

TÓPICOS DE INVESTIGAÇÃO EM MATERIALIDADES DA LITERATURA / ESTADO DA ARTE \*

23.06.2023

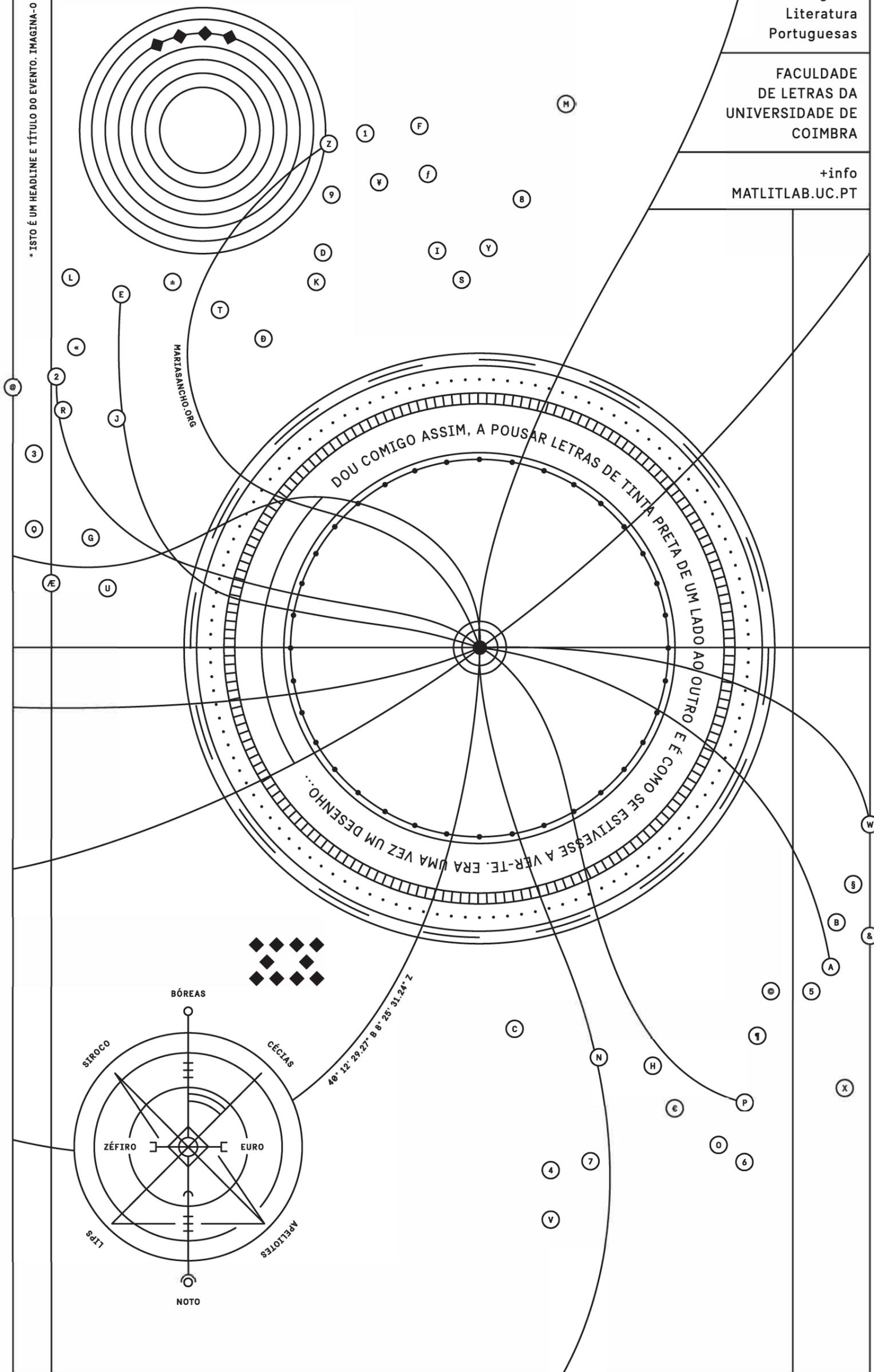
09H45 —  
17H00

/  
PISO 7  
SALA DO ILLP  
Instituto de  
Língua e  
Literatura  
Portuguesas

FACULDADE  
DE LETRAS DA  
UNIVERSIDADE DE  
COIMBRA

+info  
MATLITLAB.UC.PT

\* ISTO É UM HEADLINE E TÍTULO DO EVENTO. IMAGINA-O GRANDE. MUITO GRANDE



10H00 – 11H30

1.º PAINEL  
+mod Ana Marques

TRÊS RELATOS SOBRE  
UM CRIME: CAPUCHINHO  
VERMELHO E O LOBO MAU  
• Thales Estefani

NUVENS DE PALAVRAS  
INTERACTIVAS — UMA  
LEITURA DE ORGULHO  
E PRECONCEITO E DAS  
SUAS PERSONAGENS  
• Joana Rua

STORYMAP: REFLEXÕES  
SOBRE A PRÁTICA COMO  
MOTOR DE REFLEXÃO  
• Jaqueline Conte

11H30 – 12H00  
INTERVALO

12H00 – 13H00  
2.º PAINEL  
+mod Diego Gimenez

CONSIDERAÇÕES SOBRE A  
MATERIALIZAÇÃO ESTÉTICA  
DA POLIFONIA EM TEORIA  
GERAL DO ESQUECIMENTO  
• Elena Soressi

TRIALS IN TRANSFORMATION  
• Jordan Eason

13H00 – 14H30  
ALMOÇO NO PAPA †

14H30 – 15H30  
3.º PAINEL  
+mod Nuno Meireles

OSCILLATING BETWEEN THE  
DIGITAL AND THE PHYSICAL  
IN PORPENTINE'S WITH  
THOSE WE LOVE ALIVE (2014)  
• Jenny Kleidona

LITERATURA E TARÔ NO MEIO  
VIRTUAL: UMA ANÁLISE DA  
INTER-RELAÇÃO ENTRE AS  
INTERFACES  
• Emanuel Santos

15H30 – 15H45  
INTERVALO

15H45 – 16H45  
4.º PAINEL  
+mod Eloise Porto

O PÓS-DIGITAL COMO  
POSSÍVEL FERRAMENTA DE  
ANÁLISE DA CRIAÇÃO  
LITERÁRIA CONTEMPORÂNEA  
• Carolina Zuppo Abed

O PANORAMA DAS PRÁTICAS  
EDITORIAIS DO AUDIOLIVRO  
NA TRANSIÇÃO PARA O  
SÉCULO XXI EM PORTUGAL  
• Mafalda Lalanda

17H00  
LANCHE

ENCERRAMENTO

LOGO MATLITLAB.UC.PT

LOGO CENTRO DE LITERATURA PORTUGUESA

LOGO FLUC

LOGO FCT

A partir da análise do confronto da Capuchinho Vermelho com o Lobo Mau, evento clímax deste conto de fadas reconhecido por todo o mundo, a comunicação busca apontar as particularidades e identificar as diferenças na construção narrativa desse evento em três versões da história materializadas em média diferentes. Parte-se do texto verbal canónico – versão dos Irmãos Grimm – para um livro ilustrado que utiliza realidade aumentada (AR) – Little Red Riding Hood: a come-to-life book (Little Hippo) – e uma aplicação para smartphones (book app) – The Little Red Riding Hood (Amaya Kids) –, na tentativa de compreender as propostas de construção da realidade ficcional que essas obras oferecem.

Palavras-chave  
Capuchinho Vermelho; média transmedialidade; representação

◆ **THALES ESTEFANI**

A simplicidade das nuvens de palavras faz com que a sua utilidade no âmbito dos estudos Literários seja limitada e questionada. Partindo da nuvem de palavras estática onde se ilustram as palavras mais frequentes e relevantes de *Orgulho e Preconceito* cria-se uma nuvem de palavras interactiva onde é possível descobrir mais sobre os personagens que habitam a obra, através de uma representação visual dos discursos directo e indirecto de cada um deles. Testa-se a utilidade deste novo artefacto de visualização interactiva para o campo dos Estudos Literários e avalia-se a sua viabilidade como instrumento de análise textual, encontrando-se possibilidades e interesses que vão além dos associados às tradicionais nuvens de palavras. Desta forma, propõe-se a criação de uma visualidade que ao contrário das nuvens de palavras estáticas é especificamente adequada e direccionada à análise de obras literárias e não a outros géneros textuais.

Palavras-chave:  
Characters study; Distant reading; Interactive data  
Interactive visualisation; Jane Austen; Word clouds

◆ **JOANA RUA**

O projeto “Tear Poético” envolve a criação de um site com poemas para crianças, escritos por autores portugueses e brasileiros, remediados dentro de uma estrutura hipermidiática e multimodal que os interliga por diferentes caminhos a partir de escolhas feitas pelo usuário-leitor. Seção complementar mas essencial do site é a área que apresenta os poetas participantes. Como parte do processo de pesquisa, foi desenvolvida uma primeira versão desta área, a partir

do StoryMap (“Maps that tell stories”), uma ferramenta online gratuita disponibilizada pelo Knight Lab da Northwestern University. Com ela é possível contar histórias ou apresentar conteúdos que possam ter algum vínculo espacial, seja em relação a uma posição geográfica em um mapa real, seja em uma sequência de posições em um mapa imaginado, que permita navegar por diferentes áreas. Esse exercício fomentou reflexões acerca de questões importantes do projeto e mostrou-nos como a prática efetivamente pode fertilizar a discussão teórica.

Palavras-chave: processo de pesquisa; ecossistema digital  
processos colaborativos  
StoryMap

◆ **JAQUELINE CONTE**

Teoria Geral do Esquecimento conduz o leitor para uma relação contínua com uma cidade transformada pela guerra: Luanda. O leitor é guiado por múltiplas vozes — instâncias narrativas, enunciações de narradores e narratários — que compõem uma polifonia ruidosa e inquieta. Os momentos de solidão da protagonista Ludo, isolada no seu apartamento, são contrabalançados por momentos de multidão, em que a voz dos personagens — nem sempre bem identificáveis — e a voz do narrador se sobrepõem. Estas vozes do tecido narrativo, não só resultam enredadas entre si, mas também vinculadas ao espaço urbano de Luanda, que emerge do romance como outra personagem. A cidade, com as suas contradições e as suas metamorfoses, proporciona ou dificulta eventos, cujas consequências se refletem na vida dos personagens. Ora, o propósito da presente comunicação é o de analisar as técnicas narrativas que proporcionam a criação da polifonia urbana no tecido narrativo do romance.

Palavras-chave: Literatura angolana contemporânea  
materialidades da literatura  
vozes literárias; polifonia  
Teoria Geral do Esquecimento

◆ **ELENA SORESSI**

Literary adaptation is the center of the illustrative adaptation of classics to graphic novels. Various illustrations and albums will be revealed to depict how the illustrations can be elaborative and challenging. Multiple applications and artificial intelligence will be used to show how graphic novel production can be accelerated. Point of view will be analyzed in great detail. Elaboration and simplification graded reader processes will be analyzed visually. Different applications such as *Midjourney*, *Dream by Wombo*, and *Clips2Comics*

will be analyzed and compared for the purpose of the graphic graded reader in the creation of three separate albums. Highlights will be taken to illustrate unique challenges to the multimodality production of the graphic graded reader.

Keywords: multimodal educational resource; illustrative adaptations; panels; literary adaptation

◆ **JORDAN EASON**

Like many of Porpentine’s works, With Those We Love Alive (2014) is a work of Interactive Fiction that deals with issues of gender identity and is inspired by Porpentine’s own experience as a transgender woman. Immersed in a fantasy world ruled by a monstrous empress, the player embodies a character who is both undergoing physical transition themselves and is bestowed with the power to transform the very empress they serve as an ‘artificer’. Part of this transformative experience is shared with the player who is requested to draw sigils on their arms reflecting their own thoughts and feelings and thus extending the narrative from the digital medium onto their own bodies. The implications of this exact power to define oneself as well as other(s) are further emphasized in the game through a series of less obvious juxtapositions between the digital and the physical, which this presentation attempts to bring to light.

Keywords: Interactive Fiction  
gender identity; digitality  
physicality

◆ **JENNY KLEIDONA**

Tendo em vista o andamento do projeto de doutorado “O Jogo de Tarô como artefato literário”, que objetiva analisar o jogo de Tarô – aqui tomado como o baralho, o método utilizado e os efeitos de sentido obtidos pela interpretação, simultânea e alternadamente – como se apresenta na literatura, objetiva-se, em primeiro lugar, analisar poemas digitais que lancem mão direta ou indiretamente do jogo de Tarô e da aleatoriedade própria dos jogos de baralhos, expressos pela estética e forma composicional observados nos objetos em suporte digital, de forma a entender como a alteração de interface interfere nos sentidos propostos e obtidos para a literatura a partir da lógica de construção do jogo de Tarô.

Palavras-chave: Tarô  
literatura eletrônica; suporte

◆ **EMANUEL SANTOS**

As mudanças nos suportes de leitura, nas formas de escrita e, de modo mais amplo, na realidade cultural e

material dos tempos pós-modernos (ou hipermodernos) tornou necessário atualizar as teorias sobre literatura na contemporaneidade. Para fazer frente à realidade sociocultural e literária do presente milénio, também as abordagens e metodologias de criação literária precisam ser repensadas de modo a melhor orientar escritoras e escritores na realização de uma escrita que seja atenta às questões de seu tempo e se projete para o futuro. Dessa forma, não se pode entender a literatura de modo desconectado das tecnologias que coexistem na criação de um sistema literário expandido, contexto em que fenómenos computacionais impactam a produção e a recepção mesmo de obras que não fazem uso direto de tais procedimentos. Interessa-nos investigar, a partir dessa perspectiva, o que significa e o que pode significar fazer literatura hoje.

Palavras-chave: Literatura pós-digital; escrita criativa; criação literária; contemporaneidade

◆ **CAROLINA ZUPPO ABED**

Quais são as circunstâncias que propiciam a introdução do termo audiolivro no Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora, em 2008? A partir de uma análise que resulta do levantamento e seleção de coleções de audiolivros lançadas, entre 1993 e 2018, por projetos editoriais nacionais (101 Noites, Assírio & Alvim, Boca, Companhia Nacional de Música, Editorial Presença, MHIJ), pretende-se acompanhar o período de experimentação e transição das práticas editoriais para a auralidade. Este recorte panorâmico permite explicitar a diversidade de abordagens nos modos de projetar, conceber, produzir e publicar um audiolivro, algo que se reflete na opção por determinado género textual, por determinada(s) voz(es), pela tipologia de gravação e edição do som. É sabido que no início do novo milénio predominam o CD e o MP3 no mercado editorial, mas tais expressões beneficiam de ser contextualizadas nas condições tecnohistóricas e socioeconómicas das quais essas escolhas derivam. Trata-se, portanto, de uma análise que merece ser enquadrada numa dimensão sociopolítica que considera dinâmicas institucionais, práticas, ideologias e discursos que contribuem para o entendimento do audiolivro enquanto objeto literário. Assim, este é também um modo de compreender através de uma observação empírica o que é, afinal, aquilo a que chamamos de audiolivro no início do milénio.

Palavras-chave  
audiolivro; edição; CD; MP3

◆ **MAFALDA LALANDA**