



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Ler, editar, escrever: simulação literária e humanidades digitais

Diego Giménez^a

^a Universidade Estadual de Londrina, Brasil - dgimenezdm@gmail.com

PORTELA, Manuel. *Literary Simulation and the Digital Humanities: Reading, Editing, Writing*. New York: Bloomsbury, 2022.

The *Book of Disquiet* can be reimagined as a literary space for playing with the nature and conditions of literary performance.

Manuel Portela

Literary Simulation and the Digital Humanities: Reading, Editing, Writing, do professor da Universidade de Coimbra Manuel Portela, é um monográfico sobre o trabalho desenvolvido no arquivo digital do *Livro do Desassossego*, de Fernando Pessoa (<https://ldod.uc.pt/>), desde 2012 até à atualidade. Estruturada em cinco capítulos (From Archive to Simulator; Reading as Simulation; Editing as Simulation; Writing as Simulation; e Living on in the Web), um *incipit* (Evolutionary Textual Environment) e um *explicit* (No Problem Has a Solution), além de descrever a investigação com o arquivo, demonstra como a experiência literária está baseada nos atos de leitura, edição e escrita. A pergunta que Portela tenta responder é como podemos usar a mídia digital para



compreender tais atos enquanto processos literários. Os dois significantes importantes na proposta do autor são performance e simulação. Assim, o *Arquivo LdoD* é, para além de sua função como repositório documental da escrita de Fernando Pessoa, um ambiente de experimentação que se define como um simulador da performance literária. O utilizador, então, pode interagir com o arquivo como leitor, editor e autor. Os planos de representação textual que o arquivo fornece junto das funções de simulação permitem repensar a condição e a ecologia textual mediante o uso das novas tecnologias. Daí se entende a estrutura do livro, que propõe, em primeiro lugar, definir o que o autor entende por simulador e como este se encaixa na lógica de um arquivo digital para passar logo a se perguntar o que seria a leitura, a edição e a escrita como simulação.

Dessa forma, no capítulo inicial, Portela descreve a mudança nos modos de representação na arte e na ciência. A lógica da representação mimética anterior à modernidade dá lugar a uma lógica conceitual moderna, que desenvolve a representação da realidade - avaliando a adequação das representações através das condições de possibilidade teórica dessas representações. A partir da segunda metade do século 20, os sistemas conceituais modernos, devido à emergência do computador, são condicionados por uma lógica pós-moderna de simulação e de jogo: “which creates a parametric space of interaction that generates dynamic, procedural, and responsive representations, endowing them with temporal and transformational complexity, features that are inherent to the very phenomenological processuality of the modeled events” (p. 20). O espaço de interação que cria representações dinâmicas, procedimentais e responsivas, e cuja base encontra-se nas teorias de Alan Kay e Theodor Nelson, é importante na medida em que explica a relação entre utilizador, interface e representação (computacional e simbólica). A esses elementos Portela acrescenta as noções de textualidade radial, de Jerome McGann, e de materialidade performativa, de Johanna Drucker, para pensar o *Arquivo LdoD* como um arquivo *desierarquizado*, em que cada texto pode estar conectado com qualquer outro, e onde as intervenções dos utilizadores poderiam ser inscritas para explorar os atos de leitura, edição e escrita na “re-materialização do *Livro do Desassossego*”: “My initial idea of constructing a meta-critical textual space evolved into the conceptualization of new kind of artifact: a literary simulator, in which the distributed principles of digital ontology would be experimentally used for engaging with the production of the literary as a intersubjective, collaborative, game-like, and open process” (p. 23). Trata-se, portanto, segundo o autor, de um experimento literário em grande escala. Os utilizadores podem

assumir várias funções; desde manipular os materiais em diferentes níveis até registrar as próprias ações de leitura, edição e escrita.

A partir desse ponto, Portela descreve brevemente a história da edição acadêmica digital em comparação com a persistência do códex como forma de representação, para falar de três tipos de edições acadêmicas digitais: as baseadas na migração de obras do patrimônio bibliográfico (manuscritas e impressas) para o meio eletrônico; as fundamentadas na produção de edições digitais que respeitem as modularidades das formas e dos gêneros impressos; e as respaldadas na invenção de estruturas especificamente digitais, ou seja, todos os exemplos que assimilam completamente as características da textualidade digital, como procedimentalidade, rede, multimidialidade e participação. Sob esses pressupostos, a construção do *Livro do Desassossego* virtual passou pelo reconhecimento da especificidade da base material do espólio, das diferenças entre as quatro principais edições e das diferentes atribuições autorais por parte do próprio Fernando Pessoa. Isso levou a pensar tanto na base da singularidade microtextual como da macrottextual. O simulador, dessa maneira, oferece a representação de todos os testemunhos textuais (documentos originais de Pessoa e edições dos quatro peritos principais), ordenados de forma radial e em um ambiente dinâmico que incita e facilita a interação: “Besides the genetic dimension (composition of *LdoD* by the author) and the social dimension (construction of *LdoD* by its editors), the *LdoD Archive* provides a virtual dimension (reconstruction of *LdoD* by its readers), with a set of interactive and open-ended features explicitly programmed in the model” (p. 38).

Portanto, o *Livro do Desassossego* é configurado, no arquivo, como um espaço literário para experimentar e brincar com a natureza e as condições da performance literária, concebida como o conjunto de relações baseadas nos atos de leitura, edição e escrita que se tornam engajamentos maleáveis de produções em devir. A identidade do sujeito como leitor, editor e escritor depende da sua atuação dentro da lógica do arquivo, o qual delinea-se como um espaço de experimentação *in progress* da performatividade literária e de sua materialidade.

Nos capítulos dois, três e quatro, Portela descreve como funciona o simulador enquanto leitura, edição e escrita, respectivamente. A função leitora contextualiza a leitura de fragmentos de Fernando Pessoa mediante a visualização dos documentos originais com

as respectivas variantes autorais e editoriais. O utilizador pode ler as transcrições dos originais do escritor, constatar as variações escriturais e constatar as diferentes escolhas editoriais. Ademais, os protocolos de leitura, por parte do utilizador, podem ser analisados por meio das funções de visualização. No capítulo dois, Portela trabalha noções específicas de leitura e de textualidade segundo as quais entende que a leitura não extrai sentido, mas produz sentido: “by making the text mean according to a process of recognition and transformation of intentions and forms that connects writers and readers” (p. 75). Nesse sentido, a intertextualidade é feita através de atos de escrita e de leitura. A intertextualidade é, na interpretação do autor, a condição geral da textualidade tanto como possibilidade de escrita quanto de leitura. Essa condição da textualidade está representada no arquivo mediante a transição recursiva entre uma experiência “imersiva” e “emersiva”.

No capítulo três, contempla-se a edição enquanto simulação e tenta-se elucidar qual seria a relação entre o fragmento como unidade de composição e o *Livro do Desassossego* como um todo, tanto no que diz respeito à ideia de livro que Pessoa utilizou como horizonte projetual da escrita, como no que concerne às diferentes construções conjecturais do livro por parte dos editores. Para Portela, editar o *Livro do Desassossego* “is this obsessive process of suturing textual pieces in ways that minimize their constitutive fragmentariness, even if many texts and documents in the corpus are bound to resist any seamless integration” (p. 115). O *Arquivo LdoD* fornece uma representação que reúne a transcrição genética dos documentos, a qual dá conta do processo de escrita pessoana, com a escala editorial, que abarca as intervenções dos peritos. O simulador editorial, dentro da lógica do arquivo, permite ao utilizador, mediante funcionalidades próprias de seleção e taxonomização, criar edições virtuais onde pode adotar o papel de editor, seguindo critérios particulares.

No capítulo quatro, Portela dilucida o que é um ato de escrita e como o *Arquivo LdoD* fornece um espaço para pensar a processabilidade da escrita. O ato de escrita é analisado na condição de manifestação da escrita pessoana nos seus documentos, enquanto questão abordada pelo próprio escritor e como exploração do ato consciente do processo de inscrição. As funcionalidades de escrita no simulador, humana e assistida por máquina, baseiam-se no engajamento autoconsciente de Pessoa na ação de escrever. No *Livro do Desassossego*, a coincidência entre unidade discursiva e unidade material só pode acontecer parcial e provisoriamente, de modo projetivo na ideia de livro. A tensão entre

a parte (fragmento) e o todo (livro) implica que a forma do livro funciona como um espaço conceitual de articulação que não podemos totalizar materialmente apenas selecionando e ordenando sua escrita. Para Portela, é como se o livro, do mesmo modo que o eu, contaminado pela potencialidade do devir da escrita e do eu se tornasse uma coleção aberta de fragmentos. A programação da função-autor, no modelo virtual, pressupõe que a escrita pode ser vivenciada em seus processos internos como dispositivo de produção de consciência e subjetividade.

No último capítulo, é descrita a relação no arquivo entre a representação e a simulação. Uma vez exposto nos primeiros capítulos o que se entende por simulação, por performance literária e como estas se explicam na economia do arquivo, o autor passa a descrever a tensão entre a suposta estabilidade do documento original, no qual se fundamenta a classificação arquivística e biblioteconômica, e a instabilidade da natureza textual, programática e social dos meios digitais. A especificidade do *Arquivo LdoD* excede a mera catalogação ao permitir ao usuário interagir ativamente nas diferentes funções assimilando a lógica de internet e questionando os limites da textualidade, analógica e digital. No final desse capítulo, o próprio autor faz um resumo da obra: “As postdigital book about a dynamic digital archive about a predigital book in progress, *Literary Simulation and the Digital Humanities* demonstrates the heightened critical awareness created by the metamedia features of the computer as a simulation machine. It provides an interpretative framework for establishing relations between a cluster of concepts and the metaphorical and technical translation of those concepts into an evolving computational simulation of the acts of reading, editing and writing” (p. 195).

Literary Simulation and the Digital Humanities compõe um importante contributo quer para os estudos pessoais, já que descreve o processo de escrita de Pessoa, repensado a partir da remediação digital que realiza o *Arquivo LdoD*, quer para as Humanidades Digitais. No primeiro caso, o trabalho demonstra como a escrita do português, nas diferentes camadas de abstração consciente da sensação, está relacionada com a leitura, a construção de sentido e a de identidade. Assim, a heteronímia, a obra, a relação entre processos de abstração e de escrita são repensadas à luz das camadas de codificação e representação micro e macrotextuais, bem como autorais e editoriais. No segundo caso, a proposta de Portela é um exemplo de investigação científica rigorosa em Humanidades Digitais. A monografia resume mais de uma década de trabalho de investigação no

Arquivo LdoD, que é concebido, para além da função meramente representacional dos documentos, tanto como um simulador da performance literária quanto como um experimento *in progress* que atinge não só a condição de leitor, editor e escritor, mas também a de investigador. As interações com o arquivo ultrapassam a leitura de testemunhos para oferecer um arquivo único na história da literatura. A pesquisa de Portela consegue aplicar marcos teóricos a um objeto de estudo, extrair novas articulações conceituais a partir da experimentação teórica e prática e incluir, no processo todo, investigadores e estudantes. Teoria, práxis e poiesis não estão assim tão separadas. O autor descreve com profundidade seja a base teórica, seja a base experimental do trabalho que sustenta o *Arquivo LdoD*. Dado que é um experimento em desenvolvimento, com a funcionalidade de escrita ainda por estrear, é possível se perguntar se a concretização dessa função e/ou outras interações com o arquivo contestariam algumas das noções descritas no livro. No mais, considera-se que as noções de simulação, performance e textualidade poderiam ser descritas com mais detalhes no que diz respeito a sua inserção no contexto teórico em que são utilizadas e no contraste da mudança do analógico para o digital. Por exemplo, Portela usa uma definição de performance concreta, a partir das noções de materialidade performativa de Johanna Drucker, e constrói conceitualmente a transição da escrita pessoana a uma teoria da ação literária passando por um ambiente dinâmico de edição acadêmica. Portanto, posto que o conceito de performance é usado no sentido apontado, não se descarta a possibilidade de algum desencontro hermenêutico com a própria poiesis pessoana, afastada de qualquer ação que não seja a do próprio ato de leitura e inscrição. Essas últimas considerações, contudo, são pormenores e não embaçam, pelos motivos descritos na recensão, o excepcional trabalho de investigação científica de Manuel Portela.

NOTAS DE AUTORIA

Diego Giménez (dgimenezdm@gmail.com) - Pós-doutorando no Programa de Pós-Graduação em Letras da UEL. Professor de Teoria do Poema. Doutor em Estudos Literários pela Universidade de Barcelona. Membro do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

GIMÉNEZ, Diego. Ler, editar, escrever: simulação literária e humanidades digitais. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 161-167, 2022.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.