



I SIMPÓSIO
INTERNACIONAL
E V SIMPÓSIO
NACIONAL DE
LITERATURA E
INFORMÁTICA

CADERNO DE RESUMOS

FLORIANÓPOLIS, 2012



PGET

Organização:



Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística
Universidade Federal de Santa Catarina
Campus Universitário da Trindade – CCE – Prédio B
– sala 515
+55 4837216590
www.nupill.org

PROGRAMAÇÃO DAS SEÇÕES DE COMUNICAÇÃO

—DIA 20 DE NOVEMBRO—

NOITE

18H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 1 (AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Alexandre Ranieri Ferreira (UEL) – **A tecnologia e a adaptação no processo de desenraizamento de Rosa, narrativa amazônica**
2. Enrique Vetterli Nuesch (UEL) - **Duplicação ontológica, e representação em narrativas digitais**
3. Otávio Guimarães Tavares (UFSC) - **Poemas e Máquinas**

19H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 2 (AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Graciele Batista Gonzaga (UFMG) - **Galáxias, de Haroldo de Campos: o hipertexto na poesia haroldiana**
2. Lívia Guimarães da Silva (UFPI) - **Estilometria: Amadurecimento do amor em Augusto Dos Anjos**
3. Flávia Barretto Corrêa Catita (USP) - **Edição virtual do livro “Histórias da meia-noite”, de Machado de Assis: dificuldades e avanços**

—DIA 21 DE NOVEMBRO—

MANHÃ

**8H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 3
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)**

1. Lara Gervásio Haddad (UNOPAR) - **Linguagens midiáticas no processo formativo: análise sobre uma experiência com a ferramenta *Adobe Connect* na transmissão simultânea entre três países: Brasil, Nova Zelândia e Singapura**
2. Liliam Cristina Marins Prieto (UEM) - **Reprodutibilidade e convergências no ciberespaço: a circulação da *Megeira shakespeareana* na adaptação televisiva *O Cravo e a Rosa***
3. Daniela Bunn (UFSC) - **“Encantamentos literários” nos meios digitais: uma ferramenta de pesquisa e de apoio ao professor**

**9H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 4
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)**

1. Carolina Natale Toti (UEL) - **Pós-graduação em Estudos Literários: tendências e cânone**
2. Giovani Mendonça Lunardi (UFSC) - ***Filosofia transmídia: o tempo e o espaço do discurso em transformação***
3. Márcio Roberto do Prado (UEM) - **Literatura na rede: convergência, teoria e ensino**

NOITE

18H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 5 (AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Gustavo Javier Figliolo (UEL) - **O livro infinito de Borges**
2. Benjamin Luiz Franklin (UEL) e Rodrigo Panchiniak (UFSC) - **Mineração de sentido: o verbo e o acontecimento na máquina contemporânea**
3. João Batista Santiago Sobrinho (CEFET/MG) – **Uma alegoria trágica dos objetos na contemporaneidade por intermédio do conto “Os objetos”, de Lygia Fagundes Telles**

19H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 6 (AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Cynthia de Cássia Santos Barra (UNIR) - **Presença indígena e novas tecnologias da memória: os Maxakali contam sobre a Floresta**
2. Luciane dos Santos (UEL) - **Autoria feminina e ciberespaço: crescente apontador de mulheres escritoras de literatura no espaço virtual: o perfil biobibliográfico de escritoras do estado de São Paulo**
3. Risolete Maria Hellmann (UFSC) – **Crônicas dos 1900 digitais: uma janela para o resgate da literatura de autoria feminina**
4. Cléia Garcia da Cruz Milan (UEL) - **Digitalização argumentativa e literária no Facebook**

—DIA 22 DE NOVEMBRO—

MANHÃ

8H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 7
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Denise Naccari (SED/SC), Eliane Santana Dias Debus (UFSC), Maria Aparecida Rita Moreira (UFSC) - **Educação literária e educação para as relações étnico-raciais: uma experiência de educação a distância**
2. Alexandre Vilas Boas da Silva (UNOPAR) - **Ensino de literatura na educação básica e meios digitais: algumas reflexões e uma análise**
3. Michele Bepalhok Reinadi (UEL) - **O adolescente em meio digital: incentivo à leitura e à reflexão**

9H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 8
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Patrícia Pinheiro Almeida (UFSC) - **O leitor como sujeito sobrecodificador: ocupante de um ponto de vista na era virtual**
2. Maria Laura Pozzobon Spengler (USP) - **Literatura Infantil e Juvenil: quando o olhar curioso do leitor encontra as linguagens que se cruzam nos suportes digitais de leitura**
3. Luis Carlos Binotto Leal (UFSC) - **Tradutor x Revisor**

TARDE

14H – SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 9
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Cristiane Denise Vidal (UFSC), Markus Johannes Weininger (UFSC) - ***Need For Speed: Underground*** - quando as corridas ilegais e a aprendizagem de inglês se encontram
2. Cecilia Amanda Willi de Souza (UFSC), Viviane Maria Heberle (UFSC) - ***Video games no ensino e aprendizagem de línguas***
3. Cristiane Denise Vidal (UFSC), Viviane Maria Heberle (UFSC) - **O que os *games* têm a nos ensinar sobre tradução?**

15H - SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 10
(AUDITÓRIO HENRIQUE FONTES – CCE-B)

1. Ana Paula Pinheiro da Silveira (UEL/UNOPAR) - ***Dante's Inferno: O Jogo Da Leitura e a Leitura Do Jogo***
2. Simone Silva Campos (UERJ) - **Programação e escrita na obra *OWNED* - Um novo jogador**
3. Andreyra Susane Seiffert (UDESC) - **Literatura na rede: *O Apanhador no Campo de Centeio* no site *Skoob***

RESUMOS

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 1

A tecnologia e a adaptação no processo de desenraizamento de Rosa, narrativa amazônica.

Alexandre Ranieri Ferreira (UEL)

O objetivo desta comunicação é analisar de que forma as tecnologias informatizadas como o hipertexto virtual, os recursos multimídia utilizados na criação; e as traduções para o inglês, francês e espanhol do *Caleidoscópio Amazônico: uma aventura de imagens e cores* (UNESCO/ UNAMAZ), em especial da narrativa intitulada *Rosa*, contribuem para um processo de desenraizamento (WEIL 1943) das narrativas presentes no CDROM lançado em 1998, bem como entender, por outro lado, como, a despeito desse processo, os textos ainda guardam ou podem guardar indícios de etnotexto (PELEN 2001) e representar uma comarca oral (PACHECO 1992) ainda que retirados de seu contexto de produção original, revistos, retextualizados e inseridos em outro formato de suporte, circulação e público diverso, mas que guardam, por exemplo, resquícios de relações de poder e gênero além de um perfil didático e moralizante. Tendo em vista que não há, em tese, nenhuma poética plenamente enraizada ou desenraizada e que todo texto é, em maior ou menor grau, universal ou étnico, pretende-se neste estudo, dentre outras coisas, estabelecer a diferença entre a voz dos narradores contratados para lerem os textos (mais desenraizadas) e a voz com um perfil maior de enraizamento da informante Sebastiana da cidade de Abaetetuba que relatou a narrativa que deu origem a sua correspondente do *Caleidoscópio*.

Palavras-chave: Caleidoscópio. Desenraizamento. Tecnologia.

Duplicação ontológica, e representação em narrativas digitais

Enrique Vetterli Nuesch (UEL)

Na reflexão que aqui se apresenta, propõe-se, em primeiro lugar, o abandono de paradigmas derridianos/deleuzianos no entendimento do que são as textualidades digitais. A adoção dos conceitos de *différance* e *rizoma*, recorrente nas introduções às poéticas digitais, produzem autocontradições, tornando qualquer tentativa de definição positiva da textualidade digital uma impossibilidade epistemológica, na medida em que, ato seguido do uso desses conceitos, parte-se para afirmações putativas, as quais afirmam estados de coisas e usam da predicação ao referir-se a esses estados; criam-se representações da textualidade a partir de pressupostos anti-miméticos. Em segundo lugar, propor-se-á que, na interação leitor-obra, dá-se uma duplicação ontológica de mundos, na medida em que os recursos multimídia empregados na construção da obra entregam um mundo já semiconstruído ao leitor, com objetos e relações espaço-temporais pré-definidas. Para esta segunda proposta, parte-se do pressuposto de que, em narrativas impressas, o texto funciona como “linha de programação”, enquanto que a leitura e a imaginação leitora o fazem como “placa de vídeo”, e, juntas, irão construir os objetos e relações espaço-temporais entre eles; enquanto que na obra digital, como dito, estas já vêm pré-definidas, constituindo-se como superfície fenomênica que irá estar pelo que é o texto na obra impressa e será o ponto de partida do leitor, o qual, por sua vez, construirá um segundo mundo, através da interação.

Palavras-chave: Epistemologia. Ontologia. Textualidade digital.

Poemas e máquinas

Otávio Guimarães Tavares (UFSC)

Os anos 60 e 70 foram marcados por artistas brincando com a geração automática de textos literários, porém pouco se logrou de uma análise mais aprofundada acerca da questão. Os debates geralmente se ativeram a defesas acaloradas entre uma arte maquínica, como forma absolutista do futuro literário, e uma arte como forma de expressão unicamente humana, muitas vezes prescrevendo como tais artes deveriam ser. Porém restam as perguntas. É possível uma máquina (computador) escrever um texto 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 máquina)? Qual a diferença entre um texto literário escrito por um humano e uma máquina? 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 (se aproximando então de um procedimento de máquina)? A presente fala pretende sondar algumas dessas questões levando em consideração que noção de obra de arte e que noção de máquina temos em mente quando tentamos responder a estas perguntas e que preconceitos teóricos levamos a cabo quando empreendemos tais tentativas.

Palavras-chave: Gerador de texto automático; Humano; Máquina.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 2

***Galáxias*, de Haroldo de Campos: o hipertexto na poesia haroldiana**

Graciele Batista Gonzaga (UFMG)

Com o surgimento da Internet, o hipertexto constitui-se como um texto vazado e organizado por uma rede de nós, remetendo ainda a ideia de uma escritura dentro da outra, isto é, uma multiplicidade de escritos reunidos em um só. Esta proposta de apresentação tem como objetivo refletir sobre o processo de construção hipertextual pela mobilidade da escrita e pelo intertexto na obra *Galáxias*, de Haroldo de Campos. Criado por uma trama de textos, o multilivro foi publicado pela primeira vez em 1984, composto de cinquenta fragmentos, cantos galácticos. É um objeto híbrido

que funde a prosa e a poesia em um mesmo texto, a proesia, termo criado por Caetano Veloso para definir as escrituras galácticas. Levando em consideração que todo texto nasce de outro, tem-se, em *Galáxias*, uma rede infinita de leituras, o hipertexto. Vale ressaltar que Campos retoma, em seu texto, as imagens de mar e de constelação para referir ao infinito e a imensidão do universo literário, podendo ser articulado ao mundo cultural e poético a partir da ideia de viagem e de descobrimento de novas fontes de saberes. *Galáxias* é uma mudança no projeto poético do autor, fase posterior à poesia concreta, e pela mobilidade textual. É interessante notar ainda que mesmo não estando inserida na rede infinita do espaço virtual, essa obra haroldiana configura-se como um texto virtualizado e móvel, aproximando aos escritos dos meios digitais.

Palavras-chave: Hipertexto. Multilivro. Poesia.

Estilometria: amadurecimento do amor em Augusto dos Anjos

Lívia Guimarães da Silva (UFPI)
Saulo Cunha de Serpa Brandão (UFPI)

Reconhecido pela crítica como o poeta da dor, Augusto dos Anjos dá ênfase a angústia, a amargura e a anulação do ser. Estes são tomados como principais temas em sua poesia, caracterizada como poesia de negação à vida e aos amores fúteis. Críticos como Órris Soares (2005) e Ferreira Gullar (1978) destacam a visão pessimista e repugnante apresentada na poesia de Augusto em relação ao amor. Este trabalho, ainda em andamento, tem por finalidade analisar e interpretar as visões de amor no *corpus* poético de Augusto dos Anjos, apoiando-se às vantagens que a estatística literária possibilita. A etapa seguinte consistirá na sistematização de um panorama do processo de amadurecimento das visões de amor na poesia de Augusto dos Anjos. Para tanto, utiliza-se a estilometria informática, método de estudo reconhecido por auxiliar na descoberta de traços estilísticos de determinado autor ou escola literária. Através do *software* de estatística textual *Lexico3*, verificou-se como o lexema “amor” se comporta na poesia de Augusto dos Anjos, em *Eu* e nas coletâneas acrescidas *post-mortem*. Tendo por base os dados estilométricos encontrados, questiona-se a intencionalidade do poeta em ser reconhecido como poeta da dor e por seu ceticismo amoroso. Dessa forma,

entende-se que esse estudo apresenta uma nova leitura da obra desse importante poeta da literatura brasileira.

Palavras-chave: Poesia. Augusto dos Anjos. *Software*.

Edição virtual do livro *Histórias da meia-noite*, de Machado de Assis; dificuldades e avanços

Flávia Barretto Corrêa Catita (USP)

Esta comunicação tem por objetivo dar notícia sobre a pesquisa de mestrado que realizo. O projeto “Por uma Edição Crítica e Genética virtual do livro *Histórias da meia-noite*, de Machado de Assis”, que conta com o apoio da Fapesp, pretende elaborar uma Edição Crítica e Genética Virtual dos contos reunidos no livro *Histórias da meia-noite*, de Machado de Assis, os quais foram inicialmente publicados no periódico *Jornal das Famílias*. O trabalho pretende ressaltar as mudanças, supressões e acréscimos realizados pelo autor com a finalidade de compreender os processos de criação subjacentes à reescrita dos contos e ainda disponibilizar esse conteúdo em uma plataforma virtual que permita ao leitor escolher o percurso que quer seguir ao mesmo tempo em que explora *hiperlinks* que contenham documentos, imagens, sons, vídeos, gráficos etc. de maneira mais eficiente e interativa. Serão discutidas, também, algumas das dificuldades encontradas em relação à própria execução técnica do trabalho e também no que diz respeito à questão de como disponibilizar a leitura de um autor canônico feito Machado de Assis em um suporte moderno, como a Internet. Ao propor novas bases para a edição desses textos, cria-se um conflito bastante interessante entre o antigo e o novo, entre a tradição e a modernidade.

Palavras-chave: Edição virtual. Contos. Machado de Assis.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 3

Linguagens midiáticas no processo formativo: análise sobre uma experiência com a ferramenta *Adobe Connect* na transmissão simultânea entre três países: Brasil, Nova Zelândia e Singapura

Lara Gervásio Haddad (UNOPAR)

O presente trabalho visa fazer uma análise de utilização da ferramenta *Adobe Connect*, em uma experiência realizada em abril de 2011, promovida pelo curso de Artes Visuais Multimídia da UNOPAR, Universidade Norte do Paraná, na realização de uma videoconferência envolvendo profissionais de três países: Brasil, Nova Zelândia e Singapura. A abordagem temática do evento tratou dos procedimentos técnicos da modelagem tridimensional e criação dos efeitos especiais para o filme *Avatar*, do diretor americano James Cameron. Em alguns momentos o áudio da fala dos profissionais se sobrepunha às transmissões dos *shots*, pequenos trechos do filme por eles modelados com cerca de vinte segundos de duração. Em outros a tela se dividia para apresentar simultaneamente os convidados que por sua vez também podiam visualizar as manifestações dos estudantes ali presentes. A análise baseou-se em parte na pesquisa de campo realizada com participantes da videoconferência, que foram inquiridos acerca do aproveitamento das informações transmitidas, bem como da interação proporcionada pela videoconferência. O artigo intenta avaliar as potencialidades da mencionada ferramenta, considerando as implicações que o conceito de ciberespaço pode trazer ao contexto educacional. Buscou-se também analisar criticamente o processo de transmissão, bem como verificar se o formato adotado proporciona interação e compreensão satisfatórias da proposta junto ao público-alvo participante do evento. Desta maneira, o texto objetiva apresentar uma reflexão acerca dos resultados da transmissão de videoconferência, via *Adobe Connect*, evidenciando as potencialidades de seu emprego educacional, assim como analisar quesitos como qualidade da imagem, *sum* e *delay*, no contexto sociocultural contemporâneo permeado por novas tecnologias de comunicação e informação.

Reprodutibilidade e convergências no ciberespaço: a circulação da Megera shakespeareana na adaptação televisiva *O cravo e a rosa*

Liliam Cristina Marins Prietro (PLE/UEM)

Este estudo tem como objetivo principal discutir a circulação multimodal de *The Taming of the Shrew* (aproximadamente 1593), de William Shakespeare, em *O Cravo e a Rosa* (2000), telenovela de Walcyr Carrasco e Mário Teixeira, em termos de reprodutibilidade e convergência de meios. Devido ao *boom* tecnológico em vários setores sociais e às práticas de leitura resultantes dessa era de revolução da informação, é relevante voltar o olhar para as novas formas e meios semióticos de circulação da literatura, que deixou de ser monomodal e monomidiática (circulando apenas no modo escrito e no meio livro) para ser multimodal e multimidiática (circulando em vários modos e meios). Como este artigo analisa a circulação da literatura em meio semiótico e suporte diferentes, ela se fundamenta nos conceitos de multimodalidades (IEDEMA, 2003; KRESS; LEEUWEN, 2006) e de cibercultura (LÉVY, 1999; NEGROPONTE, 1995; JENKINS, 2009), de modo a compreender teórica e metodologicamente o processo de mudanças tecnológicas, mercadológicas e socioculturais que caracterizam o novo panorama dos meios de comunicação e o impacto dessas transformações na circulação do texto literário. Mesmo ao possibilitar um maior acesso às obras de arte, o meio virtual provoca questionamentos com relação à forma como os textos literários e suas adaptações são disponibilizadas e aos direitos autorais, uma vez que um novo modo de relacionamento entre o público consumidor e os meios de comunicação se estabeleceu. A televisão e o ciberespaço fazem parte, atualmente, de uma cultura de convergências, na qual não somente os meios se afluem, mas também aqueles que os utilizam, o que colabora para a sobrevivência do texto literário e para o surgimento de novas práticas de leitura.

Palavras-chave: Literatura. Ciberespaço. Cultura da convergência.

“Encantamentos literários” nos meios digitais: uma ferramenta de pesquisa e de apoio ao professor

Daniela Bunn (UFSC)

Um *blog*: encontrar um (en)canto para expor suas ideias, suas leituras, suas reflexões. Com que frequência os alunos de Letras e Pedagogia criam mecanismos *on-line* para a difusão do conhecimento ou de determinadas experiências literárias e de ensino? Ao falar de um lugar específico, as disciplinas de Metodologia e Prática de Ensino de

Língua Portuguesa e de Literatura, pensamos nas inúmeras zonas vivas e mortas que proliferam pela *internet*. Zonas mortas, *blogs* com movimentação específica, que servem para a exposição pontual de determinado projeto, acessados pelos participantes e com vida curta. E zonas vivas, *blogs* que cultivam uma produção periódica. O objetivo desta comunicação é discutir essas zonas e apresentar um exemplo de uma zona viva, um caminho de difusão do que há de clássico e contemporâneo na literatura infantil. O projeto do *blog* “Encantamentos literários”, realizado por uma aluna da Pedagogia, teve sua origem nas aulas de Literatura Infantil, ministradas na UFSC, em 2009. Em uma organizada vitrine temática podemos encontrar sugestões de livros, resenhas, ilustrações clássicas e boas análises intersemióticas (perpassadas pela noção de intertexto discutida ao longo do curso): um rizoma de informações (DELEUZE, 2002). Ao validar esta experiência como uma ferramenta de apoio e pesquisa para o professor e para os alunos de Metodologia e Prática, na elaboração de planos de aula ou de projetos intersemióticos, pretendemos incentivar a elaboração de projetos que se tornem cada vez mais *zonas vivas* e, assim, conseqüentemente, consolidaremos cada vez mais o uso dos meios digitais como ferramentas de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Literatura. Ensino. Meio Digital.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 4

Pós-Graduação em Estudos Literários: tendências e cânone

Carolina Natale Toti (UEL)

Esta comunicação pretende discutir as atuais tendências da pós-graduação em estudos literários no Brasil, precisamente no que se refere à predominância de uma determinada abordagem-teórico crítica e de temáticas específicas no trabalho crítico universitário. Observa-se, desde a década de 90, uma ascensão dos estudos culturais em detrimento dos estudos literários. Nota-se, do mesmo modo, uma preponderância das investigações

sobre literatura brasileira contemporânea, especialmente sobre a produção pós-1970. É possível reparar também em uma emergência dos estudos sobre as produções de minorias ou de inclusão canônica. Trata-se neste trabalho dos problemas decorrentes dessas tendências e dos possíveis meios de superá-los. Dos riscos de comprometimento e esquecimento das antigas produções literárias e da omissão do texto literário em prol de uma determinada agenda política preocupada antes com questões acerca de orientação sexual, gênero e etnicidade. Da injustificada negligência à literatura anterior a 1950, principalmente se se considera a enorme quantidade de fontes e facilidade de acesso via internet às velhas obras. Apesar dessa acessibilidade, o meio digital parece ainda não ter impactado o trabalho crítico universitário no Brasil, uma vez que neste mesmo contexto em que predominam os estudos sobre a produção contemporânea, são poucas, no entanto, as pesquisas sobre criação digital. É importante que a pós-graduação brasileira atente para este debate, para os prováveis prejuízos que tais tendências acarretam à formação docente e à produção crítica.

Palavras-chave: Pós-Graduação. Cânone.

Filosofia transmídia: o tempo e o espaço do discurso em transformação

Giovani Mendonça Lunardi (UFSC)

Com os avanços das tecnologias da informação e comunicação (TICs) cada vez mais se discute transformações e impactos das novas formas de linguagens midiáticas. Para caracterizar estas transformações surge um novo conceito denominado de *narrativa transmídia*, ou seja, aquela que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do Universo narrativo. Pensadores e incentivadores da *transmediação* aconselham sempre o uso da expressão *narrativa transmídia* ou *narrativa transmidiática*, que ajuda a evidenciar que no final das contas é a narrativa quem deve imperar sobre as tecnologias. Outros estudiosos consideram que devido aos avanços das TICs está havendo uma transformação na história ocidental da linguagem passando de uma organização *temporal* para uma organização *espacial*. A partir do exposto, no presente trabalho, investigamos os impactos das TICs sobre a narrativa e o discurso filosófico e a constituição ou não de uma *Filosofia Transmídia*.

Palavras-Chave: Filosofia. Transmídia. Narrativas.

Literatura na rede: convergência, teoria e ensino

Dentre as possibilidades que se abrem para a literatura na internet, a questão do ensino sempre ocupa lugar de destaque. Frente aos desafios que se apresentam na atualidade para os professores, sobretudo quando pensamos em alunos que sejam realmente nativos digitais (com a necessidade de se despertar o interesse e se prender a atenção, engajando todos no processo de ensino-aprendizagem), os recursos provenientes do ciberespaço e de seus desdobramentos em mídias diversas surgem como um dos principais aliados – embora nem sempre devidamente explorados – dos docentes em geral. Todavia, não se trata de uma questão ligada apenas aos “jovens”, tampouco a frente do ensino é a única que se oferece em semelhante contexto, uma vez que, não raras vezes, as práticas literárias envolvidas pressupõem uma incontornável problematização teórica delas decorrente. Assim, a presente comunicação pretende discutir justamente essa articulação de questões práticas e teóricas oriundas do ensino e da pesquisa científica que envolvem a literatura no âmbito cibercultural e convergencial. Partindo de casos específicos da presença da literatura na internet e de seus reflexos no ensino, com destaque para o caso emblemático do blog a respeito de William Shakespeare feito pelos alunos da Universidade Aberta à Terceira Idade (Unati) vinculada à Universidade Estadual de Maringá (<http://unatishakespeare.blogspot.com.br/>), e levando-se em conta preceitos da Cultura da Convergência propostos por Henry Jenkins, veremos surgir uma dinâmica literária na qual as categorias narrativas se transformam, renovando a si mesmas e reenunciando de modo provocativo e instigante os desafios teóricos e práticos da literatura, em toda sua urgência e atualidade.

Palavras-chave: Literatura. Internet. Convergência.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 5

O livro infinito de Borges

Este trabalho tem como objetivo analisar os possíveis diálogos entre o hipertexto e a narrativa do escritor Jorge Luis Borges, tomando como base os conceitos de autor desenvolvidos por Michel Foucault e Ronald Barthes. Com efeito, a narrativa borgeana tem como uma de suas marcas registradas o percurso labiríntico dos enredos com uma dissolução da cronologia no tempo, nuances que podem ser encontrados na hipertextualidade. Em “*El Jardín de Senderos que se Bifurcan*”, o autor se pergunta de que maneira um livro pode ser infinito e propõe uma teoria que daria conta desse inverossímil. Em “*Tlon, Uqbar, Orbis Tertius*”, para os habitantes de Tlon não existe o conceito de plágio, é raro que os livros sejam assinados e prima a ideia de um sujeito único nos hábitos literários. Em “*La Biblioteca de Babel*”, o universo se compara a uma biblioteca composta de um número “indefinido e talvez infinito” de galerias hexagonais que contêm o acervo “interminável” de obras que todo mortal procura ao longo da vida. “*Pierre Menard, Autor del Quijote*” narra as possíveis interpretações de uma ideia conforme os distintos leitores-narradores que as interpretam. “*Las Ruinas Circulares*” nos conta a história de um homem que se propõe sonhar outro homem e, no final do percurso, percebe que também ele está sendo sonhado. A narrativa de Jorge Luis Borges parece preanunciar metaforicamente o que de fato acontece no hipertexto, com a morte do *cronos* e talvez do autor. Na esteira destes pressupostos, temos a afirmação de Michel Foucault, em “O que é um Autor?” de que “gostaria de perceber que no momento de falar uma voz sem nome me precedia há muito tempo”, indicando que qualquer análise narrativa não se alicerça com as características subjetivas do autor nem com quaisquer substratos psicológicos, mas estão determinadas pelas estruturas internas do texto e suas articulações, desenvolvendo o conceito de ‘função-autor’. Por outro lado, em “A Morte do Autor”, Ronald Barthes chama a atenção para o fenômeno complexo da autoria, perpassado por inúmeras instâncias históricas e socioculturais, portanto não originária de uma única fonte. Estas visões teóricas encontram eco no hipertexto e nas constantes metáforas da narrativa borgeana. É o que propomos aqui analisar.

Palavras-chave: Jorge Luis Borges. Hipertexto. Autor.

Mineração de sentido: o verbo e o acontecimento na máquina contemporânea

Benjamin Luiz Franklin (UEL)

Rodrigo Panchiniak (UFSC)

A adesão e tratamento do sentido é um dos principais desafios na web atualmente e, por isso, é também um dos desafios teóricos contemporâneos postos à Ciência da Informação (CI). Desde sua eclosão como principal mídia de transmissão estática de informação em tempo real, na década de 1990 com a web 1.0, sua passagem por movimentos de produção de conteúdo colaborativos, com a web 2.0, na década de 2000; até os primeiros resultados comerciais, em grande escala, na década década 2010, com a web semântica (web 3.0); uma grande preocupação em dotar a web de sentido direcionou sua evolução. Este esforço produziu padrões de descrição semântica, como as ontologias (OWL) e padrões de descrição de sistemas de conhecimento, como o SKOS. Um dos grandes desafios da web semântica, no entanto, está em não ter a mesma escalabilidade que a web estática – uma vez que essa tinha preocupações apenas estruturais com os documentos formados e não dificultava a adesão de qualquer tipo de documento, desde que este cumprisse as exigências formais – relativamente simples – de adesão aos formatos estáticos do padrão HTML.

Com a web semântica, contudo, a adesão a um padrão de estruturação e controle do sentido implica em dificuldades muito maiores, uma vez que a linguagem comum dos documentos que trafegam na internet, não admite que o sentido lhes seja controlado por uma estrutura tecnológica formal. Em outras palavras, a web semântica pode ser acusada de logocêntrica, no sentido de presumir um sistema centralizado de controle de seu conteúdo semântico, algo inexistente na web 1.0 e que facilitou sua difusão. A linguagem, no entanto, enquanto um sistema semiótico de signos, não é livre para produzir os sentidos que pretende, ela precisa de um protocolo formal de estruturação de sentenças, seja em seu viés sintático, semântico ou morfológico. Estes controles, no entanto, são a própria condição da existência da linguagem e não interferem em sua produção, mais do que se é naturalmente esperado.

Uma das formas de se buscar compreender a produção de sentido, na linguagem natural, está em sua análise verbal. O verbo, enquanto categoria de pensamento, segundo a

filosofia estoica, seria a entidade privilegiada na produção do sentido, através da eclosão de um acontecimento, ou seja, uma relação de apontamento verbal para um evento.

Este trabalho, portanto, pretende mostrar os resultados preliminares desta investigação, que se inicia monitorando o fluxo de formações verbais na web, através de técnicas de mineração de texto e processamento de linguagem natural, para extrair-lhe conteúdo semântico, apontando para a eclosão de eventos que sejam contextualizados por acontecimentos, ou seja, mediados por verbalizações, em uma máquina contemporânea, que se caracteriza pela resistência à produção de sentidos.

Palavras-chave: Mineração do sentido. Verbo. Acontecimento.

Uma alegoria trágica dos objetos na contemporaneidade por intermédio do conto, “Os objetos”, de Lygia Fagundes Telles

João Batista Santiago Sobrinho (CEFET/MG)

Desde que cheguei ao Centro Federal de Educação tecnológica de Minas Gerais, tenho estudado filosofia da técnica. Por ultimamente, criamos um grupo de estudos no Mestrado em Estudos de Linguagem do CEFET-MG para poder aprofundar de maneira mais sistemática nos estudos da filosofia da técnica. Nesse sentido, pretende-se com este texto problematizar a relação humana intermediada pelos objetos que, metonimicamente, representam a técnica. Para tanto utilizamos alegoricamente o conto “Os objetos”, do livro *Antes do baile verde*, de Lígia Fagundes Telles. Este conto faz ver na relação do casal Lorena e Miguel a presença inequívoca de uma pulsão de morte. Para darmos conta da leitura alegórica do conto, utilizaremos, mais detidamente, filósofos como Umberto Galimberti, sobretudo o livro *Psiche e techne: o homem na idade da técnica*. Especialmente desse autor nos vem a noção de técnica que comumente utilizamos: “Com o termo ‘técnica’ entendemos tanto o universo dos meios (as tecnologias), que em seu conjunto compõem o aparato técnico, quanto a racionalidade que preside o seu emprego, em termos de funcionalidade e eficiência (GALIMBERTI, 2006, p.9). Utilizaremos, também, Heidegger, *A questão da técnica*, Paula Sibilia, *O homem pos-orgânico: corpo subjetividade e tecnologias digitais*, Paul Virilio, *A velocidade de libertação* e Glaucia Dunley, *A festa tecnológica: o trágico e a crítica da*

cultura informacional. Eventualmente um ou outro autor crítico da técnica poderá aparecer no texto como reforço ao nosso empreendimento.

Palavras-chave: Técnica. Objetos. Erotismo. Morte.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 6

Presença indígena e novas tecnologias da memória: os Maxakali contam sobre a Floresta

Cynthia de Cássia Santos Barra (UNIR)

Em 2010, um grupo de professores Maxakali (povo habitante de terras indígenas no noroeste de Minas Gerais) teve aprovado pelo Ministério da Cultura o projeto intitulado “Conhecimentos Maxakali sobre a Mata Atlântica no livro e na web”. A proposta do site, intitulado “Os Maxakali contam sobre a Floresta”, tornou-se um espaço virtual, a ser associado ao site BAY-Universidade Indígena, da Faculdade de Letras da UFMG, que privilegia a questão da autoria Maxakali na contemporaneidade: mitos, cantos, histórias de formação dos professores, publicações autorais, literatura, poesia. A presente comunicação pretende apresentar a história da produção desse site, sua metodologia colaborativa e intercultural, seus alcances e limites, considerando-se tanto o momento atual das políticas públicas relativas à inclusão digital dos povos indígenas quanto as circunstâncias específicas existentes hoje nas aldeias do povo Maxakali – Água Boa e Pradinho. É possível afirmar que o que garante a relação intercultural é o diálogo concreto entre as diferentes vozes. Como aponta a pesquisadora Cinara de Araújo Soares: “uma prática baseada na autoria coletiva da produção textual e audiovisual, no domínio das técnicas escriturais sem hierarquias (cada um com sua escrita, inclusive para além do alfabeto), das técnicas eletrônicas e digitais em suas diversas bases e instrumentos, não se justifica apenas pela necessidade de se viabilizar o acesso dos povos indígenas à sociedade moderna nacional”; mas, sobretudo, pensamos, deve ser afirmada pela oportunidade de produzirmos, conjuntamente, conhecimentos renovados e metodologias específicas, apropriadas para a construção de formas inventivas e atuais para se ouvir as vozes dos antigos.

Palavras-chave: Site Maxakali. Diálogo intercultural. Autoria Maxakali.

Autoria feminina e ciberespaço: crescente apontador de mulheres escritoras de literatura no espaço virtual: o perfil biobibliográfico de escritoras do estado de

São Paulo

Luciane dos Santos (UEL)

A presente pesquisa tem o objetivo de mapear o perfil biobibliográfico de escritoras do Estado de São Paulo, que publicam seus escritos em três sítios literários: *Academia Virtual Brasileira de Letras* (95 membros – 48 mulheres- 17 paulistas), *Academia Virtual Sala dos Poetas e Escritores* (622 membros – 328 mulheres – 60 paulistas) e *Mural dos Escritores – Portal Revista Sociocultural dos Escritores* (797 membros – 427 mulheres – 71 paulista). A princípio, a metodologia empregada é o de coletar e selecionar informações das autoras, como idade, escolaridade, tipologia textual mais comumente utilizada, possível pseudônimo, entre outros. Posteriormente o material coletado passará por análise e ao lado de teorias relacionadas à escritura da mulher e a realidade do espaço virtual como principal veículo de propagação de seus textos, deverá especificar a cerca das produções e sua circulação. Assim, o intuito primeiro é de observar o perfil biográfico e o bibliográfico dessas escritoras e o tipo de produção escrita, a partir da tipologia e temática textuais. Um dos dados relevantes quanto à biografia foi com relação à faixa etária, ou seja, a maioria das escritoras tem entre cinquenta a setenta anos. Outro fator apontado foi o de muitas terem começado o ofício literário tardiamente, numa idade mais madura, após as obrigações familiares em educar os filhos até que eles cresçam ou o papel de chefe de família, por exemplo. Quanto a temática, constatou-se, entre muitas as poetisas, objetos próximos como: amor, solidão, busca para respostas do eu lírico e a religiosidade. Outros fatores ainda estão em fase de análise, principalmente quanto à tipologia dos textos e a forma de circulação, como a do impresso ou virtual. Essa investigação também contará com presumíveis referenciais teóricos relacionados à Crítica Literária Feminista e seus elementos determinantes em relação ao modo de representação na produção literária, possivelmente com teorias relacionadas ao público e privado, como aponta LOBO (2007) que em tempos de internet, tal teoria colocada por Habermas (1984), Hoje as. Nesse contexto é que, posteriormente a coleta de dados e leituras pertinentes à escritura feminina, ciberespaço e literatura que melhor focaremos nossa tese. A internet é apresentada como uma oportunidade de muitas escritoras atingirem, mais facilmente, um grande número de leitores, portanto, a partir do pressuposto, de que o ciberespaço é tido como ambiente facilitador no crescimento da escrita feminina brasileira é que se justifica a presente

pesquisa, na importância de divulgação e continuidade na descoberta da produção literária feminina no espaço virtual.

Palavras-chave: Literatura. Ciberespaço. Escrita feminina.

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

Risolette Maria Hellmann (UFSC)

Desde o século XIX, no Brasil, a coluna de crônicas nos jornais foi o espaço possível para mulheres publicarem seus textos literários. Muitos desses textos nunca chegaram aos livros e, pela efemeridade própria do jornal impresso, crônicas de autoria feminina, não valorizadas no seu tempo, correm o risco de desaparecerem junto com os nomes das escritoras que merecem entrar para a história da literatura brasileira. Carmem Dolores, cronista de *O Paiz* de 1905 a 1910, é um desses casos. Como romancista e contista, já teve seus livros reconhecidos, mas suas crônicas, que ainda não alcançaram os livros, permanecem nas folhas de jornal. A digitalização de tais periódicos é de suma importância, pois é, às vezes, a única possibilidade de resgate dessas obras literárias, que de outro modo nunca teriam sido conhecidas, para pesquisadores empenhados nessa tarefa depois de mais de um século. O trabalho de digitalização de *O Paiz*, realizado pela Biblioteca Nacional, abre uma janela para a memória cultural da *Belle Époque* 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. O objetivo deste texto é comprovar que a aliança entre a literatura e os meios digitais, não só pode superar preconceitos existentes, como também pode abrir possibilidades de estudos acadêmicos sobre a crônica de autoria feminina publicada em jornal há mais de um século e, assim, quitar uma dívida com as escritoras brasileiras daquela época.

Palavras-chave: Crônicas. Autoria feminina. Meios digitais.

Digitalização argumentativa e literária no Facebook

Cléia Garcia da Cruz Milan (UEL)

A proposta deste simpósio é abordar o ensino de Língua Portuguesa e Literatura aliado à informática. A internet é representativa de um espaço em que podemos usá-la para o bem ou para o mal. Observando a utilização por adolescentes deste uso, ou seja, de forma livre e indiscriminada, sem o controle dos pais ou educadores, criamos uma geração que não se preocupa com o conhecimento. Como mencionou o professor Alamir Aquino Correa, durante uma aula da Pós-graduação (16 de agosto de 2012), os adolescentes leem muito no meio digital, o problema não está no processo da leitura, mas em como ela é feita, o que há mesmo é o despreparo dos profissionais da educação quanto ao uso da internet vinculado à sala de aula. A partir disto resolvi reivindicar o espaço do literário e da Língua Portuguesa, e de certo modo, na vida dos adolescentes. Começamos a usar as aulas de literatura e produção textual nas postagens do Facebook, encontrando ali um entrelugar para que houvesse a expressão do pensamento, ou seja, se anteriormente tudo se restringia às editoras ou veiculação universitária em congressos, a internet gera um ambiente propício para a comunicação igualitária, daqueles que antes não possuíam voz. Claro que não há a profundidade dos textos escritos por mestres e doutores, mas há o incentivo para que haja uma preocupação com o discurso e maior atenção às palavras. Primeiramente, sugeri que eles criassem um perfil no sistema, mas que protegessem suas identidades, porque se trata de adolescentes, alguns grupos optaram por fazer uma página, também solicitei que não expusessem fotografias particulares que indicasse o nome deles. A primeira postagem foi sobre uma pesquisa de teor científico sobre contos brasileiros que eles fizeram em sala de aula e apresentaram como Seminário; no Facebook eles deveriam escrever um comentário sobre sua conclusão do conto; depois fizemos leituras de notícias e reportagens da Revista Época, da Folha de S. Paulo, em que eles deveriam fazer um texto argumentativo e indicar o link; a seguir estudamos em sala de aula *A cartomante*; *O espelho* de Machado de Assis; *O homem da esquina rosada* de Borges, em que fizemos as análises dos textos, verificando as características do período realista e do insólito em Borges, cada grupo postou no *status* o que considerou relevante nos contos. O trabalho ainda está em exercício e foi solicitado aos alunos algumas leituras, tais como, para o 9º ano: *Sonho de uma noite de verão*; *Romeu e Julieta*; *Hamlet* de Shakespeare; *Tristão e Isolda*; *Sherlock Holmes* de Conan Doyle e para o 2º ano do Ensino Médio *Triste fim de*

Policarpo Quaresma de Lima Barreto; *Dom Casmurro* de Machado de Assis e *O cortiço* de Aluísio de Azevedo. Os alunos se mostram receptivos ao uso da informática, porém devido ao preconceito dos próprios profissionais da educação na escola pública não podemos usar o Facebook, então os alunos fazem a parte escrita no Hotmail e depois em suas casas passam para o *status* do Facebook.

Palavras-chave: Literatura. Digital. Ensino.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 7

Educação literária e educação para as relações étnico-raciais: uma experiência de Educação a Distância

Denise Naccari (SED/SC)
Eliane Santana Dias Debus (UFSC)
Maria Aparecida Rita Moreira (UFSC)

Embora a LDB apresente em seu artigo 27-A o ensino da literatura afro-brasileira como obrigatório, pouco se tem feito para capacitar os professores e professoras a contemplar os escritores e escritoras afro-brasileiros no currículo escolar. No intuito de formar multiplicadores para o ensino desta literatura foi elaborado um curso na modalidade a distância. Esta proposta foi apresentada aos professores e professoras da rede pública estadual de SC que trabalham com o Ensino Médio através do Educad (Educação Continuada à Distância), espaço que tem por objetivo proporcionar Formação Continuada aos professores das diferentes disciplinas curriculares da Educação Básica e faz parte do portal da Secretaria de Educação (SED) do Estado de Santa Catarina. O curso intitulado *A literatura no contexto da sala de aula – trabalhando com contos*, realizado no período de 28 de abril de 2011 a 12 de agosto de 2011, totalizando 120 horas, e atingindo um público final de cinquenta e oito professores, utilizou diferentes

ferramentas, dentre elas: fóruns, questionários, tarefas, diários. A participação dos cursistas foi muito positiva, uma vez que mais de 50% dos iniciantes concluíram o curso. A avaliação dos cursistas também foi positiva, com depoimentos que demonstram que a educação a distância pode ser utilizada para auxiliar na capacitação de professores e professoras.

Palavras-chave: Educação a distância. Literatura afro-brasileira e angolana. Educação literária.

Ensino de literatura na Educação Básica e meios digitais: algumas reflexões e uma análise

Alexandre Vilas Boas da Silva (UNOPAR)

Neste início de século, presenciamos aumento no número de equipamentos de informática conectados à internet em ambientes escolares, oriundos de iniciativas e programas diversos. Paralelamente ao crescimento de acesso aos computadores em ambientes escolares, observa-se a criação e manutenção de portais educacionais, com conteúdos pedagógicos digitais diversos, destinados a professores e alunos. Considerando tal contexto, intenta-se, com o presente trabalho, propor reflexões acerca do uso de recursos de novas tecnologias da informação e comunicação (TIC), com finalidades educacionais. Tal discussão é parte de pesquisa de doutorado – em fase inicial de desenvolvimento, junto ao Programa de Pós-graduação em Letras, na área de concentração de Estudos Literários, da Universidade Estadual de Londrina. A pesquisa busca, como uma de suas metas, realizar levantamento e discussão do uso de TIC na educação, no ensino de literatura na educação básica, em instituições estaduais da rede pública de ensino, pertencentes ao Núcleo Regional de Educação de Londrina, no estado do Paraná. Nesta comunicação, propõe-se mais especificamente a análise de recursos multimidiáticos voltados para o ensino de literatura (imagens, áudio e vídeo), disponíveis no Portal Educacional do Estado Paraná, o Portal Dia a Dia Educação, destinados, a princípio, como materiais de apoio ao ensino da disciplina de língua portuguesa. Para contribuir com a delimitação de conceitos na discussão, retomaremos considerações teóricas de Alckmar Luiz dos Santos, Ana Cláudia Viegas, Pierre Lévy e Umberto Eco. Espera-se, com isso, contribuir com o atual debate acerca da efetividade e alcance do uso de recursos de TIC para o ensino de literatura na educação básica.

Palavras-chave: Ensino. Literatura. Informática.

O adolescente em meio digital: incentivo à leitura e à reflexão

Michele Besspalhok Reinaldi (UEL)

Este artigo tem como objetivo mostrar que a Tecnologia Digital pode ser utilizada de forma positiva ao incentivo à leitura, instrumento facilitador e amplificador, tornando a leitura prazerosa. Também cria possibilidades do leitor buscar links que o ajudará a aprimorar o conhecimento adquirido através da leitura. Hoje, uma das grandes preocupações de pais e professores é fazer com que os adolescentes leiam, refiro-me não somente as leituras pertinentes ao conteúdo ministrado, que poderá ser cobrado e avaliado, mas leituras significativas para o leitor. Leituras que sem dúvidas, ficarão presentes em suas memórias. Mas como despertar o gosto pela leitura digital? É preciso antes de mais nada, conhecer o adolescente, seus gostos. A partir deste aspecto de grande valor, o mediador, o professor, oportunizará o aluno/adolescente a se deparar com uma infinidade de textos e hipertextos. Este, então, filtrará todo o universo virtual, criando critérios para selecionar o que vai ler. Assim, com as leituras, o adolescente começará a experimentar, comparar e conseqüentemente, refletirá sobre o que leu e fará uso desse conhecimento, colocando em prática em seu dia-a-dia. Valorizará a leitura e verá que poderá mudar o que antes julgava ser impossível, pela falta de conhecimento e vivência.

Palavras-chave: Leitura. Tecnologia. Reflexão.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 8

O leitor como sujeito sobrecodificador: ocupante de um ponto de vista na era virtual

Patrícia Pinheiro Almeida (UFSC)

Mais do que a evolução (no sentido de melhoria, ideia defendida pelos pensadores do século XIX), a transformação (como conceito de alteração na forma, e não necessariamente de melhoria) tem sido um processo bem mais constante e significativo no desenvolvimento humano no decorrer de sua caminhada. Assim, pode-se afirmar que o homem vive em constante processo de transformação; e este, considerado por Norbert Elias como “processo civilizador”, está diretamente ligado à troca de conhecimento; uma troca que, por sua vez, pode ser percebida através das mais variadas formas, desde uma despropositada conversa até a formalização do conhecimento registrado em um livro. Considerando que o processo de produção de informação está diretamente ligado ao uso que se faz desse conhecimento, a busca por informação em prol da produção de nova informação se transformou de forma significativa no decorrer da história da humanidade. Durante sua busca pelo conhecimento, após passar por desenhos em cavernas, símbolos e códigos, o homem conseguiu acumular um maior número de informações por meio da escrita. Com sua evolução, uma das mais eficientes formas de compartilhamento de ideias tem sido através da linguagem literária. O termo civilização sofreu grande transformação no decorrer dos séculos; o conhecimento humano também se transformou, e se transforma de acordo com a realidade do homem. Com a evolução cultural e o desenvolvimento de recursos tecnológicos ocorridos no século XX e neste século XXI, tais como a imprensa, os discos, o rádio, o cinema e a tv, sem dúvida destaca-se a tecnologia digital. Aliada ao ambiente *online*, a literatura tem se adaptado com destreza a esse novo mundo de possibilidades, assumindo importante papel na era virtual, como também já havia assumido em outras épocas. Com o impacto da rede mundial de computadores, a forma de ler também foi profundamente alterada. As produções literárias estão agora intrínsecas nessa nova ordem mundial, onde a Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) assume papel de destaque e o homem/leitor se vê novamente inserido em um processo de adaptação com mais uma diferente forma de lidar com a leitura. A passagem do texto impresso para o formato digital supõe uma sobrecodificação hipertextual, que pode permitir a esse leitor uma mudança de comportamento ao inserir-se em uma conexão entre texto, lugares e pessoas que a ferramenta dispõe. Sendo assim, este trabalho apresenta um panorama geral sobre a diversificação da formação e o ponto de vista do leitor em relação à literatura, como a exemplo dos relacionados a momentos históricos, defendido por Wolfgang Iser (1996),

ou ainda à ligação do leitor com a narração como sujeito/personagem de uma poética, abordado por Roland Barthes (2005), dentre outros que permeiam esse estudo.

Palavras-chave: Leitor. Virtual. Sobrecodificador.

Literatura Infantil e Juvenil: quando o olhar curioso do leitor encontra as linguagens que se cruzam nos suportes digitais de leitura

Maria Laura Pozzobon Spengler (USP)

A literatura contemporânea para crianças e jovens é ponto de encontro entre o leitor, a palavra, as imagens e o mundo, dessa maneira, incorpora papel de objeto artístico e estético. A literatura de recepção infantil e juvenil, desde seu surgimento, acompanha as transformações do homem e da sociedade, desta maneira esta pesquisa tem como objetivo analisar as obras escritas e ilustradas para o público infantil e juvenil e de que maneira estas obras literárias acompanham o novo modo de conceber o mundo e as linguagens na contemporaneidade, linguagens: verbal, visual, imagética, distribuídas em um universo de suportes físicos e virtuais, que se encontram, dialogam e se engendram de tal maneira que se constrói a necessidade de repensarmos o papel do novo leitor, que se reconhece no meio líquido pelo qual a informação se expande, leitor que concebe seu pensamento pelos novos modos de ler, de ver e compreender os novos suportes e a pluralidade de leituras na atualidade. Este trabalho traz como rede de pesquisa, exemplares de livros literários infantis e juvenis que contemplam diferentes suportes, físicos e digitais, em uma análise que tem por objetivo propor possibilidades de leitura. A literatura infantil cria um conjunto de linguagens em abre frestas por onde o leitor pode espiar imagens dentro de imagens, imagens dentro das palavras, e assim, conseqüentemente, descobrir a mágica viagem no encontro das linguagens, em seus cruzamentos e ligações, labirintos construídos para permitir passear pela imaginação. E no seu encontro com os meios digitais modificam o suporte de leitura e assim, possibilita os leitores se modificarem de acordo com as transformações de mundo.

Palavras-chave: Literatura. Leitor. Suportes de leitura.

Tradutor x revisor

Luis Carlos Binotto Leal (UFSC)

O presente artigo traz uma análise da evolução da função do tradutor e de ferramentas de tradução, bem como a gradual substituição da participação humana, em traduções de textos técnicos elaborados no idioma *English* (F1) para o idioma Português (F2) através da utilização de Base de Dados, propiciando assim a automação semântica nesses textos técnicos, isto é, a adaptação de trechos pelo sentido do raciocínio. A pesquisa teve por

objetivo analisar e dimensionar a utilização de Base de Dados em traduções de textos de áreas técnicas, demonstrando o quanto essas podem oferecer àqueles que se utilizam dos seus serviços, assim como validar a necessidade do tradutor, ser humano, em traduções na área da Filosofia. Descreve Bases de Dados, ferramentas e demais recursos dos tradutores automáticos e a análise de acertos/erros relacionados ao texto a ser traduzido nas áreas de Engenharia e Filosofia. Como instrumento metodológico, optou-se por analisar três parágrafos de obras da área de Engenharia, visando demonstrar a quase perfeição das traduções utilizando-se Base de Dados e três diferentes parágrafos de obras no campo da Filosofia, demonstrando a impossibilidade de tradução sem a intervenção humana. As partes traduzidas foram retiradas das obras de Engenharia *Numerical Optimization* (NACEDAL & WRIGHT, 2006); *Pattern Recognition and Machine Learning* (BISHOP, 2006); *Hyperspectral Subspace Identification*, (BIOUCAS & NASCIMENTO, 2008). No campo da Filosofia, as partes, 9 parágrafos, foram extraídas da obra de Donald Davidson, *The Material Mind* (OXFORD, CLARENDON PRESS, 2001). Os resultados indicaram claramente que, com os incontestáveis avanços e aperfeiçoamentos tecnológicos, os tradutores automáticos, que operam a partir de Base de Dados, substituirão, inapelavelmente, o tradutor terminólogo em suas funções e elevando o tradutor, na indústria da tradução, para o conceito de revisor terminólogo, ao mesmo tempo em que inapelavelmente cimenta a exigência do tradutor humano nas áreas filosóficas.

Palavras-chave: Base de Dados. Tradução semântica. Revisor.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 9

***Need for Speed: underground* - quando as corridas ilegais e a aprendizagem de inglês se encontram**

Cristiane Denise Vidal (UFSC)
Markus Johannes Weininger (UFSC)

No decorrer das últimas décadas, um grande número de trabalhos sobre *games* comerciais em contextos educacionais foram publicados e se dedicaram a uma miríade de tópicos, tais como multiletramento e *games*, os princípios de aprendizagem embutidos em *bons games* que apoiariam o seu uso na sala de aula, a construção de identidades, e o desenvolvimento de habilidades cognitivas de ordem superior. Embora esses trabalhos apresentem ramificações variadas sobre o uso de *games* em contextos educacionais, ainda existe uma escassez de pesquisas que investiguem a relação entre *games* e a aquisição de línguas estrangeiras. O presente trabalho é um recorte de uma pesquisa de doutorado (VIDAL, 2011), cujo ponto central de investigação foi a aquisição de elementos linguísticos de inglês, como língua estrangeira, no domínio semiótico de *games* comerciais, a saber: a série *Need for Speed: Underground* e o primeiro *game* da série *The Sims*. Esse trabalho visa apresentar os resultados de um estudo exploratório com a série *Need for Speed: Underground*, cujos participantes eram alunos do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Santa Catarina. Os instrumentos para a coleta de dados utilizados nesse estudo foram entrevistas e a aplicação de dois testes de tradução, sendo que o primeiro teste apenas continha elementos linguísticos e o segundo teste continha elementos linguísticos e os respectivos *screenshots* de determinadas cenas dos *games* da série *Need for Speed: Underground*. Para a análise de dados, utilizamos alguns conceitos do modelo funcionalista de tradução (NORD, 1997), de fundamentos teóricos da multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2000) e da perspectiva ecológica para a aprendizagem de línguas (VAN LIER, 2000, 2004). Os resultados desse estudo mostraram que os elementos linguísticos essenciais para o prosseguimento nos *games* investigados foram adquiridos pelos participantes.

Palavras-chave: *Games*. Aquisição de línguas estrangeiras. *Need for Speed: Underground*.

***Video games* no ensino e aprendizagem de línguas**

Cecilia Amanda Willi de Souza (UFSC)
Viviane Maria Heberle (UFSC)

O presente trabalho, inserido na área de Linguística Aplicada, tem por objetivo apresentar uma proposta de atividade pedagógica que utiliza diversos *video*

games disponíveis gratuitamente na Internet, com o intuito de incentivar a pesquisa intermediática, a reflexão e a comunicação tanto no ensino da língua portuguesa quanto em línguas estrangeiras. Cada vez mais, os *video games* vem sendo considerados não somente um fenômeno popular de entretenimento, mas também uma forma de promover habilidades analíticas e de estratégia (Gee, 2005), pensamento crítico (Frasca, 2004) e uso de tecnologias de informação (Aarseth,1997; Unsworth, 2001). Assim como outros gêneros textuais (Meurer, Bonini e Motta-Roth, 2007), os *video games* tem uma função social e características específicas de organização retórica, servem como instrumento de interação humana e são influenciados por diferentes discursos e posições ideológicas de seus produtores. Do ponto de vista do jogador, o significado desses jogos se recria na interface da sua materialidade (programada pela indústria) e das maneiras e contextos em que são praticados, modificando as maneiras de contar histórias como se pode observar em jogos de simulação, de esportes e de ação. Esta característica permite colocar os *video games* no contexto de educação como gêneros multimodais motivadores para o desenvolvimento de multiletramentos (Lemke,2002; Unsworth 2001, 2006). Espera-se poder contribuir para uma discussão mais ampla sobre a inclusão de diferentes potencialidades (*affordances*) para se produzir e interpretar textos multimodais em contextos educacionais na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Multiletramentos. Ensino de línguas. *Video games*.

O que os *games* têm a nos ensinar sobre tradução?

Cristiane Denise Vidal (UFSC)
Viviane Maria Heberle (UFSC)

Em julho de 2001, no primeiro editorial de *Game Studies*, a primeira revista acadêmica internacional de pesquisas sobre *games*, Esper Aarseth 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 não-acadêmico começaram a olhar seriamente para os *games*. De 2001 em diante, surgiram outras revistas acadêmicas que

tinham *games* como seu objeto central de investigação; inúmeros simpósios, seminários, conferências, e eventos similares foram organizados; e associações importantes – entre elas, a DIGRA (*Digital Game Research Association*) e a IGDA (*International Game Developers Association*) – foram criadas. Uma das características desse incipiente campo de estudos é a sua natureza multidisciplinar, pois os profissionais e pesquisadores envolvidos nesse campo vêm de diferentes áreas e trazem perspectivas variadas aos Estudos de *Games*. Partindo desse aspecto, o presente trabalho visa apresentar o *design* da primeira disciplina da Pós-Graduação em Estudos da Tradução, da Universidade Federal de Santa Catarina, ministrada no segundo semestre de 2012, que teve *games* – tanto analógicos quanto digitais – como objeto central de investigação. Nosso objetivo é oferecer uma visão geral dos tópicos trabalhados, da bibliografia escolhida e mostrar as diversas intersecções entre *games* e tradução.

Palavras-chave: Estudos de *games*. Estudos da tradução.

SEÇÃO DE COMUNICAÇÃO 10

Dante's Inferno: o jogo da leitura e a leitura do jogo

Ana Paula Pinheiro da Silveira (UEL/UNOPAR)

Os *Videogames* são caracterizados como jogos para suporte tecnológico e computacional, podendo ser considerados sob três denominações, jogos para consoles; computadores e arcades. Santaella (2009) classifica o *videogame* como híbrido, argumentando que absorve a linguagem de outras mídias e envolve uma soma de elementos na sua produção, como roteiro, navegação, programação e usabilidade, por isso, a necessidade de debruçar-se sobre este gênero a fim de propor uma metodologia de análise. Baseada, nesta demanda, a nossa pesquisa analisa a narrativa digital, o videogame *Dante's Inferno*, inspirado na obra, *A Divina Comédia*, de Dante Alighiere e sua aplicabilidade para o ensino da leitura. Partimos, na construção do nosso objeto de estudo, da hipótese de que os diversos gêneros multimodais presentes hoje na esfera social necessitam de um aporte teórico para propiciar aos alunos um aparato metodológico que lhes dê suporte para a leitura intersemiótica, presente na construção

desses gêneros. Baseamo-nos, para fundamentar esse estudo, nos conceitos da semiótica e pelos modelos, para análise narrativa, propostos pela semiótica de linha francesa. Acreditamos que os resultados desse trabalho possam viabilizar uma proposta do uso de videogames, como estratégia para propiciar o gosto pela leitura e literatura; e construção de um aparato metodológico que nos permita compreender o fazer receptivo do leitor em gêneros multimodais e, desse modo, criar estratégias para melhorar a sua *performance*, além de aprofundar importante discussão das novas tecnologias como suporte para leitura e escrita.

Programação e escrita na obra *OWNED - Um novo jogador*

Simone Silva Campos (UERJ)

OWNED - Um novo jogador é um livro-jogo que bebe da cultura e da forma narrativa dos jogos eletrônicos e de internet. Foi publicado em papel pela editora 7Letras e online em novojogador.com.br (com patrocínio Petrobras Cultural), e alguns dos trechos deixam o leitor-jogador tomar a decisão pelo personagem, escolhendo entre alternativas e, assim, afetando o rumo da história. A história pode ser relida de formas diferentes, bastando o leitor escolher novas opções. Há 18 finais diferentes. A apresentação vai se concentrar nos desafios da estruturação do livro e da programação do modo online, feita por Douglas Donin em parceria com a autora do livro (e desse trabalho). O livro em papel instrui o leitor a anotar os itens que for pegando pelo caminho, além de certos acontecimentos, para mais tarde perguntar o que o leitor tem em seu Inventário e encaminhá-lo para o próximo trecho que se concatena com suas experiências passadas. Essa exigência de anotações tem o sentido de premiar ou punir o leitor segundo suas escolhas, além de abreviar a versão em papel (e, portanto, torná-la editorialmente possível). No modo online, que é quase idêntico, essas “anotações” são feitas automaticamente pelo site, quer dizer, dependeram de programação. Falarei um pouco do histórico desse tipo de livro-jogo, e procurarei explicar por que esse é um terreno experimental rico em possibilidades de metalinguagem e paródia, inclusive me referindo a certos conceitos lógicos e ao duplo vínculo (Gregory Bateson).

Palavras-chave: Livro-jogo. Interação. *Videogames*.

Literatura na Rede: *O Apanhador no Campo de Centeio* no Site Skoob

Andreya Susane Seiffert (UDESC)

Mapear a recepção de um livro é uma tarefa bastante complicada e que nem sempre dispõe de informações suficientes para o esboço de uma interpretação. O número de exemplares vendidos (ainda que muitos leiam livros emprestados ou de bibliotecas – portanto o número de leitores é sempre superior ao dos compradores) não dá conta de expressar, sozinho, a dimensão que um livro atingiu em determinado período. Com o advento da internet e das redes sociais *on-line*, surgiram espaços virtuais destinados a discutir literatura. Um desses espaços é a rede brasileira Skoob. Criada em 1º de janeiro de 2009, é atualmente a maior rede de leitores do Brasil, com mais de 700.000 usuários. Ao criar uma conta, é possível adicionar livros à uma “estante” virtual em cinco categorias: lido, lendo, vou ler, relendo, abandonei. Cada livro cadastrado possui uma página, onde os leitores podem publicar resenhas e tecer comentários. O usuário também pode avaliar um livro, atribuindo-lhe de 0 a 5 estrelas. Assim, torna-se possível mapear a recepção de uma obra utilizando as novas ferramentas da tecnologia. O presente trabalho busca exemplificar isso através do livro *O Apanhador no Campo de Centeio*, publicado em 1951 e de autoria do escritor Jerome David Salinger. À época de lançamento, a obra teve grande impacto, contribuindo inclusive na construção da ideia de uma juventude rebelde. Passados mais de sessenta anos desde a sua primeira edição, qual a relevância do livro hoje? É uma obra datada ou atemporal? Seus leitores continuam a identificar-se com o protagonista Holden Caulfield, tal qual na década de 1950, ou os adolescentes de hoje possuem outros dilemas? Os mais de 10.000 usuários que marcaram como “lido” o livro e as 193 resenhas ajudarão na tentativa de responder essas e outras questões.

Palavras-chave: Recepção. Redes sociais. *Apanhador no Campo de Centeio*.

SOBRE O EVENTO

I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E V SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA, a ser realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, é organizado pelo Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NuPILL) também da Universidade Federal de Santa Catarina. O evento envolverá professores e pesquisadores das seguintes instituições:

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC); UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA (UEL); UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP); UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE; UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS (UFMG), UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA (UFBA); UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO (UPF); UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL (ULBRA); PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA – SÃO PAULO (PUCSP); UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ (UFPI); UNIVERSITÉ PARIS 8 – FRANÇA; UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA – PORTUGAL; SOPHIA ANTIPOLIS – NICE; UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

O I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E V SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA pretende dar sequência aos avanços obtidos quando da realização dos quatro *Simpósios* que o antecederam (2003-UERJ, 2005-UFSC, 2007-UEL, 2010-UFSC), bem como inicia a expansão desses debates para além das fronteiras políticas e territoriais do nosso país, consolidando parcerias internacionais.

Nas ocasiões dos Simpósios mencionados, além da apresentação dos trabalhos e da discussão dos temas programados, o principal resultado foi o fortalecimento de um grupo de pesquisadores, de várias universidades brasileiras, interessados em avançar nas reflexões e nas pesquisas nessa área da Literatura e da Informática. E ressalte-se que, além dos participantes de então, outros pesquisadores vieram, também, somar-se àqueles primeiros, dentre os quais, pesquisadores de fora do Brasil.

As quatro primeiras edições do Simpósio atuaram efetivamente nessa tarefa de consolidar a interface Literatura e Informática como campo epistemológico nas Letras e também nas Artes. E, a exemplo do que ocorre em todo campo de reflexão que se pretende efetivar dentro de um domínio de grande tradição, como o da literatura, a internacionalização dos debates torna-se imprescindível. Por isso estamos propondo um evento que conte doravante com pesquisadores de Literatura e Informática de outros países que são reconhecidos, e nos servem de referência, por atuarem na consolidação dessa linha de pesquisa. No caso da próxima edição, a realizar-se em novembro de 2012, contaremos com professores, pesquisadores e artistas do meio digital que atuam na França, em Portugal e na Espanha.

COMISSÕES

COMISSÃO CIENTÍFICA

PROF. DR. ALCKMAR LUIZ DOS SANTOS, UFSC - COORDENADOR
PROF. DR. WILTON AZEVEDO, UNIVERSIDADE MACKENZIE
PROF. DR. GILBERTTO PRADO, USP
PROF. DRA. LÚCIA SANTAELLA, PUC/SP
PROF. DR. FRANCISCO MARINHO, UFGM
PROF. DR. LÚCIO AGRA, PUC/SP
PROF. DRA. DOLORES ROMERO LÓPEZ, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
PROF. DRA. AMELIA SANZ CABRERIZO, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
PROF. DR. JOSÉ LUIS SIERRA RODRÍGUEZ
PROF. DRA. LAURA BORRÁS, UNIVERSITAT DE BARCELONA
PROF. DR. RUI TORRES, UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA
PROF. DR. PHILIPPE BOOTZ, UNIVERSITÉ PARIS 8

COMISSÃO ORGANIZADORA

Alckmar Luiz dos Santos - coordenador do Núcleo e professor de Literatura Brasileira / UFSC

Carlos Maciel - pesquisador, professor visitante CAPES

Cláudia Grijó Vilarouca – doutoranda do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Cristiano de Sales - pesquisador do NuPILL, pós-doutorando do CNPq

Dalva Lobo – pesquisador NuPILL, pós-doutoranda da CAPES

Deise J. T. de Freitas - pesquisadora do NuPILL

Eduarda da Silva - acadêmica em Letras - Português / UFSC

Emanoel Cesar Pires de Assis - doutorando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Everton Vinicius de Santa - doutorando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Isabela Melim Borges Sandoval - acadêmica do curso de Português/UFSC

Isabelita Garcia - graduada em Letras - Espanhol / UFSC

José Carlos Jardim Júnior - mestrando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Julia Telésforo Osório - mestranda do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Juliana Cristina Garcia - mestranda do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Lucas Chicon - mestrando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Otávio Guimarães Tavares - doutorando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Paula Ribeiro - mestranda do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Patrícia Chanely Silva Ricarte - doutoranda do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Rafael Duarte - doutorando do Programa de Pós-graduação em Literatura / UFSC

Silvio Somer - acadêmico em Letras - Português / UFSC

APOIOS



PGET

Organização:



Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística
Universidade Federal de Santa Catarina
Campus Universitário da Trindade – CCE – Prédio B
– sala 515
+55 4837216590
www.nupill.org