

MEDIA DIGITAIS: NOVOS TERRENOS PARA A EXPANSÃO DA TEXTUALIDADE*

Pedro Reis*

A intersecção da literatura com a informática, com especial incidência nos poemas animados em computador, que será o objecto em análise neste breve ensaio, acentua a tendência do texto para transpor os limites convencionais, ao intensificar as propostas de interpenetração do verbal com o sonoro e o visual, já presentes em manifestações anteriores, por exemplo, no âmbito da poesia experimental, mas também como lembra José Augusto Mourão (1999: 409 e ss), ao entrar efectivamente em movimento e ao prestar-se a modificações, o que implica que as transformações de maior alcance que esta literatura digital pode produzir no conceito de texto, são provocadas pelos textos mais interactivos.

A intrusão da informática no domínio da literatura, pressupõe, desde logo, atender às implicações complexas entre máquina (*hardware*), programa (*software*) e texto, cuja consequência, segundo Ambroise Barras (1995: 75), é que já não será possível falar de texto de forma autónoma, mas sim, em contrapartida, de um sistema ou uma configuração mais complexa “máquina-programa-texto”.

O uso do computador implica estratégias que se afastam do processo de leitura a que o livro impresso nos habituou: a página luminosa exposta no ecrã apela mais a ver, a percorrer com o olhar, do que a ler em sequência. Esta mutação na inscrição tem implicações profundas, já que a página de papel (ou outro suporte material tradicional) transporta consigo o registo fixo, a marca

* Ensaio originalmente publicado na **Revista Cibertextualidades** (Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa, número 1, 2006, pp. 43-52. ISSN 1646-4435).

* Universidade Fernando Pessoa. Email: preis@ufp.edu.pt.



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

inalterável de um signo, ao passo que o ecrã apresenta uma superfície lisa e luminosa oferecida à percepção visual. Da inscrição impressa que predominantemente guia o olhar linha após linha, passa-se então para o ecrã no qual o olhar tem tendência a dispersar-se, observando toda a superfície em simultâneo, com o leitor a transformar-se num espectador de um texto iluminado por dentro, que parece flutuar numa certa irrealidade. Pode, por isso, afirmar-se que neste suporte, o texto espectaculariza-se e demarca-se da inscrição rígida e fixa.

Assim, este novo espaço electro-estético parece constituir um incentivo para renovar a interpenetração de códigos de representação, o legível, o visível e o audível. Sujeitando a elaboração do texto a uma série de operações algorítmicas, transformações cromáticas ou deformações que podem quebrá-lo, fragmentá-lo, metamorfoseá-lo, no texto electrónico palavra, imagem e som caminham *pari passu* no sentido de uma integração sintética. O texto assim elaborado é dotado tanto de verbalidade quanto de plasticidade e sonoridade.

Uma outra questão se impõe: onde está o texto informático? Num certo sentido podemos afirmar que não está em lugar nenhum, ou, mais precisamente, não se encontra num lugar determinado. Num primeiro momento, é codificado sob forma de polarizações eléctricas que o texto se encontra nos circuitos integrados do computador. Por isso, é necessário todo um tratamento maquínico prévio à decifração que, num segundo momento, vem conformá-lo no ecrã, o que nos permite afirmar que na noção de forma parecem incorporar-se agora também as de tratamento e transformação. Portanto, o ambiente electrónico não é suporte de uma inscrição textual, mas de um código que a desintegra em unidades binárias não significantes de informação textual. Esse suporte transforma o substrato conceptual do texto em estados electromagnéticos e a consequência desta electronização do texto na memória do computador é a sua desintegração num código linguisticamente não-significante, já que os materiais, quer sejam potencialmente linguísticos, visuais ou sonoros existem no computador num estado que confunde as modalidades de linguagem. Logo, na configuração complexa que formam “máquina, programa e texto” já não há texto no sentido convencional do termo, atendendo

a que este foi de certo modo imaterializado pela máquina e é tornado acessível, em conformidade com os signos da escrita e com outros que o compoñham, pelo processo de transformação do seu próprio código que o constitui virtualmente. Deste modo, imaterial, o texto no computador equivale ao programa da sua própria transformação, revelando que uma criação em literatura digital é necessariamente conforme às características do equipamento tecnológico em que se inscreve.

Posto isto, facilmente se compreende que as potencialidades deste ambiente, quando exploradas para fins literários, conferem à literatura digital características muito próprias o que tem levado muitos autores a sublinhar a dimensão inovadora desta tendência, como Pascal Grevet (1992; cit. in Barras, 1995: 81)²:

[L]’invention a changé de terrain, il ne s’agit surtout pas de faire avec des ordinateurs, ou d’autres machines à venir, une littérature identique à celle adapté au livre, mais d’inventer une littérature qui sache tirer pleinement parti de toutes les richesses de l’immatérialisation

No domínio, por exemplo, dos poemas dinâmicos mas sem intervenção do leitor, pelo que poderíamos designar como cinemáticos, textos animados apresentam um movimento visível elaborado através de procedimentos tais como apagamentos ou substituições de elementos textuais, transposições gráficas, letras em mutação, entre outros. Nestes casos, o leitor contempla o poema, vê o texto “ganhar vida” diante dos seus olhos durante um determinado período de tempo, não interfere na estrutura textual, e a sua leitura/interpretação vai sendo feita durante e após o visionamento do poema.

Atendendo à presença de elementos estruturantes como a animação, e consequentemente uma determinada velocidade de apresentação e a irrupção da temporalidade, apreensões iniciais podem ser insatisfatórias ou insuficientes e, por conseguinte, obrigar a fazer releituras. Neste quadro, podemos referir o poema animado do argentino Ladislao Pablo Györi publicado em *alire* 10,

² “Pour une littérature immatérielle”, in *Action Poétique* 129/130 – KAOS 3: 11,2.

“vp14”³, no qual a abertura de significância se realiza por decomposição silábica dos vocábulos que surgem inicialmente e pela reubicação dos mesmos para formar significados novos, assim como pela ressemantização das unidades linguísticas através de trocas de idiomas e da introdução de conceitos derivados de diferentes ramos da ciência.



³ O título do poema deriva do facto de o autor classificar o seu trabalho como “poesia virtual” (“virtual poetry”), designação que considerou a mais adequada para uma prática poética em que os processos criativos evoluem no espaço virtual proporcionado pela máquina.

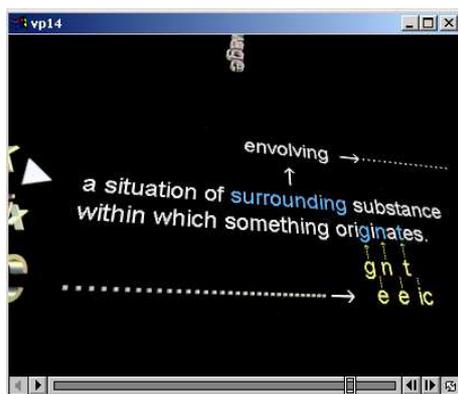


Figura 1 – Quatro momentos de “vp14”, de Ladislao Pablo Györi
(In: *alire* 10, Outubro 1997)

Num dado momento do poema, a palavra “order” transforma-se em “ordinal” e esta em “ordonnance” que dá lugar a “ordnance” que por sua vez origina “ordinance” e a concluir esta sequência “ordinances”. Esta passagem ilustra como uma estrutura inicial vai-se desmantelando, produzindo um corpo complexo de significações não-lineares, com a geração sucessiva de novos vocábulos mercê das possibilidades de movimento e conexão através do espaço virtual. A todo o momento, mantém-se o conceito tradicional de “palavra” como gerador de significados, embora em associação com outros signos característicos de outras formas de linguagem (setas, pontos, cores, sinais matemáticos, entre outros). A “viagem” termina quando o conjunto de signos desaparece no abismo do espaço virtual.

Não obstante a inclusão de signos não-verbais e uma certa atomização do material verbal, num jogo de desestruturação-reestruturação da linguagem realizado por Györi, é ainda possível identificar estruturas sintáticas como expressões ou mesmo frases. Além disso, considerar todas as características deste poema como inovadoras seria negligenciar a longa tradição do experimentalismo literário que também cultivava, por exemplo, um texto intersemiótico e explorava princípios estéticos como a simultaneidade, a impessoalidade e a não-linearidade.

Podemos, porém, considerar paralelamente que a literatura digital constitui um novo terreno para a inovação, por exemplo, no facto de as questões estéticas se colocarem não só ao nível do produto, mas também ao nível da produção

ao implicar programação, a literatura digital torna-se imaterial, dinâmica, múltipla.

De facto, muitas obras literárias criadas em ambiente electrónico já não têm uma actualização única, o que provoca perplexidade num imaginário habituado a considerar o texto como uma manifestação singular.

As potencialidades dos media digitais aplicadas à criação literária levam-nos, pois, a identificar condições inéditas de produção que transformam e transtornam desde logo a noção de texto da literatura dominante enquanto realização verbal impressa, logo fixa e inalterável, assim como conferem renovadas possibilidades a características já conceptualizadas em tendências experimentais anteriores, ao mesmo tempo em que permitem a criação de novas características textuais.

Como refere Tibor Papp (1995: 59 e ss), com a utilização dos computadores, uma das transformações profundas em relação ao papel reside no cinetismo da inscrição. O “já e sempre lá” do estereótipo da obra impressa cede lugar a uma superfície na qual o texto está em gestação. Em vez de estar presente, o texto surge, sendo que o seu aparecimento pode ser global e instantâneo ou, então, pode apresentar-se sob forma de um encadeamento de chegadas controladas dos seus elementos, havendo a considerar diversos factores como os intervalos de tempo entre a chegada desses elementos, a colocação da inscrição ou ainda as direcções do deslocamento. Nesta perspectiva, uma obra “verbivocovisual” feita em computador contempla ainda mais constituintes exteriores à língua, tais como o tempo, a topologia e o movimento.

Contrariamente ao que se passa com suportes mais convencionais, o texto e o grafismo informáticos podem não ser fixos. O leitor pode encontrar-se confrontado com textos em perpétua transformação, para os quais qualquer tipo de fixação, ao serem impressos, representa serem truncados, no fundo adulterados. Esta particularidade é especialmente notória nos hipertextos e outras modalidades discursivas que constituem sistemas informatizados de gestão de conjuntos de fragmentos díspares e dispersos e proporcionam um

tratamento tipográfico dinâmico da informação em função dos percursos de leitura do utilizador⁴.

A informática introduz igualmente a temporalidade como elemento constitutivo dos textos, tanto no modo de produção como no da leitura. Através de procedimentos informáticos, o autor pode criar uma estrutura evolutiva, em movimento permanente. Esta característica tem como efeito introduzir algo da ordem da teatralização num texto que se torna espectáculo de um texto em vias de se realizar. Se o estereótipo do texto impresso é imutável no papel, no ecrã, pelo contrário, o texto tem uma duração e diversas fases temporais. O leitor é tão espectador do texto a fabricar-se como do texto realizado, já que esta “mise en espace” dos elementos textuais e os processos de realização do texto são susceptíveis de despertar a atenção do leitor tanto quanto os próprios elementos verbais e não-verbais. A leitura de um texto encontra-se assim profundamente alterada, com o leitor a ter a sua atenção dispersa pelos diversos elementos textuais e não textuais (letras, sílabas, palavras, formas, cores, volumes, linhas, sons) e pelos processos de encenação desses mesmos elementos. Neste contexto, poderá mesmo acontecer que o leitor preste mais atenção aos processos de realização do texto do que ao texto em si, dado que o texto informatizado, graças à temporalidade e à dinâmica, é, em certo sentido, da ordem da *performance*.

Os poemas animados em computador apresentam uma grande variedade de elementos verbais, imagéticos e sonoros que se apagam, se substituem, se desmultiplicam, deslizam ou se deslocam sob várias formas, interferindo com a atenção no cruzamento destas exigências – a da significação articulada (verbalidade), a de sentido plástico (figuralidade) e a de sentido acústico (sonoridade). Neste contexto, parece inegável que a percepção da poesia se transforma de um modo radical.

⁴ Ver, por exemplo, “Hymne à la femme et au hasard”, de Philippe Bootz (*alire* 7, Abril 1994), “Joinville le pont – La Pointe de l’île Fanac”, de Cédric Doutriaux (*alire* 10, Outubro 1997), “Rupture” ou “Orion”, de Tibor Papp e Claude Maillard ou “Le point de suspension”, de Patrick Henri Burgaud (*alire* 11, Janeiro 2000).

Obviamente, a questão do tempo e do ritmo não está totalmente ausente na experiência de ler um livro de poesia impressa, dado que uma certa duração se encontra inscrita na experiência temporal vivida pelo leitor. Porém, um poema animado em computador encontra-se sujeito à duração de uma maneira dupla: nele se encontra a noção temporal também verificável na leitura impressa que corresponde ao tempo da leitura do poema, variável segundo a vontade do leitor, dado que este pode interromper a leitura, retomá-la ou renunciar de forma definitiva, mas a esta acrescenta-se uma segunda noção temporal tributária da duração da animação que é determinada quer pelo funcionamento material do computador, nomeadamente a sua velocidade de processamento, quer pela vontade do autor. Neste sentido, verifica-se uma expansão da noção de tempo, que na literatura impressa se encontra exclusivamente no domínio da actividade leitoral, enquanto que na literatura digital ela invade também o domínio do próprio texto. Esta instauração do movimento e conseqüentemente da temporalidade como elemento estrutural do poema constitui, pois, uma inovação introduzida por esta corrente poética.

Com esta literatura, dada a desmaterialização aparente do texto, que também é móvel e instantâneo na temporalidade que o gera, consoma-se a passagem dos poemas da fixidez do suporte impresso, ou outras formas rígidas, para a evanescência do ecrã de computador. Dadas estas características, os poemas animados em computador incluem modalidades de percepção que os fazem oscilar entre a aparição fugidia, característica da oralidade, apontando para algo de efémero e evanescente, e a permanência fixa da escrita. Com efeito, se é certo que a espacialização dinâmica recusa a imobilização, a fixidez da escrita, contribuindo para que um poema animado, sendo móvel, seja mais instável do que um texto impresso, também é verdade que, por outro lado, dadas as facilidades de registo e reactivação, não será tão efémero quanto um texto oral ou uma *performance*. O poema animado parece situar-se, assim, num espaço de fronteira entre a fixidez rígida do impresso e a volatilidade do oral ou da *performance*.

Além disso, o facto de certos textos serem idealizados como textos-matrizes que podem dar origem a diferentes manifestações textuais (como é o caso do

Sintext⁵) provoca naturalmente a multiplicidade, que nos suscita interrogações como: qual será o estatuto de uma obra cujas manifestações textuais são incessantemente mutáveis? O que lê o leitor quando lê um percurso entre uma infinidade de percursos possíveis? Qual é a posição do autor face a todas estas manifestações múltiplas que ele já não pode de certo modo dominar⁶?

A mobilidade, a temporalidade, a topologia e a multiplicidade estão naturalmente ligadas à interactividade, isto é, à possibilidade de um texto ser sensível às eventuais acções de um ou vários leitores, o que constitui, a meu ver, uma das implicações mais determinantes, para a reconsideração do texto,

⁵ Em “Sintext” Pedro Barbosa com Abílio Cavalheiro (*alire* 8, Novembro 1994; 1996) e posteriormente com José Manuel Torres (2000) apresentam ao leitor uma estrutura textual em estado potencial, deixando-lhe a liberdade de explorar efeitos semânticos a dois níveis. Num primeiro nível, o “Sintext” (sintetizador de textos) é um gerador automático que relaciona o texto virtual, enquanto estrutura literária, com um motor informático que o põe a funcionar. Deste modo, os textos existem no computador em estado potencial, sem um sentido predefinido, sendo o programa a entidade geradora de textos numa multiplicidade infinita, o que implica dois estádios textuais, que Pedro Barbosa (1996: 22) designa como “texto-matriz” e “múltiplos variacionais”. Num segundo nível, o programa apresenta uma componente interactiva, pressupondo a participação do leitor na co-criação de cada texto final, mediante um processo simultâneo de escrita e leitura – a “escreitura”.

⁶ Considerando em particular o texto característico da literatura generativa, que designa como texto “virtual”, Pedro Barbosa (1996: 12-5) sintetiza deste modo as características fundamentais deste tipo específico de texto: (1) consiste numa estrutura ou modelo que se actualiza em textos variacionais concretos, visto que a arte variacional consiste na realização de variações em torno de uma ideia-motriz, pelo que o texto variacional é múltiplo, multiforme e multi-significativo; (2) desenvolve-se no tempo, realiza-se mediante o fluir contínuo de novas configurações ou estados parciais sucessivos a exhibir, de forma volátil, no ecrã de um computador; (3) o suporte papel não é adequado ao texto virtual, por ser um suporte fixo, estável, consolidado, por isso contrário à natureza fluida, móvel, instável e de contornos indefinidos assumida pelo texto virtual; (4) apela a uma leitura múltipla, variacional, repetitiva, mas semanticamente sempre renovada; (5) revela uma natureza potencial, dado que só pode ser verdadeiramente desenvolvido na sua tendencial infinitude por um algoritmo ou programa gerador que o actualize na sua contínua espiral de formas novas; (6) é um “texto-ovo” ou “texto semente”, isto é, tal como o ovo não é ainda o animal que dele irá nascer, nem a semente é a árvore gerada, também o texto virtual não deve ser confundido com a obra que o leitor irá fruir.

O texto virtual é apenas o motor de uma pluralidade de realizações textuais por materializar significativamente. Um texto electrónico, de pleno direito, não se caracteriza meramente por ser difundido em suporte electrónico (disquete, cd-rom ou via internet), mas envolve uma outra noção de texto que não tem, nem pode ter, cabimento no livro impresso tradicional: o texto virtual implica inacabamento e multiplicidade. Os textos não existem no suporte magnético enquanto textos; apenas existem no computador em estado potencial, em estado latente, em estado de projecto, em estado de programa.

Barbosa aponta estas características como sendo específicas dos textos resultantes da literatura generativa, mas elas podem ser partilhadas também por textos resultantes das outras tendências da literatura digital, nomeadamente a poesia animada em computador, cujos textos são igualmente fluidos, móveis, dotados de temporalidade e podem inclusive ser múltiplos, multiformes e multisignificativos também se lhes aplicando, portanto, a metáfora do “texto-ovo” ou “texto-semente”.

já que interfere com uma tradição milenar que predisponha o leitor a fruir de uma obra sem intervir na sua materialidade.

Verifica-se interactividade quando um leitor age sobre os percursos de leitura, quer sejam ou não totalmente predeterminados pelos conceptores, visto que no decorrer desses percursos, pelas suas respostas às propostas do computador, o leitor pode operar variações textuais, alterar o desenrolar do texto que está a ler e, por vezes, mesmo o seu conteúdo⁷. Assim sendo, o texto não fica definitivamente materializado nos suportes de registo; ele permanece aberto a transformações, tornando-se o produto dos comportamentos activos dos leitores. De facto, um texto interactivo só adquire verdadeiramente sentido através da leitura participativa, na qual a significação passa pelo estabelecimento de conexões não previamente determinadas, já que o texto está necessariamente “por fazer”, portador apenas de potencialidades latentes que o leitor aceita revelar.

A animação interactiva “Entropophagy” (*alire* 11), de André Vallias é um exemplo impressionante de interactividade não documentada mas ao mesmo tempo um daqueles casos em que fica claramente demonstrada a necessidade de intervenção efectiva do leitor para que o texto se revele. Num primeiro contacto, o leitor pode ficar perplexo ao deparar com um quadro vazio de cor verde e um outro avermelhado mais pequeno no canto inferior direito do ecrã.

⁷ Esta última situação é possibilitada, por exemplo, por “Sintext” (*alire* 8, Novembro 1994; 1996; 2000), quando, apesar de se enquadrar numa estrutura-base fornecida pelo autor, o leitor é convidado a introduzir o seu próprio léxico.



Figura 2 – Três momentos de “Entropophagy”, de André Vallias
(In: *alire* 11, Janeiro 2000)

Um único indício de interactividade, presente em todo campo verde, é o cursor sob forma de mão direita com o indicador esticado, convenção informática que assinala um campo activo. Clicando à sua vontade, o leitor vai revelando segmentos e assistindo à composição de um mosaico gráfico. Ao mesmo tempo, vão surgindo elementos verbais no quadro avermelhado que progressivamente vão sugerindo diversas palavras enquanto uma música e efeitos sonoros monótonos e inquietantes acompanham esta deambulação. Por fim, todo o puzzle fica completo, assim como o quadro de palavras com a inscrição: “a violent order is disorder a great disorder is an order”.

Percebe-se então que a composição gráfica é atravessada por uma diagonal que parece dividir claramente dois ambientes: o da parte superior direita, em tons de vermelho e verde incluindo em fundo o que parecem ser prédios altos, urbanizações modernas de uma grande cidade; na parte inferior esquerda, em tons de azul e rosa, a sugestão de uma paisagem mais desorganizada com uma fotografia de habitações precárias. A conferir um padrão uno à composição, linhas horizontais e verticais, a lembrar a planta de uma cidade, unem os dois ambientes contrastantes, como que a sugerir que os dois, embora muito distintos, fazem parte de uma mesma cidade. Aliás, as primeiras letras reveladas são R, I e O, por esta ordem, compondo a palavra “Rio”. Por outro lado, estas linhas podem sugerir igualmente gradeamentos (em volta de prédios, casas ou mesmo os de uma prisão) em íntima ligação com a sugestão de violência e desordem da componente verbal.

À medida que vai desvelando este mosaico, o leitor vai reunindo signos de diversa natureza (gráficos, sonoros, verbais) apontando para uma realidade reconhecida. Neste sentido, as silhuetas de prédios altos poderão retratar os bairros favorecidos da cidade do Rio de Janeiro (Copacabana, Leblom...) em contraste com a favela revelada pela fotografia. Este contexto vai-se tornando cada vez mais explícito, a culminar com a componente sonora a que o leitor acede após a composição de todo o mosaico, ao passar com o cursor sobre as letras R, I e O, então campos activos que nos permitem ouvir, numa voz reverberante e com efeito de eco “Rio de Janeiro” e “o Rio”.

Com isto, toda a construção sógnica diversificada (formas, cores, silhuetas, imagens fotográficas, música, efeitos sonoros, componente verbal, escrita e oral) concorre para o retrato (e denúncia, a julgar pelo título) do Rio de Janeiro como cidade contrastante e violenta, lugar de grande exuberância mas também de profundas desigualdades.

Quando é facultada ao leitor a possibilidade de, em certo sentido, participar no processo criativo praticando a leitura pela escrita e a escrita pela leitura numa nova simbiose interactiva (daqui nascerá o “escreleitor”, segundo Pedro Barbosa⁸), não poderá deixar de notar-se que a interacção altera ainda mais decisivamente a relação do leitor com o texto.

Neste quadro, surge uma inevitável modificação no conceito de texto, que deverá ser encarado como uma estrutura em processo e ampliada na sua capacidade geradora de sentidos e não apenas como um meio estabilizado do ponto de vista material de comunicação intersubjectiva entre autor e fruidor.

Estes produtos podem ainda explorar outra das particularidades do texto informático: a sua deslocação. Como qualquer sinal electrónico, o texto pode ser criado num lugar e lido ao mesmo tempo, ou pouco depois, noutro. Pode igualmente ser transformado à distância, sendo a colocação em rede a consequência lógica da desmaterialização dos textos informáticos. Qualquer texto informatizado é transportável, imediatamente legível, em qualquer lugar e é, além disso, modificável. É o que se verifica com diversos poemas animados em computador que se encontram na internet.

Do meu ponto de vista, esta literatura digital não conduz a uma substituição da literatura dominante, antes se lhe acrescenta, contribuindo para uma ampliação da própria noção de literatura. Do mesmo modo, os textos resultantes não conduzem a uma substituição dos textos impressos, antes se lhes

⁸ A “escreleitura”, segundo Barbosa (1996: 10), processo simultâneo de escrita e leitura, permite-nos compreender melhor como, com este tipo de literatura, se encontra alterada a relação tradicional entre autor e leitor. O leitor, transformado verdadeiramente em “escreleitor” pode, inclusive, introduzir o seu próprio léxico na estrutura textual disponibilizada pelos autores e, em certo sentido, escrever os seus próprios poemas, de tal modo que poderá dizer-se que nestes casos, o autor propõe e o leitor dispõe, efectivamente. Ver também Gillot, 2000.

acrescentam, contribuindo igualmente para uma ampliação da própria noção de texto.

O mesmo se poderá dizer do autor e do leitor implicados na literatura digital que são diferentes, no seu estatuto e papel, dos da literatura impressa tradicional. No entanto, não considero que esta situação represente a dissolução das noções dominantes de autor e leitor, mas sim uma ampliação das acções desses agentes.

Por tudo isto, urge continuar a repensar o conceito de textualidade por forma a abarcar as várias escalas de metamorfose, que foram acentuadas pelas possibilidades digitais dos novos media, susceptíveis de causarem estranheza ao interferirem com a noção dominante de texto. É indesmentível que o computador constitui um instrumento que possibilita uma noção ampliada de textualidade, embora nos pareça inteiramente justificável que no âmbito da comunicação no seio das tecnologias digitais, o conceito de texto sobreviva. Esta realidade está, aliás, expressa no facto de persistirem expressões como “livro electrónico”, “ficção interactiva” ou “documento virtual”, que utilizam noções (livro, ficção, documento) derivadas do mundo do impresso. Assim sendo, o “texto electrónico” é ainda um “texto”. Se aceitarmos isso, o que se torna então claro é que este novo suporte nos obriga a definir textualidade aduzindo critérios para além daqueles tradicionalmente utilizados, que são baseados no paradigma da impressão que deverá agora articular-se com outro, o da cultura do virtual, em face das possibilidades introduzidas pelas novas tecnologias.

De facto, se os textos são produtos que resultam do cruzamento de um conjunto de matrizes: semiótica (o escrito), histórica (o contexto sócio-político-cultural) mas também tecnológica (as condições de produção), parece-nos que não há nenhuma razão para que subestimemos esta última na definição do que é texto.

Além disso, devido à instabilidade temporal de todas estas variáveis, a textualidade deve ser encarada como um processo impossível de fixar ou

petrificar. Se os meios tecnológicos presentemente utilizados permitem a activação de estratégias discursivas com as quais se engendram textos móveis, dinâmicos, interactivos, parece-nos que não há nenhuma razão para que tais princípios não venham a ser abarcados no conceito de textualidade.

Pelo contrário, o que nos parece importante é verificar que as condições tecnológicas da produção textual na actualidade possibilitam a criação de novas manifestações textuais que contribuem para uma ampliação do conceito de textualidade, o que nos permite afirmar que com a introdução, por exemplo, do movimento como componente estrutural do texto é a própria noção de texto que se movimenta.

Referências

BARBOSA, Pedro. **A Ciberliteratura** – Criação Literária e Computador. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

_____. A renovação do experimentalismo literário na literatura gerada por computador. In: **Revista da UFP**, 2.1, mai., 1998, p. 181-8.

_____. **Arte, Comunicação e Semiótica**. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2003.

BARBOSA, Pedro; CAVALHEIRO, Abílio. **Teoria do Homem Sentado**. Porto: Afrontamento, 1996.

BARBOSA, Pedro; TORRES, José Manuel. **Motor textual** – livro infinito. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2000.

BARRAS, Ambroise. Prologomènes à toute littérature informatique. In: **Littérature**, 98, mai., 1995, p. 74-83.

BOLTER, Jay David. **Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BOOTZ, Philippe. **A: \ Littérature /**. Lille e Villeneuve d'Ascq: Le Gerico-Circav et Mots-voir. 1994a (ed.), 2000.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. **Teoria da Poesia Concreta**: Textos Críticos e Manifestos 1950-1960. 3. ed. São Paulo: Brasiliense [1965], 1987.

CAMPOS, Haroldo de. **A operação do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. **A arte no horizonte do provável e outros ensaios**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

GARNIER, Pierre. **Spatialisme et poésie concrète**. Paris: Gallimard, 1968.

GILLOT, Arnaud. **La notion d'«écrilecture» à travers les revues de poésie électronique alire et KAOS**. Oradea e Artois: Hestia/CERTEL, 2000.

GLAZIER, Loss Pequeño. **Digital Poetics**: The Making of E-Poetries. Tuscaloosa, Londres: The U of Alabama P, 2002.

LAIRE (org.) **Alire** – revue animée d'écrits de source électronique. 1 (Janeiro 1989), 2 (Dezembro 1989), 3 (Junho 1990), 4 (Fevereiro 1991), 5 (Dezembro 1991), 6 (Dezembro 1992), 7 (Abril 1994), 8 (Novembro 1994), 9 (Junho 1995), 10 (Janeiro 1997), 11 (Junho 2000). Villeneuve d'Ascq: Mots-voir, 1989-2000.

_____. Le Salon de Lecture Électronique. In: **Alire** 1 a 9 [cd-rom]. Villeneuve d'Ascq: Mots-voir, 1995.

LANDOW, George. **Hypertext**. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore, Londres: Johns Hopkins UP, 1992.

_____. **Hyper / text / theory**. Baltimore, Londres: Johns Hopkins UP, 1994 (ed.).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** – Relatório para o Conselho da Europa no quadro do projecto 'Novas tecnologias: cooperação cultural e comunicação'. Trad. José Dias Ferreira. Lisboa: Instituto Piaget [1997], 2000.

MCCAULEY, Carole Spearin. **Computers and Creativity**. Nova Iorque: Preager Publications., 1974.

MOURÃO, José Augusto. Tecnologia e literatura: as máquinas textuais – de F. Laruelle a Landow. In: BOOTZ, Philippe (ed.). **Comunicação e Linguagens**. 25/26. 1999. p. 403-14.

PAPP, Tibor. À regarder, à écouter. In: **Alire**. 1994. p. 53-60.

_____. **Formes poétiques visuelles et ordinateur**. In: VUILLEMIN, Alain; LENOBLE, Michel (eds.). 1995, p.57-61.

PERLOFF, Marjorie. **Radical Artifice**: Writing Poetry in the Age of Media. Chicago e Londres: U of Chicago P, 1978.

_____. **Poetry On & Off the Page**: Essays for Emergent Occasions. Evanston: Northwestern UP, 1998.

REIS, Pedro. **Poesia Concreta**: Uma Prática Intersemiótica. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa. 1998.

_____. Alire 10 – um testemunho de 10 anos de simbiose entre literatura e informática. In: **Revista da UFP**, n. 4, Dezembro 1999, p. 57-69.

VUILLEMIN, Alain; LENOBLE, Michel (eds.). **Littérature et Informatique La Littérature Générée par Ordinateur**. Arras: Artois Presses Université. 1995.

_____. **Littérature, Informatique, Lecture** – De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive. Limoges: Presses Universitaires de Limoges (PULIM).

Texto recebido em 31/10/2012.