



Ricardo M. Pimenta  
Daniel Alves  
ORGANIZADORES

**HUMANIDADES DIGITAIS**



IE O MUNDO LUSÓFONO



**FGV EDITORA**

## COMITÊ CIENTÍFICO

Rita Marquilhas (Universidade de Lisboa)

Manuel Portela (Universidade de Coimbra)

Dália Guerreiro (Universidade de Lisboa)

Gimena del Rio Riande (CAICYT/CONICET; Universidade de Buenos Aires)

Sarita Albagli (IBICT)

Ivana Bentes (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

**Ricardo M. Pimenta  
Daniel Alves**  
ORGANIZADORES

# HUMANIDADES DIGITAIS



## E O MUNDO LUSÓFONO



Copyright © 2021 Ricardo M. Pimenta e Daniel Alves

Direitos desta edição reservados a  
FGV EDITORA  
Rua Jornalista Orlando Dantas, 9  
22231-010 | Rio de Janeiro, RJ | Brasil  
Tels.: 0800-021-7777 | 21-3799-4427  
Fax: 21-3799-4430  
editora@fgv.br | pedidoseditora@fgv.br  
www.fgv.br/editora

*Todos os direitos reservados. A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação do copyright (Lei nº 9.610/98).*

*Os conceitos emitidos neste livro são de inteira responsabilidade dos autores.*

1ª edição – 2021

*Revisão de texto:* Janaynne Carvalho do Amaral  
*Capa:* Estúdio 513

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Mario Henrique Simonsen/FGV

Humanidades digitais e o mundo lusófono / Organização Ricardo M. Pimenta,  
Daniel Alves. – Rio de Janeiro : Editora FGV, 2021.  
375 p.

Inclui bibliografia.  
ISBN: 978-65-5652-070-4

1. Humanidades digitais. 2. Ciência da informação. I. Pimenta, Ricardo  
Medeiros. II. Alves, Daniel R. III. Fundação Getulio Vargas.

CDD – 306

Elaborada por Rafaela Ramos de Moraes –CRB 7/6625

# Sumário

---

## Prefácio

GIMENA DEL RIO RIANDE ----- 8

## Apresentação

RICARDO M. PIMENTA  
DANIEL ALVES----- 12

## TRACEdb: Construcción de un archivo digital para investigadores de Humanidades Digitales

ALEJANDRO BIA  
JESÚS JAVIER RODRÍGUEZ-SALA----- 15

## WebSinC: buscas *on-line* em corpora sintaticamente anotados

ALINE SILVA COSTA  
CRISTIANE NAMIUTI----- 37

## Lisboa operária na última década do século XIX: um Sistema de Informação Geográfico aplicado à investigação histórica

ANA ALCÂNTARA----- 48

## Novos desafios para antigas fontes: a experiência DOVIC na nova linguística histórica

CRISTIANE NAMIUTI  
JORGE VIANA SANTOS----- 69

## Narrativas transmídia como performances de leitura

FERNANDA BONACHO----- 90

## A fotografia digital na transposição de documentos manuscritos históricos

JORGE VIANA SANTOS  
GIOVANE SANTOS BRITO-----103

## Métodos não supervisionados de *clustering* para a análise de textos literários: a seleção de materiais sobre grandes volumes de *corpus*

MARÍA LUISA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ  
ROBERTO SAMARTIM-----116

# Narrativas transmídia como *performances* de leitura

Fernanda Bonacho

Para exemplificar o modo como uma narrativa transmídia implica uma experiência de leitura diferente, proponho a hiperficção de Kate Pullinger.

FIGURA 1 - *INANIMATE ALICE*, EPISODE 5. HOMETOWN2



Fonte: Disponível em: <[www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)>. Acesso em: 08 set. 2020.

A hiperficção *Inanimate Alice* (IA) começou por ser uma narrativa multimídia e interativa disponível na internet. Porém, ao aplicar algumas técnicas narrativas multimídia combinadas com a utilização de outras plataformas acabou por se tornar uma experiência transmídia numa *paisagem imersiva*, em que, dependendo da performance de leitura, *abre e fecha* diferentes pontos de *entrada e saída* para o universo narrativo (FLEMING, 2013).

A narrativa multimídia resultou da colaboração entre a escrita de Kate Pullinger, a arte digital de Chris Joseph e a produção de Ian Harper. O trabalho, apresentado como um [*Romance Digital*] “*Digital Novel*” – sugerindo claramente uma proposta de romance diferente, é contado em prosa, mas de uma forma cinematográfica e multimídia, reinventando um género no meio digital, particularmente apelativo para a geração contemporânea.

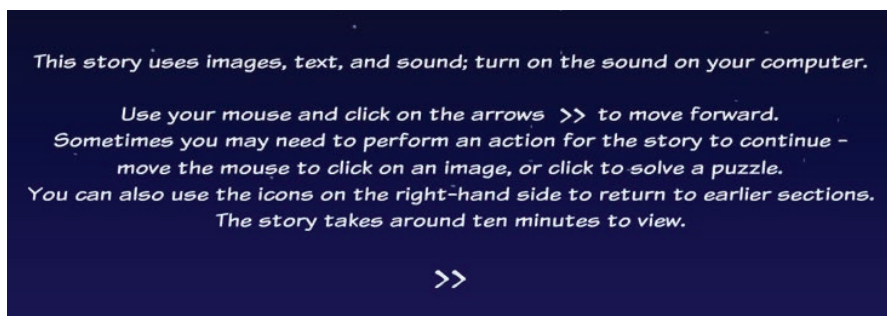
A maior parte dos elementos da série de aventuras que compõem esta história têm origem na cultura moderna e digital (a internet, o jogo, o design interativo,



a composição musical eletrónica), mas os criadores de IA reconhecem que o seu objetivo seria imitar e, simultaneamente, construir uma nova experiência de leitura de um livro.

Depois de mais quinhentos anos de literatura impressa, nas últimas décadas, as tecnologias da informação e comunicação estimularam uma diáspora textual do suporte impresso para o suporte digital e, pela primeira vez, a literatura passou a estar presente nas várias plataformas digitais (computador, *e-readers*, smartphones, *tablets* etc). Os meios audiovisuais e multimídia tornaram-se veículos de uma literatura digitalizada (obras impressas e digitalizadas eletronicamente), mas também parceiros de uma outra literatura, que inclui, de uma forma completamente inovadora, criações originalmente criadas com o computador para serem lidas, quase, exclusivamente em ambiente digital.

**FIGURA 2** - *INANIMATE ALICE*, EPISODE 2. ITÁLIA



Fonte: Disponível em: <[www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)>. Acesso em: 08 set. 2020.

Os vários elementos audiovisuais são, de facto, incorporados e articulados nesta narrativa de Alice, existindo, todavia, alguns aspetos que aproximam este trabalho de qualquer história impressa, tais como a própria narração, a densidade da personagem, o ambiente, o tempo e o espaço: nos cinco episódios disponíveis até ao momento (dos 10 previstos) assiste-se ao crescimento de Alice – uma menina que, devido à profissão do pai na indústria petrolífera, passa pela experiência de viver em várias cidades do mundo.

A história inicia-se numa zona remota da China, passa pelos desertos da Arábia Saudita, Alpes, Moscovo, e vai até uma pequena cidade do interior de Inglaterra, no quarto e quinto episódios. Cada episódio mostra uma aventura



Ora, não será de estranhar que Alice seja muito cuidadosa com o seu *baxi*: é uma parte integrante de si.

À medida que o tempo passa, vamos conhecendo uma Alice cada vez mais adulta, independente e com mais poder de decisão perante as experiências. Quando, no início, Alice é uma menina de oito anos à procura do pai, o desespero dessa procura é representado pelas imagens apressadas e frenéticas, o texto curto e inquieto assistido por sons orientais e insistência da música eletrónica. Este quadro repete-se nos 5 episódios. Cada episódio mantém o mesmo formato (um país diferente com um novo problema que se resolve) e a característica das narrativas em série, em que acompanhamos o crescimento da personagem, com grande enfoque nas suas mudanças – aqui realçado através de todos os elementos da narrativa: texto verbal, imagens, animação e som. É interessante notar que apesar de nunca vermos ou ouvirmos Alice, a sua presença é muito intensa, pois temos constantemente a representação de tudo o que faz, diz, vê, ouve ou sente na concretização de todos os elementos audiovisuais e multimédia.

Convém salientar ainda o facto de que em nenhum episódio existe muito texto verbal. Pelo contrário, a história baseia-se sobretudo nessa atividade audiovisual e multimédia que reproduz toda a experiência e sentimentos de Alice. Desta forma, o leitor é levado a ler de uma forma sensível e criativa, recorrendo à sua capacidade imaginativa e interpretativa. Mais do que uma personagem da história, Alice potencia um processo de identificação com o leitor através da interação medial requerida pela própria narrativa, que pode levar o leitor a ser (ou pelo menos a produzir) a própria história (AARSETH, 2005).

Desta forma, a natureza desta textualidade eletrónica não é estática, mas profundamente dinâmica e multimodal, na medida em que gera um movimento contínuo de novos meios que simulam constantemente outros meios, em um contexto que não está à superfície (como o texto impresso) mas atrás daquilo que se vê. Para lá do plástico, metal ou silicone que compõem o *hardware* do computador, do *tablet* ou do telemóvel, neste espaço sem limites físicos, a tecnologia não é mais do que uma máquina de construção e decodificação contínua de várias linguagens que materializam os sentidos da história de Alice, ou seja, é o *software* que dá ao computador a sua funcionalidade. Toda a interface de ícones, botões e aplicações funciona como metáfora, uma construção ao nível da programação, para, assim, tornar *visível e legível* o que na linguagem da máquina são números (zeros e uns)

codificados (algoritmos). Segundo Christin (2010), as noções de “visível” e de “legível” são muito próximas, apesar de serem diferentes. A autora distingue os dois conceitos da seguinte forma:

O “visível” remete para o modo geral e espectacular do “aparecer”. É, antes de mais, uma revelação. [...] O “legível” releva, também ele, da revelação, mas de um modo singular, combinando o visível com um dado que lhe é exterior, na medida em que implica uma forma de comunicação específica: a escrita. Quer surja em sentido literal ou metafórico, o legível implica sempre “o escrito”. Por isso, a revelação que propõe não é da ordem do fascínio ou sequer da surpresa, mas da reminiscência.

Ou seja, o computador funciona como uma máquina de conversão e reminiscência que recria o som, a imagem ou o texto a partir de um código informático necessário para a materialização de uma fisiologia “visível” e – talvez – “legível”. A legibilidade daquilo que é visível torna-se um problema devido exatamente à fluidez e instabilidade das diferentes linguagens que se cruzam no interior de qualquer obra e se exteriorizam agora no discurso hipermídia de IA, por exemplo.

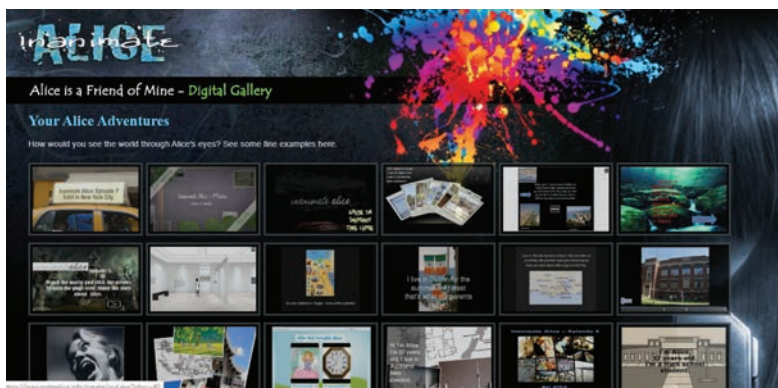
Um texto eletrónico como este resulta de um processo de transformação de algo estático (informação) para algo variável (interpretação). Hayles (2002) defende, por exemplo, que até a transformação de um documento impresso num documento digital acontece como um “acto de interpretação” (HAYLES, 2002, p. 263), pois implica sempre escolhas de diversa natureza.

Se a literatura também é tornar estranho o que é conhecido e fazer-nos olhar para as coisas de maneira diferente; se sempre existiram formas diferentes de escrever e de ler, as singularidades desta nova forma de leitura decorrem, principalmente, do nível elevado de experimentação, a que o leitor é obrigado, devido, por um lado, à hibridez das formas e inovação tecnológica que os artistas trazem para este trabalho de escrita hipermídia e, por outro, a complexidade que toda a experiência imersiva acarreta.

Desse modo, a IA é um projeto ambicioso e transversal: uma história que é não só uma narrativa digital (criada no meio digital e para aí ser lida); uma narrativa interativa (na qual o leitor é participante na própria narrativa); uma narrativa multimídia (na qual se faz uso de fotografia, vídeo, efeitos, música, som, texto,

jogo); um romance<sup>1</sup> (com a história complexa de uma personagem); uma novela (constituída por uma série de episódios, que se vão complexificando à medida que a personagem principal se vai tornando mais velha); mas também um instrumento transmídia didático. A obra tem tido sucesso no meio escolar de língua inglesa através da sua dimensão colaborativa, que acrescenta uma componente de “fan-fiction” ao seu universo, pois os alunos podem participar ativamente, construindo novas histórias adaptadas aos seus países. *Alice’s School Report* da equipa de Jessica Lassetti (2011), por exemplo, é um dos primeiros trabalhos desenvolvidos na Austrália, tal como outros que seguiram a proposta do projeto educativo e transversal de IA – *Create with Alice* –, em que alunos e jovens do mundo inteiro imaginam novas aventuras para Alice.

**FIGURA 4** - INANIMATE ALICE, ITEACH



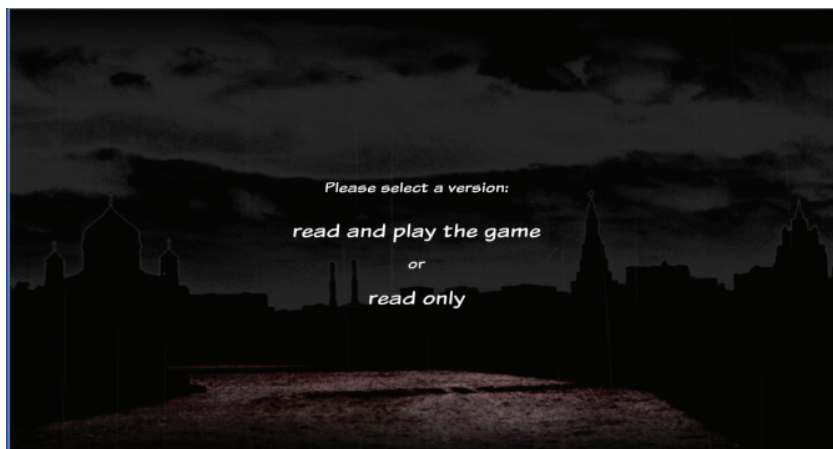
Fonte: Disponível em: <<https://inanimatealice.com/create-with-me/>>. Acesso em:08 set. 2020.

No âmbito desta dimensão mais juvenil de IA, o elemento jogo é parte integrante e determinante da narrativa. Porém, se normalmente no jogo é suposto saber as regras antes de poder jogar, neste trabalho eletrónico, temos, por vezes, de jogar primeiro para conseguir continuar a ler e perceber a história. Não podemos esquecer que a função configurativa e interpretativa deste tipo de jogos narrativos dependerá do utilizador, que será sempre responsável pelo desenrolar

<sup>1</sup> Do ponto de vista do género, “IA” pode considerar-se um romance na medida em que apresenta um exemplo digital de um romance serializado, em que a complexidade narrativa se relaciona com a complexidade medial em cada pormenor escolhido pela produção da história.

dos acontecimentos, como lembra Aarseth (2005). Em IA existe, por exemplo, a possibilidade de optar por fazer a leitura com ou sem jogo nos episódios três e quatro.

**FIGURA 5** - INANIMATE ALICE, EPISODE 3: RUSSIA



Fonte: [www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)

Em algumas passagens, porém, os leitores têm necessariamente de jogar, porque, de outra forma, a narrativa não progride. O título *Inanimate Alice* explica-se, assim, através desta menina, que, sendo uma futura designer de jogos, cria e dirige as suas próprias personagens tal como o leitor participante, ao jogar, dá vida e configura as ações da protagonista, funcionando como animador e intérprete das aventuras de Alice. Existe uma Alice inanimada que acaba por viver ou por se deixar animar com a ajuda do leitor.

Da mesma forma, a definição e filtragem do som, imagem e texto decorrentes do ponto de vista da personagem conseguem fazer com que os leitores sintam como se estivessem a participar na ação. Por exemplo, no quadro do episódio 4, o texto sai de cena, não para fora da fotografia, mas para trás da parede da fotografia. O detalhe demonstra a direção que os amigos de Alice tomaram, mas o pouco tempo em que a imagem é deixada sem palavras, e o regresso de outras palavras exatamente de onde partiram as primeiras, *tudo* reflete e acentua o universo da protagonista.

A natureza multimídia desta textualidade eletrônica obriga a repensar como se articula a receção do texto e da imagem, do som, do corpo e do movimento, que devido à sua fluidez, dificilmente podemos limitar em determinado conceito de leitura. Na verdade, o conceito de texto-tecido personifica o significado latino original do termo: “textus” como “urdidura”, “encadeamento” ou “entrelaçamento” de vários planos de expressão e conteúdo.

Estes novos textos são o resultado da construção de um código que, em estado latente ou virtual, permite diferentes vias de sentido, ou seja, múltiplas possibilidades operacionalizadas com a leitura. Sabemos que uma obra só pode ser obra aberta, segundo Umberto Eco, no momento da interpretação. Aqui, porém, a abertura é anterior à percepção, pois encontra-se ao nível do próprio objeto literário, no momento em que ele possibilita a abertura a essa interpretação, quando inscreve as potencialidades das virtualizações combinatórias que obrigam a selecionar caminhos perante rotas de navegação e de sentidos diferentes. É assim que se torna pertinente pensar a leitura dentro do âmbito de uma “performance”, ou seja, uma interação explícita com um leque de possibilidades combinatórias materiais.

À partida, o conceito do *novo* deverá ser relativizado, porque os novos meios são normalmente caracterizados por uma síntese de inovações e, por vezes, esquece-se o facto de que, como diz Manovich, *os novos média nunca deixaram de ser uma recodificação de técnicas e estratégias formais modernistas* (como o futurismo, o dadaísmo, Bauhaus) (MANOVICH, 2001). Contudo, desde os livros eletrónicos (livros digitalizados) até as obras hipermídia (como IA), o fator diferenciador vai além da construção multimídia com vídeos, som, imagens. Todos estes aspetos multimodais participam no conceito de uma nova textualidade transmediada.

A principal diferença está, não só, na intervenção obrigatória da tecnologia dos meios como instrumentos de participação, mas também na interferência do “público” ou mesmo na participação das redes sociais (*Twitter e Facebook*) para a construção das narrativas. Na verdade, o facto de IA se encontrar disponível na internet permite, por exemplo, no episódio 4, a autorreferencialidade do texto com o “iStori.es” – uma aplicação que ajuda os amigos de Alice (e nós leitores) a criar novas histórias personalizadas.

FIGURA 6 - INANIMATE ALICE, EPISODE 4: HOMETOWN (HOMETOWN)



Fonte: Disponível em: <[www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)>. Acesso em: 08 set. 2020.

A internet, enquanto plataforma audiovisual e multimídia, permite uma realidade amplificada ou alternativa (jogos/aplicações) que possibilita ao recetor converter-se em um espectador/ator/leitor/jogador/fã/criador. Na plataforma livro impresso, conta-se uma história por *meio* da escrita; no cinema, a história conta-se por *meio* de imagens em movimento e por *meio* do som das vozes, do espaço e da música; a Rede, por sua vez, trouxe outros rasgos determinantes à narrativa, nomeadamente, a capacidade de integrar outras plataformas e meios correspondentes num só espaço e sobretudo uma interatividade com capacidade de implicar uma variedade de níveis de participação ao leitor internauta.

Importa dar atenção à multimodalidade e abertura destas novas formas textuais, principalmente, devido à necessidade de afastar uma análise exclusivamente linguística, em prol de uma análise semiótica; ou seja, passar de uma teoria que explica uma única linguagem (escrita), para uma abordagem que explique o gesto, discurso, imagem, escrita, objetos 3D, cor, música e outros elementos que agora fazem parte deste texto. Esta análise não deverá privilegiar uma abordagem linguística (nem negá-la), mas focar a importância do trabalho desenvolvido por estes processos para alcançar um propósito interpretativo. Assim, a partir daqui a linguagem verbal torna-se uma entre muitas outras linguagens utilizadas para comunicar e que precisam de ser tratadas tanto semioticamente como linguisticamente.

Embora a história de IA possa ter um efeito “boom” no leitor, ou seja, uma história que entusiasma e que é arrebatadora devido à amplitude semântica presente à superfície, a leitura será sempre incompleta se não ultrapassar o atraente imediatismo. Esta narrativa multimídia, que requer a presença e colaboração do leitor não é imersiva do mesmo modo que uma narrativa impressa, mas é imersiva de um diferente modo (CICCORICO, 2007). O ecrã passa a ser o rosto de uma experiência de leitura sensível e intensa, em que para além dos sentidos que são convocados a marcar presença, o turbilhão de choques e estímulos do contexto *on-line* obriga a uma travessia que testa a nossa perceção e a própria memória de experiência. Benjamin (1992, p. 159) dizia que:

Quanto maior for a amplitude do factor de choque em determinadas impressões, mais constantemente terá a consciência de estar alerta enquanto reflector contra os estímulos; quanto mais eficiente for, menos estas impressões entrarão na experiência (Erfahrung), permanecendo, tendencialmente, na esfera de um momento na vida de alguém (Erlebnis).

Seguindo o pensamento de Benjamin (1992), quanto mais diferenciado for o carácter do texto, mais a atenção do leitor terá de estar alerta, funcionado como refletora face os estímulos; naturalmente, quanto mais eficaz for esta atenção, menos oportunidades terão essas impressões de perturbar uma verdadeira experiência, acabando por se manter na esfera de um momento na vida do leitor, isto é, cometendo-se à simples esfera de vivência fugaz e não de uma efetiva experiência de vida.

Ora, apesar do cariz impetuoso e intuitivo que esta, ou outra, leitura em linha poderá envolver, existe a possibilidade de uma leitura, mais consciente e perspicaz, que impõe, contudo, um conhecimento prévio do funcionamento do ambiente digital, uma memória do passado bem desperta para lidar com o choque dos estímulos e, sobretudo, uma atitude crítica relativamente ao conteúdo da mensagem. Deste modo, dependendo do nível de competência e atenção do leitor face ao novo tecido textual, irão delinear-se os contornos da sua experiência ou vivência de leitura.

Ao implicar competências técnicas, mas também competências críticas, a função de descodificação/codificação alia-se ao objetivo central e final de leitura:

ler sentidos/ler com sentido. Será este depois, também, o denominador comum na construção de um perfil de leitura multimídia.

FIGURA - ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION. VOLUME 3



Fonte: Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/3/>>. Acesso em: 08 set. 2020.

Agora, IA, ou muitos dos trabalhos de literatura eletrônica disponíveis na *Electronic Literature Organization*, podem ser não só lidos, vistos, ou jogados – mas têm também potencial para serem experimentados, enquanto *performances* de leitura ou processos fenomenológicos inclusivos. Se a transmedialidade deste tipo de trabalhos pressupõe a sua distribuição por múltiplas plataformas, em versões adaptadas das suas narrativas a essas plataformas, a natureza hipermídia e transmídia da literacia necessária para a leitura deste gênero de obras colocamos, sem dúvida, novos desafios. Como experiência narrativa criada no intervalo entre a realidade e a ficção, IA é um exemplo de uma narrativa multimídia, que desencadeia uma experiência de alteridade entre a leitura e a representação a partir do momento em que encontra no espaço transmídia o ambiente perfeito para uma autêntica *performance* de leitura.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, E. J. *Cibertexto: perspectivas sobre a literatura ergódica*. Tradução Maria Leonor Têlles e José Augusto Mourão. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.

BENJAMIN, W. *Illuminations*. London: Fontana Press, 1992.

CHRISTIN, A-M. Legível/Visível. Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura. *Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem*, 2010. Disponível em: <<http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemLinguagem&Menu2=Legivel>>. Acesso em: 11 jul. 2013.

CICCORICCO, D. *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press, 2007.

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/3/>>. Acesso em: 22 maio 2020.

FLEMING, L. Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, v. 5, n. 2, p. 370-377, 2013. Disponível em: <<http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol5/iss2/3>>. Acesso em: 22 maio 2020.

HAYLES, N. K. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 2008.

HAYLES, N. K. *Writing Machines*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.

JENKINS, H. “Transmedia 202: Further Reflections.” *The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2011. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 22 maio 2020.

LACCETTI, J. Teacher Training. *Inanimate Alice: School Report 3*, p. 6, 2011. Disponível em: <[http://issuu.com/inanimatealice/docs/school\\_report\\_3](http://issuu.com/inanimatealice/docs/school_report_3)>. Acesso em: 22 maio 2020.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

PULLINGER, K. *Inanimate Alice*. 2005. Disponível em: <<http://www.inanimatealice.com/>>. Acesso em: 22 maio 2020.

PULLINGER, K. Live webchat: Kate Pullinger. *The Guardian*, 2011. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/booksblog/2011/jun/29/live-webchat-kate-pullinger>>. Acesso em: 22 maio 2020.

ZUERN, J. D. Minds, Messages, and the Moral Imagination in the Media of Fiction: Inanimate Alice between Cognitive and Rhetorical Paradigms. *Journal Studies Neophilologica*, v. 87, p. 8-28, 2015.