Literatura, Arte e Tecnologia

Alckmar Luiz dos Santos
Everton Vinicius de Santa
(Organizadores)

Literatura, Arte e Tecnologia

1ª Edição

Gráfica Copiart Editora

PGET/UFSC

Literatura, arte e tecnologia
1ª Edição – 2013

© Copyright 2013 by Alckmar Luiz dos Santos e Everton Vinicius de Santa

Editores
Andréia Guerini
Walter Carlos Costa

Comissão Editorial
Berthold Zilly (Freie Universität Berlin)
Christiane Stallaert (Universiteit Antwerpen)
Eclair Antônio Almeida Filho (UnB)
Elizabeth Lowe (University of Illinois)
Izabela Leal (UFPA)
Johannes Kretschmer (UFF)
José Lambert (Katholieke Universiteit Leuven)
Luana Ferreira de Freitas (UFC)
Marco Lucchesi (UFRJ)
Martha Pulido (Universidad de Antioquia)
Maurício Santana Dias (USP)
Orlando Grossegesse (Universidade do Minho)
Paulo Henriques Britto (PUC-RJ)
Roberto Mulinacci (Università di Bologna)
Sandra Regina Goulart Almeida (UFMG)
Sinara de Oliveira Branco (UFCG)

Projeto gráfico e capa
Rita Motta

Diagramação
Rita Motta e Raquelly Dias

Revisão
Bruna Longobucco

Impressão e acabamento
Gráfica e Editora Copiart

L75 Literatura, arte e tecnologia / Alckmar Luiz dos Santos, Everton Vinicius de Santa (org.) - - Tubarão : Ed. Copiart, 2013.
208 p. ; 23 cm
ISBN 978.85.99554.94.4

1. Literatura e tecnologia. 2. Arte e literatura. 3. Mídia Digital. I . Santos, Alckmar Luiz dos. II. Santa, Everton Vinicius de.

CDD (21. ed.) 801.95

Elaborada por Sibele Meneghel Bittencourt - CRB 14/244

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução parcial ou integral desta obra, por quaisquer meios de difusão, inclusive pela *internet, sem prévia autorização do autor.*

Sumário

7 — Apresentação

11 — Ensino de literatura na era da cultura digital: obras digitalizadas e digitais
Edgar Roberto Kirchof

27 — Pós-graduação em estudos literários: tendências e cânone
Carolina Natale Toti

41 — *Neokallos*: haveria um novo Belo? Poderia ele ser percebido? Acerca de um debate ocorrido no *I Simpósio Internacional de Literatura e Informática*
Enrique V. Nuesch

61 — Poesia, máquina e o preconceito expressivista
Otávio Guimarães Tavares

87 — Introdução ao conceito de endossistema na escritura digital expandida
Wilton Azevedo, Vivian Vigar

115 — O autor está morto; longa vida ao autor – ensaio ou O amor tratado por Augusto dos Anjos

Lívia Guimarães da Silva, Saulo Cunha de Serpa Brandão

137 — *Dlnotes2*: uma ferramenta de ensino e aprendizagem de literatura e teoria literária em ambiente digital

Adiel Mittmann, Alckmar Luiz dos Santos, Emanoel C. Pires de Assis, Isabela Melim Borges Sandoval, Roberto Willrich

147 — Crônicas dos 1900 digitais: uma janela para o resgate da literatura de autoria feminina

Risolete Maria Hellmann

161 — Educação Literária e Educação para as Relações Étnico-Raciais: uma experiência de educação a distância

Maria Aparecida Rita Moreira, Eliane Santana Dias Debus, Denise Naccari

185 — *Games* e tradução: o *design* de uma experiência acadêmica

Cristiane Denise Vidal, Viviane Maria Heberle

201 — REDES: criação & transformação da literatura no contexto digital – A ópera eletrônica AlletSator e o vídeo As aventuras de Paulo Bruscky

Rogério Barbosa da Silva

103 — Tratamento estatístico de textos

Carlos Alberto Antunes Maciel

Apresentação

Associar literatura, arte e tecnologia pode ser um empreendimento divertido, mas é também, seguramente, muito trabalhoso. Isso implica, primeiramente, trazer à luz as relações profundas, porém sempre escamoteadas, entre literatura e arte. Não há ninguém que, em sã consciência, possa negar à literatura o estatuto de arte. Contudo, em que esse reconhecimento afeta a maneira como se ensina e se aprende literatura, em todos os níveis, seja no ensino médio, seja nas universidades? Em praticamente nenhum deles, é usual a consideração dos aspectos artísticos e estéticos das obras literárias. Quando muito, encontramos, aqui e ali, trabalhos isolados. Nada que tenha a ver com a utilização de uma perspectiva sistemática, em que o objeto literário é colocado no mesmo espaço das demais artes. De outro lado, as relações entre arte e tecnologia têm sido exploradas há décadas. Nas artes plásticas ou visuais, por exemplo, já se está abandonando a utilização de *tecnológica* como um apenso específico ao substantivo *arte*, aceito o pressuposto de que são ambas indissociáveis, como, aliás, sempre foram. Em outras palavras, falar em arte implica também falar em tecnologia. Todavia, quando relacionamos literatura e

tecnologia, os problemas retornam. No mais das vezes, há uma recusa (poderíamos até dizer tecnófoba) da tecnologia por parte de grande número de literatos, esquecidos de que até mesmo a escrita é uma tecnologia, sem contar os inúmeros elementos tecnológicos presentes na edição de um livro e que, indelevelmente, marcam a produção literária impressa, dando-lhe algumas condições de contorno específicas.

Contudo, uma parte dos estudos literários, especialmente aqueles dedicados a suas relações com a informática, têm proposto algumas saídas para esses impasses. São diferentes entrelaçamentos entre esses três elementos (literatura, arte e tecnologia), através de múltiplas abordagens que apostam em um caráter inovador com que se produz e se lê a literatura, abrindo diversas perspectivas teóricas, práticas e artísticas, com ênfase no processamento informático de objetos literários produzidos e lidos no meio digital.

Apesar de o meio impresso já ter revelado outras possibilidades para além do convencional, os meios digitais questionam com mais ênfase ainda aqueles conceitos atrelados tradicionalmente à linearidade textual e de pertinência semântica. Assim, transformou-se a relação autor–obra–leitor, e os conceitos desdobrados pelos estudos literários que tratam dessa fluidez ciberespacial tornam-se cada vez mais sólidos. Aspectos da multiplicidade da autoria, reconfiguração de técnicas textuais suportadas pelo aparato tecnológico, inovações visuais do texto e uma série de outros aspectos ligados ao literário estão cada vez mais presentes no pensamento que tenta esclarecer e apontar caminhos para os estudos literários atuais frente ao debate em efervescência que é o da clara relação entre a área de Letras e a ciência, a tecnologia e a inovação, a arte e suas linguagens.

O projeto deste livro surgiu juntamente com a realização do *V Simpósio Nacional e I Simpósio Internacional de Literatura e*

Informática, organizado pelo Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NuPILL), realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, em novembro de 2012, em que as discussões aqui apresentadas foram debatidas por especialistas e pesquisadores das áreas relacionadas ao evento. À época, os trabalhos e as discussões dos temas resultaram no fortalecimento de um grupo de pesquisadores, de universidades brasileiras e estrangeiras, interessados em avançar nas reflexões e nas pesquisas nessa área da Literatura e da Informática. Neste livro encontram-se alguns de seus desdobramentos.

"Literatura, Arte e Tecnologia", título pensado para tentar abarcar todas as linhas aqui apresentadas, procura oferecer uma renovada contribuição sobre alguns dos quadros de referência e das práticas sociais que delimitam, no Brasil e internacionalmente, o âmbito das relações entre os estudos literários e o meio digital que o NuPILL vem desenvolvendo juntamente com seus colaboradores. É para essa discussão que este espaço constitui contribuição ímpar para os estudos da área e que vêm sendo desenvolvida já há mais de uma década. O leitor irá perceber que há aqui uma intersecção de temas que caminha entre *Literatura e Ensino*, *Literatura e Crítica*, *Literatura e Filosofia*, *Poesia Digital*, *Lexicografia*, *Ferramentas Digitais* até a *Educação a Distância* e *Games*, concepções que, direta ou indiretamente, abrangem diversas áreas do conhecimento, para além das Letras.

Edgar Roberto Kirchof no traz uma reflexão interessante sobre práticas de escrita, leitura e tecnologias digitais. Carolina Natale Toti vem questionar o cânone e as abordagens literárias. Enrique Nuesch retoma uma discussão sobre a estética em meio digital e o conceito de *Belo*. Otávio Guimarães Tavares é autor de um ensaio em que pensa a máquina e o texto literário colocados lado a lado. Wilton Azevedo e Vivian Vigar exploram o conceito de

escritura digital expandida ligado à poesia digital. Lívia Guimarães da Silva e Saulo Cunha de Serpa Brandão trazem-nos Augusto dos Anjos à luz da estatística textual. Adiel Mittmann, Alckmar Luiz dos Santos, Emanoel C. Pires de Assis, Isabela Melim Borges Sandoval e Roberto Willrich nos apresentam algumas das experiências feitas a partir da utilização de uma ferramenta de anotações livres e semânticas em obras literárias e seu uso em ambientes de ensino e aprendizagem. Risolete Maria Hellmann traz a debate as possibilidades de estudos acadêmicos sobre a crônica de autoria feminina publicada em jornal e a aliança entre a literatura e os meios digitais através da digitalização. Rogério Barbosa da Silva nos leva a uma interessante discussão sobre o contexto das poéticas e tecnologias digitais e das criações colaborativas na internete explorando novas textualidades que estimulam o estabelecimento de redes colaborativas formadas por profissionais de diversas áreas. Carlos Alberto Antunes Maciel nos apresenta algumas reflexões gerais sobre o uso das estatísticas nos estudos linguísticos e sobre as origens e o funcionamento do programa *Hyperbase,* que já tem mais de vinte anos de história.

Em todos os casos, temos esforços de reflexão que põem a dialogar a literatura e os meios digitais. Este livro, assim, conduz o leitor no oceano informacional de nossa época, através do caminho específico da literatura em suas relações com os meios digitais, com a informática. Trata-se, como qualquer um poderá constatar, de navegação oportuníssima para curiosos e intelectuais, por meio de um debate em plena efervescência e, portanto, em plena construção.

Os organizadores.

Ensino de Literatura na Era da Cultura Digital: obras digitalizadas e digitais

Edgar Roberto Kirchof[1]

Existe um número crescente de estudos voltados para as relações que se estabelecem entre, de um lado, as novas práticas de escrita e leitura inauguradas pelas tecnologias digitais e, de outro, as práticas baseadas na cultura do texto impresso. Assim como no caso dos estudos direcionados para a cultura digital, também os estudos voltados especificamente para a leitura e a literatura na era digital são muito heterogêneos, tanto no que concerne aos referenciais teóricos adotados quanto no que se refere aos objetos específicos escolhidos para análise e reflexão.

Apesar disso, grosso modo e para fins didáticos, é possível fazer uma divisão ampla entre dois principais domínios de investigação: de um lado, há um grande interesse em estudar as transformações a que é submetido o campo literário devido ao que Jim

[1] Universidade Luterana do Brasil. Imeio: ekirchof@hotmail.com

Collins (2010, p. 36) denomina de uma *nova infraestrutura de leitura*, criada, entre outros, pela possibilidade de digitalizar qualquer imagem ou texto, os quais passam a circular livremente entre diferentes suportes e mídias. Esse fenômeno tem consequências tanto para a cultura acadêmica, na medida em que interfere na maneira como pesquisadores e acadêmicos acessam as obras, quanto para a cultura comercial, na medida em que interfere no modo como livros passam a ser produzidos, vendidos e consumidos.

Collins (2010) esclarece que, quando livros e bibliotecas passam a existir no mundo virtual, vão sendo integrados, enquanto produtos de consumo, à lógica produzida por grandes corporações comerciais e de mídia que atuam cada vez mais em sinergia. Esse cenário tem produzido uma reconfiguração significativa nas formas de se comprar e consumir obras literárias na atualidade.

De outro lado, existe também um vasto campo de investigação destinado ao estudo de obras literárias digitais – e não simplesmente digitalizadas –, produzidas enquanto fenômenos literários "nascidos em meio digital" – para utilizar um termo sugerido por Simanowski (2010, p. 15). Ao contrário das obras digitalizadas, as obras digitais são produzidas com a intenção de serem lidas exclusivamente em meio digital e lançam mão de linguagem de computação para criar recursos hipertextuais e hipermidiáticos como parte integrante da sua própria composição.

Tanto a literatura digitalizada quanto a literatura digital são capazes de interferir em práticas sociais e culturais contemporâneas ligadas à escrita, à leitura e à fruição literária. Tais transformações e deslocamentos colocam desafios para qualquer campo pedagógico, mas são particularmente significativos para o campo do ensino da literatura. O presente texto não tem a pretensão de desenvolver uma reflexão definitiva e muito menos de apresentar respostas para os problemas que se apresentam, até porque se

tratam de questões complexas e bastante recentes, muitas delas ainda em constante mutação. Antes, o que se pretende aqui é apresentar brevemente partes de um cenário de transformações que estão ocorrendo no campo da leitura literária, instigado tanto pela literatura digitalizada quanto pela literatura digital.

Literatura digitalizada

Grandes projetos de digitalização de livros e documentos históricos já existentes em suporte impresso, seguidos da disponibilização na rede mundial de computadores através das assim chamadas *bibliotecas virtuais* ou *bibliotecas digitais*, geralmente são justificados pela literatura acadêmica através de argumentos como a necessidade de democratizar o saber, expandir a inteligência colaborativa, fomentar a evolução do conhecimento ou, simplesmente, preservar manuscritos originais e documentos históricos[2].

Uma vez digitalizados e disponibilizados sem qualquer tipo de taxa ou custo por parte do usuário – como é o caso de várias bibliotecas digitais, tanto no Brasil quanto no exterior –, os livros tornam-se acessíveis a um número exponencialmente maior de usuários. Iniciativas internacionais como o Projeto Gutenberg (http://www.gutenberg.org/) ou projetos brasileiros, como o Domínio Público (http://www.dominiopublico.gov.br) e a Biblioteca Virtual da UFSC (http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/) – para citar apenas alguns exemplos bem-sucedidos –, certamente desafiam e transformam práticas de leitura já cristalizadas nos

[2] Verificar, por exemplo, as considerações que Levy realiza no texto **Educação e cibercultura**, sobre declínio dos valores vigentes na civilização estruturada pela escrita estática em função do que ele denomina de "bibliotecas desterritorializadas".

domínios da pesquisa acadêmica, conferindo agilidade, rapidez e expandindo a amplitude das pesquisas realizadas devido ao acesso facilitado a um número extremamente significativo de obras e documentos.

O mérito desse tipo de projeto é indiscutível, e seu potencial como suporte para todas as práticas acadêmicas é muito promissor. Entretanto, até o momento, o raio de alcance desse tipo de iniciativa tende a permanecer bastante circunscrito ao âmbito da própria cultura acadêmica, atingindo de forma ainda tímida camadas de leitores não iniciados nos difíceis protocolos da pesquisa científica e das especificidades quanto à fruição da linguagem literária. Grandes corporações interessadas na comercialização de obras literárias, por sua vez, tendem a dirigir suas atenções para outros tipos de público, não ligados diretamente ao estudo acadêmico da literatura.

Segundo Collins (2010), no campo da cultura literária, as transformações mais radicais – pelo menos em termos numéricos, levando-se em conta a amplitude dos públicos envolvidos – estão ocorrendo na esteira de novas práticas de produção e consumo de livros literários, instituídas por grandes corporações comerciais e de mídia. De fato, a revolução em termos de acessibilidade devido ao modo como grandes empresas, tais como a Barnes & Noble Superstore e a Amazon, comercializam obras impressas e digitalizadas tem levado a modificações profundas quanto aos rituais de leitura, aos usos dos textos literários e, principalmente, quanto à própria definição do que pode ser considerado *literatura* atualmente.

Collins acredita que um dos principais deslocamentos ocorridos nesse sentido diz respeito ao fato de que, ao contrário do que se poderia prever, o mundo digital amplia a rede de consumo de obras de literatura – incluindo-se os assim chamados clássicos –, consequentemente, popularizando a cultura literária. Isso ocorre

através de inúmeras estratégias mobilizadas pelas empresas, que lançam mão de diferentes mídias e suportes para vender e promover os livros, agora colocados no mesmo tipo de "balcão" a partir do qual são vendidos filmes, programas de televisão e outros produtos midiáticos. Esse processo é movido por uma sinergia impressionante entre editoras, indústria cinematográfica, televisão e internet, todas visando formar um público cada vez maior capaz de consumir livros literários juntamente com outros produtos culturais.

De fato, como ressalta Jenkins (2009, p. 235), as mídias corporativas reconheceram muito cedo o potencial do ciberespaço para a ampliação de seus públicos consumidores, promovendo um tipo específico de cultura participativa, e o campo literário não deixa de estar submetido a essa mesma lógica. A facilidade com que uma obra digitalizada pode migrar por diferentes suportes de mídia e, inclusive, hibridar-se com outros textos e imagens a partir do uso de ferramentas de manuseio relativamente fácil está produzindo, também no campo literário, o que Henry Jenkins (2009) denomina de *convergência* entre diferentes culturas, nesse caso, principalmente entre a cultura literária, a cultura visual e a cultura comercial.

Collins denomina esse novo universo híbrido de uma "nova ecologia midiática", na qual a relação pessoal do leitor com seu livro transforma-se cada vez mais em uma "atividade exuberantemente social, seja através de verdadeiros clubes de leitura, clubes televisivos de leitura, salas de bate-papo na internet, seja através do conjunto de rituais envolvidos na ida para o Barnes & Noble" (ibidem, p. 4).

Ainda segundo Collins, os sistemas de acesso a livros digitais não apenas disponibilizam os livros, mas também produzem a sensação de pertencimento a uma comunidade de leitores: "A Amazon disponibiliza os produtos, mas é também uma causadora

de reações em comunidades de leitores, da mesma forma como a Barnes & Noble disponibiliza os livros e os locais para milhares de clubes locais de leitura" (ibidem, p. 12). É importante notar que, nesse processo de ampliação dos públicos, a cultura literária tradicional acaba sendo transformada de inúmeras maneiras, pois um público que, embora amplo e ávido por consumir obras consideradas literárias, desconhece procedimentos de análise estilística, ao mesmo tempo em que é destituído de um repertório enciclopédico mínimo (o contexto histórico, as motivações políticas ou filosóficas dos autores, seus programas poéticos etc.) relativo às complexidades que envolvem obras como *Hamlet,* de Shakespeare, ou *Lolita,* de Nabokov – para citar apenas dois clássicos já muito popularizados nesse meio –, tende a orientar-se por diretrizes de interpretação formuladas não mais no bojo da comunidade acadêmica ou literária, e sim, nos espaços produzidos pela convergência das mídias, principalmente comunidades de fãs, clubes de leitores e programas de mídia voltados para literatura, os quais muitas vezes discutem indiscriminadamente questões literárias a partir de animações e adaptações fílmicas e televisivas.

Nesse cenário, os críticos literários – antes considerados os profissionais legítimos e autorizados a emitir juízos quanto ao significado literário e estético das obras – passam a concorrer com clubes de livros e de fãs na televisão e no ciberespaço, sendo que grande parte desses grupos são criados e mantidos pelas próprias corporações que comercializam os livros, as quais fornecem, direta e indiretamente, muitas das diretrizes interpretativas das obras consumidas.

Por outro lado, Jenkins acredita que a *cultura participativa* promovida pela convergência das mídias se revela em duas faces: de um lado, existe a participação produzida deliberadamente pelas corporações (cujo intuito comercial pode ser percebido nitidamente no caso da Amazon e da Barnes & Noble, por exemplo),

que acreditam (ou desejam) poder controlar seus consumidores; de outro lado, entretanto, os leitores, em alguns casos, tendem a produzir uma dinâmica própria e frequentemente criativa que, muitas vezes, chega a entrar em conflito com os próprios interesses dessas corporações. Um exemplo bastante notório desse tipo de participação alternativa pode ser encontrado no fenômeno das *fan fictions*: motivados pelo prazer da leitura de *best sellers,* como *Harry Potter*, por exemplo, milhares de fãs se aglutinam em comunidades virtuais, nas quais passam não apenas a intercambiar experiências com outros leitores, mas também escrevem histórias originais a partir de algum elemento narrativo encontrado nas histórias de base. Tornou-se célebre, nesse contexto de conflitos entre interesses de consumidores/leitores e de corporações, a disputa judicial entre a Warner Bros. e a comunidade de *fan fiction* liderada pela jovem britânica Claire Field (www.harrypotterguide.co.uk), acusada de infringir leis de direitos autorais da obra *Harry Potter*[3].

Discutir a questão do ensino da literatura diante desse contexto complexo e dinâmico é certamente uma tarefa difícil, que não pode ser levada a cabo de forma ampla e realmente profunda em um breve ensaio. Tanto os projetos de bibliotecas digitais gratuitas quanto as iniciativas e práticas de grandes corporações comerciais e de mídia interferem e modificam os modos como lemos e interpretamos textos literários hoje, o que evidentemente acaba tendo consequências também para aquilo que se faz dentro da escola.

Creio que um dos principais desafios colocados pela facilidade de circulação de textos literários através de sua digitalização na Internet esteja ligado ao modo como esses textos se relacionam com seus públicos. Ao passo que projetos de bibliotecas virtuais gratuitas têm interesse em disseminar o conhecimento produzido

[3] Sobre o contexto dessa disputa judicial, verificar Jenkins (2010, p. 259-266).

pela humanidade ao longo da história – incluindo-se o repertório literário –, disponibilizando o maior número de livros sem qualquer custo, grandes empresas comerciais e de mídia procuram transformar obras acadêmicas e literárias em produtos de consumo capazes de gerar lucro. Entretanto, não é possível controlar o modo como diversos públicos efetivamente utilizam e interpretam essas obras.

As corporações têm consciência de que os grandes públicos consumidores não possuem um repertório cultural e acadêmico que lhes permita fruir de textos complexos e historicamente distantes de suas realidades culturais e cognitivas. Por essa razão, passam a utilizar as mais diversas mídias no intuito de "educar" esse público minimamente, de forma que se torne capaz de se interessar por alguma obra literária e, mais do que isso, para que seja capaz de compreender ou de ter a sensação de ter compreendido minimamente o que leu. Em poucos termos, a sinergia possibilitada pela convergência das mídias produz uma pedagogia cultural a respeito da literatura cujo principal objetivo é seduzir o leitor para adquirir os livros a partir de certos argumentos e conceitos que acabam por funcionar como diretrizes interpretativas das obras.

Tal é a função desempenhada por clubes de livro, depoimentos de pessoas famosas, programas televisivos, entre tantas outras possibilidades criadas pela convergência das mídias. Em seu estudo bastante abrangente, Collins (2010) concluiu que, para seduzir públicos não iniciados, a cultura literária criada pela popularização recente do livro literário através de tecnologias digitais lança mão principalmente da ideia – formulada já no início do século XIX – de que ler obras literárias leva à "autotransformação" e à "autorrealização", além de também transmitir a ideia de que o sujeito que lê obras literárias está adquirindo uma "experiência estética diferenciada".

Nas palavras de Collins (ibidem, p. 10), "a leitura literária, na era do acesso irrestrito à livraria universal, é um desenvolvimento desproporcional, formatado igualmente pelas tecnologias de informação contemporâneas, por noções do eu oriundas do Romantismo e por concepções da era vitoriana tardia quanto ao valor estético".

Para o professor de literatura, talvez o principal desafio diante desse novo cenário que se configura seja trabalhar com alunos que, cada vez mais, farão parte desse público já formado, de certa maneira, pela pedagogia da mídia acerca do que é a experiência literária. Uma das principais características desse público é o fato de conhecer as obras através de animações, adaptações fílmicas e televisivas, sem haver mantido necessariamente contato com o texto verbal.

Nesse contexto, as bibliotecas digitais também colocam novos desafios para o campo do ensino da literatura, pois, se elas facilitam o acesso a um acervo impressionante de obras, demandam igualmente um *repertório mínimo de cultura literária* capaz de fornecer as bases para uma interpretação densa de tantas obras disponíveis. O professor de literatura na era da digitalização se vê, portanto, frente a um cenário desafiante, que apresenta simultaneamente a enorme vantagem propiciada pela disponibilização jamais antes vista de acervos e obras, juntamente com a desvantagem de uma demanda igualmente crescente quanto à respectiva formação de um repertório cultural e acadêmico em torno das obras, tarefa que parece estar sendo absorvida fortemente pela cultura das mídias. Esse é um pequeno recorte do cenário que se apresenta hoje para o professor de literatura na era da universalização dos textos literários devido à sua digitalização.

Literatura digital

Diferentemente da literatura digitalizada, a literatura digital não se caracteriza pela mera digitalização de um texto previamente existente na forma impressa. Antes, trata-se de experimentos literários que fazem uso simultâneo da linguagem literária e da linguagem de programação de computador para a construção dos textos. Assim, visto que obras digitais já nascem como um híbrido entre dois códigos, a maior parte delas pode ser lida unicamente em ambiente digital – com exceção, talvez, de alguns poemas visuais produzidos com recursos de computação gráfica, que podem ser impressos sem perdas muito expressivas de significado. Embora pouco conhecidas de grandes públicos, inclusive no meio literário, experimentações poéticas com linguagem de computação existem desde a década de 50 do século XX, tendo sido realizadas pelo grupo liderado pelo filósofo e matemático alemão Max Bense, o qual, à época, havia sido fortemente influenciado pelas reflexões em torno da cibernética, introduzidas por Norbert Wiener[4].

Na tentativa de sistematizar as principais produções já realizadas nesse campo, a pesquisadora Kathrine Hayles (2008) propôs uma divisão histórica em três fases distintas: os primeiros experimentos foram realizados ainda na década de 1950, por Theo Lutz e Max Bense, juntamente com outros membros da denominada Escola de Stuttgart. Nas décadas de 1980-1990, houve uma profusão de obras hipertextuais construídas principalmente a partir do programa *Storyspace*, projetado por Michael Joyce, Jay Davi Bolter e John B. Smith. O número expressivo de obras desse período, juntamente com vários textos teóricos (escritos principalmente por

[4] Para mais detalhes sobre as experimentações realizadas por Max Bense e seu grupo, verificar, entre outros, Lutz (2012) e Walther (2012).

Bolter e Landow) defendendo uma "poética hipertextual", levou alguns pesquisadores a falarem de uma "escola" ou "movimento de literatura hipertextual" (LISTER et al., 2009, p. 26).

As obras digitais que passaram a ser produzidas após a década de 1990 não seguem mais tão rigidamente a estrutura hipertextual e tampouco se pautam necessariamente pela filosofia do hipertexto, conforme formulada em livros como *Hipertext 3.0* (2006) e outros. De fato, uma análise, mesmo que superficial, das produções de literatura digital que circulam atualmente revela, de imediato, que não existe homogeneidade quanto a concepções poéticas, estéticas ou literárias. Além disso, os recursos tecnológicos empregados variam desde mídias relativamente simples, tais como o *Power Point*, até as mais complexas, como o *Flash* e, mesmo, programas especificamente desenvolvidos de acordo com cada obra. Isso sem mencionar que muitas obras mesclam tecnologias tradicionais com tecnologias digitais, chegando, inclusive, a pressupor performances fora do espaço-tempo digital. Tamanha heterogeneidade levou Hayles a denominar a literatura digital contemporânea de pós-moderna.

A diversidade quanto a concepções, mídias e tecnologias também tem dificultado a tarefa de encontrar ou construir tipologias que possam ser realmente úteis para estudiosos do campo. Ao passo que tipologias muito simples e rígidas correm o risco de ignorar complexidades e, mesmo, a efemeridade inerente a esse tipo de produção pautada por tecnologias em constante mutação, tipologias muito complexas e detalhadas correm o risco de se transformar em listas aparentemente destituídas de uma lógica convincente que justifique as categorias empregadas para classificação.

O pesquisador Yoo (2007, p. 15) enxergou apenas cinco possibilidades de manifestação de textos literários em ambiente digital: literatura digitalizada, editoração colaborativa, escrita

colaborativa, literatura hipertextual e literatura hipermidiática. Visto que as duas primeiras categorias (literatura digitalizada e editoração colaborativa), na verdade, referem-se a obras digitalizadas, sua tipologia específica para literatura digital acaba se resumindo a três possibilidades: obras colaborativas, obras hipertextuais e obras hipermidiáticas. Evidentemente, trata-se de uma tipologia simplificada, pois a maior parte das obras contemporâneas mescla recursos hipertextuais e hipermidiáticos e podem também ser construídas em bases colaborativas.

Uma tipologia mais extensa foi sugerida por Hayles (2008), de acordo com as especificidades dos códigos empregados. Segundo a autora, várias obras existentes fazem parte do que ela denomina de "ficção hipertextual" e correspondem principalmente aos trabalhos pioneiros desse gênero, utilizando *links* que conectam diferentes blocos de texto escolhidos de acordo com a intenção do leitor (os hipertextos). Já na "ficção em rede", a estrutura hipertextual é complementada através de som, texto falado, texto animado, gráficos e outras funções típicas de uma estrutura em rede. Outro tipo postulado por Hayles é a "ficção interativa": obras literárias construídas com recursos de interatividade, o que as aproxima de jogos eletrônicos. A "narrativa localizada", por sua vez, abrange obras de ficção distribuídas por telefones celulares, narrativas que produzem rotas a serem seguidas e, até mesmo, jogos que misturam experiência real pelas ruas com participação virtual de internautas.

Além disso, há também instalações, dramas interativos (produções que dependem de um lugar específico, mas onde espectadores presentes no local atuam em combinação com atores presentes e/ou remotos), arte generativa (que combina formas literárias com algoritmos randômicos, gerando obras nas quais o leitor precisa lidar com informações dispersas e fragmentadas, construindo

percursos de leitura individuais), *code work* (obras que realizam uma hibridação entre a língua natural e a linguagem de programação), além dos poemas construídos em *Flash*.

Independentemente da tipologia eleita para se aproximar de obras literárias construídas com linguagem de computador, o fato é que todas elas instituem novas textualidades e, por conseguinte, demandam percursos diferenciados de leitura, interpretação e fruição, uma vez comparadas com a literatura produzida em suporte impresso. Consequentemente, são muitos os desafios que esse tipo de fenômeno coloca para o ensino da literatura. Em primeiro lugar, a hibridação de linguagens típica desse tipo de manifestação literária exige novas abordagens tanto por parte da crítica quanto da teoria literária: não é possível dar conta desse tipo de linguagem a partir de conceitos historicamente instituídos no campo literário, tais como a divisão dos gêneros em épico, lírico e dramático, ou a definição de sua função e valor a partir da mimese e da verossimilhança, para citar apenas alguns exemplos.

No que tange ao ensino, a questão é ainda mais complexa, por inúmeros motivos, sendo que as principais limitações decorrem de questões muito práticas: em primeiro lugar, visto que se trata de um gênero literário ainda experimental e pouco conhecido mesmo em ambientes acadêmicos, a maior parte dos professores simplesmente desconhece obras digitais e, consequentemente, não trabalha esse gênero em aula. Em segundo lugar, visto que a literatura digital não pode ser lida senão a partir de algum suporte digital, seu ensino pressupõe, como condição inalienável, a existência de computadores na escola, o que, infelizmente, ainda não é uma realidade em todos os ambientes escolares no contexto brasileiro.

Por essas razões, experiências de ensino de literatura digital ou de qualquer trabalho pedagógico com esse tipo de obra literária são raras ou inexistentes. Por outro lado, algumas atividades

pedagógicas permitem perceber que, mesmo quando estão superados problemas relativos à falta de repertório por parte dos professores e a inexistência de computadores na escola, outras dificuldades emergem a partir das especificidades da própria literatura digital.

Para concluir este artigo, apresento duas principais conclusões alcançadas a partir de alguns projetos pedagógicos efetivamente realizados com ensino de literatura digital em diferentes universidades europeias, documentados em Simanowski; Schäfer; Gendolla (2010): em primeiro lugar, o caráter experimental e híbrido das obras digitais produz uma complexidade que somente poderá ser tratada devidamente a partir de projetos de colaboração entre diferentes departamentos ou, então, a partir de cursos de caráter efetivamente interdisciplinar; segundo, o caráter heterogêneo das obras digitais demanda novas condições de leitura e inteligibilidade por parte dos estudantes bem como novas estratégias de avaliação por parte dos professores.

Como se percebe, a partir desta breve exposição, as poucas experiências realizadas com ensino de literatura digital permitem concluir que os desafios colocados por esse novo gênero para o campo pedagógico são múltiplos e complexos. Por outro lado, o sujeito contemporâneo está cada vez mais imerso em práticas culturais marcadas pela existência de novas tecnologias, novas mídias e novos suportes de comunicação, e a literatura digital pode ser considerada uma manifestação capaz de nos colocar em diálogo com esse universo. Desse modo, a leitura e a interpretação de obras digitais nos instigam não apenas a interrogar sobre as transformações que pautam a vida contemporânea, mas também a buscar novas formas de expressão e de fruição para a literatura.

Referências

COLLINS, Jim. **Bring on the Books for Everybody. How Literary Culture became Popular Culture**. Durham and London: Duke University Press, 2010.

HAYLES, N. Kathrin. **Eletronic Literature**: New Horizons for the Literary. Indiana: University of Notredame, 2008.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization. Baltimore**: The John Hopkins University Press, 2006.

LISTER, Martin et al. **New Media**: a critical introduction. 2. ed. London & New York: Routledge, 2009.

LUTZ, Theo. Textos estocásticos. In: KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias**: concretismo, ciberliteratura e intermidialidade. Canoas, Editora da ULBRA, 2012, p. 41-46.

SIMANOWSKI, Roberto; SCHÄFER, Jörgen; GENDOLLA, Peter (Orgs.). **Reading Moving Letters** - *Digital Literature in Research and Teaching: a Handbook*. Bielefeld: transcript, 2010.

_____ . **Vom Schreiben im Netz**. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.

WALTHER, Elisabeth. Max Bense e a cibernética. In: KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias**: concretismo, ciberliteratura e intermidialidade. Canoas, Editora da ULBRA, 2012, p. 37-40.

YOO, Hyun-Joo. **Text, Hypertext, Hypermedia**: Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshause & Neumann, 2007.

Pós-Graduação em Estudos Literários: tendências e cânone

Carolina Natale Toti[1]

Cânone

A palavra cânone deriva de *kanon*, termo grego que denominava uma vara utilizada como instrumento de medida. Segundo o dicionário *Michaelis* (2009), cânone significa regra, preceito. Em geral essa palavra é usada para se referir a um modelo. Nas instituições de ensino, o significado de cânone se tornou a seleção de livros, a aprovação de um catálogo de escritores.

Partindo do que críticos e escritores-críticos identificam como características comuns às obras canônicas, é possível perceber certa consonância a respeito de determinados aspectos. O que mais se reafirma é o mistério, a estranheza, a impossibilidade

[1] Universidade Estadual de Londrina. Imeio: carolina.ntoti@gmail.com

de assimilar, de tornar familiar. No ensaio *Sobre os Clássicos*, Jorge Luis Borges diz: "as emoções que a literatura suscita são, talvez, eternas, mas os meios devem variar constantemente, mesmo que de modo levíssimo, para não perder sua virtude. Gastam-se à medida que o leitor os reconhece" (2007, p. 169,). Seria o mesmo que dizer: conservam-se à medida que o leitor não os reconhece. Ou, o que não se assimila, preserva-se. Essa é uma das marcas comuns às grandes obras: a impossibilidade de reduzi-las. Livros que se tornam canônicos transbordam sentidos, são inesgotáveis. Permitem as mais diversas leituras em tempos e lugares distintos. São capazes de comportar mesmo as interpretações mais antagônicas. Gerações de leitores podem encontrar nesses textos suas próprias obsessões.

A estranheza seria uma espécie de originalidade enigmática, um ineditismo que não se deixa apreender ou explicar, que se furta à classificação. Outros aspectos frequentemente identificados em obras canônicas são a necessidade de releitura e a permanência. A cada releitura de um clássico o leitor se surpreende com uma nova experiência. Esses livros permanecem atuais a despeito dos séculos que se passam. Tornam-se pilares de tradições literárias. Submetem tradições ou ainda as inauguram.

O ingresso na tradição se daria pela competição entre textos, pelo processo de influência literária que, como em qualquer arte, se dá por contágio e embate, vontade de assimilação e superação, um jogo entre o passado e o presente. Os responsáveis pela complexa formação de valores estéticos seriam, no limite, os próprios artistas que elegem seus precursores, dando continuidade à tradição. Os valores estéticos são resultado do conflito entre textos, de tensões na linguagem nos leitores, nos debates em escolas e na sociedade em geral. Contudo, nada parece ser tão determinante para o estabelecimento desses valores quanto os próprios escritores e sua produção dentro do processo de influência literária.

Fundamentalmente, como afirma Harold Bloom: "o valor estético surge da memória, e, portanto (como viu Nietzsche) da dor, da dor de abrir mão de prazeres mais fáceis em favor de outros muito mais difíceis" (1995, p. 44).

Aquém da linguagem, a literatura é antes de tudo vontade de figuração. O anseio do artista que se aplica em um trabalho solitário e dispendioso, a solidão do leitor, a experiência estética, o prazer difícil, parecem se referir a algo muito mais individual do que social. Se em alguma medida e sem dúvida os valores estéticos são resultado de processos históricos, estes não parecem mais determinantes do que a experiência pessoal do autor. Quando escolhem suas influências, deixando-se contagiar por determinadas tradições literárias, os grandes escritores parecem enlevados e inspirados, sobretudo, pelo estilo, pouco se importando com a orientação política de cada obra e cada autor. Provavelmente porque a experiência estética que a literatura proporciona envolve algo muito mais amplo, essencial e anterior a qualquer consideração política.

O que faz da literatura uma arte específica é a estética. A área própria do crítico literário é a estética. Entretanto, a defesa da autonomia do estético, a consideração da qualidade estética tem sido acusada de elitista e aos poucos perde espaço para uma abordagem ideológica do texto, uma leitura aparentemente pouco apaixonada pela arte e que não se preocupa com a especificidade de seu objeto, reduzindo a literatura a um mero pretexto para discutir problemas de ordem social.

Tendências

É natural que o ensino de literatura se modifique com o passar do tempo. No decorrer do século XX, muitas foram as contribuições das ciências humanas: leu-se o texto literário a partir

da história, da filosofia, da psicanálise, da sociologia etc. Essas leituras possíveis estabeleciam diálogos entre as disciplinas sem colocar em questão a característica própria de cada uma dessas. Entretanto, nas últimas décadas é a própria especificidade do texto literário que é questionada. Nega-se a qualidade estética, aquilo que faz da literatura um objeto de arte específico. Não se trata mais, portanto, de trabalho interdisciplinar, uma vez que a especificidade da literatura é negada. O valor estético é acusado de elitista e politicamente incorreto. Trata-se, sobretudo, de uma agenda política que utiliza o texto literário como pretexto para levantar questões de ordem social, e que acaba por desqualificar a literatura como objeto artístico único. Neste contexto, talvez o problema mais preocupante seja a ausência de paixão pela literatura por parte daqueles que com ela trabalham.

Nos últimos anos, é possível perceber um aumento progressivo na quantidade de pesquisas em Estudos Literários que se focam em assuntos de gênero, raça e classe. Basta observar a temática predominante em congressos e revistas acadêmicas de Letras. Em sala de aula, são muitos os professores que relegam a obra literária para segundo plano, preocupados em ministrar uma enorme quantidade de textos críticos que nem sempre consideram – e até mesmo negam – o campo próprio da crítica literária, que é a estética. Não parece existir paixão pela arte nesse cenário em que as obras são sufocadas pela teoria, e no qual muitas vezes, agora mais do que nunca, essas teorias parecem querer sufocar o próprio objeto literário.

O mais importante a se considerar na defesa da autonomia da literatura é o que nela existe de irredutível. Veja-se o que Mario Vargas Llosa diz:

> [...] esse conhecimento totalizador e ao vivo do ser humano somente se encontra na literatura. Nem sequer os outros ramos das humanidades – como a filosofia, a psicologia, a sociologia, a história ou as artes – puderam preservar essa visão integradora e um discurso acessível ao profano, pois, sob a irresistível pressão da cancerosa divisão e subdivisão do conhecimento, sucumbiram também ao mandato da especialização, a isolar-se em parcelas cada vez mais segmentadas e mais técnicas [...]. Não é nem pode ser o caso da literatura, mesmo que alguns críticos e teóricos se empenhem em convertê-la numa ciência, porque a ficção não existe para investigar uma determinada área da experiência, mas para enriquecer imaginariamente a vida, a de todos, aquela vida que não pode ser desmembrada, desarticulada, reduzida a esquemas e fórmulas sem desaparecer. (2004, p. 381)

É certo que o processo de influência artística compõe-se de elementos sociais, históricos, psicológicos etc. Quando se trata de literatura, o componente mais influente é o estético. O estilo dos grandes escritores é o elemento mais contagioso, e o valor construído nesse processo de contágio é irredutível. Textos que lutam entre si, visando à superação de limites e à permanência, um lugar próprio dentro de uma tradição literária, objetivam algo muito maior, mais amplo, fundamental e rico do que qualquer projeto político. A arte está aquém e além da política. É obvio que o crítico, o professor de literatura pode se engajar. É claro que em tudo há ideologia e criticá-la também é obvio. Mas reduzir a arte à ideologia e considerar a formação do cânone exclusivamente como uma ação interessada de grupos dominantes é, antes de tudo, desconhecer as possibilidades de uma experiência estética, além de subestimar o trabalho, os motivos, a pulsão dos escritores.

É na solidão que se experimenta a literatura. O poder estético, as possibilidades da estética, a experiência que somente essa

arte específica é capaz de proporcionar diz respeito a um âmbito muito mais individual do que social. Llosa diz: "[...] esse conhecimento totalizador e ao vivo do ser humano somente se encontra na literatura. [...] aquela vida que não pode ser desmembrada, desarticulada, reduzida a esquemas e fórmulas sem desaparecer". Esse "conhecimento totalizador" que a ficção conforma é assimilado pelo leitor a partir de sua própria experiência pessoal, dessa vivência que também é total, invariavelmente única, individual, e que somente na solidão se conhece e se suporta. O texto literário é capaz de representar a existência em toda a sua complexidade. Se na solidão da leitura existem inegáveis componentes sociais, a especificidade da literatura coloca em jogo elementos que fogem à alçada dos processos históricos.

As outras ciências humanas se dividem, se especializam e se limitam cada vez mais. São insuficientes para lidar com a totalidade da experiência. A literatura, ao contrário, transporta o leitor para um cenário rico em detalhes. Os contextos são representados no todo, não divididos e categorizados em partes, como tendem a fazer os métodos científicos. A ficção coloca em cena e em movimento situações absolutamente complexas em que atuam elementos que, apesar de muitas vezes imperativos, são negligenciados e inacessíveis às outras ciências. O texto literário apreende aquilo que escapa à história, à sociologia, à filosofia ou à psicologia. Mostra a ação daquilo que foge à razão: a vontade, as inclinações, o acaso, o fracasso. Sobre essas características da literatura, Roland Barthes diz o seguinte:

> [...] a literatura faz girar os saberes, não fixa, não fetichiza nenhum deles; ela lhes dá um lugar indireto, e esse indireto é precioso. Por um lado, ela permite designar saberes possíveis – insuspeitos, irrealizados: a literatura trabalha nos interstícios da ciência [...]. A ciência é grosseira, a vida é sutil,

> e é para corrigir essa distância que a literatura nos importa. (s.d;, p. 23-24)

A literatura traz à tona a experiência total. Na solidão da leitura, o indivíduo reconhece e se identifica com essa percepção totalizadora porque o texto evoca suas próprias vivências. Vivência essa que é sempre total. Envolve elementos inacessíveis à razão e a processos históricos. A experiência pessoal é um fardo que o indivíduo carrega sozinho. Suportar o peso dessa existência incompreensível é um ato necessariamente solitário.

Sobre a experiência estética, Harold Bloom afirma:

> As tradições nos dizem que o eu livre e solitário escreve para vencer a mortalidade. Creio que o eu, em sua busca para ser livre e solitário, em última análise lê com um só objetivo: encarar a grandeza. Esse confronto mal disfarça o desejo de juntar-se à grandeza, que é a base da experiência estética outrora chamada de o Sublime: a busca de uma transcendência de limites. Nosso destino comum é a velhice, a doença, a morte, o esquecimento. Nossa esperança comum, tênue mas persistente, é alguma versão de sobrevivência. (1995, p. 497)

Essa noção de experiência estética reforça a defesa da autossuficiência da literatura. Argumenta-se no sentido de que a arte não se reduz à ideologia. O texto literário não se reduz a um contexto histórico. O que faz da literatura uma arte específica – a capacidade única de conformar uma representação totalizadora da existência, o poder estético, a experiência estética ou o encontro com a "grandeza" – definitivamente não parece algo redutível a conceitos científicos, tampouco se limita a processos históricos. A literatura extrapola em muito a ciência.

Argumenta-se que a ficção deve ser valorizada, antes de tudo, como objeto estético, independentemente de ideologia,

política, ética ou religião. Textos literários sobrevivem a transformações sociais e históricas justamente porque não se reduzem a isso. Grandes escritores anseiam permanência, tomam como referência o estilo de outros autores canônicos com os quais procuram dialogar e, no limite, superar. O processo de influência é uma luta por superação de limites, um jogo que não se ganha sem sofrimento.

A leitura que desfruta de um prazer difícil não parece passível de se tornar um hábito popular. Como diz o grande poeta Roberto Piva: "[...] está assustado porque a poesia é uma arte minoritária? Ela sempre vai ser minoritária" (2004). Não há motivos para esperar que a poesia se popularize: "a poesia mais forte é cognitiva e imaginativamente demasiado difícil para ser lida a fundo por mais que uns relativamente poucos de qualquer classe social, gênero sexual, raça ou origem étnica" (BLOOM, 1995, p. 493). A afirmação de que a estética, a literatura reporta a algo muito mais individual do que social é consonante como fato evidente de que os leitores do texto literário são poucos e que a paixão pela literatura não dependente do gênero, classe ou etnia do leitor.

A arte, qualquer que seja ela, não deve se submeter às expectativas da sociedade ou projetos políticos, reduzindo-se a uma experiência de finalidade prática. Não deve servir a programas sociais. A arte é inútil. Se fosse útil, seria qualquer outra coisa que não arte.

Escritores-críticos costumam atentar para o fato de que a poesia, a literatura difícil, é de fundamental importância para a ampliação do imaginário. Argumenta-se que as grandes obras de ficção, outrora denominadas "literatura de imaginação", sobretudo por sua reconhecida originalidade, contribuem para o desenvolvimento da capacidade imaginativa do leitor, assim como para o poder de interpretação, impressão, expressão e crítica.

Octavio Paz, na abertura da Feira do Livro de Frankfurt, em 1992, fez um elogio veemente dos clássicos e falou sobre a importância de se manter a tradição da grande literatura:

> Devemos reatar com a tradição da grande literatura do século XX. Não para repeti-la, mas para prossegui-la [...]. A literatura que eles fizeram não era trivial nem conformista, mas, pelo contrário, crítica, irreverente, agressiva, frequentemente complexa e difícil. Os clássicos modernos não lisonjearam os gostos, os preconceitos e a moral de seus leitores. Seu propósito não era o de os tranquilizar, mas de os inquietar, de os acordar. Era uma literatura de escritores que não tinham medo de ficar sozinhos, e que nunca correram, com a língua de fora, atrás da 'deusa cadela do sucesso'. Para eles, o ofício de escrever era uma aventura em terras inexploradas, uma descida ao fundo da linguagem. Eles nos deram uma lição de maestria, mas também de coragem, de desinteresse. É por isso que suas obras continuam vivas. (apud PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 213)

Os politicamente corretos costumam acusar a literatura canônica de elitista. Mas, como muito bem afirmou Octavio Paz, os clássicos são críticos, costumam frustrar as expectativas e perturbar a moral vigente. Outras características apontadas por Paz que merecem destaque: a complexidade, a "descida ao fundo da linguagem" e o "desinteresse". Um texto difícil que apresenta um trabalho intricado com a linguagem, que deixa ver a preocupação com a estética, com o estilo, e que não serve a nenhuma utilidade prática, certamente é um texto rechaçado pelos politicamente corretos. Harold Bloom fala sobre essa espécie de valorização da facilidade ou aversão à literatura difícil:

> A moralidade da erudição, como se pratica atualmente, é encorajar todo mundo a substituir prazeres difíceis por

> outros universalmente acessíveis, precisamente porque são mais fáceis. Trotski exortava seus companheiros marxistas a ler Dante, mas não encontraria acolhida em nossas atuais universidades. (1995, p. 494)

O questionamento do que caracteriza a literatura como um objeto de arte específico, a negação da qualidade estética, a redução do texto literário a um contexto histórico, é uma moda recente que se faz em nome de uma suposta justiça social. O argumento dos chamados politicamente corretos consiste na ideia de que o valor estético é um produto da luta de classes. Também afirmam que a formação do cânone é ideológica e que atenta ao interesse de grupos dominantes, políticos, instituições de ensino e críticos literários. Atribuem o sucesso e a permanência dos clássicos até mesmo a grandes empreendimentos publicitários.

É inegável que em tudo há ideologia. Não se pretende refutar o argumento de que a luta de classes está envolvida na produção do valor estético. Pelo contrário, entende-se que em tudo há conflito e contradição. A afirmação de que a experiência com a literatura é muito mais individual do que social não deixa de levar em conta o fato de que o indivíduo se forma na sociedade e que, portanto, seus valores se constroem em conflito com esta. Procura-se apenas recuperar a noção, ou a intuição de que, quando se trata de arte, estão envolvidos elementos mais fundamentais do que o contexto histórico. A literatura não se restringe à linguagem, como demonstrou Nietzsche, ela é antes de tudo de vontade de figuração. Nesse sentido, o conflito é essencial. É claro que grandes escritores podem defender determinadas posições políticas. Mas escritores que se tornam clássicos, no limite, anseiam por sua própria individuação, participam do conflito por sua própria permanência. É um equívoco, além de um empobrecimento imensurável da experiência de vida, reduzir a grandeza da arte literária à luta de

classes e a processos históricos. Como diz Albert Camus: "a miséria impediu-me de acreditar que tudo vai bem sob o sol e na história; o sol ensinou-me que a história não é tudo" (CAMUS, 1995, p. 18).

Explicitar a constituição ideológica do processo de canonização é razoável e não há novidade alguma em fazê-lo. Mas considerar que a formação do cânone se faz unicamente para atender aos interesses de grupos dominantes é diminuir a motivação e depreciar o trabalho dos grandes escritores. O enfrentamento do racismo, do machismo e dos preconceitos de classe é imprescindível. Converter causas tão legítimas como essas em policiamento de clássicos da literatura é desviar o foco e perder o adversário de vista ou ainda mirar onde ele não está.

É importante deixar claro que a defesa da autonomia do estético não é necessariamente conservadora. O valor estético, assim como tudo, é constituído por componentes ideológicos. Porém, esse valor não é fatalmente reacionário. É preciso fazer uma distinção clara entre os defensores das qualidades estéticas. Como a abolição dos critérios estéticos em nome da justiça social é uma tendência crescente, há os que reagem a essa disposição, em geral, de duas formas distintas: a maioria é retrógrada ou conservadora, defendendo valores ultrapassados em todas as esferas da vida social. Os outros são resistentes, no sentido de valorizar as qualidades, a especificidade do texto literário, mostrar a importância dos clássicos, das obras canônicas, da tradição da grande literatura. Estes últimos resistem pela valorização do objeto artístico independentemente da vinculação política, ética e religiosa. Obviamente podem assumir determinadas posições políticas e desenvolver uma crítica engajada, mas sem deixar de levar em conta o que é propriamente literário.

A preocupação maior reside no fato de que é crescente a quantidade de pesquisas em Estudos Literários que negligenciam

a especificidade da literatura. Aos poucos, a estética, o objeto característico do texto, é sufocada por uma crítica antes preocupada com questões de ordem social. A obra é esquecida, e a atenção se foca na teoria. Desqualifica-se o texto como objeto artístico. Utiliza-se a arte como pretexto para levantar problemas de classe, gênero e etnia. Toda a complexidade da obra e do trabalho com a linguagem é deixada de lado, e a pesquisa se limita muitas vezes a um mero exercício de contextualização histórica. A moda recente do politicamente correto passa por cima da autonomia do estético, esquecendo-se de que a autonomia em todos os âmbitos da sociedade é palavra de ordem de qualquer programa de emancipação social.

Enquanto aumenta o número de pesquisadores em Estudos Literários que rechaçam a tradição da grande literatura, acusando-a de difundir e ser produto de valores elitistas, a indústria cultural cresce indiferente aos discursos e anseios tanto dos defensores quanto dos detratores do cânone. O nivelamento do imaginário é conveniente ao mercado, que aumenta seus lucros com a venda de livros que se assemelham a qualquer mercadoria de produção em série. Desconsiderar a importância da ampliação do horizonte imaginário, da superação dos limites artísticos e da qualidade estética das obras implica em cessar o alargamento da experiência de vida, abandonar as possibilidades ainda não imaginadas de existência.

É importante ressaltar, por fim, que se considera no mínimo razoável que qualquer pesquisador leve em conta os componentes ideológicos da formação do cânone, que mostre o contexto histórico das obras analisadas, desenvolvendo uma crítica que não se faz sem uma distinção clara da orientação ideológica que se toma como referência. Como diz Barthes: “a liberdade do crítico não consiste em se recusar a tomar partido (impossível!), mas em declará-lo ou não” (apud PERRONE-MOISÉS, 1998, p. 186). Como já se afirmou aqui, um grande escritor pode defender certas

posições políticas, assim como um grande crítico pode se engajar. Os que resistem pelo valor estético, diferente dos conservadores, podem desenvolver uma crítica engajada e, repita-se, é razoável que o façam, não somente por necessidade, mas também para se distinguir da maioria conservadora. O que se procura aqui é chamar atenção do pesquisador em Estudos Literários para a importância de se manter o texto literário em primeiro plano, de se considerar a especificidade do objeto artístico, de valorizar a experiência estética e de disseminar a paixão pela literatura.

Referências

ASSOMBRAÇÃO urbana com Roberto Piva. Direção: Valesca Canabarro Roberto. São Paulo: Coprodução: Valesca Canabarro Dios; SP Filmes de São Paulo; FPA–TV Cultura, 2004.

BLOOM, Harold. **O Cânone ocidental**: os livros e a escola do tempo. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, s.d.

BORGES, Jorge Luis. **Outras inquisições**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CAMUS, Albert. **O avesso e o direito**. Rio de Janeiro: Record, 1995.

LLOSA, Mario Vargas. **A verdade das mentiras**. São Paulo: Arx, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich. **O Nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Altas literaturas**: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

WEISZFLOG, Walter. **Michaelis Português**: moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 1998.

Neokallos: haveria um novo Belo? Poderia ele ser percebido? Acerca de um debate ocorrido no *I Simpósio Internacional de Literatura e Informática*

Enrique V. Nuesch[1]

Em novembro de 2012, aconteceu, na Universidade Federal de Santa Catarina, o I Simpósio Internacional de Literatura e Informática e V Simpósio Nacional de Literatura e Informática, um evento que reuniu especialistas do Brasil e outros países em torno das relações entre arte e tecnologia, podendo-se aqui destacar Alckmar Luiz dos Santos, Lúcia Santaella, Rui Torres e Philippe Bootz. As questões debatidas ao longo do evento foram variadas e, dentre elas, esteve a estética no meio digital. É dessa mesa que surgiu o assunto de que iremos tratar aqui, a saber, a possibilidade

[1] Universidade Estadual de Londrina. Imeio: enrique_nuesch@yahoo.com.br

do uso do conceito do Belo para se pensar as expressões artísticas em meio digital.

Para fazer curta a crônica do debate referido, pode-se resumir da seguinte forma: um dos debatedores da mesa colocou a possibilidade de que o público receptor das expressões em meio digital poderia não estar preparado para a recepção de um novo Belo que as obras estariam oferecendo ou postulando, podendo então estar padecendo de uma *apeirokalia*, um estado anímico que para os gregos antigos significava a incapacidade de perceber o que é belo, de se engajar na experiência do belo.

Por sua vez, tanto outros debatedores da mesa como participantes do público, ao tomarem a palavra, foram categóricos em desqualificar o Belo no estado de coisas atual, por suas ressonâncias platônicas e kantianas que – essa é a alegação geral, mais ou menos uniforme –, estaria superado, pois o Belo estaria intimamente ligado ao Bem, à virtude e a outros conceitos de cunho ético-moral que já haveriam sido descartados pelo pensamento estético desde pelo menos as vanguardas.

A situação causou-nos estranhamento. Por um lado, não vimos qualquer referência platônica no uso do conceito do Belo feito pelo expositor. Por outro lado, ainda que houvesse ressonâncias kantianas, o estado atual do pensamento estético não é um totalmente livre de Kant. Por exemplo, todo o pensamento estético que lance mão da filosofia de Deleuze tem que conviver com o fato de que sua obra *Diferença e Repetição* constrói-se sobre uma arquitetura kantiana, principalmente no momento de delinear conceitos-chave para se pensar a arte, como a "síntese disjuntiva"[2].

[2] Ver Deleuze ([1968] 1988) e Machado (1990).

Em suma, nem houve referência a Platão, nem Kant está superado no pensamento estético contemporâneo e, portanto, do pensamento estético em relação à arte em meio digital. Desta feita, não vemos um motivo forte para se recusar *prima facie* o uso do Belo numa reflexão acerca da arte em meio digital, a não ser por uma preferência de perspectiva, que jamais se elevaria a uma refutação de outras perspectivas ou, nesse caso específico, de uma desqualificação do Belo para os fins propostos.

Com efeito, acerca da relação entre as perspectivas críticas com que objetos artísticos são visados, Halsall (2012) conclui que todos eles são mediados, em última instância, por um juízo de gosto, ou seja, que existe um julgamento estético na própria noção do crítico de que o seu discurso é adequado ao objeto que descreve:

> I have argued that in choosing to bring forth what Goodman calls a 'match' between art objects and the judgments and statements we make about those objects, we make further judgements on how right those matches feel. The judgements are regulated by taste; and hence aesthetic judgement plays a significant regulatory role in how discursive formations about art are structured.

Por nossa vez, acrescentemos que a recusa de um discurso alheio há de dar-se pelo mesmo mecanismo, com operador lógico oposto, ou seja, expressa-se um gosto acerca do aparato conceitual alheio, e a recusa deste pede pela aprovação de um senso comum estético por parte da comunidade crítica.

Dito isso, e já que mencionamos a comunidade crítica, evidentemente, numa matéria como a estética do meio digital, apesar de ser comum que as assertivas teóricas e críticas se façam com intenção de serem aceitas, o consenso total (como em qualquer área do conhecimento) jamais é alcançado. Assim, vemos que, ao

contrário dos seus colegas presentes no evento sobredito, o responsável por um dos números do periódico *Leonardo*, acredita ser urgente que o Belo seja introduzido no discurso sobre a relação arte-tecnologia, tanto do lado do crítico, como do lado do artista:

> Now we can begin to understand how artists can more effectively engage with technology without becoming technocrats themselves. There are two possible ways. One is to bring the discourse of beauty into that of technology, thereby expanding the vocabulary and image of technology. As we well know by now, the way we talk about something can actually fashion that thing. Two, artists can consciously avoid using technology merely as a canvas for their artistic expressions and instead explore ways by which they can let technology answer to the call of beauty. / The historical process in which art set aside its obsession with beauty must now be duplicated in reverse as we ask technology to set aside its obsession with functionality and usevalue, and in the process add a dose of beauty to the beast. (SARUKKAI, 2004, p. 176)

Tais palavras foram publicadas num editorial do mencionado periódico, intitulado *Beauty in the beast*. É uma reflexão breve, mas que, a partir de Sontag e Danto, coloca em termos bem precisos que o Belo (e claro, a beleza enquanto característica de um objeto produzido com vistas ao Belo) enquanto ideia ou valor é necessário na medida em que introduz, na imagem masculina e impessoal construída em torno da tecnologia, os traços femininos e éticos que a tradição clássica sempre associou à arte. Não é, *nota bene*, aquele senso de moralidade rejeitado pelas vanguardas que está sendo invocado aqui; invoca-se, sim, a retomada da ideia de que a tecnologia deve ser investida daquele impulso que torna a materialidade puramente instrumental em uma materialidade a ser contemplada, ou, como é o caso da arte digital, o uso

contemplativo da materialidade instrumental. Logo mais retornaremos a essa ideia de "beauty in the beast".

Por outro lado, considerando a dinâmica da construção conceitual da teoria e da crítica, pode-se observar que a concessão de uso de conceitos previamente existentes é comum, bastando com que haja um esclarecimento, pela especificação de quais significados passados devem ser descartados e quais estão sendo incluídos. A nosso ver é uma operação sensata, de economia conceitual. Concessão, ademais, que não se hesita fazer aos expoentes de linhas de pensamento predominantes. Basta notar que "diferença" não coincide nas obras de Hegel, Heidegger, Derrida e Deleuze, por exemplo, e, no entanto, àqueles que seguem os postulados do último jamais é interposto o contraditório de que "diferença" é um conceito "carregado" de hegelianismo. Até porque isso seria errar miseravelmente na compreensão da linha de pensamento seguida. Entendemos, pois, que o Belo e seu derivado, a "beleza", podem ser usados legitimamente na compreensão da expressão artística em meio digital. Basta fazer o supradito esclarecimento.

É o que trataremos de fazer neste breve arrazoado. A meta não será a elucidação completa do uso do Belo no debate acima mencionado, mas esse será um ponto de partida, uma vez que tivemos acesso às palavras do expositor (CORRÊA, 2012). Tratar-se-á de formular uma hipótese sobre a possibilidade do uso do Belo como conceito para se pensar uma das modalidades artísticas em meio digital, a literatura.

~

Como ficou dito, quando o Belo foi trazido ao debate foi num sentido estético bem determinado, colocando a questão de que um novo Belo pode estar sendo postulado pela poesia digital, e os

receptores não estarem munidos de uma afinação perceptiva que possa torná-lo perceptível. Está claro, pois, que o problema colocado é o da diferenciação entre o simples artefato de programação e a arte-de-fato manifestada pela programação. Ou, nas palavras do editor de *Leonardo*, da injeção de *beauty* na *beast*.

Por um lado, no ciberespaço e nos recortes a ele conectáveis (*hds off-line*, *cd-roms*, *flashdrives* etc.), está disponível uma miríade de expressões com intenções artísticas ou, pelo menos, com objetos programados desprovidos de fins utilitários. Por outro lado, estão os usuários em potencial, receptores dessas expressões e objetos, que podem entrar em contato com eles também com intenções e atitudes estéticas ou, pelo menos, não utilitárias[3]. Mas, no encontro entre esses dois polos, e coincidindo a existência de intenção estética em ambas as partes, estaria garantido o encontro entre as intenções? Aceitando que a intenção estética está dada no objeto, estará o receptor preparado para percebê-la? Eis a questão colocada pela invocação do Belo.

O termo preciso em que essa preparação é invocada está delimitado pelo conceito da antiguidade grega expressado pela palavra *apeirokalia*. Sua introdução no vocabulário contemporâneo foi feita por Leo Strauss em conferências acerca de uma educação liberal[4]. Não possui uma palavra equivalente nos dias de hoje, o

[3] O "utilitário", tanto do lado dos objetos como dos receptores, refere-se aqui à sua existência e uso como ferramentas basicamente para fins de trabalho. Sabemos que a questão é complicada, que trabalho e atitude estética podem se misturar, assim como uma intenção estética no design de uma ferramenta pode existir, como bem o indicou Simondon quando propôs uma tecno-estética. Do mesmo modo, o ciberespaço é lugar onde o videogame tem uma presença massiva, e o mesmo videogame coloca-se numa posição entre entretenimento e arte e, enquanto técnica de entretenimento, recai sobre ele a mesma reflexão a respeito da *beauty in the beast*.

[4] Disponível em: <http://www.ditext.com/strauss/liberal.html>.

que mais se aproxima do seu significado é a "falta de experiência de coisas belas", uma incapacidade de perceber o que é belo e, portanto, de experimentar o Belo.

A preparação de que se fala aqui, pois, é melhor definida de forma negativa, em termos de falta de preparação. Ao perguntarmo-nos por ela, a inquirição vai no caminho de interrogar se ela existe de um modo geral. Por isso, é necessário perguntar-se também por aquilo que se está entendendo como belo, o que pode caracterizar um objeto como belo. Acreditamos que uma possibilidade é entender a literatura digital enquanto uma "violência organizada" contra o próprio meio que lhe dá suporte e matéria. Seguimos nisso a proposta de Heckman (2011), que sugere retomar essa ideia em Jakobson:

> If the literary has Jakobson's violence within its folds, then electronic literature might direct this violence towards to the very material within which it is organized. If literature carries within it revolutionary potential, then a work's merit might be measured by the strength of the order it opposes and the wit with which such an opposition is mounted.

Assim, aquilo para o que a dita preparação deveria capacitar um receptor é a percepção da violência organizada por uma obra contra o sistema de que se utiliza para existir. Ser insensível a dita violência é padecer de *apeirokalia*[5].

[5] São previsíveis algumas objeções a essa ideia, provindas do que chamamos de "conservadorismo pós-moderno", o qual se caracteriza por uma contraditória insistência em, por um lado, não admitir qualquer remissão a conceitos considerados "superados" e, por outro, impor como única alternativa os conceitos provindos de teorias pós-modernas. Por exemplo, pode-se objetar que a ideia da "violência organizada" de Jakobson retomada por Heckman é datada dos formalistas russos. No entanto, uma olhada em teorias, como as de Deleuze

Ora, desta feita, poderíamos nos perguntar, o Belo se manifesta como essa violência? A violência organizada supracitada é aquilo que define o Belo? Respondemos a isso com um sim. De fato, olhando-se para a história da arte em geral, aquilo que diferencia os objetos artísticos em relação aos demais sempre foi essa violência. Em pintura, vencem-se as duas dimensões da superfície plana pela aquisição de perspectiva e profundidade. Em música, organizam-se escalas, modos, ritmos e timbres contra o contínuo das possibilidades da percepção sonora e rítmica; em literatura (e seguindo o princípio de Jakobson), usa-se o sistema da língua contra ele mesmo. Em escultura, como em arquitetura, desafiam-se as leis mecânicas da matéria e as leis ópticas da percepção dos objetos. Não se vê um campo da arte no qual as suas obras destacadas e as que marcam a passagem entre estilos não sejam aquelas que questionam as características naturais da matéria de que se fazem e o sistema dentro do qual emergem.

Desafiar não apenas no sentido moderno que adquire o termo no momento das vanguardas, mas sim no de levar um determinado tipo de obra ao máximo de sua realização, levar um meio de expressão por caminhos antes não trilhados. Tampouco se deve confundir o Belo com o "novo", uma mudança na concepção do que é belo nem sempre há de provir de um questionamento de uma geração atual em relação às gerações anteriores. Um caso emblemático é a do surgimento daquilo que Siebers (2008) chamou de "*disability aesthetics*", quando a descoberta de uma série de

---

ou Derrida, mostra que o famigerado "Corpo sem Órgãos" do primeiro trata-se exatamente de um procedimento metódico, e que a "desconstrução" do segundo é um modo de leitura que exige determinados protocolos para ser realizada e, em ambos os casos, trata-se justamente de atentar contra o sistema (da filosofia, da literatura) de uma forma metódica, de acordo com passos que, se não forem seguidos corretamente, levam a empresa ao fracasso.

esculturas da antiguidade mutiladas pelos percalços do tempo veio a chamar atenção do mundo da arte para a beleza que os defeitos físicos e mutilações podem aportar:

> The dazzling image of shattered bodies presented by fragmentary classical statuary penetrates almost immediately into the eye and mind of artists, who turn toward the artworks with feelings of awe rather than away from them in revulsion, who fight to preserve their fragmentary state rather than make the slightest effort to restore them to wholeness, who begin to mutilate their own works in order to imitate the perfection of the ancient broken bodies. / The Torso Belvedere is badly damaged. But Michelangelo supposedly declared that no attempts be made to restore it. Winckelmann saw in the Torso the perfect masculine form. He explained that the sculpture stirred the beholder to powerful feelings because it was incomplete. Headless, the sculpture nevertheless presents as a seat of noble and lofty acts of contemplation; armless, the work lifts the world around it; legless, it seems the height of mobility, ready to stand up and leave behind in the distance those viewing it.

Um novo Belo nascia no momento da descoberta daquelas esculturas, atingindo imediatamente a sensibilidade dos artistas mais reconhecidos, assim como, ainda séculos depois, um crítico e historiador da monta de Winckelman, chegando a ressoar no século XX, em obras como *O homem que anda*, de Rodin[6]. Sem qualquer sinal de intento vanguardista nesse caso, o novo Belo se impôs pela sua encarnação material nas esculturas, sem *boutades*, sem "manifestos", pela sua simples presença. No entanto, relembrando

[6] Deve-se lembrar igualmente de como a figura do monstruoso, do disforme e do grotesco ganhou espaço paulatino na estética barroca. No entanto, cremos que é questão diferente, sobre a qual não desenvolveremos aqui.

a proposta da "violência organizada", vemos que uma prática desse novo valor se instaura no momento em que é reconhecido pelos artistas e críticos. Passado o instante do assombro, vem a compreensão de que esse novo Belo pode ser atingido em novas obras, adotando procedimentos de destruição sistemática da estética vigente, nesse caso, para a escultura do corpo humano.

A história dessa "disability aesthetics" mostra como o Belo não necessariamente remete às ideias platônicas (jamais Platão diria que há um arquétipo do mutilado e mesmo Aristóteles colocaria a questão em termos de essência e acidente) e nos serve para remetermo-nos ao problema de um novo Belo respeitante à literatura digital.

Retomando a proposta de Heckman, a literatura digital deve ser entendida enquanto violência organizada e, para levar Heckman ao encontro de nossa proposta, acrescentamos que a percepção do Belo em literatura digital se equivalerá, pois, à mínima percepção dessa violência. Ainda que Heckman não se posicione de forma normativa quanto a isso, os critérios para se perceber que dita violência está em curso são dois: o emprego transgressivo ou metalinguísticos dos códigos de programação na construção da obra; e a capacidade desta de despertar no leitor algum conhecimento sobre si mesmo. Falaremos de uma das análises do autor aqui.

As obras analisadas são de autoria de Serge Bouchardon (em colaboração com outros). Vejamos o dito sobre *The 12 labors of the internet user* (2008). Esta faz referência aos doze trabalhos de Hércules, e trata de transformar numa narrativa épica os esforços que todos nós empreendemos no dia a dia para dar conta das exigências que o advento do ciberespaço coloca para as nossas vidas. As "tarefas" propostas pela obra passam por excluir *spam*, bloquear *pop-ups*, limpar *cookies*, entre outros, "suggesting that we, the internet users, are action heroes as we engage in witty simulations

of everyday life in the digital age" (HECKMAN, 2011). Trata-se, pois, de uma obra essencialmente irônica-humorística, na qual se ressalta que aquilo que adveio enquanto ferramenta para facilitar a vida torna-se, em muitos casos, um obstáculo.

Nós mesmos, quando acessamos a obra, optamos por "executar" uma tarefa que se tratava de capturar um animal. O uso da *webcam* estava envolvido: na medida em que nos aproximamos da *webcam*, o jogador em primeira pessoa se aproximava do animal. O problema é que a aproximação não poderia ser abrupta, ou o animal fugiria. Tentamos cinco vezes e não conseguimos. Os motivos podem ser muitos: conexão de internet falhando, causando lapsos em que a nossa imagem gerada apresentasse como movimento abrupto, pela justaposição de imagens, um movimento que foi paulatino e contínuo, processamento de imagem falho pelo próprio *notebook*... Essa mesma tarefa, seguindo a leitura de Heckman, poderia remeter aos problemas que os usuários de *webcam* enfrentam nos seus intentos de comunicação, como congelamento ou picotagem de imagem. Ao mesmo tempo, poderíamos pensar que fomos nós mesmos que não conseguimos realizar corretamente a tarefa, o que nos conduz à conclusão de Heckman sobre essa obra:

> In inscribing human inadequacy into a mythos which positions the machine as the scene of heroic challenge, the authors elevate the digital to Olympian levels. It is a subtle point, and one which takes time to sink in after the novelty of play has worn off, but this piece highlights a relationship that has some basis in a deep existential reality. While digital technology is typically presented to us as a tool, its failures are frequently attributed to human error, the human condition. Overcoming these errors is cast, in the piece, as heroic and virtuous. On the other hand, the myths themselves from which this work draws its inspiration are noteworthy for the capricious and arbitrary nature of

> the gods they represent. While contemporary readers will certainly grasp the epic frustrations of human inadequacy in our dealings with machines, we are also aware that the machines themselves place seemingly thoughtless and arbitrary demands upon users. In the end, *12 Labors* resides in a zone of negotiated meaning–players live with machines, understand their value, see through the overblown nature of technoutopian hype, yet struggle to make do with the daily setbacks and strides accomplished through a tool which has become indispensable

Ao mesmo tempo, pois, a obra remete tanto ao meio digital pela sua construção feita a partir de uma combinação de ferramentas da vida diária e a mitologia como a uma reflexão acerca dos impactos da tecnologia, negativos e positivos, na existência das pessoas.

Outra obra analisada por Heckman chama-se *Loss of grasp* (2010), também de Bouchardon, em colaboração com Vincent Volckart. Trata-se de uma obra construída em *Flash* que apresenta em seis etapas como o personagem perde o controle sobre a sua vida através delas. A história resume-se a como um personagem, certo de que as suas escolhas estão sob o seu total controle, vai-se dando conta de que isso não é verdade: casa-se com alguém que não reconhece após vinte anos, além de seu próprio filho lhe virar as costas, deixando-lhe como carta de despedida um ensaio irônico sobre heróis e como ele não se identifica com o pai. É uma obra que requer a colaboração ativa do leitor, assim como *12 labors*.

No entanto, o seu teor existencial é mais evidente. Isso faz com que o apelo metalinguístico pareça menor, mas isso não passa de aparência. Como bem ressalta Heckman, o leitor mesmo vai perdendo controle dos comandos (pelo sumiço do cursor do *mouse*, por exemplo) ao mesmo tempo em que o personagem perde o controle no andar da história. A última etapa da obra é

emblemática nesse sentido, pois se abre um espaço na tela no qual o leitor pode escrever, mas na medida em que vai escrevendo, aquilo que ele escreve é modificado e se transforma nas palavras pré-programadas pela obra.

Os sentidos atribuíveis são muitos, mas na chave em que lemos, fica claro a alusão a como a máquina enquanto ferramenta de comunicação não garante que o *output* vá se equivaler ao *input*, tanto do ponto de vista de interferência na codificação da mensagem como do ponto de vista da interpretação da mensagem pelo destinatário, o que acarreta descompassos, no fim, entre o que se quer dizer e o que finalmente é dito e, igualmente, quais ditos são atribuídos ao emissor da mensagem. O aspecto formal da obra fica assim bem marcado, ressaltando o material de que se faz a obra e o impacto deste na existência do leitor:

> The net effect is to engage with our anxieties about loss of control across the physical, intellectual, emotional, spiritual, and cultural realms, and to put new media into a perspective that bridges these realms of experience, offering an interaction that is characterized by its complexity, indeterminacy, and elusive agency (Heckman, 2011).

Essas duas obras podem sugerir, a nosso ver, o que seria um novo Belo, caracterizado por essa estética que coloca em primeiro plano o código e a violência organizada contra o mesmo, de forma a transparecer uma desfuncionalização do meio que suspenda o seu emprego utilitário e transmita, na brecha dessa suspensão, uma ideia acerca da relação entre o sujeito-interator e o próprio meio. Em contrapartida, a *apeirokalia* seria a incapacidade de experimentar o que é proposto por esse novo Belo, adotando atitudes assaz comuns na interação com objetos do meio digital, principalmente o abandono daquilo que é, justamente, não

funcional. Sobre esse particular, talvez se deva especular sobre questões de comportamento de navegação. Um estudo realizado sobre a chamada "geração Y" e os fatores visuais que influenciam a sua atenção em páginas da *internet* (DJAMASBI e SOUSSAN, 2010) apresenta, em sua revisão de literatura, o consenso entre os estudiosos de que para essa população, que nos dias de hoje se compõe de aproximadamente 200 milhões de pessoas e está entre os 20 e os 32 anos, "usability is a given and aesthetics are not a bonus but an expectation". Apesar de que o estudo citado não seja direcionado à arte na web, coloca uma questão importante na medida em que no meio digital, justamente, não há uma hierarquização ou diferenciação entre espaços como os há fisicamente, no caso de museus, biblioteca, sala de aula etc.

As obras de Bouchardon poderiam ser facilmente homologadas a quaisquer páginas, e as questões por elas colocadas poderiam ser ignoradas já de saída pelo apelo à não funcionalidade. É certo que no caso de páginas que possuem uma "capa", como a *ELO* (*Electronic Literature Organization*), esta serve como um aviso acerca do conteúdo a ser acessado pelos *links* ali dispostos e, assim, sugere que uma determinada atitude seja adotada. No entanto, é de se supor que certa tensão dialética haverá de se instalar entre os hábitos de navegação e as propostas colocadas pelas obras, uma vez que estas são acessadas, pois, por mais advertências que se coloquem antes do acesso efetivo às obras, elas se apresentam na mesma superfície fenomênica de qualquer página: a tela.

Mesmo considerando que a "geração Y" é apenas um grupo populacional, a sua faixa etária é inegavelmente importante e determinante para a emergência de padrões estéticos vindouros, pois representa a população que irá ocupar posições nos âmbitos da academia e do jornalismo cultural, assim como da própria produção artística. Dado esse fato, vemos que a situação se

complexifica: o novo Belo enquanto violência organizada se coloca como um produto da geração imediatamente anterior, que teve o tempo de avaliar os impactos do advento, generalização e impacto do ambiente digital sobre a existência; já a "geração Y" é aquela que cresceu junto à tecnologia envolvida no uso massivo da web.

Cabe perguntar, pois, se esse novo Belo, como tratamos de esboçá-lo, será capaz de se estabelecer e se manter como um valor a ser buscado e apreciado na produção da literatura digital vindoura ou se irá sucumbir diante da *apeirokalia* que lhe é quase que inerente, uma vez que ele depende do desprendimento de hábitos e gostos fortemente influenciados pelo valor da funcionalidade e da navegabilidade ligados ao meio digital.

Igualmente, a natureza transmidiática da literatura digital contribuiria com essa incapacidade de perceber o novo Belo, já que as obras, sem escrutínio mais ponderado pelo leitor, confundem-se com outros objetos existentes no ciberespaço, ao ponto em que muitos dos esforços críticos precisam valer-se de raciocínios analógicos, antes de qualquer coisa, para primeiro estabelecer o fato literário de um objeto e em seguida empreender a análise literária propriamente dita: é o caso das leituras do tipo "x como y: uma leitura de abc, de Z". De fato, nós mesmos, ao seguir Heckman, estamos pressupondo que a "violência organizada" não é bem uma propriedade, senão algo de caráter performativo, ou seja, é algo que uma obra faz, não bem uma qualidade que possui.

Desde que nos anos 1960 ficou claro que propaganda e poesia, por exemplo, eram duas manifestações linguísticas que lançavam mão de um mesmo procedimento (o caso do "I like Ike", proposto por Jakobson), soube-se que uma propriedade, como a "literariedade", é algo que não pertence exclusivamente ao que se convencionava chamar de Literatura, e sim a diversas manifestações linguísticas. À mesma época delimitava-se com mais clareza

o conceito de "narratividade", que hoje é onipresente, visto tanto em literatura quanto em *vídeo games*. *12 labors*, por exemplo, a primeira vista, não é mais que um "jogo" de resolver problemas, no qual a importância da referência mitológica ali só aparece perante uma atitude mais reflexiva. Ben-Porat (2012) fez um estudo acerca da intertextualidade analisando casos de *videogames* que aludem a obras literárias (tanto da cultura de massas como da canônica) e concluiu que, pelo menos para o *corpus* de *games* analisados, a referência literária é de nula importância:

> Markers of local allusions, metaphoric or metonymic, are not noticeable in games (or dismissed as irrelevant), unless a literary scholar is looking for them. This too, proves the secondary status of the producible narratives in games. Abundance of imported materials, ostensibly markers of metonymic allusions, are rarely perceived as such because: (1) they may fulfill exactly the same thematic and narratological functions without taking on any metaphoric function, in which case they breach the independence requirement (e.g. Harry Potter); (2) they may be cultural memes—minimal units of cultural memory disconnected from their original context: Dante, Vergil, Cerberus, the nine circles of hell—which can be processed as linguistic units without activation of their sources.

As análises de Ben-Porat também levaram em conta a importância da consciência da alusão literária para o uso dos jogos, e em nenhum dos casos ela era relevante. Isso nos mostra que, apesar das semelhanças, há funções a serem desempenhadas por elementos constituintes dos objetos no ciberespaço que podem definir, ou pelo menos diferenciar de alguma forma, o seu caráter mais lúdico, instrumental ou artístico. A diferença, no caso dos *12 labors*, é que a referência mitológica tem uma função que transcende a resolução

dos problemas colocados pela obra no que ela tem de "jogo", sendo que a característica de ser um "jogo" decorre da própria natureza da mitologia de referência da obra. A diferença recai, pois, não na presença da mitologia, mas no que se faz com ela, e, assim, diremos, a mitologia é parte constituinte da organização da violência exercida pela obra sobre o sistema, desinstrumentalizando a mitologia enquanto mero adorno dispensável. Evidentemente, a referência à mitologia ou a qualquer outro texto canônico não é a questão central, apenas foi um elemento usado para a organização da violência.

As condições para o aparecimento de um novo Belo são, como podemos notar, complexas. A palavra Belo é vista com desconfiança e preconceitos do lado da teoria, ou pelo menos o é no âmbito da teorização acerca da literatura digital no Brasil. Por outro lado, o modo como os objetos são dados à experiência no meio digital amalgama fortemente atitudes instrumentais e lúdicas, entre as quais a atitude estética desponta com dificuldade ou se manifesta enquanto uma estética puramente visual. Os hábitos de cibernavegação da geração que em pouco tempo estará ditando que o gosto vigente não permite vislumbrar que uma sensibilidade aberta ao disfuncional enquanto valor estético venha a ser cultivada. A *apeirokalia*, a nosso ver, há de imperar, assim como o faz no âmbito da literatura impressa e em outros âmbitos da arte em geral.

Referências

BEN-PORAT, Ziva. Allusive inter-textuality in computer games. **Literary And Linguistic Computing**, Oxford, v. 27, n. 3, p. 261-271, ago. 2012. Disponível em: <http://llc.oxfordjournals.org/content/27/3/261.short>. Acesso em: 20 dez. 2012.

BOUCHARDON, Serge; VOLCKART, Vincent. **Loss of grasp**. 2010. Disponível em http://www.lossofgrasp.com. Acesso em: 25 dez. 2012.

BOUCHARDON, Serge et al. **The 12 labours of the internet user**. 2008. Disponível em http://www.the12labors.com. Acesso: em dez. de 2012.

CORRÊA, Alamir. "Tecnologia e a Poesia no Brasil: visualidades e/ou sonoridades". Leitura apresentada no **I Simpósio Internacional de Literatura e Informática e V Simpósio nacional de Literatura e informática**, 21 de Novembro de 2012.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DJAMASBI, Sousan et al. Generation Y, web design, and eye tracking. *International* **Journal Of Human-computer Studies**, Elsevier, v. 68, n. 5, p.307-323, maio 2010. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581909001918>. Acesso em: 1 jan. 2013.

HALSALL, Francis. Making and matching: aesthetic judgment and art historical knowledge. **Journal Of Art Historiography**, Birmingham, n. 7, p.1-17, dez. 2012. Disponível em: <http://arthistoriography.files.wordpress.com/2012/12/halsall-aesthetics.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2013.

HECKMAN, Davin. Technics and violence in electronic literature. **Culture Machine**, Open Humanities Press, v. 12, p.1-14, 2011. Disponível em: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/435/464>. Acesso em: 5 jan. 2013.

MACHADO, Roberto. **Deleuze e a filosofia**. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

SARUKKAI, Sundar. Beauty in the beast. **Leonardo**, MIT, v. 37, n. 3, p.175-176, jun. 2004. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/summary/v037/37.3sarukkai.html>. Acesso em: 20 dez. 2012.

SIEBERS, Tobin. Disability aesthetics and the body beautiful: Signposts in the history of art. **Alter - European Journal Of Disability Research**, Association Alter, v. 2, n. 4, p.329-336, dez. 2008. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875067208000709>. Acesso em: 1 jan. 2013.

Poesia, Máquina e o Preconceito Expressivista

Otávio Guimarães Tavares[1]

Escrever, mas não por ter vontade:
escrever por determinação.
Não que ainda haja necessidade
(se é que já houve) de autoexpressão.

(Paulo Henriques Britto)

Introdução

Proponho algumas perguntas para guiar essa discussão: 1) É possível uma máquina (computador) escrever um texto literário (com literário = obra de arte) ou será essa tarefa um privilégio puramente humano (subentendendo aí uma diferença entre o humano e maquínico ou entre o modo de criar do humano e da

[1] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: nonada1@gmail.com

máquina)? 2) Qual a diferença entre um texto literário escrito por um humano e por uma máquina? 3) Invertendo a pergunta: Em que medida um texto literário escrito por um humano não é maquínico? Ou em que medida o processo de criação literária não está submetido a fatores e procedimentos maquínicos (e se aproxima, então, a um texto escrito por uma máquina)?

Como uma brincadeira bem humorada, gostaria de propor a leitura destes dois poemas:

Tu que serves és servido comes	
Tu que comes és comido cavas	Nasce no silêncio do combate a palavra do cansaço
Tu que cavas és cavado morres	Morre da verdade da força o cansaço no medo
Tu que morres já és morto matas	Nasce do medo do silêncio o cansaço na verdade
Tu que somas és sumido sabes	Nasce da força do medo o cansaço na verdade
Tu que sabes és sabido sobes	Nasce do silêncio da verdade o combate na força
Tu que olhas és olhado cabes	Nasce do cansaço no silêncio a verdade do combate
Tu que foges és fugido foge	Morre do medo no cansaço a verdade da força
Tu que paras és parado para	Morre da palavra na verdade o cansaço do combate
Tu que voltas és voltado vácuo	Morre do medo da força o cansaço no silêncio
Tu que berras és bezerro burro	Nasce no cansaço do silêncio o medo da força
Tu que pertences és pretenso tanso	Nasce do medo no cansaço o combate do silêncio
Tu que recusas recusado usado	Nasce da palavra do medo o cansaço na verdade
Tu que não usas és usado velho	

Os poemas têm similaridades, ambos trabalham com uma repetição sintática e lexical, ambos têm quase a mesma extensão, ambos jogam com procedimentos de composição parecidos e gramaticalmente ambos os poemas estão perfeitamente cabíveis dentro das normas da língua portuguesa (podemos até dizer que ambos os poemas apontam para uma mesma concepção de mundo ou para a mesma ideia). A diferença é que um foi escrito por uma máquina – o programa *Sintext*[2] – e o outro foi escrito por um

[2] Programa criado por Pedro Barbosa e J. M. Torres em Java, o Sintext é um gerador de texto automático que permite ao usuário criar sua própria base de permutação. Disponível em: <http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM>.

ser humano. Resta a nós tentar descobrir qual foi produzido por quem. O problema é que, podemos constatar, nenhum dos dois poemas marca a diferença entre a produção humana e maquínica. Nenhum dos dois poemas tem em sua materialidade algo que os determine como "fui criado por um humano" ou "sou o produto de uma máquina"; trata-se de uma indistinguibilidade material[3].

Um caso parecido

Uma brincadeira parecida foi feita por Louis Couffignal em 1965 no Encontro Internacional de Genebra: *Le Robot, la bête et l'homme* ou *o robô, o animal e o homem*. A diferença está no fato de que o poema humano apresentado por Couffignal era de autoria de Paul Éluard, um surrealista.

[3] Quando digo que o leitor deveria tentar descobrir qual foi gerado por quem quero dizer descobrir conscientemente (formalizar), podendo identificar o porquê de sua escolha, e não através de um mero palpite (que rende ao leitor 50% de chance de acerto, já que só temos duas escolhas). É possível que um bom leitor de poemas possa perceber algo que o ajude a escolher entre os dois poemas. Entretanto, trata-se de um detalhe pequeno que, dado tempo e cuidado do programador, poderia ser facilmente alterado e imitado na versão gerada por computador. Para essa comparação, escolhi um poema pronto do Sintext, gerado de uma de suas bases pré-criadas. Não alterei a base nem criei minha própria para essa brincadeira, para que não houvesse uma má intenção minha em direcionar a similaridade dos poemas. Devemos ter em conta que o Sintext, apesar de permitir uma diversidade quase ilimitada de experimentações (seu fator talvez mais interessante está justamente no fato de ser um gerador de texto que permite a qualquer usuário criar seu próprio sistema de permutação), ainda é um programa simples se comparado a possibilidades computacionais presentes hoje em dia. Por exemplo, programas como os de previsão climática, que trabalham sobre uma quantidade de dados estatísticos (passados e presentes) tão grande que seria efetivamente impossível para um humano lidar ou efetuar qualquer previsão levando-os todos em consideração. Se dedicássemos uma máquina assim à geração de poemas, obviamente teríamos resultados ainda mais interessantes.

Quanto aos resultados, de 80 pessoas, 50 escolheram o de Éluard como o de um humano, e 30 acharam que o texto surrealista era de uma máquina. Também, 46 acharam o texto de Éluard mais poético, e 26 acharam o da máquina (CAILLOIS et al, 1965). O que demonstra que havia uma diferença existente e perceptível, porém, pouca. E há as perguntas: O que é ser mais poético? Ser mais "humano" seria ser mais poético? Ou ainda, a aleatoriedade de um surrealista é então quase a de uma máquina? Justamente um surrealista que pretende expressar um inconsciente (ou expressar os pensamentos em um fluxo direto de liberdade sem as amarras sociais e sem crítica), algo intrinsecamente humano, acaba por ser colocado ao lado de algo que não possui nem vida, nem consciência (em um sentido pleno).

A diferença entre a brincadeira proposta por Couffignal e a minha é que o poema humano que Couffignal utiliza foi criado dentro de uma tradição que tem a expressão como condição necessária para obra de arte – ou o que podemos chamar de uma teoria expressivista da arte[4] –, enquanto que o poema que eu escolhi não se filia a tal tradição.

O que pode ser objetado é que – sendo um dos poemas apresentados aqui a produção de um humano – esse humano escreve de forma bastante fria ou mecânica. Podemos, então, cair em críticas como a de que no poema falta voz própria, que o poema não tem emoção ou que o poema não passa de técnica. Bem, essas são críticas que derivam de uma noção de que o poema é algo lírico, que ele deve expressar sentimentos e ser fruto de uma inspiração, pontos de vista que indicam, nas entrelinhas, uma teoria expressivista da obra de arte. É justamente essa noção de obra de

[4] Uso o termo "expressivista" (uma teoria que tem a expressão como condição necessária para considerar algo uma obra de arte) para evitar qualquer confusão com o termo "expressionista", referente ao movimento artístico.

arte que se encontra fortemente enraizada ainda no campo das letras, especialmente no da poesia, que dizemos "lírica", gênero erroneamente atribuído à *Poética* de Aristóteles por uma crítica neoclássica e, sobretudo, romântica, como bem expõe Gérard Genette em seu *Introduction à l'architexte* (1979).

Teoria expressivista

Normalmente, nega-se o estatuto de obra de arte a um poema gerado por uma máquina através de alguma crítica derivada de uma teoria expressivista da arte (ou seja, a da arte como expressão). Teorias desse tipo foram a base para o romantismo, o simbolismo e o surrealismo[5], e continuam a ser o modelo base quando se pensa poesia[6]. A base da maioria das teorias expressivistas da arte é a de que algo é arte se esse algo expressa ou

[5] Não é possível abordar aqui, por uma questão de limitação deste artigo, as diferentes teorias de expressão em cada movimento (e suas variantes internas, como vista por Wordsworth, por Shelley, por Goethe, por Verlaine, por Breton etc.). O que me interessa é a noção geral de uma teoria da arte que tenha a expressão. Para isso, utilizo como base a exposição de Noël Carroll em seu livro Philosophy of art: a contemporary introduction (1999), como também o prefácio de Lyrical Ballads, de Wordsworth (1800), alguns textos esparsos de Cruz e Sousa (2000) e o primeiro Manifesto do Surrealismo, de André Breton, publicado em 1924 (2009).

[6] Pode-se objetar de que se trata de uma visão difundida no senso comum, ou entre aqueles que não têm a arte e a literatura como objeto sério de estudo, entretanto, devo ressaltar que a visão expressivista ainda se encontra bastante presente nos meios acadêmicos de letras e outras artes, tendo sido a base – junto com as noções neoclássicas e iluministas de autor, liberdade, distinção entre público e privado etc. – de nossa noção de arte. Como todo conjunto de pensamentos entranhados em nosso dia a dia, ele se torna bastante difícil de perceber e ser criticado.

externaliza alguma emoção, tornando-a apreensível para outro, seja daí diretamente ou indiretamente (CARROLL, 1999). Podemos formalizar do seguinte modo:

Artista (emoção X) = [intenção]→ formalização material → **Receptor** (emoção X recebida)

Não se trata, obviamente, do conceito de expressão comunicativa, de um significante que comunica um significado, e sim de expressão na forma de um idealismo sumário em que existe uma essência (emoção) que pode ser transferida (em si) a outro em sua íntegra (ou vagamente). A diferença está em que: na primeira, existe um objeto ou um símbolo que é lido independentemente do autor, trata-se de um objeto configurado pela intenção desse autor, mas que funciona independentemente dele, no sentido de que o artefato criado tem autonomia (basta pensar numa placa de trânsito escrito "PARE"). No segundo caso – o conceito de expressão na teoria romântica, simbolista ou surrealista –, o objeto é apenas um meio para transferir uma idealidade ou uma essência. A obra é uma formalização material que, se a emoção do autor for "verdadeira" ou "autêntica" a obra será de boa qualidade.

A obra acaba por ser intrinsecamente vinculada ao autor, ela é fundamentada pelas vontades e emoções deste, pela sua capacidade de apreender uma essência e transferi-la. Logo, temos que na teoria expressivista o peso repousa sobre o autor – no "eu" subjetivo – e na essência (emoção) a ser transferida ou evidenciada.

Não quero dizer que a "expressão" de uma emoção ou de um estado de espírito seja algo impossível, apenas que ela opera de forma diferente do modo como foi visto pelos movimentos acima

citados e que ela não sustenta uma condição de necessidade para a obra de arte[7].

Alguns pressupostos

Uma teoria expressivista subentende que é possível compreender e codificar materialmente emoções e que é possível transferi-las (mas não no sentido de trabalho ou construção). Entretanto, todo esse processo está imbuído de uma noção de autenticidade e de verdade. O autor precisa experienciar aquela emoção e ser sincero com relação a ela para que ele consiga tocar o receptor com a mesma emoção. Existe, pois, o pressuposto de uma emoção original experienciada e transmitida para ser sentida pelo receptor. Essa concepção rechaça um autor que dissimule sua emoção, presumindo que se esta não for verdadeira e se ele não for sincero, não haverá uma obra de arte ou haverá uma má obra de arte (CARROLL, 1999).

Novamente, o peso está sobre o indivíduo, sobre o individualizado, sendo que a emoção é, de alguma forma, única daquele que a experiencia. Ao colocar o foco sobre o indivíduo, sobre o subjetivo, torna-se possível atribuir autoria a tudo. A teoria expressivista coincide com cosmovisões que colocavam uma subjetividade na origem de tudo. Isso pode ser notado com a concepção romântica de natureza, em que esta passa a ser antropomorfizada – em uma Mãe Natureza – passando a ter vontades e propósitos, e podemos interpretar suas ações como "boas" ou "ruins"[8]. Um

[7] Muito menos estou aqui a criticar a produção poética desses movimentos, estou, sim, a evidenciar os problemas de uma dada teoria diante de uma produção x (os poemas gerados por computador).

[8] Essa noção de natureza como sentiente ainda é bastante presente em nossa sociedade e tem consequências factuais em como lidamos com meio ambiente (BRAIDA, 2013).

tigre devorando uma presa se torna, aos olhos românticos, um ato movido por uma intencionalidade maior dentro de um sentido de mundo. Subentendo-se uma noção de Natureza pelo viés romântico, a morte daquela presa tem um sentido como um propósito movido por uma vontade superior, existe uma "razão" para a morte daquela "pobre" presa[9].

É também lançando mão dessa noção de Natureza sentiente e considerando a sociedade humana como Natureza que os surrealistas irão se permitir falar de um acaso objetivo, pois se trata de perceber essa vontade da Natureza em ação e antever suas intenções nos eventos diários (BÜRGER, 2012). É um modo operante em consonância com a noção de passividade e inspiração emocional das correntes poéticas citadas.

Ao efetivar esse foco sobre o sujeito, sobre a emoção e sobre a transmissão de certas essências, a teoria expressivista se torna mais abrangente do que uma teoria mimética da arte focada sobre coisas e ações. Pode-se então fazer uma releitura da produção artística mimética ao modo e dizer que uma visão expressivista já se encontrava presente nelas (que estas já eram uma expressão). Torna-se possível atribuir expressão a obras que não a pretendiam (e até a objetos que não teriam uma "autoria" no sentido pleno). Isso se deve ao fato de que a teoria expressivista se baseia em elementos não concretos – ideais e subjetivos –, enquanto que a teoria mimética se baseava em aspectos concretos – coisas, ações etc. O perigo óbvio dessa abrangência é a possibilidade de ela poder extrapolar para objetos não artísticos e criar uma confusão do que é arte (CARROLL, 1999).

[9] O que é diferente de dizer, biologicamente, que, aquela morte tem um papel na manutenção da cadeia global de vida, sendo ela prevista e parte desse sistema.

Os problemas

Para resumir um pouco, Noël Carroll expõem uma versão geral da teoria expressivista da seguinte forma:

> x é uma obra de arte se e somente se x é (1) uma transmissão (2) intencional para um público (3) de um mesmo (típico) (4) sentimento (emoção) (5) individualizada (6) que o artista experienciou (ele mesmo) (7) e clarificou (8) por meio de linhas, formas, cores, sons, ações e/ou palavras. (CARROLL, 1999, p. 65)[10]

Podemos distinguir, dentro dessa definição, algumas das características necessárias para ser obra de arte e colocá-las ao lado de um poema gerado por uma máquina.

Não se pode falar, por exemplo, de intenção de expressar (no sentido romântico[11]) para uma máquina. Ela produz um poema funcionalmente, ou seja, como resultado de uma operação em que os meios operam para os fins. Não há inspiração, há um trabalho sobre elementos e regras dentro de um *corpus* (predeterminado ou não)[12].

---

[10] "x is a work of art if and only if x is (1) an intended (2) transmission to an audience (3) of the self-same (typeidentical) (4) individualized (5) feeling state (emotion) (6) that the artist experienced (himself/herself) (7) and clarified (8) by means of lines, shapes, colors, sounds, actions and/or words." (Todas as traduções são de minha autoria.)

[11] Seria possível pensar a intenção de uma máquina no sentido de um "mover para X" ou de uma "força em direção a X", plausíveis dentro de uma concepção funcionalista.

[12] Apesar de o conjunto de léxico para uma dada permutação no Sintext seja limitada pela base construída por um usuário, não seria descabido pensar em um gerador que coletasse léxico em sítios com obras literárias como o Project Gutenberg <http://www.gutenberg.org> (claro que seria necessário um sistema de filtragem adequado).

Nesse sentido, também não há emoção original (muito menos individual) a ser expressada ou transmitida para um espectador. A produção maquinal é fruto de uma funcionalidade automática e fortuita dentro de uma série de regras preestabelecidas. Ela opera dentro de um jogo de possibilidades e cruzamento de elementos.

Com relação à autenticidade da emoção, existe o problema de que a teoria expressivista acaba por confundir condição necessária com qualificação da arte. Negar estatuto de obra de arte é diferente de dizer que é uma arte ruim. Má arte ainda é arte, mas o elemento de verdade ou autenticidade estabelecido acaba sugerindo que se pode ser menos verdadeiro, logo, ser menos arte.

Ademais, é presente a noção bastante equívoca de que uma expressão forte acarretaria uma arte melhor. Se tal fosse verdade, os adolescentes emotivos seriam os melhores poetas. O mais interessante está no fato de que não só é possível captar um padrão de certo "estilo adolescente" (que de acordo com uma teoria expressivista, deveria ser único), mas é possível criar um gerador de poemas adolescentes com base nesse padrão, como bem o fez Josh Larios em seu *Adolescent poetry generator*[13].

Como já mencionado, a tendência das teorias expressivistas é desconsiderar uma arte feita sem sinceridade ou autenticidade (noção de que o autor experiencia a emoção que almeja transmitir). Entretanto, existem circunstâncias em que tal proposição seria inadequada. É o caso da interpretação cênica (em que o autor não sente exatamente o que ele interpreta), da arte por encomenda, dos ficcionistas de histórias de horror (seria estranho pensarmos que H. P. Lovecraft estava tão aterrorizado quanto seus leitores quando escrevia suas obras) e até mesmo da poesia se pensarmos nos tão citados versos da *Autopsicografia,* de Fernando Pessoa.

[13] Adolescent poetry generator. Disponível em: <http://www.elsewhere.org/hbzpoetry/>.

Como a teoria expressivista tende a tirar o foco do objeto artístico (mudando-o para o autor e sua transmissão) ela acaba por desconsiderar a possibilidade de um efeito sobre o leitor ser o resultado de uma construção técnica bem articulada (ou considera, mas esse sempre surtirá uma má obra e efeito inadequado). Ela esquece que se uma obra produz medo ou tristeza em alguém é porque ela foi construída, tecnicamente arquitetada, para gerar tal efeito.

Noël Carroll explicita a quebra proporcionada por qualquer processo de criação aleatória, seja computacional ou empreendida simplesmente em forma de jogo:

> Técnicas de aleatoriedade desafiam a necessidade das condições de identidade, experiência e clarificação da teoria da transmissão enquanto que, ao mesmo tempo, rejeitam a noção de que o artista pretende transmitir qualquer coisa predeterminada por sua própria experiência. Sua própria experiência foi retirada do processo; estratégias de aleatoriedade são utilizadas com o propósito de tornar qualquer intenção de comunicar sua experiência impossível de implementar. (CARROLL, 1999, p. 73)[14]

Em outras palavras, invalida-se a noção teórica de expressão de um "eu", retirando de cena tanto o "eu" quanto a expressão. Um gerador de textos automático nega os pressupostos básicos de uma visão expressivista enquanto ainda apresenta um artefato artístico, ou, como vimos anteriormente, que não marca sua

[14] "Aleatoric techniques challenge the necessity of the identity, experience and clarification conditions of the transmission theory while also, at the same time, rejecting the notion that the artist intends to transmit anything pre-determined by her own experience. Her own experience has been taken out of the process; aleatoric strategies are adopted in order to make any intention to communicate her experience impossible to implement."

diferença com relação a uma produção humana. Especialmente porque o mesmo procedimento de criação computacional permutativa do *Sintext* poderia ser executado fora da máquina por um ser humano, como efetivamente o fez o poeta E. M. de Melo e Castro em seu *Tudo pode ser dito num poema* (1977, p. 98) (podemos também lembrar da proposta *Dada* feita por Tristan Tzara de retirar palavras aleatórias de um saco para criar poemas; do jogo de *Cadavre exquis,* do Surrealismo; das brincadeiras com o *I Ching,* por John Cage e Merce Cunningham; do sistema de *contraintes* amplamente utilizada pelos membros do OuLiPo; e do método experimental do grupo Po-Ex português ao qual Melo e Castro pertenceu[15]).

Poema gerado e retroleitura

Mas se não tenho prova de que houve um sentimento originalmente experienciado por um autor para a composição da obra e, posteriormente, sentido por mim no ato da leitura, o que é que ocorre? Na teoria expressivista, existe uma espécie de retroleitura, na obra, a partir da qual somos levados a sentir alguma emoção (como muitas obras efetivamente nos fazem), fazendo crer que é essa a emoção que o autor sentiu e que pretendeu expressar. Trata-se de atribuir um estado subjetivo (psicológico) a alguém (o autor) através de nossa pretensão subjetiva de absoluto "eu", como supremo, sinto x, logo o autor também deve ter sentido esse x. Eu atribuo o meu estado emocional ao autor (e não ele a mim).

[15] São todos métodos aleatórios empreendidos sem a utilização de um computador, porém, é importante ressaltar que estes tinham diferentes propósitos e pressupostos com relação à concepção artística. Queneau (1973) deixa claro que o OuLiPo, por exemplo, tem propostas diretamente opostas às do Surrealismo.

Existe uma projeção por parte do leitor que evidencia uma espécie de primazia indireta da leitura, ou, novamente, de uma subjetividade (a teoria expressivista colocaria sempre o foco sobre a subjetividade, tanto na sua pretensão original de um autor que expressa sua emoção sincera, quanto no que efetivamente acontece através de um procedimento de leitura que coloca a subjetividade do leitor indiretamente como suprema).

O que acontece com um poema gerado? Como podemos considerá-lo? Pode-se argumentar que é um humano que cria a programação, logo, até o poema gerado é em alguma estância criado – mais "distantemente" – por um humano (daí podemos elaborar complexos esquemas gráficos para tentar demonstrar até que ponto ou como ocorre a relação entre humano e máquina no processo de criação, tentando estabelecer níveis de autoria, coautoria, entre o programador, o computador e o usuário, como faz constantemente o próprio criador do *Sintext*, Pedro Barbosa)[16].

Mas se ainda escolhermos considerar o humano o criador do poema gerado, talvez seja mais adequado considerar o *Sintext* todo – em todas as suas etapas de criação – como uma obra de arte (o que seria pensá-lo como um procedimento que abrange o *Sintext* em *Java*, a programação de uma base permutativa individual, a geração dos poemas e a leitura dos próprios poemas gerados, ou seja, tanto o artefato tecnológico, quanto os procedimentos de ação envolvidos). Isso é válido, mas não exclui o problema mencionado nesse trabalho.

[16] Resta-nos lembrar de que o conceito de autoria como temos hoje vem à tona somente com o iluminismo e romantismo (com pretensões de universalidade e eternidade). Logo, trata-se de uma concepção um tanto recente que já demonstra sinais de falência nos anos 1950-60. Continuar tentando aplicar essa noção de autoria, com pressupostos de sua respectiva época, nas obras contemporâneas que não seguem os mesmos pressupostos é um sinal que nem percebemos essa noção como datada e limitada.

Quem programa no *Sintext* não pode ter em mente todas as possibilidades de efetivação do código-fonte. O que ele cria é um campo potencial, um campo de possibilidades de poemas, dos quais ele não tem como prever a existência individual, o que invalida qualquer possibilidade de uma explicação expressivista, já que o "autor" não cria diretamente aquele poema específico[17].

E o que acontece com a minha leitura do poema gerado? Posso ler e sentir algo, mas, pelo fato de a obra ter sido gerada por uma máquina, sei que não houve um autor originário que sentiu algo e sei que não há expressão de algo intencionado, não há um sentido pretendido daquela obra (nem mesmo sentidos pretendidos). Os pressupostos de uma visão expressivista são dados como inconsistentes diante de um objeto empiricamente dado. Ou seja, o procedimento de retroleitura é barrado e frustrado, pois revela que posso ser levado a experimentar uma emoção ou a procurar um sentido por algo que não a tem (uma máquina). Ou ainda, que a origem emocional não tem necessariamente nada a ver com obras de arte[18]. A reação típica é dizer que aquilo – o poema gerado – não é arte, visto que não se enquadra na definição expressivista de arte, o que é um procedimento dogmático: negar a algo um estatuto x porque esse x não se compatibiliza a regras anteriores a x (comportamento que nada ajuda na clarificação ou compreensão do objeto em questão).

[17] Sobre a criação de uma obra potencial através da escrita de um código-fonte (e uma crítica acerca da suposta "distância" entre o criador e o ato de criar) remeto o leitor ao meu artigo Considerações Acerca do Código Fonte na Poesia Digital (2010).

[18] Digo "necessariamente", pois pode haver com certos casos.

Os problemas das distinções máquina x humano

A tendência geral diante de um poema gerado, quando há consciência de que ele é o produto de uma máquina, seria o de não interpretá-lo, pois tendemos a compreender o ato de interpretar como o de supor um sentido expresso por alguém. Na ausência explícita dessa origem, pelo objeto ser fruto de uma máquina, o ato de interpretação parece cair no vazio. A origem computacional do poema frustra a intenção de interpretar[19]. Isso ocorre até mesmo em se tratando de poemas gerados que acabam por imitar certo estilo romantizado ou emocionado de poesia, como é o caso dos poemas gerados e coletados no livro *Poemas V2,* de Ángel Carmona:

> Arderán perdido y oscuros sus pasos
> porque habrá acabado el momento de no llorar,
> negra vida no levantes la belleza,
> rozan tus besos mis ojos
> truncando los pensamientos de tu amor,
> sin prisa. (CARMONA, 1976)

Temos aí um poema que aparenta expressar uma emoção seguindo o padrão do que pensaríamos, dentro de uma teoria expressivista, que seria produzida por um humano. O problema é que ele também foi gerado por uma máquina. Ao mesmo tempo, entre o poema criado por um humano apresentado no início desse texto e o poema gerado por Carmona, provavelmente os leitores elegeriam o de Carmona como o humano, justamente seguindo os estereótipos de uma concepção expressivista. O poético, então,

[19] O Cadavre exquis surrealista só é interpretável por eles porque acreditavam estar desvelando um acaso objetivo, que teria por trás uma Natureza minimamente sentiente, ou uma vontade.

em uma concepção bastante rasa e geral, estaria ligado a um padrão expressivista que subentende um humano.

O caso pode ser notado justamente com alguns comentários de Funkhouser ao assumir uma visão de que a máquina deve produzir poemas "maquínicos" e não poemas humanos (não deveria tentar imitar uma construção "humana"): "Alguém que deseja que um computador escreva um soneto petrarquiano, por exemplo, e espera que ele o escreva tão bem quanto Petrarca, está pedindo que a máquina faça o tipo errado de tarefa"[20], pois para ele, "não há como programar computadores para engendrar um poema 'perfeito"[21] (FUNKHOUSER, 2007, p. 79). E, contraditoriamente, ele sugere que o poema gerado deve possuir elegância e lirismo para provocar um efeito estético (FUNKHOUSER, 2007)[22].

Perfeita tolice, já que o próprio Pedro Barbosa lança, em 1977, um livro, *Cibernética I – autopoemas gerados por computador*[23], com poemas ao estilo de Camões. Entretanto, o posicionamento de Funkhouser mostra que até alguém que trabalhe com poemas gerados e arte computacional pode cair em preconceitos básicos de uma diferenciação necessária e inerente entre um objeto textual criado por um humano e o texto gerado por uma máquina, coisa que para Funkhouser adquire até mesmo um tom

[20] "Someone who wants the computer to write a Petrarchan sonnet, for example, and expects it to write it as well as Petrarch, is asking the machine to perform the wrong type of task".

[21] "Computers cannot be programmed to engineer a 'perfect' poem".

[22] O que seria um poema "tradicional"? A resposta, dentro do presente contexto, provavelmente seria: um poema produzido cerca do século XVIII-XIX, criados dentro de uma tradição de poemas líricos.

[23] Essa e outras informações acerca do Po-Ex (incluindo gravações de rádio transcritas) podem ser acessadas no sítio Obrigatório Não Ver, de Fabiano Silva e Xavier Gonçalves.

prescritivo, pois ele determina que uma máquina deve produzir algo que seja maquínico.

Resta a pergunta do que seria isso, já que o poema maquínico, no início desse trabalho, foi criado por um humano e o poema romantizado (pretensamente humano) de Carmona foi gerado por um computador, e ambos não apresentam marca material de sua origem. A questão é que, uma teoria expressivista da arte sempre subentende um humano como origem da arte[24].

A pressuposição de um humano

O conceito de expressão abrange emoção ou estados de caráter (ou ainda o que seria o estado de espírito ou da alma). Em uma teoria expressivista, expressão é a manifestação, exibição, objetificação, corporificação ou demonstração de qualidades humanas, ou o que poderíamos chamar, seguindo Noël Carroll, de propriedades antropomórficas, ou seja, qualidades que normalmente só se aplicam a humanos (CARROLL, 1999). São essas características que são expressas por obras de arte:

> Dizer que uma obra de arte expressa x significa que ela manifesta uma propriedade tipicamente aplicada a humanos – tais como tristeza, coragem e afins. Em resumo, dizer que uma obra de arte expressa x significa que ela manifesta, exibe, projeta, encarna ou mostra algum x em que x é uma qualidade humana (alguma propriedade antropomórfica)

[24] Daí os problemas acarretados com relação a obras produzidas por animais (quadros pintados por um macaco), e as obras falsificações, tanto uma obra que pretende passar por outra (uma falsificação da Mona Lisa), quanto uma obra que pretende ser outra obra de um autor x (uma pretensa obra ainda desconhecida de Da Vinci, mas que na realidade é o produto de uma falsificação).

> tais como uma propriedade emotiva ou uma qualidade de caráter. (CARROLL, 1999, p. 81)[25]

De um modo mais formal, Carroll coloca da seguinte maneira:

> Um artista expressa (manifesta, encarna, projeta, objetifica) x (alguma qualidade humana) se e somente se (1) o artista foi movido por um sentimento ou uma experiência de x para compor sua obra de arte (ou uma parte dela); (2) o artista imbuiu sua obra de arte (ou alguma parte dela) com x (alguma qualidade humana); e (3) a obra de arte (ou a parte relevante dela) tem a capacidade de dar ao artista o sentimento ou a experiência de x quando ele ou ela a lê, escuta e/ou vê novamente, e, consequentemente, de transmitir o mesmo sentimento ou experiência de x a outros leitores, auditores e/ou espectadores. (CARROLL, 1999, p. 81-82)[26]

Há na teoria expressivista um vínculo absoluto da arte com o humano. Trata-se de uma teoria que pressupõe um humano como origem e dota este de um privilégio transcendental sobre o mundo. Não se trata de um humano nivelado com o mundo, mas de um humano visto como um ser único e superior ao resto da

[25] "Saying that an artwork expresses x means that it manifests a property typically applied to humans—such as sadness, courageousness, and the like. In summary, then, to say that an artwork expresses x means that it manifests, exhibits, projects, embodies, or shows forth some x where x is a human quality (some anthropomorphic property) such as an emotive property or a quality of character."

[26] "An artist expresses (manifests, embodies, projects, objectifies) x (some human quality) if and only if (1) the artist has been moved by a feeling or an experience of x to compose his artwork (or a part thereof); (2) the artist has imbued his artwork (or some part of it) with x (some human quality); and (3) the artwork (or the relevant part) has the capacity to give the artist the feeling or experience of x when he or she reads, listens to and/or sees it again, and, consequently, to impart the same feeling or experience of x to other readers, listeners and/or viewers."

existência, seja por uma centelha divina que o inspira e o distingue ontologicamente do mundo ou, hoje, por um fator biológico pretensamente inalcançável por todos outros seres na terra e além.

Esse ponto de vista se torna claro no livro, originalmente publicado em 1928, do filósofo alemão Max Scheler, intitulado *A Posição do Homem no Cosmos* (2003). A concepção de Scheler acerca do humano coloca-o como um ser espiritual, sendo que é a partir do espírito que surge: "uma determinada classe de *atos volitivos* e emocionais tais como a bondade, o amor, o remorso, a veneração, a ferida espiritual, a bem aventurança e o desespero, a decisão livre: a palavra espírito [Geist]" (SCHELER, 2003, p. 35).

O espírito como base do humano é a origem das emoções. É também o que permite ao humano ter acesso aos "fenômenos originários ou dos conteúdos essenciais" (SCHELER, 2003, p. 35). Trata-se de um elemento diferenciador, externo ao mundo, que garante a independência – segregação – do humano com relação ao orgânico e ao psíquico:

> Se situarmos no topo do conceito de espírito a sua função particular de saber, o tipo de saber que só ele pode proporcionar, então a determinação fundamental de um ser "espiritual", seja qual for a sua constituição psicofísica, é o seu desprendimento existencial do orgânico, a sua liberdade, a possibilidade que ele – ou o centro da sua existência – tem de se separar do fascínio, da pressão, da dependência do orgânico, da "vida" e de tudo o que pertence à "vida" – por conseguinte, também da sua própria "inteligência" pulsional. (SCHELER, 2003, p. 36)

Essa separação, presente na maioria das concepções artísticas expressivistas, presume uma dicotomia existencial de que o mundo se encontra fendido – platonicamente – em dois. Do lado mais elevado e mais nobre estaria o humano – ser espiritual –, que,

segundo Scheler (2003), diferente do animal, não está preso e regido por seu entorno, não carrega seu entorno em todas as suas ações – não é determinado por seu meio e estrutura de mundo –, possuindo uma liberdade absoluta garantida pelo espírito. Essa externalização também lhe permite um conhecimento a partir de fora do mundo, dando ao humano a capacidade de objetificar o mundo e sua própria condição psíquica e fisiológica, por ser dotado de uma autoconsciência. Temos, então, como fundação de distinção ontológica do humano, o espírito, eterno e atemporal:

> o centro a partir do qual o homem empreende os atos de objetivação de seu corpo e de sua *psyche*, tornando objetivo o mundo em sua plenitude espacial e temporal, não pode ser ele mesmo uma 'parte' deste mundo e também não pode, por conseguinte, possuir nenhum lugar qualquer e nenhum tempo qualquer determinados: ele só pode estar colocado no *fundamento ontológico mais supremo.* (SCHELER, 2003, p. 45)

Portanto, quando uma teoria expressivista estabelece uma primazia do humano, não se tem em mente um humano em carne e osso no mesmo nível de todos os seres no mundo, mas um humano privilegiado, um humano que porta uma distinção externa com relação ao mundo, ele tem uma pretensa liberdade absoluta, ele é movido em direção à arte pela inspiração (ou seja, uma força externa que o dota da emoção e capacidade autêntica para arte). Se aceito uma noção idealista, como a de Max Scheler (2003), de que existe uma essencialidade humana, e que a arte está atrelada a ela, então verdadeiramente um computador jamais poderá produzir uma obra de arte. Disso decorre que teríamos que negar como arte um dos poemas que vimos no início deste texto. O problema é que não

saberíamos qual e, por condenar um, teríamos de nos perguntar, "Por que não o outro?"[27].

Olhar a questão sob o viés expressivista acaba por limitar e diminuir, como vimos, uma máquina, pois parte do princípio de um privilégio essencial do humano, colocando em estado inferior tudo que não é humano, acaba nos fazendo olhar as máquinas como a limitação do século XIX, máquinas com operações estritamente unilaterais e objetivas (bastante distante das máquinas que possuímos hoje), para finalmente vincular a máquina à impossibilidade de criar.

Sobre uma "perda" de sentido[28]

A teoria expressivista, ao mover o foco sobre o sujeito que é alimentado e movido por uma externalidade ao mundo, fundamenta a arte em algo externo a ela e caracteriza sua distinção a partir de uma essência. O que interessa não é a obra – física, material ou como ação cênica –, mas essa externalidade da expressão fundamentada em um espírito ou essência que move o autor pela emoção. Em resumo, o sentido, como concebido em um sistema expressivista, era externo à obra. O autor, movido pela inspiração e tendo um pretenso contato com algo "eterno" ou com uma "essência" em forma de emoção, transmite em forma de arte para um

[27] A resposta óbvia, se pressuponho uma visão expressivista, seria que não condeno o outro porque ele é feito por um humano. A distinção entre um poema criado por um artista humano e um poema gerado por um computador se torna uma distinção essencialista.

[28] Essa seção foi desenvolvida num diálogo ocorrido durante a disciplina Seminário Avançado de Ontologia, na Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal de Santa Catarina, ministrada pelo Professor Celso Braida durante o primeiro semestre de 2012. Devo a essa discussão algum dos pontos abordados aqui.

público que terá o mesmo contato que ele. O que importa nesse sistema é o contato com o além, sendo a materialidade da obra apenas um meio descartável, porém que só pode existir via essa relação de expressão.

Quando não há mais marca no objeto que permita diferenciar um texto escrito por um poeta humano, como E. M. de Melo e Castro e aquele gerado por uma máquina, a *Sintext*, significa que podemos dizer que não há mais "sentido", ou a pretensão de expressar um, porquanto não há uma intencionalidade externa ao texto em ação.

A situação nos mostra algo sobre o que consideramos a língua. Ela escapa ao natural ou artificial e não comporta essa distinção já que é sempre uma construção. O texto gerado por uma máquina é uma união fortuita de palavras. Não há alguém que "quer" escrever aquilo ou para quem aquilo seja uma manifestação de intencionalidade. O texto gerado é uma espécie de voz sem falante, é uma voz que não pertence a ninguém, que não é pronunciada por ninguém. É desse modo que não há mais sentido.

Entretanto, essa "falta" de sentido só existe – só causa náusea ou mal estar – se estou partindo de uma visão de mundo que (pré)assume a existência de sentido e a necessidade de sentido externo ao mundo[29]. Assim, as correntes pós-modernas quando enfaticamente postulam o fim do sentido, a perda de uma "aura" ou o vazio do texto – e lamentam a perda destes – estão evidenciando sua vinculação com uma visão de mundo que quer um sentido, partindo de uma conceituação natural, em que o artificial – o maquínico – seria a falta de sentido.

[29] Vale distinguir aqui essa visão de uma em que o sentido é uma construção, em que dotamos coisas de sentido.

A pergunta é: Será que não foi sempre assim? Afinal, essa falta de sentido está também ligada ao fim do sujeito e da estética como foi elaborada pelo iluminismo e pelo romantismo. Ou seja, o sentido, como o consideramos na visão artística em questão, tem uma pretensão de verdade e eternidade (como se sempre houvesse existido), porém, é algo datado e bastante recente. Se voltarmos, com um olhar histórico, às épocas anteriores do iluminismo e romantismo, veremos que os conceitos de autoria, originalidade e expressão não têm lugar nas concepções, por exemplo, medievais ou seiscentistas.

Esse tipo de visão que eu escolho aqui pode ser tida como niilista, pois nos limita ao plano da imanência, anulando qualquer chance de transcendência. Porém, eu diria que ela é bastante vantajosa, já que nos livra da figura horrenda de algo externo, eliminando a necessidade de um gênio ou uma inspiração para a composição artística, e coloca todo nosso ser aqui no mundo. Se tudo está no mundo, então tudo que necessito para criar está aqui, não há outro lugar de onde a arte deva provir.

Com isso, qualquer um pode produzir uma obra de arte, não há mais privilégios (esse seria o resultado desse raciocínio, na dissolução da visão de que "a arte é pra poucos"). Ao mesmo tempo em que pode ser vista como niilista, essa visão também pode ser tida como algo que retira os obstáculos invisíveis e deixa apenas aqueles que podemos ver e contra os quais podemos lutar. Ela joga o peso de nós sobre nós mesmos e em nossas ações, porém, ao menos ela é regida pelo mundo no qual vivemos.

O ser humano não tem nenhum privilégio ontológico sobre o mundo. Um poema gerado por ele tem a mesma condição material que um poema criado por uma máquina – ambos são artefatos no mundo.

Referências

BARBOSA, Pedro; TORRES, J. M. **Sintext**. Disponível em: <http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM>. Acesso em: 10 nov. 2012.

BRAIDA, Celso. *A falsa opção entre renaturalização e hipertecnificação*. 2013. (a ser publicado na revista **Filosofia Unisinos**, v.14, n. 1, 2013, consultado em edição cedida pelo autor).

BRETON, André. Manifesto do Surrealismo. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda europeia & modernismo brasileiro**: apresentação dos principais poemas metalinguísticos, manifestos, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 a 1972. Rio de Janeiro: Vozes. 2009.

BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CAILLOIS, Roger; et alii. **Rencontres internationales de Genève**: le robot, la bête et l'homme. 1965. Disponível em: <http://classiques.uqac.ca/>. Acesso em: 8 nov. 2012.

CARMONA, Ángel. **Poemas V2**: poesía compuesta por una computadora. Barcelona: Producciones Editoriales, 1976.

CARROLL, Noël. **Philosophy of art**: a contemporary introduction. New York: Routledge, 1999.

CRUZ E SOUSA, João da. **Obra completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2000.

FUNKHOUSER, C. T. **Prehistoric digital poetry**: an archaeology of forms 1959–1995. Tuscaloosa: University of Alabama, 2007.

GENETTE, Gérard. **Introduction à l'architexte**. Paris: Seuil, 1979.

LARIOS, Josh. **Adolescent poetry generator**. Disponível em: <http://www.elsewhere.org/hbzpoetry/>. Acesso em: 11 nov. 2012.

MELO E CASTRO, E. M. de. *Círculos afins*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1977.

SILVA, Fabiano; GONÇALVES, Xavier. **Obragatório não ver**. Disponível em: <http://student.dei.uc.pt/~xaviersg/design4/poesia1.html>. Acesso em: 12 nov. 2012.

QUENEAU, Raymond. **Le Voyage en Grèce**. Paris: Gallimard, 1973.

SCHELER, Max. **A Posição do homem no cosmos**. Rio de Janeiro: Rorense Universitária, 2003.

TAVARES, Otávio Guimarães. Considerações acerca do código-fonte na poesia digital. **Revista de Letras**, UNESP, São Paulo, v.50, n.2, p.447-467, jul. /dez. 2010. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/letras/article/view/4708/4001>. Acesso em: 11 nov. 2012.

WORDSWORTH, William. **Lyrical Ballads, With Other Poems**. London: [???], 1800. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/cache/epub/8905/pg8905.html>. Acesso em: 12 nov. 2012.

Introdução ao Conceito de Endossistema na Escritura Digital Expandida

Wilton Azevedo[1]
Vivian Vigar[2]

Introdução

Quando falo mal do alfabeto,
não é por desrespeito, é saturação.

(Wlademir Dias-Pino)

Existe um curioso gênero literário que ocorreu independente em diversas épocas e nações: o guia do morto nas regiões ultraterrenas. *O céu e o inferno* de Swedenborg, as escrituras gnósticas, o *Bardo Thödol* dos tibetanos (título que segundo Evans-Wentz deve ser traduzido por "libertação por intermédio da audição no plano pós-morte") e o *Livro egípcio dos mortos* não esgotam os exemplos

[1] Universidade Presbiteriana Mackenzie. Imeio: wiazeved@terra.com.br
[2] Universidade Presbiteriana Mackenzie

> possíveis. As "semelhanças e diferenças" dos dois últimos mereceram a atenção dos eruditos; baste-nos aqui repetir que para o manual tibetano o outro mundo é tão ilusório quanto este, e para o egípcio é real e objetivo. (BORGES, 2007, p. 72)

Cada vez mais é possível observar que os meios digitais se enchem de textos, continuando assim uma tradição de nossa cultura narrativa verbal, a qual compreendemos por mensagem e informação. O que se nota é que nessas relações do ir e vir de tais escritas não nos preocupamos mais em escrever histórias, e sim uma espécie de telegrama diário. Algo lacônico, substituindo muitas vezes as palavras, ou mesmo frases, por ícones, sons, logogramas que remetem a dados fonéticos: "tb" como "também", ou "vc" no lugar de "você". Hoje a mensagem se faz de segundo a segundo e não mais meses ou anos.

Entre os anos de 1960 e 1970, no meio poético, explorou-se de maneira circunstancial a teoria da informação através de autores como Wiener e Shannon e a estética matemática de Max Bense, em que a redundância obtida por intermédio da repetição constante de uma letra em determinado idioma, uma vez omitida essa repetição, conseguiríamos ler a palavra sem nenhum estranhamento. Temos como exemplo a proposta de Décio Pignatari, "CPCBN", em que se lê "Copacabana" com a omissão das vogais apenas pela alta redundância delas (PIGNATARI, 2002). Não seria o mesmo ao que estamos assistindo hoje nas escritas na grande maioria dos *sites* de relacionamento? Estão omitindo a redundância dos códigos em uma tentativa de comprimir a mensagem.

Wlademir Dias-Pino, poeta e criador do *Poema Processo*, propõe a ideia de que a escritura não pertence apenas ao código verbal. A primeira vista pode parecer redundante dizer, mas essa

afirmação vem desse livro publicado em 1972 e que já havia sido escrito muito antes. É aqui que temos indícios de que sua poesia – ideias – se aproxima mais do conceito de hipermídia do que a poesia concreta e nos faz pensar no poema digital e a sua programação como processo.

Os dispositivos digitais se contaminaram no seu uso de uma espécie de solipsismo, ou seja, a relação direta entre o "eu" e "o que experimento", não se conseguindo estabelecer o conhecimento objetivo de algo para além deles, ficando, portanto, a impressão de que "experimentei e gostei, experimentei e não gostei". Por todos esses séculos fomos aculturados pelos códigos que inventamos para nos comunicarmos e, consequentemente, fica difícil nos livrarmos dessa cultura dos códigos para compreender que trabalhar um código é trabalhar com a credibilidade passível de verdade.

A cada novo passo em direção a uma ruptura, haveria de se propiciar fragmentos da compreensão de um novo código, mas temos de levar em conta que os signos não operam por partes, e sim por relações cronotópicas (tempo e espaço). Eles se articulam ao invés de se fragmentarem, se utilizam de sua capacidade hipotática para verticalizar tempo e espaço, potencializando o dado processual do signo.

Tratar a literatura digital no seu espaço e tempo poético, do ponto de vista semiótico, é tratá-la na sua ambiência, ou seja, como se dão sua articulação e sua evolução sígnica inserida em um dispositivo que reúne condições para que sua práxis literária se realize.

Programar é criar ambiência, é dar ossatura cronotópica, é a evolução dos signos em forma de código algorítmico que se faz na sua expansão, na sua dilatação sintagmática. A ambiência digital em que se dão essas relações é a própria escritura digital expandida *in processing*, pois o formato dessa poética não encontra diferença

entre ambiência digital e escritura digital expandida, oriundas de suas matrizes de linguagem.

As resistências para essas novas possibilidades ainda são resultantes de uma cultura em que os códigos se operacionalizam de maneira apartada. Assim, a escritura digital, do ponto de vista da sua programação, propicia uma poética na ambiência digital em que a organização linguística, enciclopédica, de em sistema hipotático, em que toda sintaxe pressupõe um desfecho sígnico, não mais prevalece nessa ambiência. Quando lidamos com arquivos de maneira volumosa, que é o que acontece nesse tipo de ambiência, não conseguimos precisar onde começa e onde termina o se quer "dizer".

Durante algum tempo, acreditamos que um artista só sobreviveria de seu "fazer" enquanto tivesse o que "dizer". Atualmente, cabe também ao poeta organizar o já feito: em muitos arquivos de sons, imagens e poesias escritas, em que há articulação de arquivos já existentes e sua programação *in processing,* podemos obter várias possibilidades poéticas sem mudanças de signos paradigmáticos. Então hoje encontramos um artista que sobrevive de potencializar o já "dito".

> Neste sentido, a internet é a materialização do princípio do *database* (banco de dados), pois disponibiliza um gigantesco banco de gráficos, fotografias, vídeos e textos ligados das mais diferentes maneiras. Um exemplo disso são os bancos de imagem da web. Os sites de vídeo são espaços onde pessoas assistem a filmes, mas são também imensas videotecas, com sistema de busca e localização cada vez mais elaborado. (CANNITO, 2010, p. 158)

Podemos, então, afirmar que não há crise de autoria e muito menos que a interatividade é uma novidade desse meio

digital, e se existe algo em que temos de nos debruçar é quanto à questão de quem protagoniza a criação na poética digital quando se trata de poesia e, principalmente, de um romance, como no caso do *Atame* (2007).

Propomos-nos a analisar aqui uma possibilidade sistêmica e processual da escritura digital (programação binária) expandida (EDE) e sua dilatação/expansão no que diz respeito às estruturas sintática, semântica e pragmática, em que se percebe a sublimação dessas etapas.

Esquema gráfico para uma escritura digital expandida

Nas etapas seguintes, procuramos demonstrar como podemos observar essa possibilidade[3]:

Escritura Matricial Digital Legível (EMDL)

Essa forma de escritura traz consigo toda a cultura de registro memorial humano através de seus signos convencionais cifrados: verbal/fixo ou móvel, imagético/2D ou 3D e sonoro/musical. Esses códigos, separados por convenção de suas próprias histórias, visibilidade e compreensão, tiveram cada um deles a tecnologia empregada para sua disseminação.

Os meios de informação, como jornais virtuais, trabalham com esse conceito acima, pela própria tradição do meio impresso,

[3] Extraído de: AZEVEDO, Wilton. *Interpoesia*: O início da Escritura Expandida. Pós-doutorado. Tutoria Prof. Dr. Phillipe Bootz. Université Paris 8, Laboratoire de Paragraphe, Sorbonne, 2009. p. 112–114.

que conquistou sua credibilidade: som, imagem e texto estão dispostos de maneira bem clara e sua matriz é operada de forma indicial, ou seja, de se parecer com o jornal impresso. No caso do romance digital *Volta ao Fim*, ele é dividido em capítulos enumerados sequencialmente.

Imagem 1: Abertura de capítulo do romance digital Volta ao Fim, de Alckmar Santos e Wilton Azevedo, 2011.Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Imagem 2: Nome do capítulo do romance digital *Volta ao Fim*, de Alckmar Santos e Wilton Azevedo, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Imagem 3: Abertura de capítulo do romance digital *Volta ao Fim*, de Alckmar Santos e Wilton Azevedo, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Imagem 4: Nome do capítulo do romance digital *Volta ao Fim*, de Alckmar Santos e Wilton Azevedo, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Escritura Matricial Digital Intermediária (EMDI)

Na EMDI, notamos já uma operação intersemiótica de código que se adentra a outro código de maneira intersectiva, em que um leva do outro a características sígnicas que não são necessariamente parte de sua matriz. A intermediaridade a qual nos referimo não é algo que desconfigura, deforma a percepção dos três códigos em questão, que ainda podem ser detectados dentro de suas características. Apenas de a interseção entre eles criar uma espécie de polissemantismo bem mais complexo, porque essa intermediaridade acontece na ambiência numérica de um programa.

Imagem 5: *Atame*: Angústia do Precário, de Wilton Azevedo, 2005. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jJIDn0nv3Ag>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Imagem 6: *Atame*: Angústia do Precário, de Wilton Azevedo, 2005. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jJIDn0nv3Ag>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Imagem 7: *Eletroacáustica*, de Wilton Azevedo, 2011.Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3DTnIjqSris>. Acesso em: 5 jan. 2013.

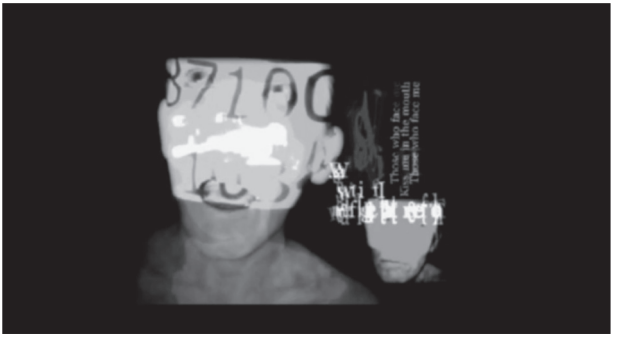


Imagem 8: *Eletroacáustica*, de Wilton Azevedo, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3DTnIjqSris>. Acesso em: 5 jan. 2013.

Essa escritura caracteriza uma possível neopoética que implica a poesia ao digital. Não há mais código predominante, a ambiência é som-texto-imagem ou, como chamou Décio Pignatari, uma poesia "verbivocovisual". Pignatari se referia a uma parte da poesia concreta que sempre ocorreu no espaço bidimensional, mas que cabe aqui, porque suas matrizes cifradas desaparecem, sobrevivem em forma de programação que admite o processo como uma escritura digital que se expande pela própria maneira como o programa opera, sem distinção entre som, imagem e texto.

Imagem 9: *Atame*: Angústia do Precário (versão interativa), de Wilton Azevedo, 2008. Disponível em: <http://elmcip.net/creative-work/atame-angustia-do-precario>. Acesso em: 7 fev. 2013.

Imagem 10: *Atame*: Angústia do Precário (versão interativa), de Wilton Azevedo, 2008. Disponível em: <http://elmcip.net/creative-work/atame-angustia-do-precario>. Acesso em: 7 fev. 2013.

Imagem 11: *Atame*: Angústia do Precário (versão interativa), de Wilton Azevedo, 2008. Disponível em: <http://elmcip.net/creative-work/atame-angustia-do-precario>. Acesso em: 7 fev. 2013.

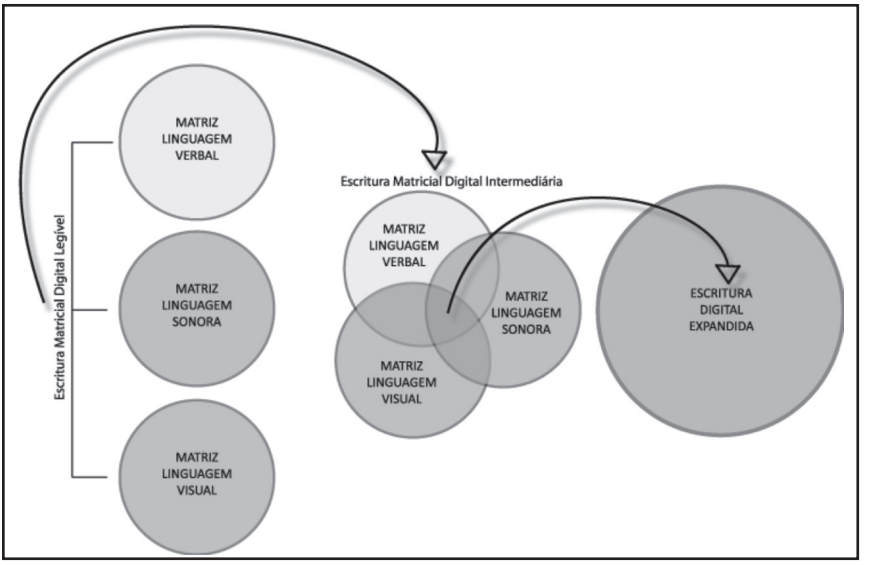


Imagem 12: Esquema gráfico para uma escritura digital expandida.

Signo em expansão

Notamos nessa tríade que não há signos prontos e definidos pelo simbólico que ele repercute ou instaura. Os signos são *overlappings* que se refazem em redundantes processos de semiose ou se originam como fenômenos – fenomenologia peirciana – e colocam a todo o momento uma situação nova e inesperada. As manifestações de linguagens e suas produções poéticas no processo de expansão no ambiente, não mais bidimensional, nos colocam diante de um signo nunca pronto, de um interpretante final que restaura sua qualidade sígnica – icônica – de um signo que se expande em direção ao não fechado, quebrando, desse modo, a cadeia da alteridade.

Na ambiência digital, podemos notar que o significado das palavras não cabe mais nelas mesmas, assim como matematicamente há um lado escuro do cubo em sua existência, apenas não

conseguimos vê-la. A palavra nessa ambiência digital parece sofrer do mesmo problema: há um significado que não mais está ligado a um signo usual ou poético, e sim a um signo que se mostra em expansão, dilatando-se; ele está lá, mas só é detectado pelos seus componentes binários.

Sem dúvida alguma o "fazer" sempre, em nossa cultura cognitiva sintagmática, pressupôs um sujeito; mas que sujeito seria esse quando estamos falando de programação? É um sujeito que representa o interior do próprio sistema da máquina, ou seja, operações de modelos matemáticos binários que poderíamos ver como um endossistema de produção de signos e, por consequência, sua linguagem "dispensa qualquer elemento de subjetividade" (RÖSSLER[4] apud GIANETTI, 2006, p.179).

A escritura digital expandida opera como uma espécie endossistêmica, ou seja, os três códigos matriciais e sua linguagem de existência passam a atuar no sistema interno da linguagem matemática que o dispositivo e seus *softwares* específicos permitem que as máquinas digitais se auto-organizem e, por que não dizer, que se reformulem em sua emissão numérica.

Nesse sentido, observar a escritura digital apenas do ponto de vista exossistemático, ou seja, por sua ação exterior, seria uma medida equivocada, porque estaríamos ocorrendo no erro de confundirmos o que o programa simula com o que o programa sistematiza e são duas ações totalmente distintas. As três categorias de escrituras digitais, desenvolvidas e apontadas aqui, constituem de maneira transitiva a mostrar como um programa (escritura) caminha da sua forma matricial até conjugar-se em um sistema de matricial matemático (0, 1), por assim dizer, que operacionaliza

[4] RÖSSER, Otto E.; WEIBEL, Peter. Unsere Regenbogenwelt. In: KARL/WEIBEL, Peter (Ed.). Linz, Ars Eletronica. Gerbel: 1992. p.13-21 (cat).

em seu endossistema binário apenas um código que se dilata por natureza desse dispositivo.

Quando analisamos do ponto de vista endossistêmico, verificamos que o conceito de uma ambiência dita "híbrida" repetidamente não se sustenta. O fato de haver uma confluência de dois ou três dos códigos elencados pode caracterizar um hibridismo, mas isso determina apenas o produto final, visto aqui como linguagem exossistemática. Sabemos que todas as pesquisas biológicas não conseguem tornar produtos híbridos em reprodutores, pois os primeiros são estéreis.

> Híbrido - Em seu sentido mais amplo, descreve descendentes resultantes do cruzamento entre dois indivíduos geneticamente não idênticos. [...] A esterilidade dos híbridos é um fator de manutenção das fronteiras da espécie, e a corrida contra o gênero híbrido é o fator de maior importância nas teorias dos espécimes. (THAIM & HICKMAN, 2004, p. 357)

Mais uma vez nos deparamos com a ideia de que a produção como "reprodutibilidade" na ambiência digital só acontece porque seu produto é potencial em sua mutabilidade, atualização e modificação, o que seria impossível se o produto final, como linguagem, fosse estéril.

Reformulando a maneira de vermos o memorial humano e seu relato:

> Todos os atos da percepção encontram-se profundamente na pré-história da experiência individual ou coletiva, isto é, na memória (do observador, da sociedade) e são sempre valorados emocionalmente pelo sujeito. Cada ato de percepção é, além disso, um ato de ação virtual. Esse argumento vai contra os fundamentos tanto da estética racionalista como da metafísica, segundo os quais é impossível encontrar, fora do sujeito e da obra (no mundo

> natural ou real) um critério objetivo de valor estético. (GIANETTI, 2006, p.177)

Considerações finais

Se analisarmos a escritura digital expandida e seu formato em ambiência, perceberemos que essa expansão está no nível endossistemático da programação, em que os signos são elaborados numericamente para se tornarem apenas um código. Essa é a natureza desse dispositivo de linguagem. Não adianta criarmos conteúdos novos para o que já foi dito, basta observarmos e dissecarmos até a ossatura da fala do século XX para nos convencermos de que a era que tornou códigos em tabula rasa, em que se endossa a crível para o poder da fala, está com os dias contados.

Referências

ATAME: A Angústia do Precário [Vídeo]. Texto e poesias: Wilton Azevedo. Monólogo: Fernanda Nardi. Vídeo e Performance: Rita Varlesi. Música e efeitos sonoros: Wilton Azevedo. Edição: Wilton Azevedo. Cântico do Poema Memória: Kell Rava. Direção: Wilton Azevedo. Produção: UnderLab Media, 2005. Duração: 00:49:04. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jJIDn0nv3Ag>. Acesso em: 05 jan. 2013.

_____. [CDROM]. Texto e poesias: Wilton Azevedo. Monólogo: Fernanda Nardi. Vídeo e Performance: Rita Varlesi. Música e efeitos sonoros: Wilton Azevedo. Edição: Wilton Azevedo. Cântico do Poema Memória: Kell Rava. Direção: Wilton Azevedo. Produção:

UnderLab Media, 2008. Disponível em: <http://elmcip.net/creative-work/atame-angustia-do-precario>. Acesso em: 07 fev. 2013.

AZEVEDO, Wilton. **Interpoesia**: O início da Escritura Expandida. Pós-doutorado Tutoria Prof. Dr. Phillipe Bootz. Université Paris 8, Laboratoire de Paragraphe, Sourbonne, 2009.

BORGES, Jorge Luis. **O livro dos seres imaginários**. Tradução de Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010.

DIAS-PINO, Wlademir. **Processo**: linguagem e comunicação. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

_____. Depoimento. Sem data. Entrevista concedida a Wilton Azevedo.

ELETROACÁUSTICA [Vídeo]. Wilton Azevedo. Vídeo e performance: Rita Varlesi. Música e efeitos sonoros: Wilton Azevedo. 2011, Duração: 00:03:31. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3DTnIjqSris>. Acesso em: 05 jan. 2013.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital**: sintonia da arte, a ciência e a tecnologia. Tradução de Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

PIGNATARI, Décio. **Informação Linguagem Comunicação**. 25a ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

THAIM, M.; HICKMAN, M. **The Penguim Dictionary of Biology**. Eleventh Edition. England: Penguim Reference, 2004.

VOLTA ao Fim [Vídeo]. Texto: Alckmar Santos e Wilton Azevedo. Vídeo e performance: Rita Varlesi. Música e efeitos sonoros: Wilton Azevedo. 2011. Duração: 01:03:22. Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>. Acesso em: 05 jan. 2013.

O Autor está Morto; Longa Vida ao Autor – ensaio ou O amor tratado por Augusto dos Anjos

Lívia Guimarães da Silva[1]
Saulo Cunha de Serpa Brandão[2]

Devemos aos nossos leitores algumas explicações sobre o título desta peça. Inicialmente o porquê de chamá-la de ensaio e não artigo. A resposta é, em especial, por causa da brevidade, mas também porque tem um forte apelo impressionista, e por tratar-se ainda de uma tentativa, como queria Michel Montaigne, apesar de os dados coletados até o presente momento apontarem favoravelmente à nossa hipótese central. Mas nós outros achamos que poderemos em um futuro próximo coletar resultados muito mais palpáveis e persuasivos. A ideia do grupo é produzir uma série de

[1] Universidade Federal do Piauí. Imeio: liviaguimas@gmail.com
[2] Universidade Federal do Piauí. Imeio: saulo@ufpi.edu.br

ensaios sobre o mesmo motivo e na medida em que as evidências forem aflorando, transformá-los em artigos ou em um livro.

Outro aspecto sobre o título que deve ter chamado a atenção do leitor razoavelmente informado é a impressão que estamos abrindo um debate frontal com o pensador francês Roland Barthes e seu texto seminal *A morte do autor*. Não chega a ser isso. Apenas traremos uma visão diferenciada da de Barthes sobre o mesmo assunto, mas sem travar o embate aparentemente prometido e também porque acreditamos que com esse título conquistaremos suas atenções e, se os(as) senhores(as) chegaram até aqui, a estratégia começa a funcionar. Por fim, sobre o título, em sua primeira e segunda parte, remetemos para o mundo anglo-saxônico, mas não chegamos a atravessar o Oceano Atlântico. Dialogaremos parcialmente com alguns pensadores da Escola de Chicago no tocante a intenção do autor.

Vejamos como nossa proposta não entra em conflito com as de Barthes e parcialmente comunga com as da Escola de Chicago. O objeto deste estudo é a produção poética de Augusto dos Anjos. E a razão de não nos confrontarmos com o filósofo francês é que não procuramos apontar qualquer via de interpretação dos poemas objetos desta tentativa, mas sim cotejar aspectos lexicais de toda sua obra, comparando o que ele produziu e publicou em vida com aqueles poemas coletados e publicados após sua morte. Trataremos do lexema "amor" e suas desinências (a partir daqui "lexema" ou simplesmente "amor").

Em congruência com a nossa hipótese central, essa acareação aponta para dois poetas deveras diferentes no tópico investigado, tanto quantitativa quanto qualitativamente, os resultados são diversos, ambos da mesma lavra. Apenas para demonstrar a diferença qualitativa, faremos uma pequena incursão nas searas da interpretação, mas faremos isso de forma simples, e as passagens

são de interpretações óbvias entre a comunidade de intérpretes de Augusto.

Acima mencionamos a hipótese central que governa a pesquisa. E brevemente informamos que naquela hipótese contávamos encontrar muito poucas menções à palavra "amor". E quando ela ocorresse, seria de forma depreciativa.

Para a análise quantitativa, nosso leitor há de estar se perguntando como poderemos dar conta desse trabalho hercúleo e das possibilidades de erros nas contagens (estamos falando de um *corpus* de mais de 12.000 palavras). Bem, para resolver esse problema, adotamos uma ferramenta computacional chamada *LEXICO3*. Esse programa está parcialmente desenvolvido e é oriundo da Université de Sorbonne Nouvelle – Paris 3, pela equipe CLA2T. Com ela podemos fazer análise de grandes *corpora*, com muita velocidade e acuidade.

Para relativizar nossa pesquisa, começamos por fazer uma comparação do número de vezes que o lexema acontece nos livros de Augusto, tanto o publicado em vida, quanto os publicados após sua morte. Fizemos a comparação com *Kyriale,* de Alphonsus Guimaraens, e *Via Láctea,* de Olavo Bilac. Levou-se em consideração para a escolha o quilate desses poetas. Queríamos os que mais se ombreassem a Augusto.

Quanto aos trechos que escolhemos para fazer breves análises qualitativas, eles foram retirados de estrofes em que não existem disputas hermenêuticas sobre seus conteúdos, ou seja, estrofes em que a crítica é pacífica.

A hipótese que levantamos no início dos trabalhos não se confirmou em sua completude e nos levou para caminhos que não tínhamos previsto. A investigação nos fez ver que existiam poemas publicados em vida, o livro *Eu*, e material para três outros livros que foram colecionados e publicados por amigos de Augusto

post-mortem: *Outras poesias* (que foi, posteriormente, incorporado ao livro *Eu*, formando o hoje muito conhecido *Eu e Outras Poesias* [a segunda edição de *Eu* já aparece com esse acréscimo]), *Poemas esquecidos* e *Poemas dispersos*. Foi a discrepância entre esses dois grupos de produção que revelou dados mais obviamente questionáveis.

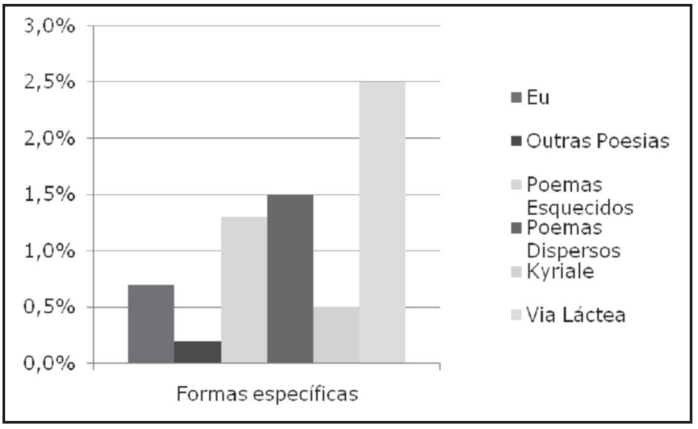
Adotamos uma metodologia simples e tomamos algumas precauções para não cometermos erros banais no tocante à análise quantitativa. Como os livros são de tamanhos diversos, resolvemos que só trabalharíamos com resultados em razões percentuais. Ou seja, o número de aparições que uma determinada palavra ocorre em relação a todas as palavras do texto investigado.

O passo seguinte foi detectar quais os poemas estavam disponíveis no banco de dados do Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), por considerarmos que dentre as fontes em HTML essa seria a mais confiável. Os textos que não conseguimos no sítio do NUPILL foram digitalizados por nós, ou seja, transformados em imagem (JPEG) com a ajuda de um *scanner*. O material em JPEG foi transformado em TXT com o uso do programa *OMNIPAGE*. A escolha pelo modo TXT dá-se por ser essa a linguagem aceita pelo *LEXICO3*. Ocorre que o transporte de um modo para outro, via *OMINIPAGE*, gera erros grosseiros (e.g. o símbolo "<" pode virar "."., a palavra "como" pode virar "corno" etc.). Isso nos obrigou a fazer uma nova revisão cotejando uma versão impressa com a versão em TXT. Quando chegamos à melhor forma que podíamos, em termos de erros de manipulação, transformamos todas as letras maiúsculas em minúsculas, uma vez que o *LEXICO3* considera como um novo léxico as palavras escritas de uma forma ou outra. Nesse ponto colocamos as balizas necessárias. Balizar significa colocar símbolos estranhos ao texto para marcar

o começo e fim de cada texto a ser analisado (e.g. &, ou ainda %, #, @ etc.). Assim, pudemos fazer a análise comparativa entre cada um dos livros, pois o resultado será o que foi achado entre as balizas. O *LEXICO3* nos dá a resposta em gráficos ou dados numéricos: valores absolutos de cada palavra analisada, valores relativos, lista as palavras mais frequentes em cada porção balizada e muitos outros resultados (comentaremos mais alguns no decorrer deste escrito). A fase seguinte foi examinar os resultados e interpretar o que eles nos diziam.

A hipótese central foi contrariada parcialmente quando analisamos *Poemas Esquecidos* e *Poemas Dispersos*, ambos publicados postumamente, comparados com os outros livros de poesia de bardos contemporâneos de Augusto. A divergência aconteceu quando se fez a comparação com *Kyriale*, mas se confirmou majestosamente quando comparadas com as poesias de Olavo Bilac, em *Via láctea*. Já na comparação com *Eu* e *Outras poesias* a hipótese se confirmou em relação a *Kyriale*, mas divergiu de *Via Láctea*. Em *Eu*, "amor" completa 0,7% do texto; contra 0,5% em *Kyriale*; em *Poemas Esquecidos*, 1,3%; em *Poemas dispersos*, 1,5%; e, em *Outras poesias*, 0,2%.

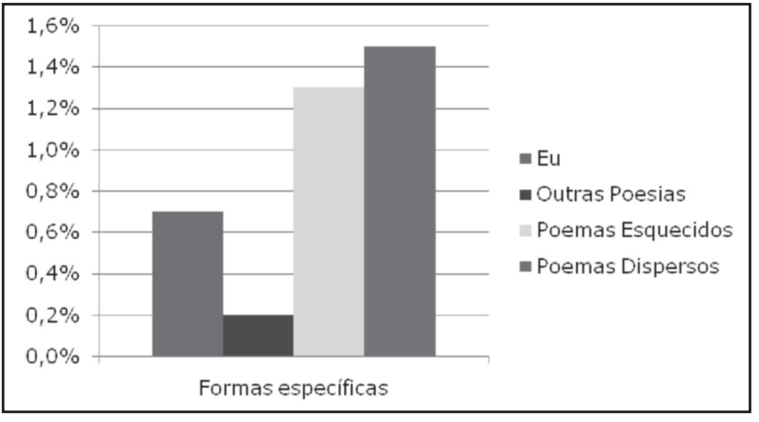
Em Alphonsus, o amor é um tema latente, implícito, sublimado por uma visão mística e, assim, o lexema raras vezes aparece. Já em Olavo, amor é tratado de forma ordinária, plena. Vejam um gráfico comparativo em percentuais da aparição do lexema (para o gráfico abaixo foi utilizado o Microsoft EXCEL):



A quantidade de vezes que aparece o lexema "amor" está entre os dados obtidos no início do processo de manipulação do *software LEXICO3*. Constatamos que em *Eu* o lexema aparece em 7º lugar no *ranking* de palavras mais frequentes; em *Outras Poesias,* surge em 34º; *Poemas Esquecidos*, em 2º; e em *Poemas dispersos,* também em 2º lugar (descartamos nos ranques as palavras funcionais [e. g. conjunções, preposições, advérbios]). É válido lembrar que mostrando esses dados em suas formas absolutas eles podem ou não ser representativos, mas esse dado já desbanca a crítica tradicional quanto ao valor que Augusto atribuía ao sentimento e este como matéria de suas poesias, pois Órris Soares (2005, p.26) apontou que "o amor, seiva e fronde da vida, não lhe tirou uma lágrima, nem no peito lhe fez bater contentamentos." Ou seja, Órris, que era amigo próximo de Augusto, faz uma análise subjetiva, a partir do seu convívio com o poeta para minimizar a importância que o sentimento teria na produção de Augusto, mas esse subjetivismo só é confirmado em *Eu* e em *Outras Poesias*. Este que, coincidentemente, foi colecionado por *Órris*.

Sobra aqui uma pergunta para os especialistas em biobibliografia (ou geneticistas) de Augusto: Teria o poeta deixado as

poesias que formam *Outras poesias* já separadas para serem incluídas em *Eu*, ou formar um novo livro com a mesma dicção? Porque, a se tomar a citação acima, ele não percebeu que Augusto se esquivou de publicar versos com o motivo amor, mas em sua produção total, o lexema é uma constante de alta frequência. Porque quando solicitado ao *LEXICO3* para fazer a análise estatística e nos dar o dado percentual da palavra "amor", obtivemos o seguinte gráfico (para a confecção do gráfico foi utilizado o Microsoft EXCEL):



Nosso caro leitor não precisa ser matemático para perceber que em *Poemas dispersos* o percentual de aparições do lexema é mais do que o dobro do percentual encontrado em *Eu*, o mesmo acontece com *Poemas esquecidos*. Órris anexou a *Eu*, apenas, *Outras poesias*, que apresenta uma percentual muito baixo do lexema.

É nesse ponto da pesquisa que entra a discussão da intenção do autor. Qualquer pesquisador se faria as perguntas: (1) Por que um percentual de aparições do lexema é dobrado nos livros não publicados? (2) Por que Augusto compôs essas peças e não as publicou? (3) Por que Órris anexou apenas *Outras poesias* ao livro *Eu*?

Tentemos responder a cada uma das questões. Não sejamos tolos de considerarmos um livro de poesia como a aglutinação de

poemas diversos em um só volume. Um livro de poesia forma um todo orgânico que obedece a regras impostas pelo poeta a si mesmo e a seus poemas. E lendo os diversos livros de Augusto dos Anjos podemos perceber que em *Eu* essa fisionomia é marcante. Mas também notamos que várias outras poesias deixadas sem publicar poderiam ser arranjadas sem quebrar a harmonia desse livro, como bem o fez Órris, com *Outras Poesias*. Mas mais teria se houvesse a vontade do poeta e a de seu amigo e posterior editor. A resposta que nos parece óbvia é que o poeta queria se incluir em um clube de seletos pensadores pessimistas. Também se enganam os que pensam que a atitude de ser pessimista era um modismo passageiro. Na realidade, como quase tudo nas artes e filosofia, o pessimismo é uma característica pendular, ora muito forte e ora menos, mas sempre ocupando pensadores com vieses diversos.

Podemos retroagir à antiguidade, por exemplo, ao século V, a.C., com Górgias. O medievo é muito pessimista, visto que foi uma época de batalhas de caráter bárbaro e/ou teológico, peste negra e outras tantas maladias. Um exemplo de pessimismo no século XVI podemos com alguma facilidade buscar na literatura, lembrando Cervantes e seu personagem nostálgico em busca do século de ouro, ou ainda o Shakespeare das tragédias.

Depois podemos, dentre várias possibilidades de encadeamento, apontar Kant, no século XVIII, e sua tese da impossibilidade do homem ver, ou perceber parte da realidade (*noumena*), que vai influenciar fortemente Schopenhauer, no século XIX, que, por sua vez, era lido por Augusto dos Anjos com quem o poeta, aparentemente, queria se alinhar. Fazendo isso, ele se ombreia com os grandes artistas do passado, como o já citado, e serve de forja para gerações futuras. O vínculo é tão nítido ao ponto de Augusto citar Schopenhauer em suas poesias. No mundo, vamos encontrar grandes escolas literárias completamente pessimistas e com

grande influência sobre os autores e filósofos de hoje, por exemplo: os existencialistas franceses, os *Poets of the Lost Generation* (norte americanos), ou boa parte dos realistas no mundo inteiro.

Agora podemos responder pontualmente às questões 1, 2 e 3 feitas acima: (1) O tema do amor é muito sublime e de difícil arquitetura para quem quer ser pessimista, e dos Anjos queria se alinhar com a tradição pessimista, que é uma tradição muito bem aquilatada no mundo da filosofia, artes e ciência. Por esse motivo, o lexema foi evitado na coleção de poemas que formam *Eu*; (2) Os dois livros não publicados, pelo menos em termos de "amor", não combinavam com a *persona* que ele queria imprimir a si como poeta; (3) E *Outras poesias* era o único grupo de poesias que podia ser incorporado a *Eu* mantendo o projeto pessimista do amigo morto.

Neste ponto apresentamos a nosso leitor outra ferramenta do *LEXICO3* que foi nomeada pelos criadores do programa como "concordance". Vejamos o que ela faz: após o usuário ter definido o léxico que deseja pesquisar, ele solicita ao *LEXICO3* que apresente a "concordance" de todas as vezes que o léxico objeto da pesquisa aparecer, deixando, dessa forma, que o pesquisador determine se o lexema efetivamente é o que ele está pesquisando e em que situação se apresenta. Assim, se o *LEXICO3* pinçou um lexema que foge do que é investigado, o pesquisador descarta aquela aparição em seus cálculos. Por exemplo: digamos que está se pesquisando o lexema "ver". O *LEXICO3* poderia contar com o substantivo "Via Láctea". Como o "via" em questão é o sinônimo de "caminho" e nada tem a ver com o lexema pesquisado, ele deve ser descartado pelo pesquisador.

Foi utilizando essa ferramenta que verificamos como "amor" aparece nos poemas de *Eu* para chegarmos à conclusão que, das 20 vezes em que ele aparece, a metade é em situação positiva, enaltecida, sublime, e com a outra metade acontece o inverso. Vejam o exemplo de uma situação positiva, no poema *Vandalismo*:

meu coração tem catedrais imensas,
templos de priscas e longínquas datas,
onde um nume de amor, em serenatas,
canta a aleluia virginal das crenças.

Ou o lado negativo, como em *Idealismo*:

falas de amor, e eu ouço tudo e calo!
o amor da Humanidade é uma mentira.
E é por isso que na minha lira
de amores fúteis poucas vezes falo.

Dos Anjos negou-se a colecionar novo livro com as poesias que tinha já composto. Embora possa ter publicado algumas dessas poesias em jornais da época, dentro da tradição de organicidade do livro de poemas, ele descartou incluir as outras poesias compostas em *Eu*. Como dissemos antes, cabe aos biobibliógrafos ou geneticistas examinar se os poemas de *Outras poesias* estavam preparados para serem incluídos em *Eu*, ou publicadas como novo livro, mas sempre mantendo a coerência com a Escola Pessimista na qual Augusto se inscrevia. Porém, essa pesquisa se insere em uma seara que não é a nossa. Dentro do que nos propomos, consideramos que já demos conta em mostrar como o lexema funciona dentro da produção do bardo e a importância que podem ter as novas tecnologias nas análises de ficção em verso.

Referências

ANJOS, Augusto dos. **Obra Completa**. Disponível em: <http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/>. Acesso em: 04 nov. 2012.

BARTHES, Roland. **Image-Music-Text**. New York: Hill and Wang, 1999.

BEARDSLEY M. C. e W. K. WIMSATT. A falácia intencional. In: COSTA LIMA L. **Teoria da Literatura em suas fontes**, vol. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

BILAC, Olavo. **Poesias**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

BRANDÃO, S. C. de S. Atribuição de autoria: um problema antigo, novas ferramentas. **Texto Digital**, Florianópolis, n. 2, v. 1, jan./jul. 2006. Disponível em: <http://www.textodigital.ufsc.br/num02/saulo.htm>. Acesso em: set. 2012.

GULLAR, Ferreira. Augusto dos Anjos ou Vida e Morte Nordestina. In: ANJOS, Augusto dos. **Toda a poesia; com um estudo crítico de Ferreira Gullar**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

REIS, Zenir Campos. **Augusto dos Anjos***:* Poesia e Prosa. São Paulo: Ática, 1977.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Da Morte, Metafísica do amor, Do Sofrimento do Mundo**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

SOARES, ÓRRIS. **Eu e Outras Poesias**. In: ANJOS, 1ª ed. São Paulo: Martin Claret, 2005.

SYLED. **Lexico3**. Paris: Université de la Sorbonne Nouvelle, 2002. Programa de estatística textual. Disponível em: <http://www.cavi.univ-paris3.fr/Ilpga/ilpga/tal/lexicoWWW/lexico3.htm>. Acesso em: nov. 2012.

Dlnotes2: uma ferramenta de ensino e aprendizagem de literatura e teoria literária em ambiente digital

Adiel Mittmann[1]
Alckmar Luiz dos Santos[2]
Emanoel C. Pires de Assis[3]
Isabela Melim Borges Sandoval[4]
Roberto Willrich[5]

Introdução

O presente artigo constitui-se de um relato de pesquisa em desenvolvimento desde o ano de 2010 no Núcleo de Pesquisa em

[1] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: adiel@inf.ufsc.br
[2] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: alckmar@gmail.com
[3] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: lordemanoel@hotmail.com
[4] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: isaballoons@hotmail.com
[5] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: willrich@inf.ufsc.br

Informática, Literatura e Linguística (NuPILL/UFSC), em parceria com o Laboratório de Pesquisa em Sistemas de Distribuição (LAPESD/UFSC), através do projeto "Tratamento digital de obras literárias: ontologia de termos de teoria literária", orientado pelo Prof. Dr. Alckmar Luiz dos Santos, que conta também com a coparticipação da Universidade Complutense de Madri. Partindo do princípio de que, por meio da Web Semântica, as ontologias podem ser efetivamente construídas, constantemente atualizadas e utilizadas em meio digital, sendo muitas as vantagens de se trabalhar com elas na educação, nos propusemos a criar e a testar a aplicabilidade de uma ferramenta baseada nesse princípio – o da ontologia – a qual chamamos de *DLNotes*, que aqui será introduzida.

Note-se, de início, que embora seja desnecessário pontuar a importância da web nos dias de hoje, tanto para a comunicação em geral quanto para a pesquisa, o termo ainda suscita controvérsias no que concerne ao seu significado. Criada com a função de, segundo Renato Rocha Souza e Lídia Alvarenga, "oferecer interfaces mais amigáveis e intuitivas para a organização e o acesso ao crescente repositório de documentos que se tornava a Internet" (2004, p. 134), o que se entende por web é, por vezes, erroneamente aludido como sinônimo de internet. Para esclarecer esse mal entendido, tomamos de empréstimo um conceito básico de internet fornecido por Rocha e Alvarenga. Para os autores, a internet se configurou inicialmente como "proposta de um sistema distribuído de comunicação entre computadores para possibilitar a troca de informações na época da Guerra Fria" (Ibidem). Logo, ter-se-ia na web não um equivalente, mas um predecessor criado a partir da internet, que acabou por crescer de forma descontrolada e que demandou – e ainda o faz – por soluções que resolvessem os problemas advindos desse crescimento. Conforme Rocha e Alvarenga:

> Embora tenha sido projetada para possibilitar o fácil acesso, intercâmbio e a recuperação de informações, a Web foi implementada de forma descentralizada e quase anárquica; cresceu de maneira exponencial e caótica e se apresenta hoje como um imenso repositório de documentos que deixa muito a desejar quando o precisamos recuperar aquilo de que temos necessidade. Não há nenhuma estratégia abrangente e satisfatória para a indexação dos documentos nela contidos, e a recuperação das informações, possível por meio dos "motores de busca" (*search engines*), é baseada primariamente em palavras-chave contidas no texto dos documentos originais, o que é muito pouco eficaz. A dificuldade de determinar os contextos informacionais tem como consequência a impossibilidade de se identificar de forma precisa a atinência dos documentos. Além disso, a ênfase das tecnologias e linguagens atualmente utilizadas nas páginas Web focaliza os aspectos de exibição e apresentação dos dados, de forma que a informação seja pobremente descrita e pouco passível de ser consumida por máquinas e seres humanos. É neste contexto que surge a proposta da Web Semântica. (2004, p.133)

Nesse cenário, a Web Semântica surge com a finalidade de enriquecer documentos com informações importantes e complementares, contextualizando os dados com o propósito da interpretação pela máquina ser mais eficiente. Antes era possível o compartilhamento de documentos por meio da web, hoje, com a Web Semântica, que é uma extensão da própria web, é possível o compartilhamento e a reutilização de dados dos documentos. Os devidos lugares nessa relação entre web e Web Semântica são delimitados por Timothy Berners-Lee, um dos responsáveis pela criação da segunda, ao pontuar que "a Web Semântica não é uma Web separada, mas uma extensão da atual. Nela a informação é dada com um significado bem definido, permitindo melhor interação entre os computadores e as pessoas" (apud

ROCHA & ALVARENGA, p.133). Tal eficiência se dá, especialmente, por meio de linguagens que permitem a descrição mais complexa dos dados, como a OWL[6], além dos próprios mecanismos que categorizam e descrevem dados, ou seja, as ontologias.

De origem grega, o termo ontologia, de acordo com Maurício Almeida e Marcello Bax, resulta da junção dos vocábulos:

> [...] "ontos", ser, e "logos", palavra. O termo original é a palavra aristotélica "categoria", que pode ser usada para classificar alguma coisa. Aristóteles apresenta categorias que servem de base para classificar qualquer entidade e introduz ainda o termo "differentia" para propriedades que distinguem diferentes espécies do mesmo gênero. (2003, p. 3)

Ontologias são, conforme Tom Gruber, "uma especificação explícita de uma conceitualização" (apud CORAZZON, 2002, p. 1), em que "definições associam nomes de entidades no universo do discurso (por exemplo, classes, relações, funções, etc. com textos que descrevem o que os nomes significam e os axiomas formais que restringem a interpretação e o uso desses termos)" (Ibidem). Destarte, a ontologia é uma descrição de determinados conceitos e dos relacionamentos que podem existir entre eles. Junto a ela, com a finalidade de complementá-la, apresenta-se à guisa de conceito exposto a noção de conceituação, que "corresponde a uma coleção de objetos, conceitos e outras entidades que se assume existirem em um domínio e os relacionamentos entre eles" (GENESERETH & NILSSON, 1987, apud ALMEIDA & BAX, 2003, p.3). Configurar-se-ia, então, a conceitualização como a base de

[6] Segundo Deborah L. McGuinness e Frank van Harmelen (2004), a Ontology Web Language foi projetada para ser usada por aplicativos que necessitem processar os conteúdos das informações ao invés de simplesmente apresentar apenas a informação em si ao usuário (Tradução nossa).

um corpo de conhecimento formalmente representado, de acordo com Gruber (apud CORAZZON, 2002, p. 1), essencial à ontologia.

Frederico Freitas ressalta que uma ontologia não pode ser tratada apenas como uma hierarquia de conceitos, e sim como um conjunto de relações, restrições, axiomas, instâncias e vocabulário (2005). É a partir das definições de Gruber e Freitas que se conclui ser uma ontologia, de forma mais específica, a descrição de um determinado domínio, o qual deve ser formal, compartilhado e formado por um conjunto de conceitos e regras que devem estar muito bem formalizadas. Para elaborá-las, portanto, "definem-se categorias para as coisas que existem em um mesmo domínio" (SOWA, J. F., 1999, apud ALMEIDA & BAX, 2003, p. 8), que se estabelecerá por meio de uma linguagem específica, possibilidade esta que vem sendo explorada por meio do uso da Web Semântica.

Materiais e métodos

Para compor a ontologia de termos de teoria literária, foi eleito, em fase inicial, o *E-Dicionário de Termos Literários*[7] de Carlos Ceia. Procedeu-se, em um primeiro momento, com a colocação dos termos literários em arquivos de *PowerPoint* para que pudessem ser visualizados com maior clareza. Foram feitos 31 *slides*, cada termo seguindo a melhor hierarquia possível, segundo critérios estabelecidos pelo grupo. Entretanto, num determinado momento, foi percebida a inviabilidade do uso do formato devido à quantidade de termos e suas inúmeras relações com outros, que acabavam por gerar muita ambiguidade. Somou-se também o fato da

[7] Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/>.

impossibilidade de visualização dos termos como uma peça única que pudesse ser manipulada, dificultando a inserção de *links* com suas respectivas definições. Buscou-se, então, um *software* capaz de sanar os problemas citados, optando-se pelo *Freemind*, muito utilizado na construção de *Thesaurus*[8], e que se mostrou de muita utilidade para o projeto.

Num segundo momento, que se deu no segundo semestre de 2011, a ferramenta foi utilizada com alunos da graduação para que pudessem ser observados tanto o seu funcionamento dentro de um contexto real quanto as suas limitações. Entretanto, após a participação em uma oficina ministrada pelo Prof. Dr. Bento Carlos Dias da Silva, da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade do Estado de São Paulo (UNESP), na qual foram abordados temas como a definição de Web Semântica, Processamento Automático das Línguas Naturais (PLN) e a construção de ontologias linguisticamente motivadas, percebeu-se que ainda havia muito a ser implementado, e que seria necessário o desenvolvimento de uma ferramenta específica para o fim ao qual nos propusemos. Foi então criada uma plataforma de anotações de obras literárias em formato HTML, o *DLNotes*, que permite ao usuário fazer anotações livres (na forma de comentário, explicação, dúvida, pergunta e pesquisa) e semânticas (através das quais se associam, a partes do documento, termos descritivos de teoria literária) em obras disponíveis em ambiente digital.

Por meio da ferramenta, nas aulas em que se utilizou um ambiente digital, como a plataforma *Moodle*, os alunos, além da

[8] O Thesaurus é um instrumento que reúne termos escolhidos a partir de uma estrutura conceitual previamente estabelecida e destinados à indexação e à recuperação de documentos e informações num determinado campo do saber. Não é simplesmente um dicionário, mas um instrumento que garante aos documentalistas e aos pesquisadores o processamento e a busca dessas informações.

leitura de obras literárias, puderam fazer anotações livres e semânticas, a partir das quais lhes era possível traçar caminhos de leitura, selecionar termos da ontologia e perscrutar as relações entre esses e elementos outros do documento. Uma vez implantada a ontologia de termos de teoria literária dentro das anotações semânticas, o usuário pode eleger determinado termo para que sejam estabelecidas possíveis relações, produzindo, desse modo, uma teia de relações a partir de elementos dentro da própria obra literária.

Se antes era necessário, dentre outras coisas, riscar e/ou escrever nos livros para fazer anotações, com a utilização do *DLNotes* essas mesmas anotações podem ser feitas em meio digital. Uma vez incorporadas à ferramenta, elas são compartilhadas de modo controlado (pelo professor) e podem ser discutidas, comentadas ou questionadas em sala de aula. Cria-se, dessa forma, um ambiente fértil em reflexões diversas, um espaço colaborativo, enciclopédico e móvel, uma vez que as anotações podem ser feitas e visualizadas em qualquer lugar que tenha conexão com a internet.

A partir desse ponto, foram tomadas as experiências da utilização de ferramentas digitais em sala de aula para o ensino de literatura como aporte para a construção e reflexão de novas metodologias e práticas de ensino e aprendizagem que dialoguem com o nosso contexto cultural. Espera-se, dessa forma, contribuir para o crescimento intelectual de alunos e professores, aumentando as possibilidades das práticas pedagógicas no ensino de literatura.

Aplicação da ferramenta e resultados

Durante o desenvolvimento do projeto, foram feitas inúmeras experimentações com os alunos. Em um primeiro momento,

eles trabalharam apenas com as anotações livres em obras de Gregório de Matos[9], Padre Antônio Vieira[10] e José de Anchieta[11], comentando, explicando e perguntando com o intuito de exaurir os usos da ferramenta na sua forma de anotações livres. Foi possível, desse modo, analisar a qualidade das anotações feitas pelos alunos, que foram classificadas em três níveis:

1. Anotação 'A'– Faz referência evidente à obra, tentando interpretá-la, acrescentando informações;
2. Anotação 'B'– Apenas se refere à obra. Não acrescenta muitas informações ou não o faz de maneira clara;
3. Anotação 'C'– Não estabelece nenhuma relação coma a obra. Não acrescenta nenhuma informação. Com frequência são anotações sem sentido evidente.

Seguem exemplos dessas anotações:

♦ **Anotação do tipo 'A':**

"porque no dia da messe hão-nos de medir a semeadura e hão-nos de contar os passos" – Trecho selecionado d'O *sermão da sexagésima*.
"*Segundo Eduardo d'Oliveira França, é parte do espírito do século XVII a necessidade de se expandir a fé católica para o resto do mundo; cabe ao europeu salvar os pagãos*." – Anotação feita por aluno.

♦ **Anotação do tipo 'B':**

"Muitos mulatos desavergonhados,
Trazidos pelos pés os homens nobres,

[9] Gregório de Matos: antologia poética (1991).
[10] O sermão da sexagésima (1655).
[11] O auto da festa de São Lourenço (1975).

Posta nas palmas toda a picardia.” –Trecho selecionado de *Gregório de Matos*.
“*Seriam os escravos, trazidos amarrados*.” – Anotação feita por aluno.

♦ **Anotação do tipo ‘C’:**
“preparam negras bebidas pra serem belas e ardentes no amor na cama e na vida.” – Trecho selecionado de José de Anchieta.
“onde eu encontro a receita?” – Anotação feita por aluno.

Segue abaixo gráfico[12] qualificando as anotações feitas n’*O auto de São Lourenço*, de José de Anchieta, de acordo com a análise do seu conteúdo:

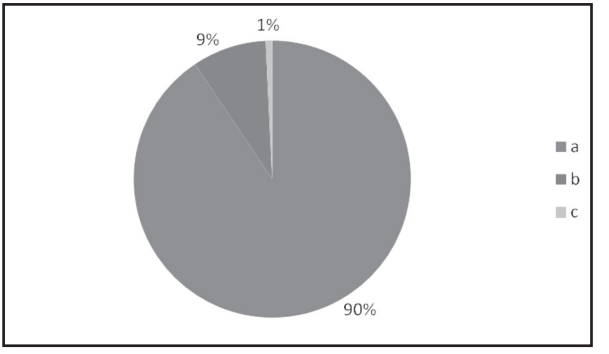


Figura 1

Na Figura 1, percebe-se que há predominância de anotações do tipo ‘A’ em relação às anotações do tipo ‘B’ e ‘C’, sendo a incidência da última muito inferior às outras. O gráfico seguinte mostra a relação da qualidade das anotações na antologia de poemas de Gregório de Matos:

[12] Todos os gráficos que apresentados foram gerados mediante utilização da tabela dinâmica do programa Excel.

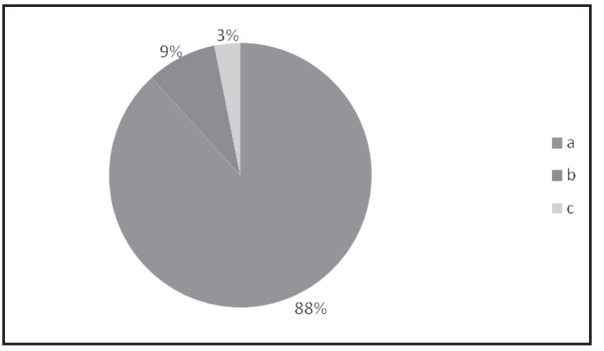


Figura 2

A Figura 2 apresenta porcentagem de 88% dos alunos que fizeram anotações do tipo 'A'; 9%, do tipo 'B'; e 3%, do tipo 'C'. No próximo gráfico é apresentada a qualidade das anotações feitas n'*O sermão da sexagésima*:

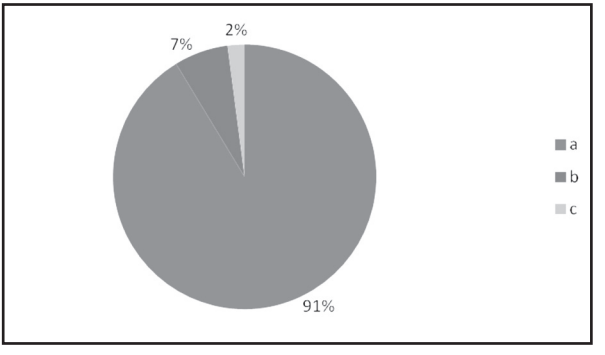


Figura 3

Percebe-se que 91% dos alunos fizeram anotações do tipo 'A'; 7%, do tipo 'B'; e somente 2%, do 'C'.

Além da qualidade das anotações, também foi analisado o tipo de anotação feito pelos alunos, que poderia se enquadrar como:

- Dúvida: O aluno expressa algo que não compreendeu;

• Explicação: Anotação que esclarece significados de palavras ou de expressões;
• Pergunta: Expressa uma primeira tentativa de reflexão crítica, tentando compreender o texto;
• Comentário: Reflexão crítica afirmativa, através da qual o leitor demonstra compreender os elementos do texto;
• Pesquisa: O aluno traz para sua leitura elementos de outras obras.

Exemplos:

• **Dúvida** de Mariana Camargo Baumart:
"Sua boca respira perto
Do pouco que Deus confia."
(Gregório de Matos) – Trecho assinalado pela aluna.
"*Não entendi o que isso quis dizer*" – Dúvida da aluna.

• **Explicação** de Cristiane Gonçalves Uliano:
"Tolhe"
(Gregório de Matos) – Trecho assinalado pela aluna.
"*1. Embaraçar, dificultar. dois. Entorpecer, paralisar. três. Não deixar manifestar-se*" –
Anotação feita pela aluna.

• **Pergunta** de Marlon Oliveira Xavier:
"Em cada porta um frequentado olheiro,
Que a vida do vizinho, e da vizinha.
Pesquisa, escuta, espreita, e esquadrinha,
Para a levar à Praça, e ao Terreiro."
(Gregório de Matos) – Trecho assinalado pelo aluno.
"*Qual a métrica do verso? 10, 11 sílabas?*" – Anotação feita pelo aluno.

- **Comentário** de Maiara Salm Aniceto:

"Amém." (Ao final do Auto)
(José de Anchieta) – Trecho assinalado pela aluna.
"*Achei bem interessante ter terminado com "amém" o que remete ao ponto da religiosidade do autor que era um jesuíta, e também a função de evangelização/catequização dos índios que era atribuída a Anchieta*."
– Anotação feita pela aluna.

- **Pesquisa** de Mariany Teresinha Ricardo:

"Lucas José de Alvarenga"
"*Li que L. Alvarenga foi um poeta repentista. E encontrei num* e-book *"Domingos Caldas Barbosa: o poeta da viola, da modinha e do lundu (1740-1800), por José Ramos Tinhorão" um, digamos, exemplo. O* link *está no próximo comentário.*" – Anotação feita pela aluna.

Os números relacionados aos tipos de anotações encontram-se no gráfico seguinte:

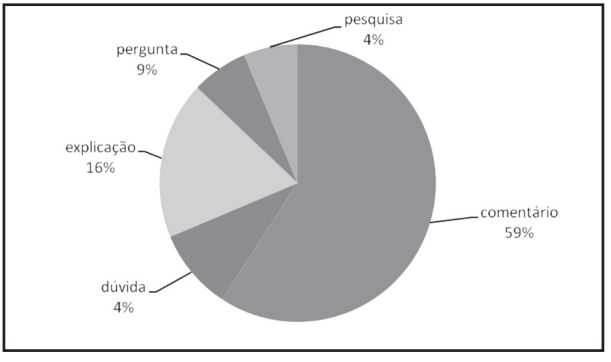


Figura 4 – *O auto da festa de São Lourenço* (José de Anchieta)

Na Figura 4 percebe-se que n'*O auto da festa de São Lourenço*, de José de Anchieta, 59% das anotações livres foram em forma de comentário; 16% explicaram; 9% dos alunos fizeram

perguntas; 4% realizaram comentários na forma de dúvida; e 4% fizeram pesquisas. Na sequência, apresentamos o gráfico referente à *Antologia poética* de Gregório de Matos:

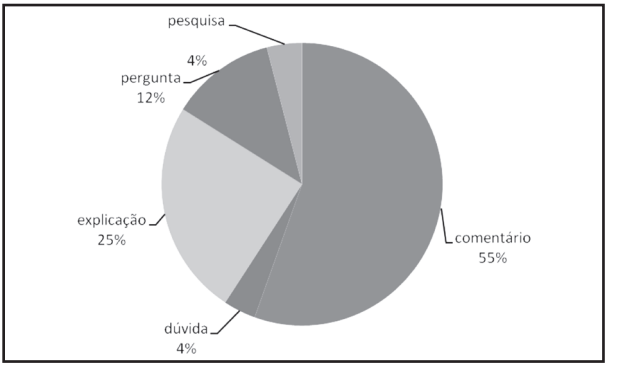


Figura 5 – *Antologia poética* (Gregório de Matos)

Tomando por base a Figura 5, observa-se que 55% dos alunos fizeram comentários; 25% explicaram; 12% fizeram perguntas; 4% pesquisaram; e também 4% expressaram dúvidas. Na figura 6, que segue, são expostos os tipos de anotações feitas no *Sermão da Sexagésima,* do Padre Antônio Vieira.

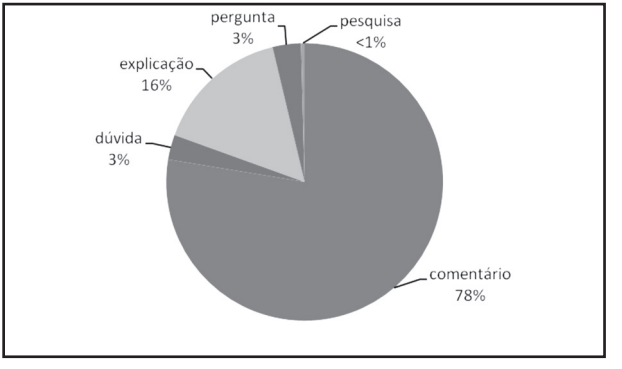


Figura 6 – *O sermão da sexagésima* (Pe. Antônio Vieira)

Conforme o gráfico anterior, 78% dos alunos fizeram comentários; 16%, explicação; 3% expressaram dúvida; 3% realizaram perguntas; e a porcentagem dos que pesquisaram é inferior a 1%.

Também foi analisada a **extensão das anotações** no que diz respeito ao número de palavras utilizadas, como pode ser observado nos gráficos abaixo:

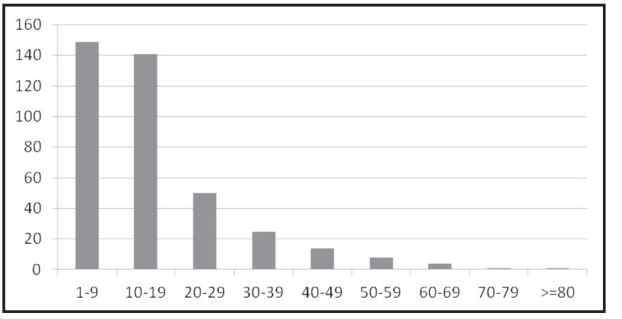


Figura 7 – Extensão das anotações em *O auto da festa de São Lourenço* (José de Anchieta)

Por meio da Figura 7, percebe-se que 140 anotações, na obra de José de Anchieta têm de 10 a 19 palavras, levando a uma média de 15,76 palavras por anotação. Da contagem de palavras nas anotações n' *Antologia poética* de Gregório de Matos resultou o seguinte gráfico:

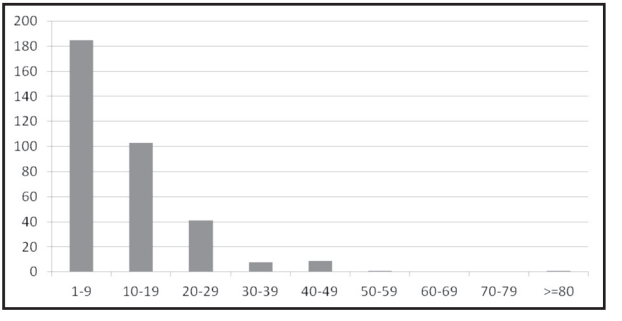


Figura 8 – Extensão das anotações na *Antologia poética* (Gregório de Matos)

Pode-se verificar que, em 100 anotações, foram usadas de 10 a 19 palavras, fato que gerou uma média de 11,85 palavras por anotação. O gráfico seguinte ilustra as anotações feitas n'*O sermão da sexagésima,* de Pe. Antônio Vieira:

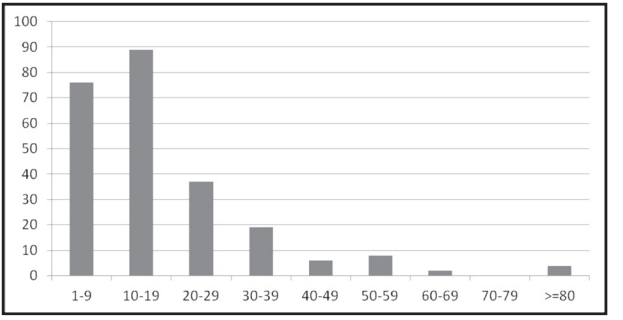


Figura 9 – Extensão das anotações em *O sermão da sexagésima* (Pe. Antônio Vieira)

Na obra de Antônio Vieira foram feitas quase 90 anotações cujo número de palavras variou entre 10 e 19, o que ocasionou uma média de 18,74 palavras por anotação.

Outro fator pesquisado foi a **posição das anotações**. Nos gráficos a seguir, no eixo das abscissas, o algarismo '0' representa o início da obra, enquanto o '1' o seu final; nas ordenadas está o total de anotações em cada parte da obra. Dessa forma, a Figura 10 representa a posição das anotações na obra de José de Anchieta, mostrando um acúmulo de anotações, quase 90, nos primeiros 10% da obra:

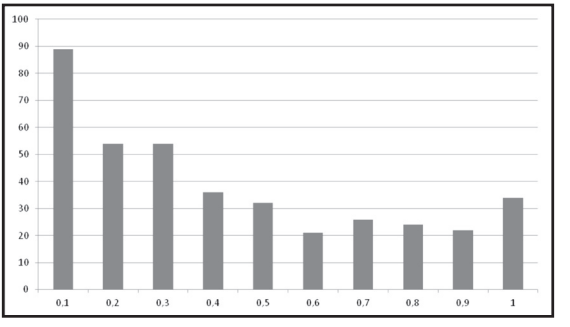


Figura 10 – Posição das anotações em *O auto da Festa de São Lourenço* (José de Anchieta.)

O gráfico da Figura 11 proporciona a visualização da posição das anotações na *Antologia poética* de Gregório de Matos. Percebe-se 70 anotações também no início da obra:

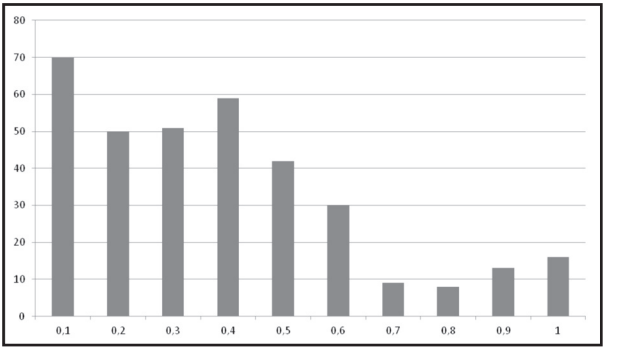


Figura 11 – Posição das anotações na *Antologia poética* (Gregório de Matos.)

Por último (Figura 12), pode-se averiguar mais de 50 anotações no início da obra de Antônio Vieira, repetindo o padrão explicitado nos dois gráficos anteriores:

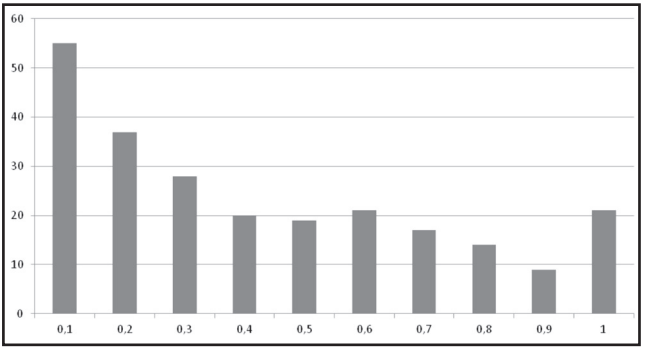


Figura 12 – Posição das anotações em
O sermão da sexagésima, de Antônio Vieira.

Outras anotações, feitas por alunos diferentes no mesmo trecho da *Antologia poética* de Gregório, também nos chamaram

atenção. O referido trecho e suas respectivas anotações podem ser observados abaixo:

"A cada canto um grande conselheiro,
Que nos quer governar a cabana, e vinha,
Não sabem governar sua cozinha,
E podem governar o mundo inteiro" (Gregório de Matos)

- **Anotação 1**: Rima A, B, B, A. "*Critica os governantes. Talvez contra o Governador Antonio Luiz Gonçalves da Câmara Coutinho, que foi alvo de muitas das sátiras de Gregório de Matos*." (Marlon de Oliveira Xavier) [comentário]

- **Anotação 2**: "*Crítica aos governantes que se acham capazes de conduzir o futuro de uma nação quando não conseguem nem lidar com o próprio umbigo*." (Daniel Dias Teixeira de Oliveira) [comentário]

- **Anotação 3**: "*creio que seja um soneto com estilo petrarquiano, com rimas interpoladas (abba abba cde cde), versos decassílabos*." (Maiara Salm Aniceto) [comentário]

- **Anotação 4**: "*Como o próprio título enuncia, trata-se de uma crítica severa ao estilo de Governar a Bahia*." (Andréa Sandrini Nauck) [comentário]

- **Anotação 5**: "*O trecho remete à hipocrisia das pessoas que querem cuidar da vida dos outros, sem terem condições de cuidar das próprias vidas*." (Maria Fernanda Silva de Carvalho) [comentário]

• **Anotação 6**: "*Aqui Gregório critica alguns arquétipos clássicos do universo Bahiano, tais como os políticos, os fofoqueiros, e os comerciantes*." (Luiz Fernando Mendes de Almeida) [comentário]

• **Anotação 7**: "*Nesse texto Gregório ressalta os moradores da Bahia, sejam eles autoridades ou escravos*." (Marília Ardigo da Costa) [comentário]

• **Anotação 8**: "*Nesta estrofe o poeta nos apresenta a realidade das fofocas rotineiras, em cada canto alguém querendo tomar conta da vida alheia sem ao menos tomar conta da sua*." (Verônica Amato Barbosa) [comentário]

• **Anotação 9**:"*Crítica: uma das grandes marcas de Gregório*." (Cristiane Gonçalves Uliano) [comentário]

No que concerne às anotações semânticas, devido à sua complexidade e à falta de uma proficiência mínima, por parte dos alunos, em termos de teoria literária, além do pouco tempo disponível durante o semestre, essas não foram utilizadas ainda pelos alunos com a mesma destreza de que deram prova no uso das anotações livres. Também se mostrou necessário fazer um contínuo acompanhamento, por parte dos envolvidos no projeto, dos termos de teoria literária dentro da ontologia, pois estes necessitam de uma revisão e de questionamento constante, o que será objetivo das atividades a serem realizadas nos próximos semestres da pesquisa.

Considerações sobre a etapa atual do projeto

Com base nos gráficos e nos resultados registrados, pode-se afirmar, de forma geral, que 89,66% dos alunos fizeram anotações do tipo 'A'; 8,33% realizaram anotações do tipo 'B'; e 2%, anotações do tipo 'C'. Diante disso, é possível concluir que muito mais do que a maioria dos alunos analisados fez anotações com referências evidentes às obras, tentando interpretá-las e acrescentando informações. Com relação ao tipo de anotação, pode-se dizer que, a partir do momento em que 64% dos alunos fizeram anotações do tipo comentário; 19% explicaram; 8% fizeram perguntas; 3% tiveram dúvidas; e menos de 3% fizeram algum tipo de pesquisa, a participação dos alunos se deu, em sua maioria, de forma proativa, com o intuito de não apenas discutir as obras, mas de acrescentar algo a elas.

Quanto à posição das anotações, verificamos que a grande maioria dos alunos concentrou-as no início da obra, o que leva a considerar isso como um fato normal, comparado à localização das anotações feitas pelos leitores de livro impresso, que também se encontram em maior concentração no início do livro. Isso também ocorre com a extensão das anotações, visto que foi observado que as maiores e talvez mais reflexivas anotações ocorreram no início da obra.

O desenvolvimento do projeto "Tratamento digital de obras literárias: Ontologia de termos de teoria literária" vem se mostrando de suma importância para um melhor entendimento do funcionamento da hierarquia de leitura de obras literárias como da utilização dessa ferramenta com o intuito de facilitar o ensino/aprendizagem dentro e fora de sala de aula, além da possibilidade de uma posterior construção, por parte do aluno, de uma estratégia de leitura e compreensão diferenciadas, sempre tendo em

vista o compartilhamento de informações entre os usuários. Pode-se vislumbrar uma grande quantidade de pesquisas futuras a serem proporcionadas pela ferramenta *DLNotes*, indo além daquilo que realizamos até o momento. Análises do tipo de anotação feita pelo aluno, do tempo gasto na leitura feita com o uso da ferramenta, da relação entre o tipo e a qualidade das anotações, da relação entre a qualidade das anotações e a explicação feita pelos alunos, até mesmo a investigação da porcentagem da obra efetivamente lida pelos alunos são apenas algumas das vantagens que puderam ser comprovadas, estando longe, entretanto, de exaurir o leque de possibilidades futuras vislumbrados pra essa ferramenta, a ser desenvolvido ao longo da pesquisa.

Referências

MCGUINNESS, Deborah L.; VAN HARMELEN, Frank. **OWL Web Ontology Language overview**: W3C recommendation, 10 February 2004. Disponível em: <http://cies.hhu.edu.cn/pweb/~zhuoming/teachings/MOD/N4/Readings/5.3-B1.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2013.

SOUZA, Renato Rocha; ALVARENGA, Lídia. A Web Semântica e suas contribuições para a ciência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 1, abr. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0 100-19652004000100016 &lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 09 jul. 2013.

ALMEIDA, Mauricio B.; BAX, Marcello P.. Uma visão geral sobre ontologias: pesquisa sobre definições, tipos, aplicações, métodos de avaliação e de construção. **Ciência da Informação**, Brasília,

v. 32, n. 3, Dez. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sciarttext&pid=S010 0-19652003000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 09 jul. 2013

MOREIRA, Alessandra. **Tesaurus e Ontologias**: estudo de definições presentes na literatura das áreas da ciência da computação e da informação, utilizando-se o método analítico-sintético. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

GRUBER**,** Thomas R. **A Translation Approach to Portable Ontology Specification**. 1993. Disponível em: <http://tomgruber.org/writing/ontolingua-kaj-1993.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2013.

Crônicas dos 1900 Digitais: uma janela para o resgate da literatura de autoria feminina

Risolete Maria Hellmann[1]

O objetivo deste artigo é ressaltar que, na contemporaneidade, a aliança entre a literatura e os meios digitais não só pode superar preconceitos existentes, como também abrir possibilidades de estudos acadêmicos sobre a crônica de autoria feminina, publicada em jornal há mais de um século e, assim, quitar uma dívida que historiadores da literatura têm com as escritoras brasileiras do século XIX. Esses preconceitos não se restringem apenas à literatura produzida por mulheres em séculos anteriores, mas também com relação à crônica, considerada por muitos como um "gênero menor" pela sua aparente simplicidade. E, por surgir no jornal, herda sua precariedade e efemeridade, pois nasce, envelhece e morre em 24 horas. A folha do jornal, no dia seguinte, se

[1] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: risolete@gmail.com

transforma em papel de embrulho, em papel reciclável, enquanto a crônica apenas transita pelos leitores de jornal. Da perspectiva de Antonio Candido:

> A 'crônica' não é um 'gênero maior'. Não se imagina uma literatura feita de grandes cronistas, que lhe dessem o brilho universal dos grandes romancistas, dramaturgos e poetas. Nem se pensaria em atribuir o Prêmio Nobel a um cronista, por melhor que fosse. Portanto, parece mesmo que a crônica é um gênero menor. "Graças a Deus", – seria o caso de dizer, porque sendo assim ela fica perto de nós. (1992, p.13)

A conclusão do autor é ambígua e nos permite inferir, por um lado, a proximidade entre a crônica e o público leitor, ou seja, sua presença na vida cotidiana dos leitores. Por outro lado, a abordagem de temas próximos à vida de quem escreve e de quem os lê, a linguagem menos "trabalhada", informal, um tom coloquial, em função do tempo que o cronista tem entre a apreensão do fato no cotidiano e a publicação do texto no jornal.

Além disso, se equivocadamente pensamos que, na nova ordem digital em que nos encontramos, escritores jornalistas tomaram rumos próprios, vale atentar para o que coloca Humberto Werneck (1992), no seu livro *O desatino da rapaziada*, sobre a aproximação entre a produção literária e o jornalismo de toda uma geração de escritores que vai de 1920 a 1970. O texto do autor nos permite inferir que o jornalismo literário é uma estratégia para atrair leitores por meio da sedução via linguagem. Com a imensa quantidade de textos que nos chegam num ritmo vertiginoso, em tempos de avanços da tecnologia da informação, parece que a informação jornalística concisa, objetiva, pura e simples, sem essa lapidação da linguagem, que só um bom artista consegue dar ao evento do cotidiano, pouco valor tem para fazê-la permanecer e não se perder na efemeridade própria vida contemporânea.

Outro aspecto relevante é o fato de muitos escritores, poetas e prosadores continuarem a escrever crônicas para periódicos porque o mercado editorial brasileiro de livros ainda não lhes garante a subsistência. E, se por um lado, existem facilidades de publicação *on-line*, ainda existem as dificuldades da garantia de um retorno financeiro dessa forma de publicação.

Portanto, não basta ressaltar a importância dos avanços tecnológicos das últimas décadas entre nós e mostrar como hoje autores e autoras criam e publicam seus textos diretamente em meios digitais, ou mesmo, ressaltar a possibilidade de tornar virtual, por meio da digitalização, um texto raro, o qual tenha sido impresso numa época em que a imprensa inaugurada no Brasil representava o grande avanço tecnológico.

Um modo de superar os preconceitos elencados anteriormente pode ser o de desenvolver pesquisas acadêmicas em duas linhas diversas: a reflexão sobre a maneira peculiar como escritores brasileiros fazem jornalismo, ressaltando a poeticidade presente nas crônicas; assim como empreender esforços no resgate de crônicas publicadas nos efêmeros jornais impressos antes que a era digital se instalasse, principalmente aquelas produzidas por mulheres cujos textos eram lidos – quando o eram – pelo viés do preconceito.

Para compreender a aliança entre literatura e informática dessa perspectiva, é necessário primeiro voltar mais de um século no tempo e lembrar quais foram as possibilidades de transgressão do espaço social e político destinado às mulheres, quais foram as possibilidades reais de enunciarem suas vozes publicamente, de dizerem o que pensavam e de defenderem seus direitos.

Desde quando as atividades de impressão foram autorizadas oficialmente no País, no início do século XIX, revistas e jornais são, efetivamente, espaços privilegiados do campo literário. Porém, no Brasil, a valorização do que mulheres e homens escreveram e

publicaram na imprensa do século XIX e primeira metade do século XX não é semelhante. Muitas escritoras ficaram excluídas da historiografia literária mesmo tendo produzido narrativas ficcionais, poemas, crônicas e crítica literária "nada desprezível", ainda que muitas obras tenham desaparecido ou seus nomes politicamente esquecidos.

Durante o século XIX, surgiram, no Brasil, vários periódicos produzidos por mulheres e escritos para um público feminino. Muitos deles objetivavam a conscientização da mulher dos seus direitos sociais, políticos e econômicos, bem como a divulgação dos seus textos literários. Constância Lima Duarte (2012), que coordena uma pesquisa de resgate de periódicos com foco na produção de autoria feminina, informou, em recente comunicação no evento "REF 20 anos", realizado na UFSC, que já localizou 180 títulos periódicos do século XIX e 260 títulos de periódicos do século XX. Esses números podem ser lidos como o processo de emancipação da mulher iniciado logo após a chegada da imprensa no Brasil.

É certo que hoje, para avaliarmos corretamente a literatura publicada nesses periódicos, há que se situar "nesse tempo do feminismo nascente", concordando com Zahidé Muzart (2003, p.232), tempo em que mulheres viviam em outras condições políticas, econômicas e sociais. Silvia Paixão (1991, p.34) complementa que "o fato de existir uma imprensa dedicada à mulher mostra o quanto ela estava afastada da realidade, restrita ao ambiente familiar, sem pontos de referência dentro da sociedade." Como o processo de emancipação intelectual da mulher no Brasil inicia somente em meados do século XIX, período em que surgem os primeiros periódicos fundados por mulheres, obviamente pertencentes à classe burguesa, urbana e que já tinham acesso à educação, mesmo que ainda fossem instruídas em casa com professoras particulares, e é essa mulher – restrita à vida doméstica – que é representada

nos artigos, crônicas e outros textos literários, pois as escolas para meninas só surgem no final do século XIX.

A atuação das escritoras em periódicos é o grande contraponto a esse lugar doméstico determinado historicamente para a mulher, pois a imprensa vai propiciar à mulher a conquista do espaço público até então domínio exclusivo dos homens.

Norma Telles (1999, p.338) ressalta as dificuldades que as mulheres tiveram na conquista do território da escrita e conclui que o resgate e a revisão dessas autoras e obras devem ser feitos como "um ato de olhar para trás de maneira nova, 'de ver com novos olhos, de penetrar num texto a partir de uma nova direção crítica", pois elas "nos legaram obras que, sem dúvida, devem ser resgatadas do silêncio imposto pelas últimas gerações".

No livro *História da Literatura Brasileira*, Nelson Werneck Sodré (2002, p.482-483) ressalta a ausência da indústria do livro no Brasil na virada do século XIX para o XX, mas a produção literária brasileira nesse período não foi escassa, pelo contrário, houve uma produção razoável e coube à imprensa jornalística suprir a deficiência de um mercado editorial naquele momento.

A função de escritor e de jornalista frequentemente se confundia. No jornal, escritores encontravam espaço para publicação, desempenhavam um papel importante no desenvolvimento de novas perspectivas críticas sobre o contexto social e cultural, tinham um lugar de privilégio nas rodas intelectuais da época e, além disso, conseguiram ser pagos pela colaboração. Dessa forma, o jornalismo tonou-se uma espécie de *second métier* condigno para os escritores. Suas colaborações foram perdendo o caráter doutrinário próprio dos textos literários publicados em jornal, ou melhor, nos folhetins durante o século XIX, passado a hibridizar o literário e a reportagem jornalística (BROCA, 2003, p. 285-287).

Dessa forma, a coluna de crônicas nos jornais foi também o espaço possível para mulheres publicarem seus textos literários e jornalísticos, no entanto, seus nomes e obras ficaram à margem da história da literatura, no máximo as autoras foram citadas em breves notas de rodapé ou em curtos parágrafos diluídos nos textos que privilegiam a produção literária de homens.

Acrescentamos a essa realidade que, para que esse trabalho de reavaliação dessa produção de autoria feminina possa ser feito efetivamente, antes é preciso garantir a permanência dessas fontes primárias de pesquisa entre nós, e a digitalização de periódicos é uma dessas formas. Além disso, é preciso hoje usar a internet como ferramenta de divulgação dos textos literários publicados em periódicos impressos, esquecidos ou perdidos pela deterioração do próprio papel. Arriscamos dizer que, sem esse trabalho de preservação dos periódicos, corremos o risco de perder de vez o acesso a essas obras.

Apenas para exemplificar, vamos retomar uma escritora e jornalista quase desconhecida nos nossos dias: Carmen Dolores.

Carmen Dolores, pseudônimo mais conhecido de Emília Moncorvo Bandeira de Melo, além de romancista, contista e crítica literária, foi cronista de vários periódicos da capital brasileira do primeiro momento após a Proclamação da República. No jornal *O Paiz*, ela assinou a coluna "A Semana" durante os anos de 1905 a 1910 (ano em que faleceu). Essa coluna teve lugar de destaque, pois ocupava o lado esquerdo da primeira página dos jornais dominicais.

Como romancista, contista e cronista, conseguiu ela na época, ainda em vida, publicar três livros, outros dois livros são póstumos. Hoje, já tiveram esses livros reconhecimento com os trabalhos de pesquisa desenvolvidos por pesquisadoras do GT "Mulher e Literatura", vinculado à ANPOLL, mas muitas das crônicas da autora, que não alcançaram os livros, permanecem nas

folhas do efêmero jornal. Em nossa atual pesquisa sobre as crônicas de Carmen Dolores publicadas em periódicos, fizemos, recentemente, uma visita à Fundação Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro em busca de dados primários sobre o objeto de estudo e constatamos o quanto já estão deteriorados os periódicos impressos, que hoje têm mais de 100 anos. Muitos volumes de exemplares impressos já não possuem condições de consulta e, consequentemente, perder-se-ia um patrimônio cultural, o registro escrito da memória da modernização da cidade do Rio de Janeiro, dos eventos culturais e sociais presentes em muitas crônicas de escritores daquela época.

A partir dos arquivos digitais do jornal *O Paiz*, disponibilizados no portal da Fundação Biblioteca Nacional, identificamos, na nossa pesquisa, até o momento, 285 exemplares publicados entre janeiro de 1905 e agosto de 1910, que trazem crônicas de Carmen Dolores. No entanto, a coleção digital não está completa, pois, além dos meses de agosto a dezembro de 1907, faltam alguns outros exemplares do próprio jornal. Na busca empreendida recentemente, descobrimos que esses exemplares faltantes estão aguardando a digitalização. Desse total, somente 37 crônicas foram transcritas e publicadas no livro *Carmen Dolores*: crônicas de 1905 a 1910, organizado por Eliane Vasconcellos, em 1998. Em outras palavras, a maioria das crônicas da autora apenas chegou ao público leitor do jornal *O Paiz* e estariam correndo o risco de desaparecimento, se não fosse o trabalho de resgate – e este feito com o princípio arqueológico de escavação.

O que, da nossa perspectiva, caracteriza um dos diferenciais na obra que Carmen Dolores publicou nos jornais é a mídia alcançada por ela e, consequentemente, ter um público leitor mais abrangente. Ou seja, *O Paiz*, diferentemente dos jornais e revistas produzidos por mulheres e escritos para mulheres, era produzido para alcançar um público leitor formado por homens e por

mulheres, assim como para ultrapassar os limites geográficos da nação, uma vez que estampava por anos na primeira página "[...] a folha de maior tiragem e de maior circulação na América do Sul" (O PAIZ, 1995, p.1). Apesar de não ter sido a primeira a ocupar lugar de privilégio em um periódico destinado a um público leitor heterogêneo e mais abrangente, Carmen Dolores faz parte de um grupo minoritário de mulheres pioneiras na função, no sentido de que, a partir daí, uma mulher já podia escrever também para homens, pois ela era lida por eles e recebia críticas positivas e negativas, ou seja, tornou-se, assim, interlocutora.

Esse trabalho de digitalização de *O Paiz*, realizado pela Fundação Biblioteca Nacional, abre uma janela para a memória cultural da *belle èpoque* brasileira, permitindo que pesquisadores e leitores vejam, através da lente virtual que a tecnologia oferece, a narrativa de um tempo vivido, marcado poeticamente nas crônicas.

No ano em que iniciou sua colaboração nesse periódico, 1905, a autora aceitou o desafio de ser uma "pena feminina" – como ela mesma se apresentou diversas vezes – a conquistar um público leitor diversificado pelo gênero e pelas classes sociais, ou seja, ela não se dirige apenas a um público burguês feminino e ativo socialmente, mas, com certa frequência, descreve vivências suburbanas ressaltando as injustiças sociais, defende os velhos, assume posições radicais sobre temas polêmicos como o direito da mulher ao divórcio, a violência urbana e denuncia o desrespeito à mulher. Assim como comenta criticamente a modernização da capital brasileira, a transformação da cidade, as conferências literárias, os salões, as festas, as novidades desse processo civilizatório. E o faz com um discurso claro, bem argumentado e às vezes com uma ironia que beira o sarcasmo.

A Fundação Biblioteca Nacional disponibiliza para consulta, no seu portal, uma importante parte da nossa história e da memória

contada através da imprensa periódica no Brasil. Na apresentação do Portal, Muniz Sodré (2012) colocou que:

> a democratização do acesso à memória cultural não deve furtar-se à pesquisa de uma orientação nacional para os mecanismos de busca" e que a digitalização vai muito além da dimensão técnica e expõe uma crise cultural centrada no livro impresso, pois estamos em um "momento em que se multiplicam outros caminhos técnicos de aquisição de cultura", usamos outros suportes que geram "modos de uso bastante diferentes daqueles requeridos pela prática tradicional da leitura do livro.

As grandes mudanças ocorridas durante o século XX e início do século XXI: o avanço surpreendente das tecnologias da informação, a progressiva hegemonia do computador, as facilidades que o mundo digital possibilitou àqueles que querem divulgar suas produções literárias contribuem decisivamente nessa aliança entre literatura e informática, mas, ao usarmos toda essa tecnologia a favor do trabalho de resgate da literatura de autoria feminina de 1900, politicamente silenciada, vislumbramos a possibilidade dessa aliança ser capaz de render frutos, como a superação de preconceitos e a revisão da história da literatura.

Referências

DUARTE, Constância Lima. **Imprensa feminista no Brasil**. Revista de Estudos Feminista: 20 anos. UFSC, Florianópolis, 2012. [Comunicação oral].

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL. Disponível em: <www.bn.br>. Acesso em: 25 set. 2012.

MUZART, Z. L. Uma espiada na imprensa das mulheres no século XIX. **Revista de Estudos Feministas**, v. 11, n. 1, jan./jun, 2003, p. 225-233.

O PAIZ. Rio de Janeiro: Propriedade de uma Sociedade Anônima, v. XXI, n. 7615, 14 ago.1995.

PAIXÃO, Silvia. **A fala a menos**: a repressão do desejo na poesia feminina. Rio de Janeiro: Numen,1991.

SODRÉ, Muniz. Apresentação do Portal da Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. 2012. Disponível em: <www.bn.br/>. Acesso em: 20 out. 2012.

SODRÉ, Nelson Werneck. **História da Literatura Brasileira**. 10 ed. Rio de Janeiro: Graphia, 2002.

TELLES, Norma. Escritoras Brasileiras no século XIX. In: AVAD, Sylvia M.V. A. (Org.). **Mulher** – cinco séculos de desenvolvimento na América – capítulo Brasil. Belo Horizonte: Federação Internacional de Mulheres da Carreira Jurídica, CREZ/MG, Centro Universitário Newton Paiva, IA/MG, 1999.

WERNECK, Humberto. **O Desatino da Rapaziada**: Jornalistas e Escritores em Minas Gerais. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

Educação Literária e Educação para as Relações Étnico-Raciais: uma experiência de educação a distância

Maria Aparecida Rita Moreira[1]
Eliane Santana Dias Debus[2]
Denise Naccari[3]

A literatura afro-brasileira e angolana no contexto de sala de aula – uma experiência de formação continuada

Entre numa livraria, na biblioteca da escola, numa bienal do livro, ou se aproxime da estante de livros de sua casa. Agora, separe os que possuem personagens negros.

(LIMA, 2005, p. 102)

[1] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: cida25fevereiro@gmail.com
[2] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: lianedebus@hotmail.com
[3] Secretaria do Estado da Educação de Santa Catarina. Imeio: dnaccari@gmail.com

As palavras de Heloisa Pires Lima, pesquisadora e escritora para crianças e jovens, remetem ao silenciamento que, por muito, repercutiu nos acervos literários das bibliotecas escolares brasileiras. Os livros literários que apresentam personagens negras ainda se apresentam em quantidade ínfima no mercado editorial, embora se tenha constatado um crescimento da produção que tematiza a cultura africana e afro-brasileira, em particular, para o público infantil e juvenil (DEBUS, 2012), decorrente da publicação da Lei 10.639/2003 e das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (2004), que criaram uma demanda mercadológica.

Se a discussão no plano da tematização de aspectos da africanidade e afro-brasilidade nos textos ficcionais ainda são recentes, em particular também pela constituição de um acervo, mais embrionária ainda é a reflexão sobre a produção literária produzida pelas mãos de escritores afro-brasileiros e africanos. Nesse sentido, podemos falar em uma escrita afro-brasileira?

A resposta a essa pergunta não é resolvida de pronto, mas temos já, no Brasil, um grupo de pesquisadores que vem centrando seus estudos no que poderíamos chamar de construção de uma literatura afro-brasileira com o mapeamento dos escritores e de suas produções. Nesse campo, podemos elencar os trabalhos de Edimilson de Almeida Pereira (2012) e de Eduardo Assis Duarte, juntamente com Maria Nazareth Soares Fonseca (2011), que buscam trazer à cena os escritores afro-brasileiros de ontem e de hoje, evidenciando suas produções.

Questiona-se, contudo: Esse conhecimento sobre a produção literária de escritores africanos e afro-brasileiros reverberaria no espaço escolar? Teriam os professores do Ensino Médio, foco de nossos estudos, conhecimento sobre essa produção? Com

essas inquietações, e pretendendo entrelaçar saberes na tentativa de construir uma proposta de diálogo entre a educação literária e a educação para as relações étnico-raciais, a partir da mediação dos professores e professoras de Língua Portuguesa da rede pública estadual de Santa Catarina, elaboramos um curso de formação direcionado a esses profissionais[4].

Assim, no intuito de atingir um maior grupo possível de professores e professoras, lembrando que muitos trabalham distante da capital, o que dificultaria a realização de um curso presencial, e acreditando que "as tecnologias interativas, sobretudo, vêm evidenciando, na educação a distância, o que deveria ser o cerne de qualquer processo de educação: a interação e a interlocução entre todos os que estão envolvidos nesse processo" (MORAN, 2011a), optamos pela formação na modalidade a distância. Entendíamos que, desse modo, possibilitávamos a interação de professores e professoras de diferentes regiões do Estado a partir da leitura de textos literários de escritores e escritoras brasileiros contemporâneos, comprometidos com uma literatura afro-brasileira e com escritores e escritoras angolanos. Nesse sentido, partilhamos o pensamento de Moran (2011a) quando afirma que:

> A educação a distância, antes vista como uma modalidade secundária ou especial para situações específicas, destaca-se hoje como um caminho estratégico para realizar mudanças profundas na educação como um todo. É uma opção cada

[4] O curso de formação a distância foi elaborado para auxiliar no desenvolvimento da tese que propõe discutir a proposição de uma nova educação literária, pelo viés da diversidade, aos professores e professoras da rede pública de SC, para que sejam multiplicadores de uma proposta pedagógica, estética e política comprometida com a luta antirracista no Brasil. Portanto, dados presentes nos itens 1.1 e 1.2, relacionados ao curso de formação a distância citado neste artigo, integram a sua tese de doutorado.

> vez mais importante para aprender ao longo da vida, para a formação continuada, para a aceleração profissional, para conciliar estudo e trabalho.

O parágrafo aqui transcrito reafirma a nossa crença de que é possível a interação, o debate, o fazer pedagógico a distância. Ao mesmo tempo, conscientes de que esse fazer não poderia ser mera transposição dos cursos presenciais, e fundamentadas, principalmente, nos textos de Jose Manuel Moran, procuramos construir algo novo, com diferentes espaços de aprendizagem, de modo a motivar os professores e as professoras a interagirem em um curso que apresentasse "[...] mais do que conteúdo, [...]", que se mostrasse como espaço de "pesquisa, troca, produção conjunta" (MORAN, 2007).

Nesse sentido, o curso desenhado em 2010 foi aplicado no primeiro semestre de 2011, enquanto experiência piloto, para um grupo de 82 professores e professoras que atuavam no Ensino Médio da rede pública estadual de Santa Catarina, conforme passamos a expor.

Por dentro do curso

O curso encontrou amparo e justificativa na Lei 10.639/2003 que inclui no currículo oficial da rede de ensino pública e privada a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", colocando a literatura, juntamente com a arte e a história, como disciplinas prioritárias para o ensino da temática, além do amparo encontrado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. No que se refere à fundamentação teórica, pautou-se nas teorias relacionadas à literatura afro-brasileira,

às literaturas africanas de língua portuguesa e às implicações do racismo na sociedade e na escola.

Para o desenvolvimento do curso foi utilizado o EDUCAD (Educação Continuada a Distância), recurso criado a partir do *Moodle*, em 2008, disponível no portal da Secretaria de Educação (SED) do Estado de Santa Catarina, com o objetivo de proporcionar Formação Continuada aos professores das diferentes disciplinas curriculares da Educação Básica. Essa modalidade, no mesmo instante em que permite otimizar tempo, recursos e ampliar a abrangência, exige metodologia e técnicas diferenciadas para garantir o sucesso desse processo, que é muito mais complexo do que a relação direta professor/aluno numa sala de aula tradicional.

Iniciamos nosso trabalho com uma proposta de suporte ao curso de Formação para uso de Laboratórios Didáticos Móveis de Física e Química (LDM). Em 2009, criamos um espaço para o grupo envolvido na Formação dos Saberes da Terra. Além do curso de que estamos tratando, outros dois foram direcionados a professores de Língua Estrangeira – Inglês. Podemos, então, afirmar que esses cursos criados anteriormente nos deram certeza de que esse é um bom caminho a seguir, considerando os resultados mais do que satisfatórios na opinião daqueles que aceitaram o desafio.

Para a realização efetiva do curso, houve uma construção, a seis mãos, das três autoras deste texto, Maria Aparecida, professora do Ensino Médio da Rede Estadual de Educação e acadêmica do Programa de Pós-Graduação em Literatura, em nível de doutorado, que desenhou os módulos e atuou como professora/tutora da turma; Eliane Santana Dias Debus, professora do Departamento de Metodologia de Ensino, do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, que assessorou e coordenou o projeto; e Denise Naccari, professora especialista, atuando na Secretaria de Estado da Educação, responsável pelo EDUCAD, que

respondeu por toda parte administrativa e dos recursos tecnológicos, dando suporte aos professores na utilização desse ambiente.

A chamada dos professores para o curso aconteceu por meio de uma Circular Interna, encaminhada às 36 Gerências Regionais de Educação[5], e da divulgação no portal da Secretaria[6]. A partir da divulgação do curso, foi realizada, em março de 2011, a pré-inscrição, sendo que 470 professores demonstraram interesse. Apesar do grande número de interessados, foram abertas vagas para 100 cursistas devido à falta de recursos financeiros para a contratação de tutores.

Quando do início do curso, como nem todos os selecionados responderam à mensagem de convocação, encaminhada via *e-mail*, foi feita segunda chamada para as vagas remanescentes, sendo que 82 entraram no ambiente virtual e realizaram a primeira tarefa. Destes, 58 concluíram o curso.

O número final de participantes, praticamente 70% dos cursistas que iniciaram a formação, foi considerado pela equipe organizadora bastante relevante, levando em consideração que a maioria dos participantes trabalhava 40 horas semanais ou mais e muitos vivenciaram a greve no magistério público de mais de trinta dias, que aconteceu no período em que o curso se realizava. Ressaltam-se, também, as dificuldades relacionadas à educação a distância, tais como: a ausência ou a pouca familiaridade com a utilização de *e-mail*, dificultando o contato[7] com os cursistas;

[5] A Secretaria de Estado de Educação de Santa Catarina (SED) está descentralizada em 36 Gerências Regionais (GEREDs), que operam como coordenadorias regionais.

[6] A SED dispõe de *site* institucional em que registra suas notícias, programas, ações, entre outras atividades de cunho institucional, denominado Portal da Educação.

[7] No caso específico desse curso, o acesso era feito por *e-mail* institucional. Muitos dos professores e professoras selecionados não possuíam esse *e-mail*. Por

ou, ainda, o desconhecimento das ferramentas do *Moodle*. Muitos professores e professoras não estão habituados à educação a distância e, ao se colocarem no papel de alunos nessa modalidade, encontraram dificuldades. Como esclarece Moran (2011b), ao falar sobre as dificuldades,

> Entrar em ambientes virtuais silenciosos, cheios de materiais e ferramentas, os deixa confusos. A falta de conversa com pessoas reais, ao vivo, os assusta. O ambiente digital para quem não está acostumado é confuso, distante, pouco intuitivo e agradável.

Da construção do curso

O curso apresentado no EDUCAD contou com seis módulos e recebeu o título "A literatura no contexto da sala de aula: trabalhando com contos". Os objetivos principais dessa formação continuada foram: (1) introduzir o gênero narrativo conto; (2) apresentar textos que tratassem da literatura brasileira numa perspectiva afro-brasileira; (3) proporcionar o contato com as literaturas africanas de língua portuguesa, sendo escolhida, entre elas, a angolana, oferecendo um panorama desta; e (4) proporcionar o contato com contos afro-brasileiros e angolanos de diferentes autores.

Os módulos utilizaram variados recursos, disponíveis no EDUCAD, por exemplo, fóruns, que proporcionaram a maior interação entre os cursistas; questionários, que permitiram aos professores e professoras momentos de leituras direcionadas; diário de bordo, um diário reflexivo, com a proposta de (re)pensar

isso, foram criados *e-mails* e enviados, posteriormente, a eles para que tivessem acesso ao EDUCAD.

posicionamentos frente à construção do racismo no Brasil, além de outros espaços de interação e debate.

Apresentaremos, a seguir, de maneira resumida, os conteúdos trabalhados nos módulos.

O módulo 1 apresentou o vídeo que traz a contação de história *A menina que fazia azeite de dendê*, realizado por Augusto Pessoa[8] e teve como objetivo inserir o tema no ambiente de formação, bem como aproximar os participantes um pouco mais do ritual que envolve a narrativa oral, fortemente presente na cultura africana.

O módulo 2 buscou apresentar aos professores aspectos teóricos sobre o conto, e, para isso, nos apoiamos, principalmente, em Nádia Battella Gotlib (1985).

O módulo 3, por sua vez, trouxe, efetivamente, os contos de escritores brasileiros, quais sejam: *Olhos d'água* e *Zaíta esqueceu de guardar os brinquedos*, de Conceição Evaristo; *A descida*, de Júlio Emílio Brás; *Uma furtiva lágrima*, de Nei Lopes; *Boneca*, de Cuti; e *O menino e o livro*, de Georgina Martins. Os contos de escritores angolanos foram: *Nós choramos pelo cão tinhoso* e *Palavras para o velho abacateiro*, de Ondjaki; *Discurso sobre o fulgor da língua* e *Falsas recordações felizes*, de Agualusa; *Os dois amigos*, de Maria Celestina Fernandes; e *Violência*, de João Melo.

Após a leitura dos contos pelos cursistas, foram propostas atividades que buscavam motivá-los a interagir com os textos literários apresentados e com seus escritores e escritoras.

Para a concretização do módulo 3, foi realizado um levantamento de escritores e escritoras angolanos. Dentre os inúmeros escritores e escritoras mapeados, foram escolhidos para fazer parte desse estudo: José Luandino Vieira, José Eduardo Agualusa,

[8] A contação foi apresentada através do *Youtube*. Augusto Pessôa é ator, cenógrafo, figurinista, arte educador dramaturgo e contador de histórias. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=STQeHo3U1Fc&feature=related>.

Ondjaki, Maria Celestina Fernandes e, posteriormente, João Melo. Este foi incorporado ao curso devido à dificuldade que os professores e professoras tiveram de encontrar, em suas escolas, o livro *Contos africanos de Língua Portuguesa*, distribuído às escolas brasileiras pelo Plano Nacional de Biblioteca nas Escolas (PNBE) do Ministério da Educação, do qual faz parte o conto de José Luandino Vieira.

Os escritores brasileiros foram selecionados, primeiramente, pela autoria e, em seguida, pela temática. É importante lembrar que o curso de formação "A literatura no contexto de sala de aula: trabalhando com contos" aconteceu no modo a distância, através de plataforma virtual, portanto, para veiculação dos contos, houve necessidade de reunir aqueles que tivessem cópias digitalizadas disponíveis na internet. Nessa linha de pensamento, o grupo de escritores brasileiros foi composto por Conceição Evaristo, Júlio Emílio Brás, Cuti, Nei Lopes e Georgina Martins.

Dentre os contistas angolanos, foi possível encontrar textos literários de Maria Celestina Fernandes, Agualusa, Ondjaki e João Melo, disponíveis para *download* na União dos Escritores Angolanos.

Com relação aos brasileiros, o escritor Cuti possui um *site*[9], no qual seus contos e poemas podem ser lidos. Os contos que não foram encontrados digitalizados foram postados no curso, mediante autorização dos(as) escritores(as), com exceção de Luandino Vieira, cujo conto faz parte do livro *Contos africanos de Língua Portuguesa*, distribuído às escolas brasileiras pelo Plano Nacional de Biblioteca nas Escolas (PNBE) do Ministério da Educação.

No módulo 4, foram trabalhadas questões teóricas referentes à literatura afro-brasileira, à literatura angolana e à problematização referente ao conceito de raça no Brasil. Foram selecionados

[9] Disponível em: <http://www.cuti.com.br>.

vários textos, dentre eles: *Literatura e afro-descendência*, de Eduardo de Assis Duarte, sobre literatura afro-brasileira; *Laura Cavalcanti Padilha*: uma fiandeira da voz e da letra, de Laura Padilha (entrevista), focando literatura angolana; um vídeo do *Youtube* intitulado *Café com leite: água e azeite*, sobre as questões raciais no Brasil.

No módulo 5, foi apresentada aos cursistas uma proposta de realização de um projeto pedagógico, tendo por base todo o material trabalhado durante o curso. Foi solicitado que desenvolvessem o projeto em equipe. Para a realização dessa tarefa, foi realizado, primeiramente, um fórum de discussão, no qual foram postadas e desenvolvidas trocas de ideias. Para a finalização do projeto, os cursistas usaram a ferramenta *Wiki*, que propicia a construção de texto coletivo.

Moran (2011b) lembra que "boa parte dos cursos de EAD não consegue recriar o ambiente de grupo, criar vínculos, que os alunos se conheçam e conversem entre si". Ao sugerir um trabalho em grupo, pretendeu-se romper com a ideia de que a educação a distância está ligada a um trabalho individualizado, mostrando aos professores e professoras que é possível negociar, criar um texto, um projeto coletivamente.

Alguns professores e professoras tiveram dificuldades na realização da atividade em grupo virtualmente e optaram pelo trabalho individual, outros aceitaram o desafio e conseguiram finalizar a atividade de acordo com a proposta inicial.

O módulo 6 foi o de encerramento e permitiu que os cursistas tivessem acesso a um fórum, no qual postaram suas impressões sobre o curso e responderam a um questionário de avaliação. Tanto no fórum quanto no questionário, as avaliações apontaram para um resultado positivo, como podemos observar pelos depoimentos apresentados a seguir, retirados do "Fórum Palavras Finais":

Por X – quinta, 4 de agosto de 2011, 10h14min:

> Quero, sinceramente, parabenizar todos que, tão gentil e responsavelmente, nos conduziram durante esses meses. Com greve, com desânimo, sem vontade de prosseguir.
> Já fiz inúmeros cursos de aperfeiçoamento, mas nenhum me enriqueceu tanto quanto este. Muitas ideias pré-formadas que eu tinha sobre educação a distância vieram por terra, felizmente.
> Valeu, mesmo. Finalmente aprendi algo depois de tantos cursos inúteis. O prazer de aprender está latente na gente e só nos damos conta disso quando nos deparamos com pessoas que levam a sério aquilo a que se propuseram.
> Parabéns a todos nós.

Por Y – quinta, 4 de agosto de 2011, 00h26min:

> Você ganha força, coragem e confiança a cada experiência em que enfrenta o medo. Você tem que fazer exatamente aquilo que acha que não consegue.
> Colegas cursistas e valorosas professoras, obrigada pela maravilhosa oportunidade desse curso. Na profissão professor(a) é muito bom participar de aprendizagens que podem, definitivamente, nos auxiliar a mudar a ordem das coisas positivamente.

Conclusões

O curso de capacitação para professores e professoras de língua portuguesa da rede pública do Estado de Santa Catarina se coloca como uma proposta possível de levar a literatura afro-brasileira para o espaço escolar.

Os contos apresentados no curso podem, sem sombra de dúvidas, nortear a discussão de uma educação literária pelo viés da educação para a relação étnico-racial.

Constata-se que a construção de uma educação literária comprometida com a educação para as relações étnico-raciais é viável e tem amparo legal, porém já se passaram dez anos desde que a lei 10.639 foi promulgada e ainda não percebemos mudança significativa no currículo escolar, nem sequer nas disciplinas de arte, história e literatura brasileiras, no que concerne ao conteúdo da lei e de suas diretrizes. O grande desafio ainda é fazer com que as escolas brasileiras insiram a literatura afro-brasileira nos conteúdos ensinados.

Ao encerrarmos o curso, tivemos a satisfação do dever cumprido. Apesar das dificuldades, dos 59 cursistas que responderam ao questionário de avaliação, 54 afirmaram que o curso atendeu totalmente suas expectativas; 5, que atendeu com restrições. Apenas 10 revelaram ter tido dificuldade em encontrar as atividades oferecidas no curso.

Ressaltamos aqui o depoimento de uma das cursistas, no fórum de encerramento:

> Agradeço a oportunidade, os encaminhamentos dados pelas tutoras, as contribuições dos colegas cursistas. Enfim, a possibilidade de poder conhecer um pouco mais da arte da palavra! A possibilidade de conhecer e valorizar a produção angolana no gênero "conto".
> Foi muito bom e já tem gosto de saudade!

A frase final da cursista nos remete ao pensamento de José Manuel Moran (2007): "um bom curso é aquele que nos entristece quando está terminando e nos motiva para encontrarmos formas de manter os vínculos criados".

Referências

DEBUS, Eliane Santana Dias. A escravização africana na literatura infantil e juvenil: lendo dois títulos. **Currículo sem Fronteiras**,

v. 12, n. 1, p. 141-156, jan/abr 2012. Disponível em: <www.curriculosemfronteiras.org>.

DUARTE, Eduardo Assis; FONSECA, Maria Nazareth Soares. **Literatura e afrodescendência no Brasil**: Antologia Crítica. Belo Horizonte: UFMG, 2011.

LIMA, Heloise Pires Lima. Personagens negros: um breve perfil na literatura infanto-juvenil. In: MUNANGA, Kabengele (Org.). **Superando o Racismo na escola**. 2a ed. Brasília: SECAD/MEC, 2005. p. 102.

MORAN, José Manuel. **O que é um bom curso a distância?** 2007. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/bom_curso.htm>. Acesso em: 20 out. 2012.

_____. **A educação a distância como opção estratégica.** 2011a. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/estrategica.html>. Acesso em: 20 out. 2012.

_____. Por que a Educação a Distância avança menos do que esperado? In: Moran, Jose Manuel; Moran, Jose Manuel; Valente, José Armando; Valente, José Armando (Org.). **Educação A Distância - Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Summus, 2011b. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/menos.pdf>. Acesso em: 20 out. 2012.

PEREIRA, Edimilson de Almeida. **Panorama da literatura afro-brasileira**. Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/litefafro>. Acesso em: 05 jan. 2012.

Games e Tradução: o *design* de uma experiência acadêmica

Cristiane Denise Vidal[1]
Viviane Maria Heberle[2]

Loading...[3]

> Game é uma atividade de resolução de problemas que é encarada com uma atitude lúdica. (SCHELL, 2008, p. 37, tradução nossa)

Os *games* são um dos meios de expressão artística e cultural mais ricos e complexos da sociedade contemporânea e têm desfrutado de um expressivo reconhecimento em diferentes esferas. Dentre as mais recentes citamos:

[1] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: crisvidalfloripa@hotmail.com
[2] Universidade Federal de Santa Catarina. Imeio: viviane.heberle@ufsc.br
[3] As seções desse artigo foram nomeadas com termos da área de *games*.

- A inclusão de 14 *games* na coleção permanente do MoMA (*Museum of Modern Art*, em Nova York)[4], que ainda pretende adicionar outros à coleção nos próximos anos;
- A primeira indicação de trilha sonora de um *game* para o Grammy[5]: a trilha do *game Journey*[6], desenvolvido pela *That Game Company* e publicado pela Sony.
- O avanço de descobertas científicas por meio de *games* que fazem uso da inteligência coletiva de milhões de *gamers* para solucionar problemas científicos complexos, tais como os *games EteRNA*[7] (para criar moléculas de RNA) e *Foldit*[8] (para decifrar estruturas de proteínas).

Zimmerman (2009) defende que entramos em um século lúdico, no qual a ideia de brincar e jogar será dominante em várias áreas de conhecimento. Diferentes movimentos e organizações discutem, pesquisam e estimulam o entendimento de *games* para além do entretenimento e passam a focar nos benefícios de jogá-los: novas fronteiras para mentes criativas (PERRY, 2006); empoderamento dos *gamers*, especialmente em *games* massivos *on-line* (BLEUMERS et al., 2012); o surgimento de novos tipos de letramento, que trazem à tona novas formas de entender e criar significados (VIDAL, 2011; HEBERLE, 2010; GEE, 2003); engajamento social através de *games* criados com o propósito de "salvar o

[4] Disponível em: <http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/moma-ganhara-colecao-permanente-de-games>.

[5] Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/12/06/trilha-sonora-de-journey-e-indicada-ao-grammy.htm>.

[6] Disponível em: <http://thatgamecompany.com/games/journey/>.

[7] Disponível em: <http://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/33715/title/Games-for-Science/>.

[8] Disponível em: <http://www.geek.com.br/posts/17841-jogadores-decifram-proteina-de-retrovirus-que-a-ciencia-tenta-entender-ha-10-anos>.

mundo" (MCGONIGAL, 2010), tais como: *PeaceMaker*[9]*, Darfur is Dying*[10] e *Evoke*[11]. E é cada vez mais forte o reconhecimento de que os *games* oferecem uma experiência cultural, artística e emocional significativa (ROBERTSON, 2012).

Uma área, no entanto, permanece inexplorada – particularmente, no meio acadêmico brasileiro. Sendo a indústria multimilionária de *games* um fenômeno global, seus produtos cruzam fronteiras linguísticas e culturais. Porém, há uma carência de pesquisas, debates e eventos afins que investiguem o que acontece nesse processo. Visando iniciar uma mudança nesse cenário, as autoras do presente artigo ministraram a disciplina *Investigando Games e Tradução,* no segundo semestre de 2012, junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O objetivo principal deste artigo é apresentar o *design* da primeira disciplina da PGET que teve *games* – tanto analógicos quanto digitais – como seu objeto central de investigação.

Backstory

> A história anterior fornece informações sobre o que aconteceu antes do início do game. Geralmente consiste em um parágrafo breve no manual de instruções ou aparece como um bloco de texto (muitas vezes acompanhado de narração) no início do game. Isso ajuda a orientar o jogador quanto à finalidade e ao tipo de ação existente no game e, em certos casos, permite que ele estabeleça vínculos iniciais com certos personagens. (NOVAK, 2010, p. 132, tradução de Pedro Conti)

[9] Disponível em: <http://www.peacemakergame.com/>.

[10] Disponível em: <http://www.darfurisdying.com/>.

[11] Disponível em: <http://www.urgentevoke.com>.

A referida disciplina, que será discutida a seguir, foi proposta no plano de trabalho de pós-doutorado, com bolsa do Programa REUNI/UFSC (Reestruturação e Expansão das Universidades Federais), de Cristiane Denise Vidal, supervisionado por Viviane Maria Heberle (DLLE/UFSC).

Investigando Games e Tradução foi ofertada como uma disciplina de Tópicos Especiais, uma modalidade que possibilita a integração de disciplinas eletivas no elenco de disciplinas já oferecidas na PGET. Essa modalidade pode ser utilizada tanto por pesquisadores visitantes quanto pelos docentes locais para que possam trabalhar com tópicos relacionados às suas pesquisas.

Rules

> Os games têm regras. Essa é, talvez, a característica mais proeminente dos games, a que os distingue de outras formas de mídia, arte, e entretenimento. (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 108, tradução nossa)

A seguir apresentamos a ementa, os tópicos trabalhados e descrevemos como foi feita a avaliação.

A ementa:

- Introdução ao estudo interdisciplinar de *games* – tanto analógicos quanto digitais –, com foco na localização (tradução), com base em fundamentos teóricos e práticos de Estudos de *Games*, Multimodalidade, Análise do Discurso e Estudos da Tradução.

Pelo caráter introdutório da disciplina, os tópicos trabalhados abarcaram não apenas tradução/localização e *games*, mas também comparações e contrastes com outras mídias e a inclusão de outros elementos que permitissem familiaridade com a cultura-*gamer:*

- Introdução à disciplina;
- Cultura da convergência; narração transmidiática; *machinima*;
- Apresentação do conceito-chave: *play*;
- *Games* digitais e analógicos: características, elementos-chave, plataformas e gêneros;
- *Games* educativos: letramento por meio de *games; gaming literacy e gamification;*
- Multimodalidade, análise do discurso e *games;*
- Visão geral da indústria de *games* – foco no processo de localização.

A avaliação foi feita através da participação ativa nas aulas, nas discussões dos textos das leituras semanais, nas atividades extraclasse, nas "aulas práticas" (sessões em que jogávamos determinados games) e, por fim, a elaboração de um artigo final sobre um dos tópicos trabalhados.

Multiplayer

> Games com múltiplos jogadores são aqueles onde mais do que uma pessoa pode jogar ao mesmo tempo no mesmo ambiente. [...] Os seus recursos permitem que os jogadores possam interagir uns com outros, seja na forma de parcerias, competição ou rivalidade, e fornecem uma forma de comunicação social que, geralmente, está ausente em games de um único jogador. (Wikipédia, tradução nossa)

Investigando Games e Tradução teve carga horária de 45 horas/aula. Participaram dela oito alunos (dois homens e seis mulheres), sendo dois alunos de doutorado e os demais de mestrado. Quanto à familiaridade com *games*, todos já haviam experimentado

games analógicos. Quanto aos *games* digitais, três alunos eram *gamers* vorazes (um homem e duas mulheres), duas alunas costumavam jogar *games* (especialmente Atari) na infância, e três alunos (um homem e duas mulheres) nunca haviam jogado. Apenas uma aluna (de mestrado) pesquisava localização de *games* (*Magic: The Gathering*); os demais cursaram a disciplina com o propósito de conhecer esse novo campo de pesquisa e trabalho.

Logo na primeira aula, discutimos sobre a importância de jogar *games* como uma parte integral para o entendimento dessa mídia nova e única. Os alunos foram incentivados a experimentar os *games* discutidos em aula, a testar outros e a compartilhar a experiência com a turma. Além disso, também reservamos algumas horas extraclasse para jogarmos e discutirmos *games* analógicos e digitais. A dinâmica das aulas foi elaborada de forma a permitir constantes interações entre os alunos-*gamers,* com trocas intensas de ideias, seguidas de indicações ou empréstimos de livros e *games*. Para além das aulas, as discussões sobre tópicos diversos relacionados a *games* se estenderam via *e-mails*.

A partir da leitura e discussão do texto *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* (BARTLE, 1996), os alunos traçaram seus perfis enquanto *gamers*: conquistadores, exploradores, assassinos, ou socializadores. Essa discussão, por sua vez, nos levou a questionar o porquê do rótulo *jogador* (em inglês: *gamer* ou *player*) ser, muitas vezes, empregado num sentido negativo, enquanto os consumidores ou apreciadores de outras mídias, geralmente, não recebem um rótulo específico, ou quando isso ocorre é num contexto positivo (ex. leitora voraz; cinéfilo)[12].

[12] O *podcast* a seguir traz pontos importantes sobre esse tema. Disponível em: <http://penny-arcade.com/patv/episode/gamer>.

Start Game!

Nas próximas seções, apresentaremos brevemente os principais conteúdos trabalhados. Para tornar a apresentação mais agradável, os conteúdos serão apresentados em níveis e não aula a aula. A linearidade das aulas, no entanto, não foi alterada.

Level 1

> Um nível é, para todos os efeitos, o mesmo que missão, estágio, mapa ou outro local de interação entre os jogadores. (RYAN, 1999, tradução nossa)

O vídeo *Games We Play*[13], que se tornou viral na internet nos dias que antecederam à primeira aula, foi o ponto de partida para trocarmos experiências sobre *games*. *Games We Play* apresenta uma série de pequenos *games* que jogamos, especialmente na infância e, muitas vezes, de forma inconsciente, tais como: tentar equilibrar-se sobre trilhos, ultrapassar obstáculos imaginários ao andar de bicicleta, fazer contagem regressiva para o semáforo, pular e tocar as folhas de árvores, não pisar nas divisões, nem rachaduras de calçadas etc.

A seguir, como introdução à disciplina, discutimos o texto *On the Translation of Video Games* (BERNAL-MERINO, 2006), que discorre criticamente sobre a terminologia utilizada no âmbito da localização de *games*. O artigo focaliza, particularmente, nos termos localização e transcriação. De acordo com Bernal-Merino, o termo *localização* (que será retomado no Level 7) abarca diferentes

[13] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=1AJpKt6UP08>.

funções para além da tradução e sugere que "localização linguística" seja utilizada para referir à atividade de tradução que ocorre no processo de localização. Embora o termo transcrição seja usado para definir o componente de criatividade nas traduções de *games*, Bernal-Merino rebate afirmando que esse componente também está presente na tradução de literatura e na tradução audiovisual. O artigo também apresenta um breve histórico dos *games* e do importante papel da tradução na indústria de *games* e, assim, serve como ponto de partida para quem está iniciando pesquisas nessa área.

Ainda nesse nível, tivemos o privilégio de participar de um bate-papo com os pesquisadores James Paul Gee e Elizabeth Hayes, num evento organizado pelo Centro de Ciências de Educação da UFSC[14]. Gee é um dos principais pesquisadores no recorte *games* e ensino/aprendizagem e autor do livro *What video games have to teach us about learning and literacy?*

Level 2

Os fãs de *games* não são, geralmente, apenas consumidores de *games*, mas de diversas mídias e, muitas vezes, esperam ver seus filmes favoritos, HQs, livros e outras mídias baseadas em seus *games* prediletos e vice-versa (NEWELL, 2012). O livro que guiou as discussões nesse nível foi *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins:

> Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que

[14] Disponível em: <http://gamesnaescola.wordpress.com/2012/09/11/james-paul-gee-no-iv-seminario-de-pesquisa-em-midia-educacao/>.

> desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2008)

Para explorar na prática os conceitos apresentados em *Cultura da Convergência*, decidimos fazer uma pesquisa de campo com os alunos no Shopping Iguatemi, nas proximidades da UFSC. Lá visitamos lojas de brinquedos, lojas de *games*, livrarias, áreas de lazer (infantil), e também exploramos as áreas comuns do *shopping*. O propósito era buscar referências a *games*, exemplos de convergência de *games* com outras mídias e produtos, e exemplos de produtos que explorassem a ideia de narrativa transmidiática[15]:

> A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2008)

Também observamos capas e embalagens de *games* localizados para o português do Brasil e seus produtos relacionados (tais como brinquedos, HQs, mangás, livros, e outras mídias baseadas em determinado *game*) e os comparamos com outras mídias

[15] Como exemplo de narrativa trasmidiática, onde uma única mídia não representa a história completa, Henry Jenkins cita Matrix, que espalha pedaços de informação nos três filmes, na série de animações, nas HQs, e nos *games*.

traduzidas. Ficou evidente aqui a importância de o localizador ter familiaridade com cultura *pop* para melhor desempenhar seu papel.

Mais tarde, os alunos assistiram ao episódio *Make love not Warcraft*[16] de South Park, gravado dentro do *game World of Warcraft* (Blizzard), para discutirmos o conceito de *machinima* (*machine* + *cinema*): a arte de fazer filmes no ambiente de *games*, em tempo real. Por fim, o filme interativo *A Gruta*[17] e o *game*-filme *Heavy Rain*[18] foram usados para conversarmos sobre cruzamento entre cinema e *games*.

Level 3

> Jogar/brincar é um movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 311, tradução nossa)

Figura 1 – *Kinderspiele*, de Pieter Bruegel

[16] Disponível em: <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>.

[17] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=WQxvx3R2ncU>.

[18] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=JKPPdgBK3r8>.

Para as discussões sobre o impacto cultural de jogar, brincar (*play*, em inglês) na sociedade contemporânea, lemos trechos de *Homo Ludens*, de Johan Huizinga; *The Ambiguity of Play*, de Brian Sutton-Smith; *Man, Play, Games*, de Roger Caillois; e *Walter Benjamin: Selected Writings*. As leituras foram complementadas pela palestra *Play is more than Fun*[19], de Stuart Brown, que defende que brincar é um elemento central em todas as etapas da vida, não apenas na infância, como forma de engajamento com o mundo numa variedade de formas possíveis.

As atividades organizadas pelo projeto *The Theory of Fun*[20] e pelo*Improv Everywhere*[21] incitaram um debate sobre como causar mudanças de comportamento por meio da diversão. E encerramos esse nível com o conceito de "círculo mágico", de Huizinga (2000): um espaço temporário dentro do mundo comum, dedicado à realização de atos à parte dele.

Level 4

Uma breve introdução aos Estudos de *Games* foi feita através da leitura do primeiro editorial de *Game Studies,* a primeira revista acadêmica internacional de pesquisas sobre *games*, na qual Aarseth (2001) anunciou que aquele ano seria o marco zero dos Estudos de *Games* como um campo acadêmico emergente, viável e internacional. Desde então, instituições de diversos países passaram a ofertar cursos e disciplinas sobre *games,* abordando diferentes aspectos dessa nova mídia; e tanto o mundo acadêmico quanto o

[19] Disponível em: <http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital.html>.

[20] Disponível em: <http://www.thefuntheory.com/>.

[21] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo>.

não acadêmico começaram a olhar seriamente para os *games*. De 2001 em diante, surgiram outras revistas acadêmicas sobre *games*; inúmeros simpósios, seminários, conferências, e eventos similares foram organizados, além de associações importantes como a DIGRA (*Digital Game Research Association*) e a IGDA (*International Game Developers Association*) que foram criadas.

O capítulo introdutório de *An Introduction to Game Studies* (MÄYRÄ, 2008) embasou nossas discussões acerca da natureza multidisciplinar de Estudos de *Games*, em que profissionais e pesquisadores de diferentes áreas adicionam suas próprias perspectivas. O maior desafio desse campo está do mundo acadêmico, no qual há necessidade de maior espaço para essa nova área de conhecimento que, ao mesmo tempo, se alimenta de outras áreas já estabelecidas para se firmar. Também discutimos sobre o famoso debate que, de acordo com Frasca (2003), nunca ocorreu de fato: ludologistas (que focam na interatividade, nas mecânicas etc., e entendem os *games* como uma mídia nova e única) *versus* narratologistas (interessados em estudar *games* como uma entre outras mídias que pode ser usada para contar histórias).

Level 5

> O que são games? São coisas no sentido de artefatos? São modelos comportamentais, ou simulações de situações sociais? São vestígios de rituais antigos, ou ritos mágicos? É difícil e até mesmo curioso quando tentamos responder à pergunta 'o que são games', pois se presume que games são muitas coisas diferentes e, ao mesmo tempo, games específicos são diferentes um dos outros – mas são mesmo?
> (AVEDON, 1971, tradução nossa)

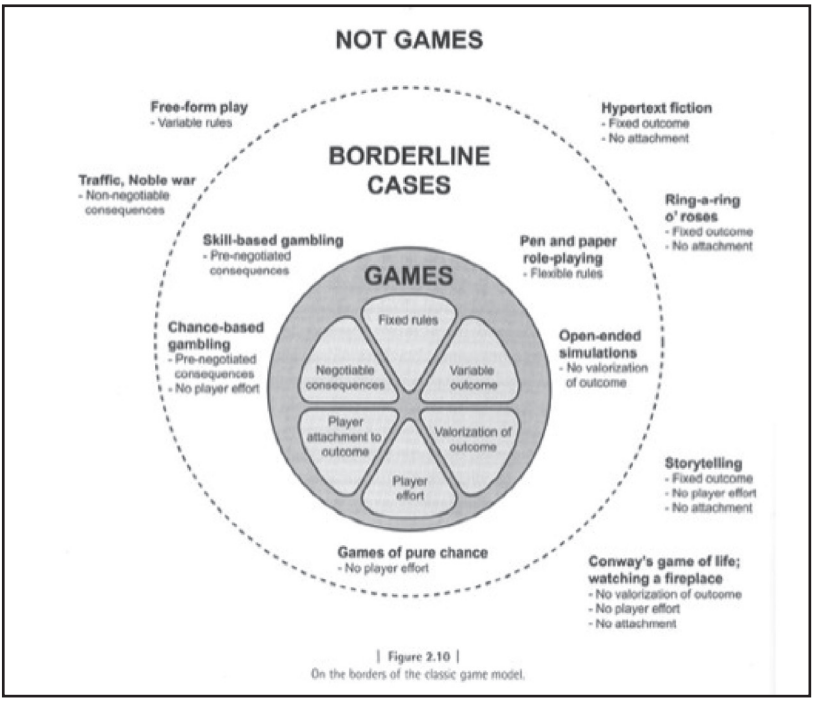


Figura 2 – Linha divisória entre *games* e "não-*games*" (JUUL, 2003)

Nesse nível nos debruçamos sobre diversas definições de *games*, suas características, seus elementos-chave, seus diferentes gêneros, suas plataformas e as semelhanças e diferenças entre *games* analógicos e digitais (CAILLOIS, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BRATHWAITE & SCHREIBER, 2009; SCHELL, 2008; FULLERTON, 2008; KOSTER, 2005). Também jogamos e examinamos alguns *games* digitais e analógicos, entre eles: Detetive (*Clue*), *Magic – The Gathering*, *Dominion*, *Carcassonne*, *Plants versus Zombies*, *Angry Birds, Ico*, *Katamari Damacy*, *Wii Sports* e *God of War*.

Posteriormente, as pesquisas de Gee (2003, 2005a, 2005b, 2005c, 2006, 2008) e Linderoth (2009, 2010) forneceram subsídios teóricos para debatermos sobre *games* educativos. Já um

estudo de caso sobre a *Quest to Learn*[22] (SALEN et al., 2009) mostrou como criar uma escola baseada em elementos de *games* (*game-like school*), que é mais participativa, imersiva e divertida. A palestra de Jane Mcgonigal[23] foi o ponto de partida para um mergulho na organização *Games for Change*[24] e para a análise de alguns de seus *games,* tais como *Wondermind*[25], *Free Rice*[26] e *Stop Disasters*[27]. No recorte games e aprendizagem, as ideias mais debatidas foram: letramento através de *games* (ZAGAL, 2008) e *gaming literacy* (SALEN, 2007; ZIMMERMAN, 2009).

Finalizamos com a apresentação do termo *gamification*, quer dizer, o uso de determinados elementos dos *games,* como sistema de nivelamento, conquistas, missões, recompensas etc., fora do contexto de *games* com o propósito de torná-los mais divertidos e engajantes.

Level 6

Neste nível discutimos princípios gerais de análise do discurso, mais especificamente análise crítica do discurso conforme Fairclough (2003; 2010), multimodalidade (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010) e o conceito de "resemiotização" (IEDEMA, 2003). Essas três perspectivas teóricas afins apontam para a relevância de se considerar diferentes recursos semióticos

[22] Disponível em: <http://www.nytimes.com/2010/09/19/magazine/19video-t.html?_r=3&pagewanted=1&ref=technology>.

[23] Disponível em: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>.

[24] Disponível em: <http://www.gamesforchange.org/play/>.

[25] Disponível em: <http://wondermind.tate.org.uk/>.

[26] Disponível em: <http://freerice.com/>.

[27] Disponível em: <http://www.stopdisastersgame.org/en/home.html>.

além da linguagem verbal para a compreensão de significados na sociedade contemporânea.

Para a discussão de multimodalidade e gramática visual, segundo Kress e Van Leeuwen, discutimos o texto em português de Nascimento, Bezerra e Heberle (2011) sobre a leitura de imagens e como a gramática visual pode contribuir para a interpretação de capas de *games* e materiais promocionais. Questões referentes à linguagem, ideologia e poder, bem como a representação de atores sociais (tais como os protagonistas de *games*) e os efeitos visuais nos *games* foram alguns dos temas abordados. Em seguida, os alunos tiveram a tarefa de analisar *games* a partir das discussões realizadas.

Level 7

> A localização pode preservar ou arrancar a alma de um *game*. É fácil confundir palavras, objetos e hábitos similares com equivalentes diretos em outras culturas [...]. Para, de fato, agradar e capturar um público particular não se pode simplesmente organizar algumas frases traduzidas a partir de um glossário. Uma abordagem mais robusta é necessária para criar a experiência adequada para jogadores de cada local. (BERNAL-MERINO, 2009, tradução nossa)

Nos níveis anteriores, sempre que possível, estabelecemos uma conexão com tradução. Ao final da disciplina, após termos abordado uma variedade de tópicos afins, retomamos o tópico de localização de *games* a fim de oferecer uma visão geral de seu processo: seus modos e suas etapas, os diferentes componentes que são localizados (legendas, menus, gráficos, textos de ajuda, áudio, *script* para dublagem, manual, embalagem, materiais promocionais etc.), suas peculiaridades, e os desafios enfrentados pelos localizadores, tais como: aspectos técnicos, legais e culturais;

as traduções feitas por fãs (CHANDLER & DEMING, 2012; MANGIRON, 2006; O'HAGAN, 2009; BERNAL-MERINO, 2006, 2007; EDWARDS, 2008, 2011; VIDAL, 2012; VIDAL & ELIAS, 2012). Falamos sobre eventos[28] e revistas acadêmicas[29] importantes da área e, brevemente, relacionamos a localização de *games* com outras teorias abordadas no âmbito de Estudos da Tradução.

Também convidamos um representante da indústria local de *games*, Guilherme Loureiro, da Hoplon, para ministrar uma palestra sobre a localização de *games* no Brasil e sobre a experiência recente da Hoplon nessa área. Os alunos também participaram do I Simpósio de Pesquisas em Games da UFSC[30], que foi organizado pelas autoras do presente artigo, juntamente com o *game designer* Isaque Matos Elias.

Game over?

Pretendemos relançar essa disciplina e também lançar algumas expansões[31] num futuro próximo, que aprofundarão alguns

[28] IGDA: LOC SIC (*International Game Developers Association: Localization Special Interest Group*); GDC (São Francisco); *Localization World*; e o simpósio "Localização de games: um olhar interdisciplinar", coordenado por Cristiane Denise Vidal e Gustavo Althoff e realizado no *XI Congresso Internacional da ABRAPT* (Florianópolis, 2013).

[29] Trans. Disponível em: <http://www.trans.uma.es/trans_15.html>; Tradumática. Disponível em: <http://revistes.uab.cat/tradumatica>; Jostrans. Disponível em: <http://www.jostrans.org>. Multilingual. Disponível em: <http://www.multilingual.com/issueDetail.php>.

[30] O I Simpósio de Pesquisas em Games da UFSC foi realizado nos dias 26 e 27 de novembro. Mais detalhes podem ser encontrados aqui: <http://www.nupdiscurso.cce.ufsc.br/eventos.html>.

[31] Expansão é uma adição a determinado game, já existente. As expansões, geralmente, agregam novos itens, minigames ou enredo. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pacote_de_expansão>.

dos tópicos descritos acima. E no momento, estamos organizando um dossiê sobre Localização de *Games*, contendo os trabalhos produzidos na disciplina aqui apresentada e também de autores convidados, a ser publicado na revista *In-traduções*[32], ainda em 2013.

Investigando *Games* e Tradução representou somente um passo inicial para investigações futuras no recorte *games* e localização. Os tópicos aqui apresentados são apenas algumas sugestões dentre outros que podem ser trabalhados nos Estudos da Tradução ou em áreas afins.

Para finalizar, uma constatação importante surgiu no decorrer da disciplina: a indústria de *games* e a academia precisam travar diálogos para melhor entendermos o que os *games* podem nos ensinar sobre tradução. E vice-versa.

Referências

AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One**. Game studies**, v. 1, n. 1. July, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

AVEDON, E. The Structural Elements of Games. In: _____; SUTTON-SMITH, B. (Orgs.). **The Study of Games**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

BARTLE, R. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades***:* Players Who Suit Muds, 1996. Disponível em: http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm

[32] Disponível em: <http://periodicos.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/about>.

BAVELIER, D. **Your Brain on Video Games.** TED Talk, 2012. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html>.

BRATHWAITE, B. **Gaming for Understanding**. TED Talk, 2011. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/brenda_brathwaite_gaming_for_understanding.html>.

BRATHWAITE, B.; SCHREIBER, I. **Challenges for Game Designers***:* Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Boston, MA: Charles River Media/Course Technology, 2009.

BENJAMIN, Walter. The Cultural History of Toys. In: Jennings, M. W. et al. (Orgs.). **Walter Benjamin, Selected Writings***, v. 2, Part 1* (1927-1930). Cambridge: Belknap Press, 2005.

_____. Toys and Play: Marginal Notes on a Monumental Work. In: Jennings, M. W. et al. (Orgs.). **Walter Benjamin, Selected Writings**, v. 2, Part 1 (1927-1930). Cambridge: Belknap Press, 2005.

BERNAL-MERINO, M. A. Challenges in the translation of videogames. **Revista Tradumática**, Barcelona, n. 5, nov. 2007. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>. Acesso em: 10 de nov. 2011.

_____. On the Translation of Video Games. **JoSTrans**, 2006. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php>.

_____. **GDC 2009 Reveals Localization Summit Specifics**. 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/21487/GDC_2009_Reveals_Localization_Summit_Specifics.php#.UPyvvqWQ2xI>.

BLEUMERS et al. The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy. **JRC Scientific and Policy Report**, Joint Research Centre. Full Report, 2013. Disponível em: <http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/EAP/eInclusion/documents/DGEID1MainReportFINALforweb.pdf>.

CALLOIS, R. **Man, Play, and Games.** Urbana: University of Illinois Press, 2001.

CHANDLER, H. M.; DEMING, S. O. **The Game Localization Handbook**. Boston: Jones & Bartlet Learning, 2012.

CHATFIELD, T. **7 Ways Games Reward the Brain**. TED Talk, 2010. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain.html>.

EDWARDS, K. Off the map: Levels of Game Culturalization. In: **MultiLingual**, Sep issue 2011. Disponível em: <http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1840>. Acessado em: 30 jul. 2012.

EDWARDS, T. **Self-Censoring Potential Content Risks for Global Audiences**: Why, How and When. Presentation at the annual Game Developers Conference, San Francisco, California, 2008. Disponível em: <http://www.docstoc.com/docs/115700895/Self>.

ESSELINK, B. **A Practical Guide to Localization**. Amsterdan & Philadelphia: John Benjamins, 2000.

FAIRCLOUGH, N. **Analysing** discourse: textual analysis for social research. London; New York: Routledge, 2003.

FRASCA, G. Ludologists Love Stories too: Notes from a Debate that Never Took Place. **Proceedings of Level up DIGRA**, 2003.

Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop**. 2 ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

GEE, J. P. **Game-like learning: an example of situated learning and implications for opportunity to learn**. 2008. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/situated%20game%20like%20learning.pdf>.

_____. Good video games and good learning**. PhiKappa Phi Forum**, v. 85, n.2, p. 33-37, 2005a.

_____. Pleasure, learning, video games, and life*:* the projective stance. **E-Learning**, v. 2, n. 3, p. 211-223, 2005b.

_____. **What videogames have to teach us about learning and literacy***?* New York: Palgrave MacMillan, 2003.

_____. Why game studies now? Video games: a new art form. **Games & Culture**. v.1, n.1, p. 01-04, jan. 2006.

_____. **Why video games are good for your soul.** Common Ground: Australia, 2005c.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

HEBERLE, V. M. Multimodal literacy for teenage EFL students. **Cadernos de Letras (UFRJ)**, n. 27, p. 101-116, dez. 2010. Disponível em: <http://www.letras.ufrj.br/anglo_germanicas/cadernos/numeros/122010/textos/cl301220100viviane.pdf>.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IEDEMA, R. Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. **Visual Communication**, v. 2, n. 1, p. 29-57, 2003.

JUUL, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: _____. **Level Up Conference, DIGRA Proceedings**, 2003. Disponível em: http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/

KRESS, G. **Multimodality**: A social semiotic approach to contemporary communication. London/New York: Routledge, 2010.

KRESS, G. R.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design.** 2 ed. London: New York: Routledge, 2006.

KOSTER, R. **A theory of fun for game design.** Arizona: Paraglyph Press, 2005.

LINDEROTH, J. It is not hard, it just requires having no life: computer games and the illusion of learning. **Nordic Journal of Digital Literacy - Digital Kompetanse**. n. 1, v. 4, p. 04-19, 2009. Disponível em: http://www.idunn.no/ts/dk/2009/01/art02.

_____. Why gamers don't learn more**.** An ecological approach to games as learning environments. **Nordic Digra**, p. 1-8, 2010. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/10343.51199.pdf>.

MANGIRON, Carmen. *Video* games localization: Posing new challenges to the translator? **Perspectives – Studies in Translatology**, vol. 14, n. 4, p. 306-317, 2006.

MÄYRÄ, F. **An introduction to game studies***:* games and culture. London: SAGE, 2008.

MCGONIGAL, J. **Gaming Can Make a Better World**. TED Talk. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>.

NASCIMENTO, R; BEZERRA, F.; HEBERLE, V. M. Multiletramentos: Iniciação à Análise de Imagens. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 14, n. 1, jul./dez. 2011.

NEWELL, G. **Why Hollywood Hasn't Made a Half Life Movie**. Disponível em: <http://www.polygon.com/gaming/2012/4/25/2975652/why-hollywood-hasnt-made-a-half-life-movie>.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

O'HAGAN, M. Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. **The Journal of Specialised Translation**, n. 11, Jan. 2009. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php>.

PERRY, David. **Are Games Better than Life?** TED Talk, 2006. Disponível em: http://www.ted.com/talks/david_perry_on_videogames.html

ROBERTSON, Andy. **Sustainable Perspectives on Video Games**. TED Talk, 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RTJUrJ44kew>.

RYAN, Tim. **Beginning Level Design**, 1999. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3329/beginning_level_design_part_1.php>.

SALEN, Katie. Gaming literacies**:** A game design study in action. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v. 16, n. 3, p. 301-322, Jul. 2007. Disponível em: <http://llk.media.mit.edu/courses/readings/salen-gaming-literacies.pdf>.

SALEN, Katie et al. **Quest to learn***:* Developing the school for digital kids. The MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009. Disponível em: <http://mitpress.mit.edu/books/full_pdfs/Quest_to_Learn.pdf>.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

SCHELL, J. **The art of game design***:* a book of lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Cambridge: Harvard UP, 1997.

ROBERTSON, Andy. **Finding the Meaning in Video Games***:* Yes, They Have Value Beyond Entertainment and Self Improvement. TED Blog, 2012. Disponível em: <http://blog.ted.com/2012/12/05/finding-the-meaning-in-video-games-yes-they-have-value-beyond-entertainment-and-self-improvement/>.

VIDAL, C. D. **Azeroth e Setor Koprulu em verde e amarelo: a localização de World of Warcraft e Starcraft II para o português do Brasil**. Comunicação apresentada no V Seminário de Pesquisas em Andamento da Pós-Graduação em Estudos da Tradução, UFSC, 2012. Disponível em: <http://pesquisasemandamentopget.files.wordpress.com/2012/11/cadernoderesumosvspa0712.pdf>.

_____. **Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers**. Florianópolis, 2011. Tese não-publicada (Doutorado em Estudos da Tradução) - Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

VIDAL, C. D.; ELIAS, I. M. When Brazil Enters in the Setor Koprulu: the Starcraft II Localized into Brazilian Portuguese. **SBGames Proceedings**, 2012.

ZAGAL, J. P. A framework for game literacy and understanding games. **FuturePlay**, Toronto, p. 33-40, Nov. 2008.

ZIMMERMAN, E. Gaming literacies: game design as a model for literacy in the twenty-first century. In: PERRON, B.; WOLF, M.J.P (Eds.). **The video game theory reader 2**. New York: Routledge, 2009. p. 23-31.

REDES: Criação & Transformação da Literatura no Contexto Digital - A ópera eletrônica *AlletSator* e o vídeo *As aventuras de Paulo Bruscky*

Rogério Barbosa da Silva[1]

Na cena contemporânea, no contexto das poéticas e tecnologias digitais e das criações colaborativas na web, observamos que as tecnologias de comunicação não só interligam os canais, mas, sobretudo, permitem a estruturação da fusão de mundos, que antes corriam em paralelo. As antenas da arte possibilitam então o surgimento de novas camadas de subjetividade, novas textualidades e formas do imaginário coletivo. Essas novas textualidades aceitam, de certo modo, o avanço de margens não só entre as formas e os gêneros textuais, como também estimulam o estabelecimento de redes colaborativas compostas por profissionais de

[1] Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Imeio: rogeriobsilvacefet@gmail.com

diversas áreas. Isso afeta a noção de autoria e põe por terra qualquer possibilidade de se pensar numa pureza criativa (derivada de uma perspectiva da genialidade romântica), a qual persiste ainda hoje nas considerações sobre o objeto literário ou artístico. Por conseguinte, altera-se também o modo de fruição e as relações que a obra mantém com a tradição, já que o resultado de uma obra assim concebida insere-se num espaço interdisciplinar e se constitui ainda um entre-lugar nas fronteiras artísticas – isso quando o fazer não consiste numa releitura intersemiótica de obras do passado.

Dentro desse contexto, cabe-nos lembrar de que, na literatura e nas artes, as relações ou diálogos críticos ou afetivos entre criadores de culturas, ou ainda de artistas provenientes de distintos espaços geográficos, podem desenvolver-se naturalmente como um exercício de admiração de seus autores, projetando no outro aquilo que se imagina culturalmente de seu lugar, de seu espaço, enfim, uma imagem de si. Essas relações ou esses diálogos podem, evidentemente, manifestar-se de maneira implícita na produção textual. Há também casos em que as vontades que se aliam para, política e culturalmente, promoverem um espaço de acolhimento comum, às vezes até para que essas vozes exteriores sirvam como justificativa ou alimentem propostas criativas julgadas relevantes ao contexto de uma dada cultura (aqui obviamente se poderiam pensar nas relações entre ex-colônias e suas ex-metrópoles, por exemplo, Brasil e Portugal, criações que serão abordadas neste texto).

Num passado recente as vanguardas experimentais, especialmente os grupos ligados à poesia concreta, mantiveram frutíferas relações não só considerando-se a poesia de expressão em língua portuguesa, como entre poetas e poéticas de vários pontos do planeta. É assim, por exemplo, que se estreitaram as relações entre escritores brasileiros e portugueses, de maneira até então inédita nas relações literárias entre esses países.

Ainda organizando um modelo de rede de criadores e, portanto, também de leitores, vale lembrar aquela constituída através da *mail art*, entre o fim da década de 1960 e o início da década de 1980, a qual pode ser vista como uma precursora dessas novas redes cibernéticas, conforme nos lembra Friedrich W. Block, em *Digital poetics or On the evolution of experimental media poetry* (Cf. BLOCK, 2007, p. 232). Organizada de forma marginal, a arte postal conectava os artistas e escritores das vanguardas, os quais lidavam com a matéria artística por entre as fronteiras, seja espacial, seja artística. Nesse sentido, essa prática em nada difere das ações promovidas dentro da esfera digital, via web. No videopoema, ou se quiserem, documentário *As aventuras de Paulo Bruscky*, o poeta pernambucano acostumado a transitar nos espaços intermediários e multimídia da arte, lembra-nos justamente essa perspectiva das redes pré-internet. Para o poeta, que brinca nesse vídeo com os avatares do mundo virtual, a experiência da arte em rede não é nova, embora as perspectivas de simulação artística no mundo virtual lhes pareçam bastante interessantes, conforme abordaremos adiante.

De fato, desde a década de 1980, observamos o florescer de gerações afinadas com a criação artística e experimental no campo da telemática, da cibernética e da criação em rede. Diante dessas novas realidades tecnológicas, a aventura em áreas desconhecidas permitiu o encontro de poetas, engenheiros, *videomakers*, *designers* e biólogos; em síntese, permitiu-se uma ampla interdisciplinaridade, ou mesmo casos de transdisciplinaridade, em que a arte se nutre das modelagens de máquinas e sistemas destinados à indústria, e esta se aproveita da imaginação e da sensibilidade dos artistas frente aos sistemas, dispositivos e objetos produzidos pela indústria. Exemplo paradigmático desse intercruzamento são as experiências do poeta carioca radicado nos EUA, Eduardo

Kac, um dos expoentes da arte digital, da arte holográfica, da arte transgênica. Em *GFP Bunny*, o poeta utilizou de engenharia genética para introduzir genes de fluorescência em células reprodutivas de uma coelha: sob luz azul, o animal emite luz verde. Trata-se, por assim dizer, de uma arte transgênica, que se realiza num ser vivo, e por isso mesmo sofre as mesmas mutações existentes no mundo natural, biológico. Sobre o projeto, declara o artista:

> Integrando as lições da filosofia dialógica e da etologia cognitiva, a arte transgênica deve promover a consciência e o respeito pela vida espiritual (mental) do animal transgênico. A palavra "estética", no contexto da arte transgênica, mostra que criação, socialização e integração doméstica fazem parte de um mesmo processo. A questão não é fazer com que a coelhinha tenha necessidades e desejos específicos, mas desfrutar de sua companhia em sua individualidade (todos os coelhinhos são diferentes), admirá-la pelas virtudes que lhe são inerentes numa interação dialógica. (KAC, 2002, p. 40)

Nesses casos, a autoria coletiva põe, sem dúvida, a matriz romântica da genialidade individual do artista. Principalmente, obriga-nos a repensar o papel da arte na era das tecnologias de ponta, bem como o seu conceito e sua natureza híbrida. Isso aponta claramente para o desaparecimento das margens artísticas e mesmo o cruzamento de mundos antes quase impossível. Esse e outros aspectos, passamos a abordar através da leitura de *As aventuras de Paulo Brusck* (2010), mescla de vídeo-documentário e cibernarrativa, realizado por Bruscky e Gabriel Mascaro, e também da ópera quântica *AlletSator*, v.4.5, de Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry (2007).

As aventuras de Paulo Bruscky foram concebidas como uma cibernarrativa criada no ambiente tridimensional e virtual do *Second Life*, definido no próprio sítio como sendo "um mundo 3D

onde todas as pessoas vistas são uma pessoa real e cada lugar que visita é construído por pessoas como você" (Cf. SECOND LIFE, 2012). Assim, nesse misto de comunidade, *game* e fantasia, já que se trata de um ambiente interativo, formado por grupos com interesses afinados, o personagem, depois de se cadastrar convenientemente, atravessa o mar da infoesfera, encontra o avatar de um ex-diretor de cinema e agora espécie de *filmemaker* virtual. Nesse início, evidencia-se o aspecto metalinguístico e lúdico do vídeo, uma vez que o futuro personagem das *Aventuras*, Bruscky, contrata o diretor, Gabriel Mascaro, responsável por suas aventuras na sua "segunda vida" virtual, e que logo reconfigura o avatar do personagem Bruscky e lhe serve de guia na travessia do mundo virtual.

Assim garantido, e à maneira do protagonista de Dante Alighieri, atravessa os vários espaços da infoesfera, experimentando livremente as sensações e as trocas com os avatares que conhece nesse espaço. Não há limites físicos ou gravitacionais que o impeçam de experimentar sensações, embora burlescamente o personagem brinque – ironizando a repercussão política e midiática – com os trágicos destroços do avião da Air France no fundo do oceano, que desde 2009 constituiu-se um fenômeno que vem atraindo a atenção da mídia internacional. Marque-se aí, talvez, a ironia com ambiente asséptico e robótico dos atores da *Second Life*, que, de certa forma, se parecem com os manequins-cadáveres da cena. Mas também essa cena atesta para a audiência a ausência de limites para a imaginação no ambiente *Second Life*. Conforme acordado com o diretor, o filme virtual mistura entrevistas, através da qual a audiência conhece a trajetória do multiartista Paulo Bruscky, enquanto o espectador o acompanha numa experiência lúdica pelo mundo virtual. Assim, resulta um trabalho de hibridização: experimentação artística, documentário e uma ação ficcionalizante explorando o potencial de uma ferramenta de jogo

e simulação de vidas, o que faz com que esse fazer oscile entre o entretenimento e a criação artística.

Premiado no Videobrasil (Festival Internacional de Arte Contemporânea), esse trabalho demonstra a perfeita articulação do trabalho colaborativo entre um jovem diretor de documentários (Gabriel Mascaro), com experiência e pesquisas em fotografia, exposição em *outdoor* e eletromídia, e do multiartista Paulo Bruscky, que foi pioneiro na gravação eletrônica, projeção de dispositivos, *fac-símile*, filme super-8, vídeo, *xerox*, *off-set* e mimeógrafo. E do ponto de vista de sua configuração artística, o vídeo comprova o potencial das ferramentas para criação artística, pois a audiência percebe na plataforma social e interativa que constitui o *Second Life* os recursos de animação e navegação funcionando como elementos de configuração da cibernarrativa em curso. Por outro lado, a ideia mesma da plataforma de relacionamentos virtuais é explorada enquanto metáfora do trabalho artístico, descartando-se aí os elementos de puro entretenimento e da lógica de reprodução do mundo capitalista, encarnado pela própria plataforma enquanto dispositivo tecnológico produzido com vistas ao consumo.

Porquanto se trata de um trabalho editado, finalizado fora do ambiente para o qual hipoteticamente se constituiu, e distribuído sem que possamos aceder à interação, o trabalho de Bruscky e Mascaro promove, para além de sua excelência estética, uma instigante reflexão sobre a integração de dispositivos, de plataformas e de tradições criativas da literatura e do cinema, entre outras. Trata-se da reversão instrumental da plataforma criada como *game* e aplicativo de agenciamento de redes de relacionamentos para uma linguagem de criação artística, a qual desloca o objeto e nos insere numa outra rede de interesses.

Noutra direção, e com o propósito de construir uma plataforma lúdica mais interativa e complexa, numa justaposição entre

linguagem de programação, linguagem artística e o entrecho romanesco de um ciberdrama, encontra-se a criação coletiva de *AlletSator* (um palíndromo de "rota estelar"), sob a batuta de Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry. O seu subtítulo *Ópera quântica* remete-nos imediatamente aos campos da música e da física moderna. Para além da necessária consideração de ser esse um trabalho de coautoria e que convoca um grupo de artistas e pesquisadores, entre brasileiros (Sérgio Bairon e Luiz Carlos Petry) e portugueses (Pedro Barbosa e Rui Torres), a "obra" surgiu de um convite desafiador para criar um espetáculo de teatro a partir de textos automáticos produzidos com o *Sintext* (espécie de motor textual informático, que gera novos textos a partir de um algoritmo criado especificamente para esse fim). Ao aceitar esse desafio, o autor convidou o compositor de música eletrônica, Virgílio Melo, e juntos produziram o trabalho, que ficou batizado como "ópera eletrônica". A peça resultante, espécie de ciberdrama, foi intitulada *Alletsator XPTO-Kosmos.2001*, cujo libreto, publicado pelas Edições Afrontamento, pode ser baixado na página alletsator_ wiki, criada por Rui Torres (WIKI ALLETSATOR, 2011).

Apresentada em 2001, durante a Programação Porto2001: Capital Européia, a peça se baseou no texto gerado quase integralmente através do *Sintext*, tendo incorporado fragmentos de Herberto Helder, Robin Shirley e Angel Carmona, os quais já haviam sido fixados em CD-ROM e entitulado *Motor Textual*, livro infinito, publicado em 2001, pelas Edições UFP. De maneira geral, encena-se a história de uma nave espacial à deriva, uma viagem até ao planeta Orutuf Orp, reencenando-se mitos bíblicos num ambiente de ficção científica. Refletindo sobre este ciberdrama, Eunice Gonçalves Duarte discute a complexidade lógica da peça, que perturba o espectador quanto à leitura das cenas, num discurso abstrato, que contamina ainda os personagens, tornando-os

mais fluidos do que numa peça tradicional. Ela lembra que, como "não existe lógica 'psicológica' capaz de fornecer âncoras ao actor para reter o texto – o que tornou a sua memorização uma tarefa complicada para os actores" (DUARTE, 2007, p.36). Também ressalta os estranhamentos que a combinação lexical do texto computacional traz, fazendo com que o texto se assemelhe "à estrutura clássica dos coros do teatro grego" (DUARTE, 2007, p. 37). Há ainda os esvaziamentos da comunicação oficial, produzindo textos abstratos, mais próximos da linguagem poética, ou ainda os jogos de espelhos na leitura de frases pelos personagens, que espelham as palavras de forma palindrômica.

Pouco tempo depois, em 2004, tendo conhecido Luís Carlos Petry, novo desafio advém do brasileiro ao propor que *AlletSator* fosse convertido em hipermídia. Barbosa inicialmente considerou a impossibilidade, uma vez que o texto tinha sido concebido para funcionar num palco, e obedecia a fluxo linear requerido pelo discurso teatral. Era mais iterativo, com um desenvolvimento combinatório em espiral, algo wagneriano. A fragmentação para uma navegação em rede parecia-lhe incompatível, pois se perderia a ideia de sua gênese. Mas acabou por aceitar o desafio, segundo ele, interessante pelos problemas de estratégia narrativa que suscitava.

Ao ser recriada mais uma vez, a peça se tornou uma estrutura tridimensional, navegável por um piloto (internauta). Ao clicar no ícone de início, a ópera se abre, apresentando parcialmente os créditos e descrevendo as cenas iniciais que remetem o piloto ao contexto da peça, a destruição do planeta e a fuga numa viagem em direção à rota das estrelas. Esses seres alienígenas reconstituirão, de certa forma, a cena bíblica de destruição e recolonização do mundo. Já na primeira tela, antes de iniciar a viagem, o navegador tem contato com a imagem da primeira mulher, numa tela, que tem ao fundo o cenário futurístico e desolador da praia de

OSIARAP, com óvni caído ao fundo. O navegador pode escolher iniciar a viagem pelo ícone de início, ou navegar, através do menu, constituído a partir da imagem da primeira mulher, pelos mundos paralelos, como, OSIARAP ou ACITEOPALHI, ou conhecer os vários mundos, ainda em produção. Quando dentro de um dos mundos, o navegador é guiado por indicações do *mouse* em forma de anel (estado *defaut*, quando não utilizado ou posicionado sobre um objeto ou personagem do ambiente); em formato de bússola, quando o *mouse* foi ativado em direção às coordenadas X e Y da tela, ou em giro panorâmico – a navegação é interativa em 360º; em formato de ponteiro, ou astrolábio (estado de navegação), quando encontrar uma área sensível de navegação pelo ambiente de AlletSator; em forma de mão, quando um objeto e/ou personagem do ambiente: quando a ação do interator encontrar um objeto ou personagem no ambiente de AlletSator, ou seja, quando o *mouse* for posicionado sobre ele, o cursor irá sofrer uma mudança, assumindo a forma de uma mão aberta que está prestes a pegar o objeto. Aqui o interator tem o convite da Ópera. Ao fazer isso, a Ópera irá adquirir vida e começará a funcionar: locuções, áudios, animações e muitas outras possibilidades estéticas aguardam ao interator (Cf. PETRY, 2007).

Por seu turno, nesse novo ambiente da ópera em hipermídia:

> as personagens são caracteres (termo oriundo da teoria dos jogos de computador, adoptado por Petry) ou actantes (conceito da narratologia, adoptado por Barbosa via V. Propp). Mantêm-se, em relação à versão teatral, as seguintes: Primeira Mulher, Primeiro Homem, Oráculo e Potestade; e surgem novos intervenientes: Grupo de Ciborgues e Anaximandro.
> Os cenários desta versão hipermédia são agora Mundos de AlletSator: Templo de Cristal – LATSIRC ED OLPMET; Ruínas – SANÍUR; Studium - MUIDUTS; Pilares do Fogo – OGOF OD SERALIP; Lua Vermelha – AHLEMREV AUL;

> Cratera – ARETARC; Paraíso – OSIARAP; Ilha Poética – ACITÉ-OP AHLI (veja explicação sobre inversão dos nomes na página sobre a Máquina de escrever). (WIKI ALLETSATOR, 2011)

Numa entrevista concedida a Rui Torres e Pedro Reis, e diante da pergunta de Torres sobre os processos de atualização do multitexto cibernético na hipermídia, e sobre as correlações entre as personagens modeladas tridimensionalmente por Petry e as personagens vividas por atores, Pedro Barbosa responde algo importantíssimo para a compreensão da ópera quântica:

> Bom, em princípio, o cibertexto e o hiperdrama ampliam o campo dos possíveis narrativos, que teoricamente é infinito. Mas na verdade a hipermédia, pela natureza da figuração visual, plasma ali já alguma coisa de actual, de fixo. O grau de liberdade referencial da palavra é sempre maior do que o da imagem. Sob este ponto de vista – não sei se a tua pergunta tem a ver com isto – a hipermédia tece sempre uma malha constrangedora. Mas uma narrativa, como um percurso existencial, não pode fugir a isso: é sempre uma estreita vereda um vastíssimo campo de possibilidades. (TORRES, REIS & BARBOSA, 2007, p. 79)

Como se vê, a participação de Luís Carlos Petry será significativa, na medida em que seu trabalho de modelagem e de composição visual terá de levar em conta esses possíveis textuais que o texto e a montagem inicial de Pedro Barbosa virtualmente previa. É o que mostra Barbosa, diante de uma pergunta específica sobre essa colaboração autoral de Petry, afirmando que, como no caso dos quadrinhos com dois autores, um compõe o argumento e o outro é o autor das imagens, o escritor e o artista gráfico. E ainda que, nessa recriação, e não mera tradução, surge uma nova obra, que mantém o núcleo temático e as palavras na nova roteirização. E sobre Petry, afirma Pedro Barbosa:

> Por parte do Petry, a imaginação surrealizante dele vai cruzar-se com uma experiência textual prévia, mas na nossa parceria tem havido sempre uma estimulante criatividade a dois, uma simbiose em que uma produção textual generativa se vai plasmar numa estrutura em rede hipermediática originando algo mais complexo. O trabalho imaginativo de Petry é muito curioso porque ele pensa as coisas por imagens, mas tem também uma cultura filosófica que vai nutrir a experiência hipermédia com uma reflexão paralela sobre a linguagem que lhe está subjacente, o todo é um exercício de linguagem a vários níveis [...]. (TORRES, REIS & BARBOSA, 2007, p.85)

Aqui, não se pode esquecer outros aspectos relacionados às colaborações sonoras em hipermídia de Sérgio Bairon, de Pedro Torres, também nesse âmbito, ou das vozes de atores, poetas e filósofos que dão vida a *AlletSator*, ou ainda do navegador-piloto-leitor a quem cabe, ao fim, guiar a leitura. No entanto, se nos detivermos na colaboração entre Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry neste espaço específico de criação de modelagens e do argumento textual, traremos à tona problemas interessantes a esse universo criativo. A imaginação "surrealizante" destacada por Barbosa compõe um elemento significativo nessa obra que traz em si elementos simbólicos e míticos, que atravessam não só a cultura ocidental, mas, especialmente, a portuguesa, no sentido de que se põe no texto o problema da viagem.

Otávio Filho, no texto *Poética e estética em AlletSator*: o Adamastor quântico, levanta a hipótese de o AlletSator ser visto como um país tropical, uma vez que há uma estranheza da luz e um ambiente em que "a composição e a cor 'desconstroem' um mundo e compõem um cenário propiciatório às aventuras do pensamento e da imaginação" (FILHO, 2007, p. 109). Acreditando que a cor revela sempre mais, traduz distâncias, revela abismos profundos e

temores sem explicação, Filho afirma ainda: "O que vejo, atravessando as linhas de um rigor perfeito na perspectiva dos ladrilhos, é uma infinidade de ambigüidades na exuberante solidão dos pobres trópicos dizimados. A luz aqui, neste lugar do mundo, ultrapassa nossa pele e deixa morena a nossa alma" (FILHO, 2007, p. 107). Essa é uma perspectiva interessante porque há um contraste nas imagens que ressaltam, ao mesmo tempo, a frieza da técnica, em seu aspecto instrumental, deixando, entretanto, passar uma exuberância que sobrepõe a sensualidade dos seres-caracteres ou de modelagem da primeira mulher ao ambiente insípido do futuro. É algo que nos permite dar razão ao argumento de Filho.

Embora possa parecer estranha essa leitura de um texto composto a partir de princípios algorítmicos, isso faz sentido em relação aos princípios teóricos do próprio Barbosa no ensaio *Aspectos quânticos do cibertexto*, no qual ressalta, para além dos aspectos da indeterminação e aleatoriedade do texto gerado por computador, o pressuposto da superação do princípio lógico da identidade ou da não contradição. Isto é, o texto parece "abrir-se a uma nova convergência da coincidência dos opostos (caso da dualidade unitária das partículas quânticas, metaforizada no famoso exemplo do gato de Shröndinger)" (BARBOSA, 2006, p.12). Talvez por isso mesmo o autor entenda que o princípio de indeterminação quanto ao "comportamento íntimo da matéria" que impera na física possa ser equivalente ao comportamento do texto cibernético, produzindo "sentidos literariamente inesperados" (BARBOSA, 2006, p.15).

Em outras palavras, o texto cibernético, como na física quântica, comporia um "estado suspenso", não localizável, reticulado, rizomático, não linear. Esse texto cibernético se diferencia do texto intersubjetivo, como propõe Barbosa, já que um procura colocar em contato dois sujeitos humanos concretos, e o outro busca desenvolver um algoritmo textual maquínico até ao esgotamento de suas capacidades de sentido (BARBOSA, 2006, p. 20). Acontece que esse texto pode também se posicionar ao lado da leitura, como

fez Otávio Filho, ao compreender as possibilidades simbólicas da estrutura hipermidiática, que é o *AlletSator*. Isso nos faria pensar no conceito de inteligência coletiva, desenvolvido por Pierre Levy, uma vez que, em *AlletSator*, seria possível "uma antropologia, uma semiótica, uma axiologia e uma energética" (LEVY, 1996, p. 104). Segundo Levy:

> ciberespaço favorece as conexões, as coordenações, as sinergias entre as inteligências individuais, e sobretudo se um contexto vivo for melhor compartilhado, se os indivíduos e os grupos puderem se situar mutuamente numa paisagem virtual de interesses e de competências, e se a diversidade dos módulos cognitivos comuns ou mutuamente compatíveis aumentar. (LEVY, 1996, p. 116)

Eis o ponto que tentamos perseguir nessas notas, as sinergias entre inteligências nos conduz à ideia de que a viagem empreendida em *AlletSator* nos remete à descoberta de novos mundos, e ao mito português do Quinto Império, como alude humoradamente Rui Torres, na referida entrevista com Pedro Barbosa. Também de forma humorada, o autor responde: "Do sétimo, do sétimo! Pois aqui já há sete mundos, e provavelmente ainda haverá mais... Com a imaginação visual luxuriante do meu amigo Petry nunca se sabe! Daí o astrolábio, para orientar as navegações..." (TORRES, REIS & BARBOSA, 2007, p.70). Por outro lado, as duas margens desses mundos se movem, mesclam-se na medida em que o imaginário português encontra o brasileiro. O resultado só poderia ser um duplo deslocamento.

Dessa maneira, poderíamos considerar que as criações e possibilidades do mundo digital afetam profundamente os conceitos de literatura ou de arte, atingindo, por conseguinte, o seu ensino. Nesse contexto, temos de ter em conta que o processamento de informação tanto quanto as tecnologias "maquínicas" de criação e

de difusão hoje disponíveis não são puramente instrumentais, técnicas; antes, elas implicam, sim, a finalidade de produzir sentidos, segundo valores institucionais.

Resta, portanto, ao escritor/artista cumprir, antes que a pura adesão, a exigência própria da linguagem criativa em sua estrutura dinâmica de jogo e de recusa. É essa capacidade lúdica da linguagem criativa – necessariamente admitida também na instância receptora – que impede a fixação ou a estabilização dos sentidos, tornando instáveis os discursos pragmáticos. A arte literária, portanto, não pode furtar-se às questões de seu tempo, pois não existe uma separação entre o real e o imaginário. Como propunha Wolfgang Iser (1979), entendemos que o imaginário também é fluido, móvel e se exprime também pelo jogo. E o jogo torna manifesta tanto a potência transformadora ou transgressora do imaginário quanto o sentido canalizador das instituições imaginárias. Por isso, o imaginário não possui forma própria; ele necessita de uma instância ativadora. O fictício é uma dessas instâncias e coexiste com o imaginário através da esfera do jogo. Assim como o fictício, o imaginário não pode ser determinado, embora possamos perceber sua manifestação.

O jogo no texto literário ou artístico não é idêntico ao jogo cumprido na vida comum, mas é um jogo que se encena para o leitor ou interator, ao qual é dado um papel que o habilita a realizar o cenário apresentado.

Referências

ALLETSATOR: ópera quântica – v.4.5. Direção e produção: Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry. Roteiro: Pedro Barbosa. 1 CD-ROM,

In: *Cibertextualidades* – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.2, 2007.

AS AVENTURAS de Paulo Bruscky. Direção, roteiro e produção: Gabriel Macera. Engenheiros de Metaverso: Bruno Oliveira e Janine Seus.Fotografia: Gabriel Mascaro e Bruno Oliveira. Direção de Arte: Gabriel Mascaro e Bruno Oliveira. Edição: Tatiana Almeida. Som direto: Tatiana Almeida. Edição de Som: Tatiana Almeida. Elenco: Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro. Disponível em: http://pt.gabrielmascaro.com/#As-Aventuras-de-Paulo-Bruscky. Acesso em 18 out. 2012.

BARBOSA, Pedro. Aspectos quânticos do Cibertexto. In: **Cibertextualidades** – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.1, 11-42, 2006.

BLOCK, Friedrich W. Digital Poetics or On The Evolution of Experimental Media Poetry. In: KAC, E. **Media poetry**: an International Anthology. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect Book, 2007. p. 229-243.

DUARTE, Eunice Gonçalves. Drama ex machina: A teatralidade da tecnologia na peça AlletSator. In: **Cibertextualidades** – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.2, 95-101, 2007.

FILHO, Otávio A. Poética e Estética em AlletSator - O Adamastor Quântico. In: **Cibertextualidades** – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.2, 102-110, 2007.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luiz (coord. e trad.). **A literatura e o leitor***:* textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 105-118.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

PETRY, Luiz Carlos. "Leia-me". In: **ALLETSATOR**: ópera quântica – v.4.5. Direção e produção: Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry. Roteiro: Pedro Barbosa. Porto: UFP, 2007. (CD-ROM)

REIS, Pedro. Notas sobre AlletSator: o retomar da viagem – sintetizador poético, ciberdrama e hipermédia. In: **Cibertextualidades** – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.2, 87-94, 2007.

TORRES, R., REIS, Pedro; BARBOSA, Pedro. Triálogo: prelúdio dialogante a AlletSator – Rui Torres e Pedro Reis conversam com Pedro Barbosa. In: **Cibertextualidades** – Publicação do Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia. Porto: UFP, n.2, 67-86, 2007.

SECOND LIFE, What is second life? Disponível em: <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>. Acesso em> 18 nov. 2012.

WIKI_ALLETSATOR. Disponível em: <http://www.telepoesis.net/alletsator/wiki/index.php?title=AlletSator>. Acesso em: 10 abr. 2012.

KAC, Eduardo. **GFP Bunny**. Disponível em: <http://www.ekac.org/gfpbunny.html>. Acesso em: 10 abr. 2012.

KAC, Eduardo. GFP Bunny: a coelhinha transgênica. **Galáxia** - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, São Paulo, v. 2, n. 3, 2002. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1265>. Acesso em: 18 nov. 2012.

Tratamento Estatístico de Textos

Carlos Alberto Antunes Maciel[1]

Considerado o tema desta mesa e como vamos aqui falar de números, cifras, dados, frequências e, finalmente, de estatística, pareceu-me cabível propor, a título de introdução, algumas reflexões gerais sobre o uso das estatísticas nos estudos linguísticos e, finalmente, da própria estatística, cabendo que se defina o objeto.

O tratamento estatístico supõe, com efeito, ao mesmo tempo o objeto (e menciono então aquilo a que damos o nome de *corpus* de estudo, que integra o domínio bastante vasto da linguística de *corpus*), a estatística (nesse caso inevitavelmente enquanto método, recurso ou ainda modelo) e, finalmente, o texto.

Toda estatística supõe uma comparação. O texto supõe, assim, o cotexto, sem o qual a comparação fica prejudicada.

[1] Université de Nantes. Imeio: Carlos.MACIEL@unice.fr. Texto apresentado no I Simpósio Internacional e V Simpósio Nacional de Literatura e Informática, na mesa-redonda "Tratamento Estatístico de Textos".

Linguisticamente falando, tudo é texto. E todo texto é uma cronologia ou, ainda, uma sequência formal estruturada; o texto compreende, com efeito, unidades (que chamaremos de formas, de palavras ou de ocorrências). Há ocorrência quando a forma ou unidade se atualiza no texto. As formas, na ordem cronológica em que se encontram, podem ser contadas e, assim, são puro objeto estatístico. O número total de formas indica a extensão do texto.

O texto compreende também unidades de léxico. Isto é, como cada um de nós pode facilmente constatar, unidades que, para resumir, acabam por encontrar o seu lugar nos dicionários, tal como os conhecemos. Uma mesma forma pode aparecer uma, duas, três ou n vezes num texto. Diremos que se trata, no entanto, de uma única unidade de léxico (ou de vocabulário).

Assim, o tratamento estatístico do texto apela para conceitos e definições que nos são fornecidos pela lexicologia e pela lexicografia, cujo conhecimento se faz necessário e até mesmo indispensável para que possamos fazer um bom uso do método ou dos recursos propostos pela estatística.

Jacqueline Picoche lembra, em obra muito bem fundamentada, o quanto os critérios estatísticos são também importantes na lexicografia e, ainda mais particularmente, no que se refere à definição das formas mais usuais numa língua ou num sistema considerado (ver PICOCHE, Jacqueline. **Didactique du vocabulaire français**. Paris: Nathan Université, 1993).

Em discurso, a forma (unidade de texto) ou ainda o vocábulo (unidade de vocabulário) se realizam em contexto. Se há contexto, há coocorrência – ou realização, em proximidade ou vizinhança –, de duas unidades diferenciadas.

Se, em língua, tudo é texto, temos aqui uma constante. Ao falar de textos, supomos, no entanto, e de forma necessariamente complementar, variáveis – que serão, por exemplo, de tempo

(textos do século XVIII, do século XIX etc.), de autoria (textos de Machado de Assis, de Guimarães Rosa, por exemplo), de gênero (romance, teatro, poesia, livros didáticos, legislação, texto político, entre outros),etc. Cada uma dessas variáveis representa por si só um fator ou um critério que terá a sua importância no estudo estatístico (que supõe forçosamente, tal como indicado acima, comparações).

Um conjunto dado de textos virá a constituir, no caso aqui exposto, um *corpus*, ou conjunto dado, que pode compreender subconjuntos ou subcorpus.

A estatística – ciência dos grandes números, antes de qualquer coisa – precisa desses dados fundamentais, no nosso caso, para agir, pondo em evidência tendências, constantes, dados, indícios, que caberá ao pesquisador analisar, sempre levando em consideração os objetivos que ele se dá ou que definiu já desde os primeiros momentos da sua pesquisa.

Em outras palavras, a estatística precisa de uma população (simbolizada aqui pela totalidade do *corpus* considerado) e de indivíduos, de que o pesquisador deve ou espera poder descrever o comportamento. O que pode ser feito também por amostragem (que os recursos técnicos permitem, no entanto – e no nosso caso –, quase sempre evitar).

Para tal, algumas exigências se impõem a cada um de nós. A primeira delas diz respeito à representatividade do *corpus* – ou dos textos, ou do conjunto de textos – submetido à análise. E falo aqui da necessária extensão. O grau de confiança aumenta quando aumenta o número de indivíduos que compõem a população e de que queremos observar o comportamento. Dados brutos não permitem que se chegue a conclusões que possam merecer a confiança do pesquisador; consideradas as diferenças de extensão entre os objetos (textos, no caso), uma ponderação se impõe ao cálculo.

A estatística procede por comparações binárias (texto A comparado com o texto B, texto C comparado com a totalidade do *corpus* etc.) e apela, nesses casos, e de forma abundante, para as leis de probabilidades. Tudo se faz a partir dos quadros de distribuição, que nos dão os valores de que o método necessita: extensão das unidades que compõem o *corpus* (isto é, o total das unidades de texto, ou formas, simbolizado pelo valor N e pelas suas subdivisões – N1, N2 etc.), e o número das unidades de léxico ou de vocabulário (simbolizado pelo valor V, com as suas subdivisões – V1, V2 etc.).

Para além das comparações binárias, recursos novos, ou modelos novos, matemáticos, eram necessários. Tratam-se dos modelos utilizados nas análises multidimensionais, de que dispomos hoje, e que contribuíram para um grande e rápido desenvolvimento da disciplina. E aqui encontramos as análises de fatores e, particularmente, as análises em árvores, de que falaremos hoje, em presença e com o autor, que partilha conosco esta mesa.

E falamos aqui de frequências.

Empiricamente, e antes mesmo que a estatística se tivesse afirmado enquanto ciência, muitos foram os que se interessaram pela frequência das palavras (formas ou unidades de texto) e dos vocábulos (unidades de vocabulário). Cabendo que se diga que ao falar de léxico nos situamos, em tese, na língua, e que, ao falar de vocabulário, nos situamos na fala, ou discurso. Essa distinção pode ser de grande importância.

Os primeiros dicionários de frequências são, no entanto, fundamentalmente, obras do século XX. Para o francês, vamos mencionar o ano de 1924; para o português, o primeiro de que temos conhecimento é o de John Duncan, de 1970. Os dicionários de frequência existentes podem funcionar como referência externa (com relação ao nosso *corpus* de estudo).

Em termos de conceitos e eventuais aplicações, pensamos em Paulo Valéry, que, em 1917, vinculou a estatística aos usos na fala. Valéry pensou as "variações locais anônimas" e, mais adiante, em linguagem matemática, afirmou que o "estilo é um desvio com relação a uma norma".

Foi assim que, na esteira de Pierre Guiraud, de Charles Muller, e de tantos outros, veio a ser desenvolvido, na unidade de pesquisa francesa a que pertencem Xuan Luong e Damon Mayaffre, aqui presentes, e a que me encontro também vinculado, o programa informático *Hyperbase*, a que faremos constante alusão. O programa *Hyperbase*, ou *software*, como aqui se diz, em língua nacional, foi desenvolvido pelo colega e amigo Etienne Brunet, que durante uns tantos anos dirigiu, em Nice, o que foi inicialmente a URL 9 e que vem a ser hoje o laboratório *Bases, corpus et langage*, UMR, ILF, CNRS.

No início, cabe que se diga, o laboratório de Nice (então URL 9) foi criado para a exploração estatística dos dados do TLF (ou do tesouro literário, como então se dizia). Lembremos assim que Michel Launay e Michel Dubrocard, por exemplo, foram também membros desse laboratório. Do TLF resulta o que é hoje a base Frantext, de que me inspirei para a criação também de outra base, Portext.

O programa *Hyperbase* que, na sua expressão, compreende o hipertexto e a base (isto é, a base de dados textuais), tem agora mais de vinte anos de história. Nesse período foi, aos poucos, se enriquecendo, sempre graças ao trabalho constante de Etienne Brunet e de diferentes colaboradores, membros e não membros da nossa atual UMR BCL.

Xuan Luong, matemático e informático, com as análises em árvores e, forçosamente, muldimensionais, deu e vem dando uma imensa colaboração. Assim como hoje também Damon Mayaffre que, enquanto responsável do grupo de lexicometria (e, na sua

primeira vida, historiador), criou também o grupo Politext, que se ocupa mais particularmente da análise dos textos políticos.

Hyperbase, em constante evolução, vem se beneficiando de aportes diversos. Compreende, inevitavelmente, as funções documentais e estatísticas aqui mencionadas. E existe, atualmente, também em português, para uma melhor e mais fácil utilização nos países de língua portuguesa.

No Brasil, e para além do NuPILL, onde a estatística encontrou e tem o seu espaço de principal referência, que hoje nos recebe, com os seus parceiros da Universidade Estadual de Londrina e da Universidade Federal do Piauí – essa última aqui representada pelo colega Saulo Brandão, a quem vou logo, logo, ceder a palavra –, o *Hyperbase* foi e vem sendo utilizado em alguns outros centros: na USP (Ieda Alves – com aplicações em alguns tantos *corpus* na área da terminologia), na UNESP (e menciono aqui a nossa saudosa amiga Maria Tereza Camargo Biderman), na UFRGS, na UniCamp e em alguns outros mais. E, cabe lembrar, que a estatística integra aqui o campo mais genérico e abrangente da análise de discurso – na esteira de uma tradição francesa muito bem representada, por caminhos diversos, nessa parte do continente sul-americano.

Entre os que aqui praticam a estatística e fazem uso de *Hyperbase*, menciono a Deise, que já defendeu uma excelente tese sobre Machado de Assis; menciono também a Verônica, com tese em andamento sobre Guimarães Rosa; e todos os demais, o Emanoel, particularmente, que produziu recentemente um belo estudo sobre Basílio da Gama e as questões de atribuição ou autoria; e outros ainda, que vão chegando perto: o Lucas, o José, a Mariany, por exemplo, que se vão agregando ao pequeno grupo dos adeptos das estatísticas e de utentes do *Hyperbase*.

E vão ver: o brinquedinho é divertido!

Mas, atenção, o *Hyperbase* supõe, com efeito, uma boa iniciação à lexicologia (ainda que seja só para distinguirmos entre uma unidade de texto e uma unidade de vocabulário ou de léxico), uma boa cultura linguística, e, como vimos, uma boa iniciação aos métodos que a estatística propõe. Sem isso, torna-se difícil para o pesquisador fazer o seu trabalho de análise dos resultados obtidos (gráficos, quadros de distribuição, valores de N e de V, por exemplo). O *Hyperbase* não pode ser utilizado como uma espécie de simples "*presse bouton*" – é mais propriamente uma espécie de "*prêt-à-porter*" para costureiros...

Termino com uma observação, ainda de natureza geral: nosso mestre Charles Muller muitas vezes afirma que temos – nos estudos linguísticos e literários e, talvez, de forma mais abrangente, nas ciências ditas sociais – muitos amigos das estatísticas que são, no entanto, muitas vezes também rebeldes à estatística.

Siglas e outras referências

NuPILL – Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística. Diretor: Alckmar L. dos Santos (Universidade Federal de Santa Catarina)

URL 9 – Unité de Recherche Linguistique 9

BCL – Bases, corpus et langage

UMR – Unité Mixte de Recherche

ILF – Institut de Linguistique Française

CNRS – Centre National de la Recherche Scientifique

TLF – Trésor de la Langue Française

Frantext – Base de dados textuais em língua francesa

Portext – Base de dados textuais em língua portuguesa

Politext – Base de dados textuais (textos políticos). Responsável: Damon Mayaffre

Hyperbase – programa informático utilizado para a exploração de corpora linguísticos – autor: Etienne Brunet

Análises em árvores ("analyses arborées"): análises multidimensionais – autor: Xuan Luong

Etienne Brunet, Damon Mayaffre, Xuan Luong e Carlos Alberto Antunes Maciel são membros do laboratório BCL (Universidade de Nice). A este mesmo laboratório, ou à antiga URL 9, estiveram também vinculados Michel Launay e Michel Dubrocard, todos acima mencionados.

Charles Muller é Professor emérito da Universidade de Estrasburgo.

Pierre Guiraud foi Professor na Universidade de Nice.

Jacqueline Picoche, *Didactique du vocabulaire français*, Paris, Nathan, Université, 1993.