

Gabriela Cristina Borborema Bozzo
(Organizadora)

Literatura

e a reflexão sobre os processos de
simbolização do mundo 2



Gabriela Cristina Borborema Bozzo
(Organizadora)

Literatura

e a reflexão sobre os processos de
simbolização do mundo 2

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2021 Os autores

Copyright da edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Linguística, Letras e Artes**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo

Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo



Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia



Literatura e a reflexão sobre os processos de simbolização do mundo 2

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadora: Gabriela Cristina Borborema Bozzo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L776 Literatura e a reflexão sobre os processos de simbolização do mundo 2 / Organizadora Gabriela Cristina Borborema Bozzo. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

156 p., il.

ISBN 978-65-5983-757-1

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.571211712>

1. Literatura. I. Bozzo, Gabriela Cristina Borborema. II. Título.

CDD 801

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2021

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

O livro *Literatura e a Reflexão sobre Processos de Simbolização do Mundo 2* apresenta, em seus quinze capítulos, trabalhos muitíssimo interessantes no que tange aos processos de simbolização do mundo por meio da literatura. Sendo sua função a transcendência da experiência do leitor a partir do texto lido, os trabalhos que compõem a coletânea são assertivos na averiguação literária sob diferentes vieses metodológicos possíveis nos estudos literários.

Desse modo, há estudos que possuem como *corpus* desde escritores consagrados como Gregório de Matos, Guimarães Rosa, Clarice Lispector e Julio Cortázar até menos conhecidos, como Sór Juana Inés de la Cruz, Antonio Muñoz Molina, Edouard Glissant, José Luandino Vieira, Enrique Buenaventura e Sindo Guimarães. Assim, há um rico leque de possibilidades de investigações literárias nesses textos, que cumprem seu papel no que tange à qualidade de verificação de seus objetivos de pesquisa nos textos literários.

Além de estudos cujo *corpus* é uma seleção perspicaz da obra dos autores mencionados, temos trabalhos sobre letramento, papel da literatura no desenvolvimento infantil, literatura digital e ensino de literatura em contexto pandêmico na rede pública de escolas, além de artigos que, utilizando alguns dos autores supracitados, tematizam o (de) colonialismo e a literatura comparada.

Portanto, o livro busca corroborar na produção científica na área dos estudos literários, tão desmerecida – dentre as demais ciências humanas – no imaginário brasileiro enquanto conhecimento científico hoje. Assim, desde leigos na literatura até graduandos, graduados, pós-graduandos e pós-graduados podem desfrutar dos trabalhos que compõem os capítulos desse livro, que não deixa de ser um grito de resistência em meio à desvalorização da ciência produzida no campo dos estudos literários.

Gabriela Cristina Borborema Bozzo

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

HISTÓRIAS DE VIDA NOS LIVROS INFANTIS: SEU PAPEL NA CONSTRUÇÃO DA POSTURA CRÍTICA-REFLEXIVA DAS CRIANÇAS AFETANDO SEU DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, SOCIAL E AFETIVO

Walter Duarte Monteiro Neto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117121>

CAPÍTULO 2..... 5

A LÍNGUA MATERNA E A LINGUAGEM MATEMÁTICA: DA EUROPA AO BRASIL, DIÁLOGOS PERENES

Paulo Roberto Trales

Simone Maria Bacellar Moreira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117122>

CAPÍTULO 3..... 14

PENSANDO AS RELAÇÕES AMBIENTAIS A PARTIR DO CONTO “O JORNAL E SUAS METAMORFOSES”, DE JULIO CORTÁZAR

Luca Ramos Dias

Lucas Leal Teixeira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117123>

CAPÍTULO 4..... 28

O ENSINO DE LITERATURA NO CONTEXTO DA PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS

Glauco Soares Joaquim

Andréa Portolomeos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117124>

CAPÍTULO 5..... 44

NOTAS SOBRE A LITERATURA DIGITAL

Angeli Rose do Nascimento

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117125>

CAPÍTULO 6..... 68

IMAGINÁRIO E HISTÓRIA EM *MONSIEUR TOUSSAINT*, DE ÉDOUARD GLISSANT

Maria Helena Valentim Duca Oyama

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117126>

CAPÍTULO 7..... 75

ESPAÇOS E IMAGINÁRIOS: A FORÇA POÉTICA DAS ÁGUAS NA PRODUÇÃO ROMANESCA DE CARLOS BARBOSA

Joseilton Ribeiro do Bonfim

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117127>

CAPÍTULO 8	88
MEMÓRIA ORAL TRANSPOSTA À ESCRITA LITERÁRIA: <i>SEFARAD</i> DE ANTONIO MUÑOZ MOLINA	
Ana Paula de Souza	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117128	
CAPÍTULO 9	100
A ORALIDADE NA POÉTICA DE JOSÉ LUANDINO VIEIRA	
Maria Cristina Chaves de Carvalho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.5712117129	
CAPÍTULO 10	107
A MEMÓRIA DA VIDA E DA CIDADE DE SEABRA NA POESIA, RUA DA PALHA, DE SINDO GUIMARÃES: UMA VISÃO INDIVIDUAL E COLETIVA	
Maiara de Souza Macedo	
Andréia Almeida Santos Pires	
Gisele Vieira de Souza	
Marta Aparecida Souza Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171210	
CAPÍTULO 11	121
A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE POR MEIO DA INTERAÇÃO LINGUÍSTICA	
Crislaine da Silva Borges Rocha	
Ricardo da Silva Sobreira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171211	
CAPÍTULO 12	128
ENRIQUE BUENAVENTURA E O “TOMAR POSIÇÃO” NA PEÇA <i>HISTORIA DE UNA BALA DE PLATA</i> : UMA NARRATIVA DA AMÉRICA LATINA E DO CARIBE	
Juliana Caetano da Cunha	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171212	
CAPÍTULO 13	135
UM ESTUDO SOBRE LITERATURA COMPARADA: O QUE UNE E O QUE DIVERGE NA LITERATURA DE GREGÓRIO DE MATOS E SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ	
Laercio Fernandes dos Santos	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171213	
CAPÍTULO 14	147
OS JOGOS COMO UM ‘AGÓN’	
Amós Coêlho da Silva	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171214	
CAPÍTULO 15	156
UM ESTUDO DO NARRADOR NAS ADAPTAÇÕES DE “O GUARANI” POR ANDRÉ	

LEBLANC E IVAN JAF/LUIZ GÊ

Juliana de Lima Lapera Batista

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.57121171215>

SOBRE A ORGANIZADORA..... 170

ÍNDICE REMISSIVO..... 171

Data de aceite: 01/12/2021

Angeli Rose do Nascimento

<http://lattes.cnpq.br/4872899612204008>

RESUMO: O objetivo desse estudo foi realizar uma revisão de literatura sobre a literatura digital, partindo do pressuposto de que os dispositivos eletrônicos já começaram a mudar o ecossistema dos hábitos de publicação e leitura de livros e textos. Toda a cadeia de elaboração e distribuição das obras enfrenta um grande desafio, enquanto o escritor e o leitor abrem novos horizontes nas relações estabelecidas nos processos de criação e recepção textuais. Em relação à metodologia foi realizada uma pesquisa bibliográfica, dialogando com autores como Souza (2010), Bakhtin (1996) e Kirchof (2016). Como resultados, verificou-se que novos tempos exigem uma reconsideração substancial da noção de literatura e seus elementos constituintes, porque os conceitos de livros, escrita e leitura estão sendo redimensionados. A encenação de outros elementos criativos- hipertexto, imagem em movimento, música ou desenho- multiplica as possibilidades dos discursos narrativo e poético na produção de novas obras. A indústria editorial é redirecionada e desafiada a lidar com a estrutura de plataforma e o livro divide lugar a mídias digitais que facilitam a auto-publicação. Conclui-se que a revolução tecnológica também gera meios para desenvolver a criatividade literária em conjugação com a importante iniciativa de colaboração e compartilhamento

para as subjetividades participantes. Ao lado disso, parece não ser por acaso que a literatura digital está cada vez mais ligada ao ambiente universitário e a outras profissões que não só a de literatos e ou especialistas da área de Letras, possibilitando o surgimento do designer, do artista visual, por exemplo, colocando-se o meio universitário como um canal a princípio apropriado para a entrada de mudanças que a posteriori podem ganhar e tem ganhado mais espaço e visibilidade na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Digital. Hipertexto. Livro. Obra. Leitura digital.

NOTES ON DIGITAL LITERATURE

ABSTRACT: This research intended to examine the debate on digital literature. It started from the assumption that electronic devices already began to change the publishing and reading ecosystem. The whole chain of production and distribution encounters a huge challenge, while writers and readers open new horizons in the relationships established in the processes of textual creation and reception. Bibliographical research was the methodology employed, based on a dialogue with authors such as Souza (2010), Bakhtin (1996) and Kirchof (2016). The results found were that a new context requires a substantial reconsideration of the notion of literature and its constitutive elements, as the concepts of book, writing and reading are being refashioned. The employ of other creative elements - hypertext, moving images, music and drawings - multiplies the possibilities of poetical and narrative discourses in the production of new oeuvres. The publishing industry is challenged to deal with

platform structures and the book shares space with digital media that enables self-publishing. The conclusion is that the technological revolution creates paths to the development of literary creativity in conjugation with important initiative of collaboration and sharing for the actors involved. It is not by chance that digital literature is growing in the higher education milieu and among professions other than literature teachers and literary critics, allowing the emergence, for instance, of designers and visual artists and constituting higher education as an adequate space for changes that later can (and have) been gaining more visibility in wider society.

KEYWORDS: Digital Literature. Hypertext. Book. Constructions. digital reading.

1 | INTRODUÇÃO

“A verdade eterna não pode ser virtualizada. Ela está incorporada em nós. Assim, contra a informacionalização da cultura, os corpos são informacionalizados. Quer dizer, os indivíduos carregam seus deuses no coração.” (Castell, 2006)

O surgimento da mídia digital originou um vasto campo para a experimentação de novas formas literárias. A literatura eletrônica ampliou sua presença com o desenvolvimento da *World Wide Web*¹, desde então tem sido difícil estabelecer uma organização que contenha essas manifestações artísticas. No final dos anos noventa, surgiu a preocupação em compilar estes trabalhos para sua melhor difusão, a partir daí começaram a serem desenvolvidas novas plataformas destinadas à criação e pesquisa de literatura digital. Sob essa ideia, espaços físicos e virtuais foram criados, apoiados, na maior parte, por universidades, organizações e comunidades públicas e privadas.

Atualmente, não usamos o formato digital apenas para enviar mensagens eletrônicas ou obter informações da Internet. O espaço virtual está se tornando pouco a pouco um ambiente cultural em que é necessário repensar as formas artísticas. Redes digitais geram comunidades virtuais nas quais o visual, o textual, o oral, o escrito, o comunicativo e o cultural convergem no local e torna-se universal dando uma dimensão global a expressão artística. Assim, Pierre Lévy, referência e expoente nos primeiros estudos sobre o virtual, estabelece filosoficamente o termo: “É virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.” (2007, p. 47)

A cultura digital está passando por dinâmicas de produção e consumo que evoluíram. Talvez a chave mais peculiar à identidade cibercultura, engloba o global sem renunciar ao particular que é uma universalidade sem totalidade, como assinala Pierre Lévy. Sobre a cibercultura, este autor lançou importante questão sobre o conhecimento e o processo de aprendizagem: “Uma vez que os indivíduos aprendem cada vez mais fora do sistema acadêmico, cabe aos sistemas de educação implantar procedimentos de reconhecimento

¹ O desenvolvimento da web ou *www* deu-se em 1990. É uma aplicação de compartilhamento de informação desenvolvida pelo pesquisador inglês Tim Bernerslee, que trabalhava no CERN (laboratório europeu para física de partículas), em Genebra. (Castell, 2006, p.36)

dos saberes e savoir-faire adquiridos na vida social e profissional”(2007,p.175). Portanto, ao mesmo tempo em que precisamos universalizar o conhecimento, os dogmas científicos e religiosos, precisamos sentir a diversidade, mas nos apropriando das inovações tecnológicas. A mesma coisa acontece, como veremos neste trabalho, com a criação literária, uma das formas de cultura que mais tem sido afetada por esse processo de globalização cultural.

A Literatura digital tem se apresentado multilinear, multimídia, múltipla em conteúdo e forma, interativa e dinâmica. Estes adjetivos coletam contribuições de diferentes teóricos pós-modernos baseados na intertextualidade, na polifonia textual de Mikhail Bakhtin (1992) e nas redes de energia de Michael Foucault (2006). Tais aspectos reafirmam uma discursividade que materializa um princípio sobre a autoria coletiva e/ou colaborativa que antes ainda mantinha as subjetividades diferenciadas aparentemente. Pode-se estabelecer uma reflexão sobre questões em torno da autoria nas produções digitais, por exemplo, a partir do que Foucault provoca: “O autor como princípio de agrupamentos de discursos, como unidade e origem de suas significações(...)”.(1996,p.26). Um ponto de contato com os conceitos bakhtianos e que adensa a discussão em torno de todas essas características apontadas na literatura digital estruturada em linguagens e códigos diferentes pode ser:

Ao invés de tomar a palavra, gostaria de ser envolvido por ela e levado bem além de todo começo possível. Gostaria de perceber que no momento de falar uma voz sem nome me precedia há muito tempo: bastaria, então, que eu encadeasse, prosseguisse a frase, me alojasse, sem ser percebido, em seus interstícios, como se ela me houvesse dado um sinal, mantendo-se, por um instante, suspensa. Não haveria, portanto, começo; e em vez de ser aquele de quem parte o discurso, eu seria, antes, ao acaso de seu desenrolar, uma estreita lacuna, o ponto de seu desaparecimento possível. (FOUCAULT, 2006, p. 5-6).

Já sobre a “polifonia” em Bakhtin, conceito desenvolvido a partir da crítica que o autor faz da obra de Dostoiévski, tomado pela metáfora musical inicialmente, confere à teoria da Literatura enorme contribuição, o que também se torna relevante para compreender algumas questões suscitadas pela literatura digital, porém, ainda pouco exploradas pela crítica e por pesquisadores que pensam as relações entre educação e tecnologias a partir da produção literária atual, o que favoreceria a inclusão desta literatura como objeto de aprendizagem. Nesse sentido, é reafirmar a noção de “jogo” que Foucault identifica em “A ordem do discurso”, mas também ir além. Bakhtin confere ao termo mais do que a noção de pluralidade de vozes, como é corrente ler-se, além das vozes do discurso, no caso do romance em seu texto, muitas vozes, ele observa que elas mantêm independência e não buscam uma síntese ou uma conclusão uníssona, para ele, são vozes que dão a ver a inconclusão da dinâmica estabelecida entre elas. E se pensarmos, isso é exatamente o que o filósofo da linguagem reafirma em sua obra em momentos diversos, mesmo quando trata de conceitos diferentes como o do “dialogismo”, por exemplo, pois essa inconclusão é um aspecto importantíssimo da comunicação(humana) como prática social e também

sobre a sua concepção de linguagem que não é tomada como algo pronto, dado, porém, como algo em se fazendo nas interações humanas em sociedade. Não é o caso aqui neste trabalho de desenvolver tal vereda, mas é um ponto que talvez seja possível observar mais detalhadamente sobre algumas produções literárias digitais em outro momento.

Atualmente já existe uma ampla rede de trabalhos e informações sobre a literatura digital, exibidos através de sites, publicações, eventos e programas educacionais. Sua atenção, a rede em torno da literatura digital, está focada na produção em Inglês, Francês, Português, Alemão e Espanhol, e tende a ser bastante desigual, porque a qualidade das obras e sofisticação em termos de tecnologia depende da política e do contexto econômico, social, cultural e geográfico em que este tipo de arte é desenvolvido (ALONSO, 2011).

A Literatura digital é um gênero literário que consiste em obras de literatura que se originam em ambientes digitais e exigem que a computação digital seja lida. Ao contrário da maioria dos e-books, a literatura digital geralmente não pode ser impressa, pois existem elementos-chave do texto que requerem recursos da computação, como por exemplo, pode haver links, aspectos gerativos, o conteúdo, a animação ou o leitor de interação multimídia, além do texto verbal (ALONSO, 2011). No que diz respeito a sua circulação, podemos identificar diferenças básicas na cadeia de produção e publicação, em desprezar a instância de veiculação de obras digitais. Sobre este ponto, o pesquisador Covadonga López Alonso, entendendo a cibercultura estabelecida constata: *El libro en papel tiene sus propias condiciones y normas para ser editado, conocido y leído. El arte editorial, sobre todo en textos literarios, exige definir los tipos de edición y los procesos editoriales.*”(2011,p.249).²

E ao lado disso, o diferente e mais variado processo que envolve as obras literárias digitais:

El libro electrónico, además, permite posibilidades comerciales muy variadas, con modos de comercialización muy flexibles, a bajo coste, y con difusiones masivas e instantáneas, posibilidades que exigen, a su vez, controles de acceso y medidas tecnológicas³ de protección que, con demasiada frecuencia, se ven vulneradas y son un reto jurídico, dada la utilización masiva y no autorizada de las obras en Internet.(idem,p.250)

Entretanto, as questões para as produções digitais são mais complexas, pois as edições, geralmente, comercializadas e encontradas em portais e plataformas como da Amazon, por exemplo, entre outras, são o que chamamos de edições controladas. No entanto, o desafio é maior, considerando o ritmo exponencial a que estamos expostos e que caracteriza a produção no ciberespaço. Desafio esse tanto para a crítica, como para a teoria da literatura e para o ensino voltado para o letramento literário e para a formação de leitores de literatura, a saber:

Finalmente nos encontramos en Internet con obras autoeditadas que tienen sus propias condiciones, ya que el autor crea, edita, publica y distribuye

² Tradução livre: “A literatura digital não só surge com as tecnologias como é condicionada substancialmente pelo suporte na sua imediatez e em sua comunicação com o leitor, cujo protagonismo é tão forte que pode, inclusive, como veremos, converter-se em coautor.”

su texto sin recurrir a instancia alguna. Dos son principalmente las grandes diferencias que separan estas producciones de la edición digital controlada: en primer lugar, la independencia y autonomía del texto digital respecto al control de la función editorial, ya que estos productos electrónicos (i) no están marcados por ninguna evaluación editorial, y (ii) cualquier ordenador puede acoger cualquier texto y cualquier lector; en segundo lugar, cualquiera puede escribir un texto en Internet, es decir, el texto digital no está sometido a criterios editoriales de elaboración que aceptan o rechazan la obra y, por ello, la publicación está asegurada y no está sometida a ningún filtro de calidad. (Alonso,2011,p.252)

Em última instância pode-se inferir que outros modos de contar histórias estão ampliando tanto seus atores como seu alcance, sem garantia de que o palheiro que pode ser a internet e o ciberespaço dê a ver tudo o que se produz. Neste sentido, o próprio trabalho de cartografar e mapear as produções literárias são também redimensionados. Assim, cabe resumir que são designadas como “literatura digital” aquelas obras literárias criadas especificamente para o formato digital e que não poderiam existir fora dela. A literatura digital não deve ser confundida com livros que são traduzidos para o formato *pdf*, isto é, obras digitalizadas ou que hibridamente se adaptam à página sem maiores dificuldades. Portanto, como Santaella pode-se inferir que: “*Já não há lugar, nenhum ponto de gravidade de antemão garantido para qualquer linguagem, pois todas entram na dança das instabilidades*” (2007, p. 24).

2 | ESTADO DA ARTE

A literatura digital é a criação literária através da transmissão virtual. De acordo com Alonso (2011), ela compreende um conjunto de manifestações, assim, estudar a finalidade estética desta literatura é uma nova forma de entender as possibilidades literárias abertas pelo desenvolvimento do ambiente digital.

A literatura digital está mudando as bases fundamentais da literatura. O filósofo canadense Marshall McLuhan (1911-1980) apontou “que a comunicação eletrônica é o que define o desenvolvimento cultural de hoje” (MCLUHAN, 1972, p.99). Por outro lado, o sociólogo Manuel Castells (2006) chama essa era de “galáxia da internet”, dado o grande desenvolvimento alcançado pela rede. E refere-se com reverência a seu antecessor: “Assim como a difusão da máquina impressora no ocidente criou o que McLuhan chamou de a “galáxia de Gutenberg”, ingressamos agora num novo mundo de comunicação: a “galáxia da internet.”(2006,p.8) Aplicações de multimídia são cada vez mais utilizadas nesta época e as obras literárias mudam de acordo com os meios de sua estruturação (SANTAELLA, 2007).No entanto, a autora vai mais adiante, compreendendo alguns aspectos importantes da produção cultural e de sua linguagem que circula pelo ciberespaço, oferecendo pistas para futuras elaborações leitoras, tais como o intermediário, intervalar, o intersticial, fluido, deslizante e móvel, além de inacabado e esclarece:

(...) linguagens tidas como espaciais – imagens, diagramas, fotos – fluidificam-se nas enxurradas e circunvoluções dos fluxos [...] Textos, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. Tornaram-se leves, perambulantes. Perderam a estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhes emprestava. Viraram aparições, presenças fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da pontinha do dedo em minúsculas teclas. Voam pelos ares a velocidades que competem com a luz (Santaella, 2007, p. 24).

Outro autor, Alonso (2011), ressalta que a literatura digital se refere às obras literárias criadas exclusivamente para o formato digital, ou seja, nascem dessas mídias e só podem ser conhecidas nesse contexto, pois o leitor interage com o texto, em maior ou menor grau. Além disso, a evolução técnica da Internet e o surgimento de novas tecnologias e ferramentas constantemente a modificam, e é difícil prever sua evolução no futuro. Cito-o: *“La literatura digital no sólo surge con las tecnologías sino que el soporte la condiciona sustancialmente en su inmediatez y en su comunicación con el lector cuyo protagonismo es tan fuerte que puede incluso, como veremos, convertirse en coautor.”* (p.254-255)

Este tipo de literatura permite aos autores citar outros livros que se relacionam com os deles, ou relacioná-los a imagens, vídeos ou qualquer tipo de informação que queiram relacionar, isso é conseguido através de um hiperlink. O ambiente virtual está mudando o conceito tradicional de literatura, e isso é algo que aterroriza os mais céticos, que veem as novas tecnologias como armas contra o intelecto e a criatividade (SOUZA, 2010).

A literatura digital é considerada toda obra que possui recursos como hipermídia e multimídia como partes que constituem o texto e sem esses recursos seria impossível a leitura, ou seja, para ler o conteúdo o leitor precisa estar utilizando um dispositivo eletrônico, como *tablet*, celular, etc., que são essenciais para visualização de todo o conteúdo da obra. A literatura digital não pode ser impressa, na verdade a impressão pode levar a graves comprometimentos na compreensão do sentido literário da obra que necessita dos recursos tecnológicos (KIRCHOF, 2016). Por isso, alguns críticos preferem nomear essa produção que nasce no meio digital e que não pode prescindir dos recursos próprios da programação informatizada como “literatura eletrônica”, o que não é consenso entre especialistas ainda.

Hoje, quase toda a produção textual é criada e circulada em mídia digital. No entanto, a maioria desses textos pode ser impressa sem perder quase a informação ou a funcionalidade. Por exemplo, se você escrever um soneto no seu computador e publicá-lo na Internet, você está simplesmente usando essas mídias digitais como um veículo para publicação, o que seria uma literatura digitalizada. Mas, se a obra literária requer algum aspecto das tecnologias digitais para funcionar, como animação, vídeo, áudio, interatividade, as mudanças ao longo do tempo, programação ou informações tiradas ao vivo então estamos falando de uma literatura digital, que não pode existir fora da mídia digital (KIRCHOF, 2016). E o professor e pesquisador assim a literatura digital:

“Nesse sentido, o primeiro grande desafio a ser enfrentado está diretamente relacionado ao caráter híbrido ou composto da própria literatura digital, o que gera dúvidas e resistências em diversos departamentos de Letras – principalmente departamentos dedicados à literatura – quanto ao lugar que esse objeto deve ocupar dentro das instituições.”(2016,p.10)

A literatura digital incorpora informações fornecidas pelo usuário por meio de tecnologias digitais como computadores, *tablets*, smartphones e relógios, consoles de jogos e outras tecnologias digitais que têm a capacidade de receber informações do usuário através de teclados, mouse, *trackpad*, telas de toque, microfones, câmeras, sensores de movimento, GPS e outros dispositivos. Isso permite que o texto incorpore essas informações para criar experiências poderosas temperadas pelas interações que ocorrem em cada leitura (SOUZA, 2010). Abordando a questão dos gêneros textuais da literatura digital, encontra-se a narrativa hipertextual, que é composta de conjuntos de textos conectados uns aos outros através de links (SOUZA, 2010).

O conceito de hipertexto na verdade não é novo, ele remonta a 1945, quando Vannevar Bush com o seu artigo “*As We May Think*” propõe a criação de um dispositivo capaz de conter todos os textos, ao mesmo tempo modificáveis e acessíveis de qualquer parte do mundo. Em definição, o hipertexto pode ser descrito como uma escrita não sequencial, um texto que se bifurca que permite ao leitor escolher [os modos de sua leitura] e lê-lo melhor em uma tela interativa. Em outra definição, poderia ser entendido como uma série de blocos de texto conectados uns aos outros por links que formam itinerários diferentes para o usuário (KIRCHOF, 2016).

Uma das características da narrativa hipertextual (Figura 1) é a não linearidade que pode ser entendida como a quebra de convenções relacionadas aos conceitos de tempo, espaço, começo e fim; que ocorre em diferentes mídias e de diferentes maneiras; ela desenvolveu-se de mãos dadas com as artes e letras para encontrar seu domínio na nova mídia eletrônica como um recurso que explora as redes de multimídia e de conexão no ciberespaço (KIRCHOF, 2016). Ainda Sobre obras digitais “para crianças”, o mesmo autor comenta:

“Do ponto de vista artístico-literário, em várias obras digitais os recursos de hipertexto e hiperídia parecem servir apenas à finalidade de entreter e divertir o público infantil; outras, porém, apresentam estruturas esteticamente elaboradas, produzindo efeitos refinados de sentido e proporcionando experiências diferenciadas de leitura e fruição. Assim sendo, a análise e a seleção de obras digitais para o trabalho pedagógico com crianças demandam, do educador, um múltiplo letramento, de modo a ser capaz de avaliar os aspectos multimodais das obras, levando em conta questões literárias, estéticas, artísticas e de informática.”(CEALE,2010)



Figura 1: Narrativa hipertextual³

Já a narrativa hipermídia (Figura 2) contém elementos de multimídia, como som, imagem, imagem em movimento, vídeos, etc.(KIRCHOF, 2016).



Figura 2: A cidade dos ladrões (2012)

Temos também como gênero literário Cyberpoetry (Figura 3), que é uma poesia construída com a ajuda de computadores, frequentemente com a adoção de uma forma interativa em uma plataforma multimídia (VALLIAS, 2008).No Brasil, podemos destacar alguns autores e produtores: o professor, pesquisador e escritor Marcelo Spalding, responsável pelo site “Literatura digital”, onde também é possível encontrar o “Manifesto da Literatura digital”(2012),curiosamente pouco conhecido de muitos profissionais ligados à tecnologias e à educação, sendo da área de Letras ou não; o site dos também professores universitários, pesquisadores e produtores, além de autores Sergio Caparelli e Ana Cláudia

3 Fonte:https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=1%2bgn3umh&id=DD52B23BE3E7894D-4C8F675D13F23AB3742FC691&thid=OIP.Ign3umhFQNo_PUqfie69wHaFj&mediurl=https%3a%2f%2fimage.sli-desharecdn.com%2felpatitofeonarrativahipertextual-150518030913-lva1-app6892%2f95%2fel-patito-feo-narrativa-hipertextual-2-638.jpg%3fcb%3d1431919005&expf=479&expw=638&q=narrativa+hipertextual&simid=608005421143818478&selectedIndex=5&ajaxhist=0

Gruszynski, que lançaram o primeiro site de ciberpoesia de caráter altamente lúdico e de referência para a literatura infanto-juvenil : Poesia e Cibercultura . Outro expoente e referência no campo como professor, pesquisador e autor ,inclusive, de extensão internacional, é Alckmar Santos que com sua obra “Liberdade”, em 3D,aprofunda desafios para o leitor e mesmo para o ensino de Literatura.



Figura 3: <http://collection.eliterature.org/3/index.html> Brazil

LIBERDADE - ALCKMAR LUIZ DOS SANTOS, CHICO MARINHO, ET AL.

Keywords: poetry, game, Unity

Liberdade

ALCKMAR LUIZ DOS SANTOS, CHICO MARINHO, ET AL.

FLORIANÓPOLIS, BELO HORIZONTE, BRASIL

Início

Autor (es)

DECLARAÇÃO

Alckmar Santos é poeta, romancista, ensaísta e artista digital, trabalhando em literaturas digitais. Algumas de suas criações internacionalmente premiadas incluem Cubo (com Gilberto Prado) e Palavrador (com Chico Marinho e outros).

Chico Marinho é um artista digital (arte generativa, arte robótica, arte de dados, poesia de computador, narrativas interativas, jogos).

BIO

Alckmar Santos nasceu em Silveiras / SP, Brasil, em 2 de março de 1959. Tem mestrado em teoria literária e doutorado. em Semiologia de Imagem e Texto da Université Paris 7.

Chico Marinho nasceu em Monte Carmelo / MG, Brasil, em 20 de abril de 1958. Possui mestrado em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e doutorado. em Ciência da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Ele leciona artes digitais na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (Narrativa Interativa, Arte

Gerativa e Jogos).

Metadados

ANO: 2013

IDIOMA: PORTUGUÊS

PALAVRAS-CHAVE: POESIA , JOGO , UNITY

DETALHES TÉCNICOS

Aplicativo Unity para Windows

Declaração Editorial

Liberdade [Freedom em Português] é uma criação digital colaborativo que promove um diálogo entre poesia e videogame idiomas. Imersivo e interativo, integrando linguagem poética e formas tecnológicas, o trabalho reproduz partes da Liberdade, um bairro de São Paulo, permitindo aos usuários explorar metaforicamente o conceito de memória. Estes ambientes programados podem ser salvos pelos leitores como memórias pessoais. A convergência de histórias (principalmente microtales), animações (como stop-motion e fragmentos de vídeo), poemas e uma variedade de texturas de som, proporciona uma experiência que desafia formas de leitura e escrita em ambientes 3D programados. Criado na Universidade Federal de Santa Catarina, em 2013, por Chico Marinho e Alckmar Santos, com a ajuda do programador Lucas Junqueira e do escritor Álvaro Andrade Garcia, uma versão futura dessa complexa experiência simulada evoluirá para uma versão multiplayer, em quais diferentes leitores / usuários serão capazes de interagir com as memórias uns dos outros da experiência de leitura. desafia formas de leitura e escrita em ambientes 3D programados. Criado na Universidade Federal de Santa Catarina, em 2013, por Chico Marinho e Alckmar Santos, com a ajuda do programador Lucas Junqueira e do escritor Álvaro Andraara uma versão multiplayer, em quais diferentes leitores / usuários

Arquivo de origem para download

Descrição : Requisitos de arquivamento de trabalho : Windows (requisitos completos listados no arquivo)

Requisitos de arquivamento de trabalho : Windows (requisitos completos listados no arquivo)

Figura 4: Liberdade: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=liberdade>

A proposta da plataforma em que está inserida a obra “Liberdade” é de trazer uma antologia de vários autores de diversos países, havendo várias entradas de acesso às obras: autor; palavra-chave; país; título; idioma. Em seguida, o leitor poderá se situar em relação à obra de Alckimar e Chico Marinho conferindo as informações “editoriais” apresentadas, antes de ir à chave de acesso às obras propriamente, que inclui um espaço para comentários por parte do leitor. Aqui destaquei apenas um link sob o subtítulo de “Poemas de Brinquedo” que vem seguido de informativo e orientação para desfrute das obras:

LIBERDADE – AMBIENTE POÉTICO 3D IMERSIVO



Figura 5: Poemas de Brinquedo (<http://www.sitio.art.br/poemas-de-brinquedo/#conteudo>)

Poemas de Brinquedo versão 1.0 – maio de 2016

Textos e direção de Álvaro Andrade Garcia

Design sonoro de Ricardo Aleixo

Design gráfico de Marcio Koprowski

Software de Lucas Junqueira – www.managana.art.br

Neste livro audiovisual e interativo, disponível gratuitamente em formato de aplicativo e também em papel, o artista mineiro Álvaro Andrade Garcia apresenta toda a potencialidade artística de obras poéticas que ultrapassam o impresso e transbordam para outras mídias. Aliando a palavra escrita à palavra entoada, as imagens poéticas às imagens cinematográficas, ele cria o que Ricardo Aleixo chama de poesia expandida.

Poemas para brincar, ler com sotaque, trava-línguas, palavras inventadas, medonhas e coisas escritas de modo errado para consertar. Jogo do dicionário: palavrórios incríveis para adivinhar. Estórias engraçadas e barulhentas, sons para cantar e também azucrinar. Palavras com arestas e desenhos malucos, ainda sem significado, para você batizar.

Para crianças e adultos a partir de quatro anos de idade.

sintonia com outros autores

Como nascem as palavras, como se inventam palavras (Guimarães Rosa)

O que é a comunicação poética (Décio Pignatari)

Poemas para descondicionar a lógica e abrir novas formas de pensar (koans e Lewis Carroll)

sintonia com temas

Ser, estar, brincar, jogar, trabalhar.

Cultura da infância, brincadeiras com palavras.

Formação de palavras sufixos, prefixos, variações sonoras, língua culta, língua falada, gírias, idioletos etc.

Sugestões, para completar, consertar, imaginar, perder o temor do dicionário, das palavras “difíceis”.

como acessar

Em papel, nas melhores livrarias e também no site www.editorapeiropolis.com.br

Em navegadores, pelo site www.managana.org/player/?c=pb

Em formato de aplicativo, procurar 'managana' nas lojas AppleStore e GooglePlay.

Se de um lado temos algumas exigências sobre programas compatíveis que dão acesso às obras, por outro lado, é possível contar em muitas produções com informações relevantes sobre a obra e seu modo de circulação.

A “figura” abaixo de André Vallias é-nos apresentada com movimento e som no site de origem, de maneira que a cada click, num movimento nem sempre orientado, é possível acessar imagens e elementos diferentes da obra proposta. Há vídeos, *gif*, fotografias em série, desenhos e pinturas eletrônicas, além de versos que guardam uma autonomia quando tocados, acessados. “Refazenda” que faz alusão direta, pelo título, a uma canção de Gilberto Gil, pode servir como pista para relações intertextuais e conseqüente leitura da obra. A certa altura das imagens é possível ver um perfil que se assemelha ao do autor, caso o leitor conheça Vallias, artista gráfico, experimentalista, poeta visual e designer de formação principal. Nesta produção, os versos nos chegam em inglês, sem qualquer opção programada de tradução. Há citações entremeadas por sintagmas, aparentemente, colocadas como títulos.

Torna-se indispensável resgatar, logo de início, dois autores que podem auxiliar na leitura de Vallias: Roland Barthes com “A Câmara clara”; e Walter Benjamin com seus textos sobre a “Pequena história da fotografia”, mas também com o clássico “A obra de arte da era da reprodutibilidade técnica”. Não o faremos aqui qualquer incursão pela crítica estética, já que este não foi nosso objetivo para o artigo, porém, trazer às claras a noção de *punctum*, por exemplo, em Barthes, no referido livro, noção que identifica a existência de um ponto em uma obra em que a experiência estética pode ser disparada quando o “leitor” acessa tal ponto, que em realidade é um ponto de convergência. Pode-se, então, identificar que a cada *click*, acesso feito pelo leitor, ele acessa a foto, ou o verso (subtítulo), na obra de Vallias, como uma das chaves de leitura para *Refazenda*. Resgato a reflexão bartesiana sobre a relação entre imagem e sentimento, através da fotografia:

A imobilidade da foto é como o resultado de uma confusão perversa entre dois conceitos: o Real e o Vivo: ao atestar que o objeto foi real, ela induz sub-repticiamente a acreditar que ele está vivo, por causa de logro que nos faz retribuir ao Real um valor absolutamente superior, como que eterno; mas ao deportar esse real para o passado (“isso foi”), ela sugere que ele já está morto. (BARTHES, 1980, p.118)

Optamos por congelar uma das imagens, a de abertura da obra, a fim de dar a ver a escolha que o leitor pode vir a fazer. Cabe ressaltar que a figura organizada em figuras geométricas diferentes em forma de encaixes é um princípio que rege a disposição e alguns acessos das demais imagens e textos na sequência dada à obra:

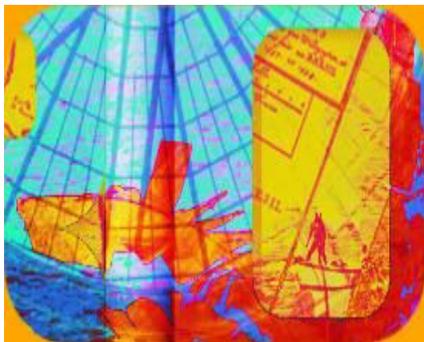


Figura 6: Cyberpoetry⁴

A Digital-poetical Essay
based on the Esthetics of "ARRASTÃO"
by ANDRÉ VALLIAS

ReFazenda

Ainda sobre um pouco do panorama encontrado no "ciberespaço" de produção literária no Brasil temos a observação perspicaz de Adriana Karnal:

Há no Brasil, hoje, uma produção intensa de poesia e poetas novos que surgiram muito em razão da internet. Se por um lado há baixa produção e consumo desse gênero no mercado editorial impresso, por outro lado há milhares de blogs, muitos sites e revistas on-line. Assim, o *cyberspace* se tornou um local privilegiado para um gênero que até agora tem sido considerado sempre à margem do grande público. (2014,p.399)

Outro gênero literário é a hiperficção, essa narrativa é criada tendo como base recursos tecnológicos como o hipertexto e é diretamente influenciada por linguagens interativas e audiovisuais. Ela é formada por micronarrativas sequenciadas ou por fragmanetos textuais realizadas pela ação do leitor, fazendo com que as histórias possam se tornar múltiplas e com sequências variadas (ALONSO, 2011).

⁴ Fonte: Non-© 1999 Rio de Janeiro: concept & design [André Vallias]; assistant designer [Christiano Calvet], assistant producers [Nelci Frangipani, Lia Itkis; Marina & Victor Frangipani]; photography [Cristiana Vallias, Stefan Kolumban Hess & André Vallias]; text & audiocollage [André Vallias]; special thanks to: Tamara Egler.

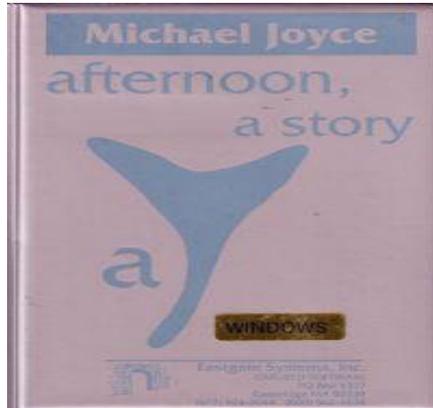


fig 7

Na figura 7, é possível ver a obra *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987) (Figura 4) que foi o marco da hiperficção. Interessante ressaltar que a obra de Joyce foi desenvolvida a partir de um software chamado Storyspace, que se trata de um programa voltado para a leitura em blocos de textos que são interligados por links (LONGHI, 2005).



fig.8: Tristessa

Na hiperficção exploratória (Figura 8), o leitor possui uma atuação ativa, pois é preciso clicar em palavras, gráficos ou imagens para que a narrativa tenha sequência, assim essa narrativa ocorre pela exploração do leitor dos diferentes blocos textuais, onde eles podem ser livremente combinados como na hiperficção brasileira, *Tristessa* (KIRCHOF, 2016).

A escrita colaborativa (hiperficção construtiva - Figura 8) é um dos tipos de narrativa hipertextual, isto é, textos narrativos escritos através da colaboração entre vários autores, especialmente graças ao uso de “novas tecnologias”. O formato wiki e o blog coletivo são duas das formas de escrita colaborativa muito utilizadas. O formato Wiki e o Blog: é um

conjunto de páginas da internet vinculadas que podem ser pesquisadas e editadas por usuários e que permitem que as alterações feitas sejam salvas. O termo “wiki” vem de um termo havaiano cuja tradução é “rápida”. O primeiro wiki que existiu foi *WikiWikiWeb*, criado por Ward Cunningham em 1995 nos Estados Unidos para permitir a escrita colaborativa entre os programadores de computador. No caso dos *wikis*, a escrita é completamente colaborativa, já que o conteúdo que pode ser lido online é a versão mais recente de uma obra composta de autoria coletiva.



Figura 9: Wikipedia⁵

Nos blogs, por outro lado, a participação é invocada por meio de comentários feitos pelos usuários (MACHADO, 1996). No entanto, este autor nos alertou no século passado sobre a relação complexa entre arte, tecnologia e ciência: “Existe, sem dúvida, muito fetiche na relação atual do homem com as máquinas.” E avança indicando algumas implicações dessa relação mistificada e até de consumo de movimentos de imagens do que propriamente de geração de experiências e reflexões, por vezes: “*A verdade é que estas últimas [máquinas] se tornam cada vez mais atraentes e cada vez mais “amigáveis”(...) o seu efeito tende a se tornar sedutor, talvez mesmo lisérgico, sobretudo a um público desprovido de inquietações intelectuais e de um lastro cultural mais amplo.*” (1996, p.13)

E ao desenvolver sua visão bastante crítica e complexificada acerca dessa relação entre o homem e a máquina; a máquina e o imaginário; a arte, a ciência e a tecnologia Machado em sua investigação de cunho teórico, porém com farto lastro ilustrativo comenta a questão da interatividade, traço importante de todas as produções culturais da contemporaneidade, e da qual a literatura digital não está apartada:

5 Fonte: <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=AcfumtHQ&id=3EDA85EC8DA185E-6623CD18E19FCB397C08DC2EE&thid=OIP.AcfumtHQePvzG2trS4JAHaGG&mediaurl=http%3a%2f%2fwww.biznology.com%2fwp-content%2fuploads%2f2015%2f02%2fwikipedia-shirt3-96dpi1024x844.png&exph=844&expw=1024&q=wikipedia&simid=607986308552003452&selectedIndex=1&ajaxhist=0>

“Os recursos interativos de que dispõem grande parte das atuais máquinas ópticas e acústicas difundidas a nível de massa dão um caráter lúdico à utilização e o resultado é que qualquerasneira pode se tornar interessante e prender a atenção,desde que a resposta aos movimentos do operador apareça na tela sob forma de figuras flamejantes e multicoloridas.”(1996,p.14)

A impiedosa e ácida palavra de Arlindo Machado pode assustar aos mais otimistas, porém, traz um alerta para as potências em questão, maquínica e humana.

Um outro pensador que contribui para refletirmos sobre o que tem nos oferecido os produtos culturais apoiados nessa relação entre imaginário e máquina é o filósofo coreano-alemão Byung-Chul Han(2015) que numa obra bastante eclética e comentada nos últimos anos com traduções quase simultâneas do alemão para o espanhol ,o francês, por exemplo, sobre o processo por ele chamado de “ludificação”,que para nós e os franceses tem sido traduzido por “gameficação”,entretanto, sem exatidão. Mas o que cabe ressaltar da acessível obra deste professor da Universidade de Berlim, escritor e filósofo é o que ele provoca em termos de reflexão sobre a presença do lúdico na sociedade capitalista, traduzido na forma de jogos.(Tal digressão neste ponto cabe como subsídio para também se pensar mais adiante em outro trabalho como a ludicidade presente em obras literárias digitais ,principalmente, observadas na produção infanto-juvenil, está a somar experiência estética ou apenas a gerar mais efeitos que esvaziam possibilidades de inquietar a criatividade de qualquer leitor(mirim ou não).Então, Han dispara num brevíssimo artigo, “La ludificação” e capítulo de seu livro, também breve, “Psicopolítica”:

“Para generar mayor productividad,el capitalismo de la emoción se apropia del juego,que propiamente debería ser lo otro del trabajo.Ludifica el mundo de la vida y del trabajo.El juego emocionaliza,incluso dramatiza el trabajo,y así genera una mayor motivación.(...) En el juego habita una temporalidad particular.Se caracteriza por las gratificaciones y las vivencias inmediatas de éxito.”(2015,p.77)

Sem a intenção de esgotar ou prescrever todos os aspectos relevantes da obra desse autor e em específico o texto sobre a presença e uso do lúdico na sociedade atual, vale guardar tais considerações a fim de também compreender a posteriori os possíveis critérios de exame de obras e produções literárias digitais, o que tem sido um desafio para os leitores.

Na hiperficação colaborativa, outro gênero dentre as produções já estabelecidas no quadro atual de literatura digital, o leitor pode até se tornar personagem da obra, como na obra *The company therapist* (Figura 10), onde o leitor é convidado a fazer parte da narrativa como paciente do doutor Charles Balis.

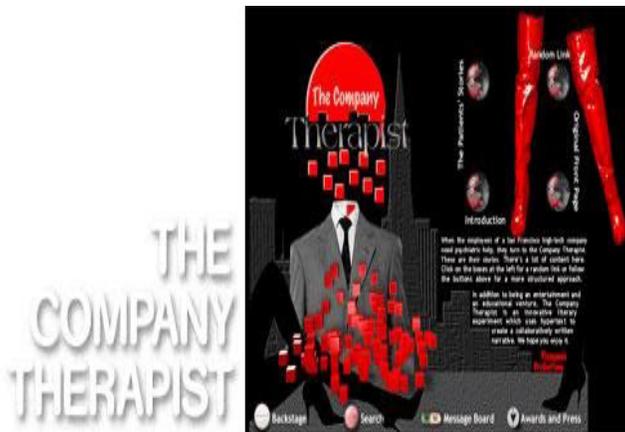


Figura 10: The company Therapist

Fonte: <http://www.thetherapist.com/>

No Brasil, a hiperficção colaborativa (Figura 8), surge em 1997 com a obra “Quatro gargantas” (1997), de Daniel Pellizzari.



Figura 11: Hiperficção colaborativa.

Fonte: <http://www.cabrapreta.org/>

Para Machado (1996) a hiperficção é construída pela participação ativa do leitor. O ato de leitura adota um diferente sentido a partir dos links que são acessados, é uma forma nova de leitura, como era na literatura impressa sequencial. Os limites da obra, nesse contexto, ficam a critério do leitor.

Ainda sobre o leitor, ou leitores e seus modos de ler historicizados, pode-se brevemente trazer diferenças na recepção e na experiência com textos, o que pode ajudar lidar com a produção literária no ciberespaço, constituindo uma cibercultura com características bastante desafiadoras:

O primeiro [...] é o leitor contemplativo, meditativo da idade pré-industrial, o

leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa. O segundo é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido de misturas sígnicas, um leitor que é filho da Revolução Industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos: o homem na multidão. Esse leitor, que nasce com a explosão do jornal e com o universo reprodutivo da fotografia e do cinema, atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas quando se dá o advento da revolução eletrônica, era do apogeu da televisão. O terceiro tipo de leitor é aquele que começa a emergir novos espaços incorpóreos da virtualidade. (SANTAELLA, 2004, p.19)

Outro gênero é o Ciberdrama é sinônimo de “teatro virtual” como uma criação coletiva e redes de textos teatrais, por vezes, a partir de parâmetros já definidos e usando alguns dos recursos de novas tecnologias, como hipertexto. A obra mais difundida foi “AllSator”, de Pedro Barbosa, de 1996, desenvolvida por sintetizador de textos para o teatro a pedido de outra artista, Silvia Correia. Se tal texto produzido para ser encenado por atores, posteriormente este mesmo autor colocou-se o desafio de produzir pelo sintetizador em 3D a fim de que seus atores contracenassem com a projeção forjada. Há que se pensar mesmo essa relação entre máquina e imaginário e o que pode esse corpo e esses corpos?

O “ciberdrama” também está relacionado à criação de personagens de traços humanos, suscetíveis de interagir com estes, um dos exemplos mais conhecidos é o de “Eliza”, supostamente uma psiquiatra virtual, do qual existem várias versões (DAVIS, 2018), aproximando-se da ludologia. No campo da ludologia, o ciberdrama está relacionado a ambientes virtuais de ficção em que o usuário pode se tornar um personagem e interagir com outros usuários. Os exemplos mais antigos são chamados MUD (Multi-User Dungeons / Domains) e mais tarde Moos, semelhante as aventuras gráficas primitivas (MUD Objct Oriented), no qual agiam por comandos textuais, em vez de uma interface visual, como acontece atualmente. Balzhur é um exemplo de MUd.3. Os MOOs apresentam uma variedade maior de temas e usuários. Os modelos mais modernos equivalentes aos MUDs e MOOs são aqueles jogos de computador em que o usuário deve adotar uma identidade fictícia e interagir em um mundo virtual, como em Myst ou The Sims. Ultimamente este tipo de jogos foi desenvolvido, chegando a criar verdadeiras vidas paralelas em universos virtuais, como Second Life ou World of Warcraft.

Na mesma linha, embora em um sentido um pouco mais amplo, autores como Janet Murray usaram o termo “ciberdrama” para descrever a experiência e as possibilidades do futuro oferecidas pelo computador para fornecer, sob a forma de jogo de vídeo, um ambiente virtual enciclopédico, interativo e espacial em que o usuário tem uma maior capacidade de ação. De acordo com essa linha de pensamento, não compartilhada por todos os analistas de videogame, eles abririam novas possibilidades narrativas que superariam as da mídia tradicional, especialmente as dos livros em papel (DAVIS, 2018).



Figura 12: Modelo de Cyberdrama⁶

Num breve giro sobre algumas nomenclaturas do campo da literatura digital é possível perceber a amplitude de possibilidades e de proliferação de gêneros e subgêneros que surgem num período de 40 anos sob a rubrica de literatura eletrônica.

Entre várias curiosidades e descobertas que a pesquisa tem proporcionado e proporcionou nos deparamos com uma interessante realidade que vale um destaque sobre a literatura digitalizada que é vendida como literatura digital, sem maiores problemas com a sofisticação do entendimento de especialistas, que é a autora de grande sucesso e larga vendagem Nana Pauvolih. A escritora é campeã de vendas da AMAZON/KINDLE, além de ter contrato com a Rocco, depois do reconhecimento na internet. Segundo o blog da autora literária, como é identificada logo no alto e início da página digital ficamos sabendo:

É carioca e graduada em História. No final do ano de 2012 resolveu compartilhar trechos de um de seus livros na web, obtendo grande sucesso e atraindo muitos leitores, levando assim ao surgimento de seu primeiro livro lançado por uma editora tradicional: A Coleira. Desde então lançou variados ebooks, sempre com um alto teor de sensualidade e erotismo. Considerada como autora best-seller da Amazon/Kindle, em 2015 fez sua estreia no selo Fábrica231 da Editora Rocco com a Trilogia Redenção. (Pauvolih,2018)

A escritora com um cardápio de contos; livros; novidades; séries; textos oferece ao leitor e admiradores do seu trabalho variadas leituras. A presença de Nana na mídia jornalística impressa e digital é numerosa e com grande circulação. Sua página na rede social FACEBOOK tem 18 mil seguidores até o início do mês de abril de 2018. Além de ser muito requisitada para palestras e feiras de livros em âmbito nacional e internacional.

6 Fonte: https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=iQ0svwJJ&id=CF649FC50815E0785C21E9_04EC9002A373BBECAF&thid=OIP.iQ0svwJJY2oZX7oPJ6sjPgHaEB&mediaurl=http%3a%2f%2fpipocaenanquim.com.br%2fwcontent%2fuploads%2f2013%2f10%2fbio cyberdrama_capabanner.jpg&exp=1337&expw=2461&q=bio cyberdrama+saga&simid=608024705529547927&selectedIndex= 0&ajaxhist=0

Administra a página do grupo “Nana e as nanetes”, alimentando os fãs que são em sua maioria expressa de mulheres. Na rede Internet a jornalista Susana Valença que entrevistou Pavaloulih em 2015 ainda mantem expostos alguns comentários dos fãs da escritora:

Karine • 3 anos atrás

Muito boa a antevista da Nana. Ela é realmente maravilhosa, inteligente, ..., eu poderia escrever vários elogios ao trabalho dela, mas destaco a sinceridade com que escreve e lida com suas fãs nanetes. Para mim é um privilégio conhecê-la e poder desfrutar da sua amizade, mesmo que virtual. Amo!!!! Parabéns ao blog pela entrevista.

Fabiola Peixoto 3 anos atrás

A Nana é fantástica!!

Li por acaso o livro Libertina, maravilhoso!!!! Aí fui atrás dos outros....um melhor q o outro!!!

Uma coisa não citada nessa matéria, são os momentos engraçados....fico rindo sozinha!!!

E ela é mesmo mto acessível e atenciosa....Estou no aguardo da continuação da série

Redenção e tb dos irmãos Falcão.... Todos personagens apaixonantes!!!Obrigada Nana!Bjs,

Regina Porto 3 anos atrás

aí, conforme disse quando conversamos, já li literatura erótica e não gostei. Naquela o casião as duas autoras que conheci estavam muito mais perto de pornô. Pornô ruim mesmo. Vou procurar conhecer a Nana, em papel mesmo por duas razões: não tenho atração (ainda) por e-book e também não tenho idade pra ficar tímida com o que leio. Anotei.

simone ferri Regina Porto • 3 anos atrás

Eu tbm não gosto de livros eróticos que parecem porno, mas os livros de Nana Pauvolih não são dessa forma pq ela se preocupa com detalhes e sentimos de cada personagem e isso acaba se identificando com o ser humano, o que gosto dos livros de Nana é o que ela escreve acontece mesmo, vivemos em um mundo onde os valores estao totalmente trocados e quando falamos em sexo existe um tabu ridículo. Nana Pauvolih tem enredo em seus livros e parece que os personagens dela tem vida própria. Nana Pauvolih sou sua fã minha diva e tenho maior respeito por vc, merece que todos te conheçam super talentosa.

Os depoimentos não nos interessam em termos estatísticos, mas pelo tom afetuoso e entusiasmado que apresentam, embora saibamos que tudo isso hoje pode ser forjado na internet, de qualquer forma, os números de seguidores e de vendagens parecem falar por si mesmos e legitimarem o sucesso da escritora que tem uma agenda exposta e bastante movimentada.

A despeito da crítica especializada é interessante observar mais este fenômeno editorial dentro do novo formato do mercado de livros e e-books. Apresento um *print* da página inicial do blog de Nana Pavaloulih reproduzindo algumas das imagens que são veiculadas em articulação aos textos oferecidos e divulgados. São imagens que se inscrevem numa perspectiva realista e com certa representação clichê em relação ao que se determina de modo estereotipado como erotismo hetero, fundamentalmente. Portanto, será possível compreender um pouco das concepções de literatura, de literatura erótica, de literatura digital e das representações sociais envolvidas na relação entre imagem e texto. A observar mulheres e homens brancos de traços finos e em posições com gestos provocadores carregados de sensualidade instigantes no contexto sexualizado dos textos a que se referem. A conferir:



3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de apresentarmos algumas iniciativas disponíveis na cibercultura, apenas com o intuito de dar a ver parte do contexto de que emergem produções facilmente encontráveis, porém, não necessariamente acessíveis, posto que algumas já exijam programas específicos para leitura. Mas hoje em dia já é mais fácil entrar em contato com a literatura digital. A parte difícil é entender a especificidade da mesma, pois a relação entre a tecnologia e o ser humano é única, pessoal, e isso se reflete em cada trabalho, além de apresentar certa sofisticação e exigir até conhecimento de mecanismos em forma de programas para se relacionar e ter alguma experiência de leitura com as obras digitais contemporâneas. Entretanto, em 2008, Nestor Garcia Canclini alertava para o fato de a relação dos jovens com a cibercultura ser para além de formativa, instrumental, ou informacional, ser inventiva: “os jovens adquirem nas telas extracurriculares uma formação mais ampla em que conhecimento e entretenimento se combinam. Também se aprende a ler e a ser espectador sendo telespectador e internauta” (CANCLINI, 2008, p. 24), o que se liga imediatamente a outro ponto importante que é o avanço da tecnologia. Quando

ano após ano, as versões de software são atualizadas e novos dispositivos são vendidos, ocorre um ajuste contínuo da mídia digital (computadores, smartphones, tablets, e-readers) e da manifestação da literatura nesses meios, pois quanto mais avançado os recursos tecnológicos maiores serão as possibilidades de variação das manifestações artísticas literárias no meio digital, ampliando as combinações de recursos e suportes, por exemplo. Quanto maior o uso da Internet poderá ser maior a tendência de criar e consumir literatura digital, se houver políticas que reconheçam nessa poética digital uma contribuição para o pensamento crítico. Isto não exclui os riscos de repetição e reprodutivismo em termos de narrativas, mas é exatamente neste ponto que uma formação de professores preparados para lidar criticamente com as produções da ciberliteratura, quer sejam trazidas e produzidas por alunos, já nativos digitais, quer sejam as selecionadas para as aulas (presenciais ou virtuais).

A literatura digital é um gênero literário, conforme Alonso (2011), onde a Internet e os dispositivos eletrônicos são indispensáveis. Esta compartilha sua base com a literatura digitalizada, mas difere em sua natureza, e inclui três gêneros fundamentais: a narrativa hipertextual, a poesia eletrônica (ou ciberpoesia) e o ciberdrama. Os procedimentos que conferem literariedade aos textos passam por intertextualidade, remixagens, “tagueamentos”, processo de geratividade, derivações, capilaridade, acoplamentos de sentidos, apropriação, multimodalidade, intersemiose, jogos tipográficos, edição, curadoria, dissonâncias entre tempos de sons; ressonâncias desses mesmos sons multilinguísmos; entre outros recursos de linguagem. Nesse âmbito, o do literário, é pertinente dar prosseguimento aos estudos e à pesquisa de maneira a compreender mais a miúdo como tais especificidades da escritura digital colabora para criações e inovações na linguagem enquanto literatura e se assim sendo, enquanto objeto de aprendizagem a ser também experienciado por professores que vá lidar com o alunos ,nativos digitais, usuários de dispositivos diversos e ,quicá, mais sofisticados.

Entre suas especificidades, no que concerne a materialidade da produção literária digital, está o menor custo de publicação para o editor, sua plataforma de navegação na Internet e a inclusão de hiperlinks. No que tange a materialidade da literatura digital e ao lado disso, encontramos também como recorrente o fato de que sua concepção tem sido colaborativa, de modo a dar nova feição à noção de autoria, não necessariamente individual, o que também tem dado a ver que profissionais de diferentes formações como o designer, o escritor propriamente, engenheiro eletrônico e até mesmo o leitor podem ser identificados como autores das obras digitais. Além disso, significativa é a economia de energia que os equipamentos utilizados podem gerar, sem esquecer-se da abolição do uso do papel, o que representa uma contribuição para o cuidado com o meio ambiente em certa medida, já que sua plataforma é o ciberespaço.

Os cibertextos constituem um novo tipo de texto cultural, do qual podemos vislumbrar apenas uma parte do seu futuro. e todas estas inovações geram a necessidade

de se repensar a crítica estética e o ensino de literatura, tendo em vista que os nativos digitais estão nos portais interagindo conosco, quer em aulas virtuais, quer em interações que as redes sociais possibilitam. Em conclusão, algumas das características atribuíveis a literatura digital está a experimentação da comunidade, no uso de línguas diferentes sem o destaque para as fronteiras linguísticas e a ruptura da linearidade narrativa que são demonstráveis nos seus gêneros literários. Num certo sentido, é uma literatura que requer um letramento plural em linguagens, tendo na intermedialidade sua aposta estrutural.

REFERÊNCIAS

ALONSO, C. L. La Hiperficción, entre tecnología y Literatura. Lorenzo Hervás, Madrid, n.20, p. 247-270, 2011.

ANTONIO, Jorge Luis. Poesia eletrônica no Brasil: alguns exemplos. In: Cibertextualidades, no.2, 2017. (Revista da Universidade Fernando Pessoa, PT). Disponível em : <http://cibertextualidades.ufp.edu.pt/numero-2-2007/ciberdrama-e> .

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes. 1992.

BAKHTIN, Mikhail. Problemas da poética de Dostoiévski. Rio de Janeiro: Ed. Forcnse Universitária, 1981.

BARTHES, Roland. A Câmara Clara. Nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

CANCLINI, N. G. Leitores, espectadores e internautas. Trad. Ana Goldberger. São Paulo: iluminuras, 2008.

CAPPARELLI, Sérgio, et al; Poesia Visual, hipertexto e ciberpoesia. Versão digital. Freire, Rafael; et al; Ciberpoesia: um híbrido infante colaborativo; www.bocc.ubi.pt/pag/freire-rodrigues-costa-lobes-dantes-ciberpoesia.pdf

CASTELLS, M. O Poder da Identidade. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CYBERDRAMA. Home. <http://cyberdrama.org/>

DAVIS, S. Cyberdrama: exploring possibilities. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/27477531_Cyberdrama_-_exploring_possibilities

FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. São Paulo: Loyola, 2006.

KARNAL, Adriana. R. O dialogismo em Bakhtin: uma análise do movimento poético no cyberspace. Acta Scientiarum: Language and Culture. Maringá, v. 36, n. 4, p. 395-402, Oct.-Dec., 2014.

KIRCHOF, E. R. Desafios para o Ensino da Literatura Digital. Revista da ANPOLL, v. 1, p. 127-142, 2013.

_____. Literatura digital para crianças. In: Glossário CEALE. Disponível: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/literatura-digital-para-criancas>

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2007.

LONGHI, Raquel. Storyspace: uma relação duradoura. In: Revista FAMECOS. Porto Alegre: 2005. p. 68-76

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MCLUHAN, H. M. A Galáxia de Gutenberg. São Paulo: Nacional; USP, 1972.

PAUVOLIH, Nana. Blog Autora literária. Disponível em : <http://nanapauvolih.blogspot.com/>

SANTAELLA, Lúcia. Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Alckimar dos & Outro: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=liberdade>

SOUZA, Marcelo Freire Pereira de. Narrativa hipertextual multimídia: um modelo de análise / Marcelo Freire Pereira de Souza.– Santa Maria: FACOS, 2010. 105 p. : il.

SPALDING, Marcelo. <http://www.literaturadigital.com.br>

VALLIAS, André; NAVAS, A.M.; BLOCK, F.W. (orgs. e curadores) Poiesis: poema entre pixel e programa: exposição internacional de poesia / Rio de Janeiro : Instituto Telemar, 2008. (Acessado em 22/2/2017 <http://www.poes1s.net/poiesis.pdf>)

_____. A digital-poetical Essay. Refazenda. 1999. (Acessado em 22/2/2017 em http://www.mycity.com.br/mycitysites/rio_de_janeiro/)

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alteridade 121, 123

Antiguidade clássica 147

Antonio Muñoz Molina 88, 98, 99

B

Bertold Brecht 128

C

Clarice Lispector 127

Conto 14, 15, 16, 17, 20, 21, 26, 27, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 97, 103, 104

Coronavírus 28, 30, 42, 43

E

Édouard Glissant 68

Enrique Buenaventura 128, 129, 133, 134

Ensino 7, 8, 9, 10, 11, 13, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 47, 52, 66, 107, 170

Ensino de literatura 28, 29, 33, 34, 36, 38, 40, 41, 42, 66

Ensino remoto 28, 29, 31, 32, 33, 38, 39, 41

Escola pública 28, 29, 41

G

Grécia 9, 147

Gregório de Matos 135, 136, 137, 138, 141, 142, 143, 144, 145, 146

Guimarães Rosa 54, 151

H

História 1, 2, 3, 15, 23, 24, 25, 31, 40, 42, 55, 62, 68, 69, 72, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 109, 110, 111, 114, 115, 117, 118, 119, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 136, 139, 140, 142, 147, 148, 151, 156, 163, 169

I

Identidade 1, 45, 61, 66, 69, 85, 87, 101, 102, 105, 115, 116, 118, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 129, 139

Imaginário 34, 37, 58, 59, 61, 67, 68, 69, 70, 71, 75, 76, 77, 78, 81, 84, 86, 139, 147, 151

Interdisciplinaridade 5

J

Jornal 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 32, 61, 76

José Luandino Vieira 100, 101, 102

Julio Cortázar 14, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27

L

Leitor 4, 5, 6, 11, 16, 19, 20, 24, 25, 35, 36, 37, 38, 39, 44, 47, 49, 50, 52, 53, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 65, 67, 107, 111, 112, 119, 160, 168

Leitura 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 21, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 49, 50, 53, 55, 57, 60, 64, 75, 76, 89, 90, 97, 111, 112, 115, 119, 120, 128, 134, 141, 146, 160, 169

Letramento 1, 4, 5, 9, 10, 13, 14, 34, 36, 42, 47, 50, 66

Linguagem 1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 16, 20, 21, 22, 26, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 46, 47, 48, 53, 65, 75, 93, 95, 101, 104, 105, 107, 112, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 137, 141, 143, 145, 147, 169

Literatura 1, 2, 3, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 33, 34, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 81, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 98, 103, 106, 107, 108, 109, 111, 112, 118, 119, 120, 125, 129, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 143, 144, 145, 146, 147, 154, 156, 157, 169, 170

Literatura comparada 135, 136, 139, 140, 141, 143, 144, 145, 146

Literatura digital 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 58, 59, 62, 64, 65, 66

Literatura eletrônica 45, 49, 62

Literatura infantil 1, 3

Literatura local 107, 109, 118, 119

Literaturas Africanas 100, 101

M

Meio ambiente 14, 16, 21, 22, 24, 25, 65

Memória 53, 80, 82, 86, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 133, 147

Memória oral 88, 89, 90, 94

Metamorfoses 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 25, 149

O

Oralidade 89, 91, 99, 100, 101, 105

P

Pandemia 28, 29, 30, 33, 38, 39, 42, 43

R

Resistência 100, 105, 112

S

Sindo Guimarães 107, 108, 109, 110, 118, 119, 120

T

Teatro político 128

Testemunho oral 88, 93

W

Walter Benjamin 55, 105, 128, 129, 134

Literatura

e a reflexão sobre os processos de
simbolização do mundo 2

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 @atenaeditora
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br


Ano 2021

Literatura

e a reflexão sobre os processos de
simbolização do mundo 2

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 @atenaeditora
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br


Ano 2021