

# Mar de Sophia - um poema não se programa

Contributed by Rui Torres  
Monday, 12 June 2006  
Last Updated Tuesday, 20 June 2006

Um poema não se programa Porém a disciplina - Sílabas por sílabas - O acompanha

(in Liberdade, Sophia Andresen)Introdução

Mar de Sophia é um conjunto de poemas virtuais apresentados em formato hipermédia, nos quais o texto animado na tela é gerado automaticamente a partir do léxico da poeta Sophia Andresen, previamente estudado em termos de frequência. Esse léxico-base, que (re)constitui a obra de Sophia, e a classifica e mapeia na rede, está indexado em listas codificadas em linguagem XML, acessíveis ao leitor de vários modos, o qual as pode alterar ou adicionar novos vocábulos ou unidades de sentido. A animação do texto está ainda inscrita na componente sonora das variações combinatórias que deste processo resultam. Sempre que uma palavra se altera, o poema activa uma busca em bases de dados de som, com leituras do texto-base de que se aproveitou a sintaxe e a estrutura formal. Desse modo, o leitor pode recriar, no eixo combinatório da linguagem, um poema de Sophia, adaptando-o ao seu gosto, bem como enviar algumas das suas realizações, tanto sonoras quanto verbais, para um servidor PHP instalado num servidor da Internet. Aí, ficam arquivadas as várias versões de todos os leitores que participam na (re)leitura do poema, podendo ainda esse(s) texto(s) e respectivos sons ser enviado(s) para dispositivos e periféricos da comunicação contemporânea: RSS (notícias, PDAs), SMS (telemóveis), Internet Messengers, podCasting (iPODs), etc. O código-base do motor combinatório foi realizado em Actionscript com a colaboração de Nuno F. Ferreira e Vilipe Valpereiro. Todos os poemas são ainda inseridos num ambiente panorâmico e tridimensional tendo por base o processo crítico-reflexivo do argumento central desta hipermédia. Esta criação de espaços interactivos pós-página foi realizada em Authorware por Luis Carlos Petry, assim como os ambientes de navegação que servem de palco para as experiências de leitura dos textos, que programou em Vue, Cinema 4D e Quick Time VR. Descrição &ldquo;Mar de Sophia&rdquo; recebe o título da resposta dada pelo servidor do departamento de Linguística da Universidade de Georgetown, nos Estados Unidos, no dia 30 de Outubro de 2005, quando foram analisados 450 poemas de Sophia de Mello Breyner Andresen. O Web Frequency Indexer, em menos de 5 segundos, devolveu uma lista com as palavras mais utilizadas pela autora: das 29109 palavras introduzidas, 5469 eram únicas &ndash; excelente variedade lexical, na ordem dos 20%. &ndash; e, depois de uma filtragem inicial dos lexemas mais utilizados, na classe dos substantivos e dos adjetivos, que era a que mais interessava para alimentar os nossos poemas combinatórios virtuais, surgiram as palavras mais frequentes: mar (158 ocorrências), tempo (107 ocorrências), noite (106 ocorrências), luz (102 ocorrências), dia (91 ocorrências), rosto (90 ocorrências), vento (84 ocorrências), silêncio (78 ocorrências), vida (64 ocorrências), terra (61 ocorrências), mundo (58 ocorrências), sombra (51 ocorrências), casa (50 ocorrências), sol (49 ocorrências), amor (48 ocorrências), gestos (47 ocorrências), poema (43 ocorrências). Palavras luminosas, para uma poesia de luz e vida. Não é nosso objectivo escrever uma crítica da obra de Sophia a partir de uma análise estatística: esse é um ponto de partida, importante, sem dúvida, para a concepção da estrutura poemática proposta, mas irrelevante para os resultados que nos propomos atingir. Os poemas programados para esta apresentação (&ldquo;Retrato de uma princesa desconhecida&rdquo; e &ldquo;Poema #2&rdquo;) constituem uma homenagem à presença da poeta Sophia de Mello Breyner Andresen na Internet, uma vez que na base da geração de texto estão 450 poemas recolhidos de 10 sites portugueses e brasileiros, bem como um investimento crítico no cruzamento entre as humanidades e a informática.[1] Na verdade, não só as listas de palavras usadas dinamicamente pelo(s) poema(s) resultam de análises estatísticas e estudos informacionais dos textos recolhidos, como também a sua gestão em novas linguagens de programação e autoria hipermediática obrigam a um investimento no texto e na escrita digital, tanto de professores quanto de alunos, que actuam colaborativamente no processo de leitura e recriação (interpretação) da obra de qualquer autor(a). Em termos literários, pode dizer-se que estes poemas virtuais trabalham no eixo do paradigma, seleccionando aleatoriamente palavras a partir de listas que constituem os campos semânticos e lexicais identificados nos textos de Sophia. Esta geração automática é apenas combinatória, mas permite ao leitor um conhecimento, e uma imersão, no vocabulário e no universo lexical da autora. É ainda potenciada qualquer aproximação em termos de crítica intertextual, uma vez que facilmente o vocabulário de um autor é inserido no texto de outro. Assim, ao escolher um dos textos virtuais disponíveis, o leitor activa o poema-algoritmo, que substitui, dentro do eixo do paradigma, todas as palavras presentes no eixo do sintagma. Mar de Sophia propõe deste modo uma crítica intertextual e interdisciplinar, podendo ser adoptado, a título experimental, em cursos de literatura digital, ciberliteratura ou cibertexto. A linha de trabalho aqui proposta tem também como intuito avaliar as relações entre hipermédia, poesia e crítica nas poéticas digitais. Uma vez que este tipo de virtualização do texto permite aliar a criatividade literária (a crítica intertextual) à criatividade digital (o envolvimento crítico da informática com as humanidades), propomos com este trabalho uma possibilidade de desdobramento para aulas de escrita digital, que se poderiam dividir em hipermédia, poesia e crítica. Para a aula de crítica, parte-se do princípio de que a crítica se situa no lugar da organização, da classificação e da taxonomia. Ora, uma vez que a definição de uma metodologia e de um equadramento são as bases para uma leitura culturalmente informada, as funções de uma aula de crítica, ao nível do autor, são: 1) A digitalização e posterior análise de um corpo de textos de certo(a) autor(a), encontrando ocorrências e criando, a partir dessas ocorrências estatisticamente determinadas, listagens gramaticalmente distintas do léxico do autor(s) escolhido(s); 2) A determinação de um texto padrão a utilizar como motor da combinatória a operar com esse léxico. Dessa criação dos textos virtuais (de que damos aqui como exemplo &ldquo;Retrato de uma princesa desconhecida&rdquo; e &ldquo;Poema #2&rdquo;) depende uma cuidadosa análise informacional das frases e da

sintaxe mais frequente da obra em análise; 3) A identificação de cada categoria sintagmática nas frases que serão animadas com a combinatória. Resumindo, esta fase promove uma classificação e uma organização dos textos através de uma análise estatística do léxico, criando listas de frequência e de vocabulário, implicando desde já, com isso, uma recolha e análise dos resultados da experiência. Para a aula de hipermédia, além de uma introdução a linguagens de programação como Actionscript e XML, integram-se os materiais em multimédia que for possível digitalizar. Ao mesmo tempo, porém, avaliam-se as potencialidades de a crítica semiótica dos média digitais, integrando desse modo programação, algoritmia e suas estéticas possíveis. As funções da Hipermédia, ao nível do programador, implicam: 1) Gravação de cada listagem de categoria gramatical em listas XML; 2) Gravação de leituras e edição em semelhantes bases de dados; 3) Criação e desenho das páginas, adaptando posteriormente o código Actionscript às especificidades de cada texto proposto. Finalmente, composto o poema-programa, estarão alunos e professores preparados para “jogar” com as suas potenciais leituras. Nesta aula de leitura (poesia) propõe-se ensinar poesia através da criatividade, da permutação, na prática da leitura do mundo. As funções da Poesia, ao nível do leitor, implicam: 1) Carregar e alterar regras do texto, do som e da imagem; 2) Carregar e alterar dinamicamente listas de palavras, de sons, etc; 3) Depois de criar “o seu” poema, o leitor pode gravar de modos diversos as animações a serem geradas (algumas irrepitíveis), nomeadamente através de imagens (screenshot), pequenos filmes (movs), ou, utilizando as potencialidades já instaladas no servidor de código(s) PHP e Python, enviando a listagem do array de texto e de som disponível no momento do clique para HTML, playlists de mp3, PDAs, SMSs, etc. Conclusões As potencialidades que a utilização de meios informáticos em contexto educativo oferece são inúmeras, tratando-se, portanto, de um tema actual e oportuno em vários domínios do saber, nomeadamente nos Estudos Literários. Além da possibilidade de adaptação a diferentes modalidades cognitivas, devemos assinalar que a aprendizagem se individualiza, transformando-se num processo autónomo de construção do conhecimento (Dias et al., 1998). Consequentemente, um maior controlo por parte do aluno resulta numa maior motivação e envolvimento, justificando o desenvolvimento de investigação sobre as condições de utilização dos hipermédia no ensino da poesia e da crítica. Esse processo de leitura-escrita deve ser participativo desde o início, sendo por isso positivo o envolvimento em todos os processos e procedimentos de programação. Assim, uma das características dos ambientes virtuais que nos propomos estudar, e produzir, é o facto de eles partirem de tecnologias interactivas onde a organização da informação é não-linear, verificando-se ao mesmo tempo uma utilização integrada de som, imagem, texto e gráficos. Trata-se por isso, como poderá ter ficado explícito com “Mar de Sophia”, de ambientes de aprendizagem abertos. A progressiva complexificação do conceito de texto, que se articula agora num conjunto de apetências anteriormente imprevisas, como a mobilidade, a temporalidade, a multiplicidade e a interactividade, implicam, por seu lado, um novo vocabulário teórico e uma nova postura crítica (Ryan, 2001; Aarseth, 1997) para as quais tentamos aqui dar um contributo. De facto, após “ler” e interagir com estes textos, o meio hipermédia onde se escrevem aparece como uma linguagem, mais do que um modo particular de organizar a informação, através do qual vários códigos (texto, imagem, som, gráficos) se interligam por ilimitados nexos e relações. Esta possibilidade abre horizontes que se afiguram muito positivos para o ensino e exercício da criatividade, numa época marcada pelos jogos de computador e pelos conteúdos multimédia na Internet. Assim, e muito para além do potencial de armazenamento e disponibilização eficaz da informação, a hipermédia possibilita leituras sequenciais e múltiplas, onde (inter)ligação e (inter)conexão são condições para o exercício da criatividade e da crítica. Deste modo, além de representar uma proposta de trabalho para aulas e cursos de literatura, na medida em que possibilita um trabalho de equipa que obriga a um reconhecimento profundo de toda a obra no seu nível verbal, este é também um projecto em que a componente multimédia assume um lugar central. Créditos “Mar de Sophia” é um trabalho que assume uma enorme complexidade em termos hipermediáticos, pelo que a sua realização em muito se deve às características colaborativas em que foi realizado. Os autores: Rui Torres (concepção, criação e desenvolvimento; programação Actionscript, XML, animação, sonoplastia); Nuno Filipe Ferreira, Filipe Valpereiro e Jared Tarbel (Actionscript); Nuno M. Cardoso (voz); Luis Aly (som); Luis Carlos Petry (programação 3D e ambiente topofilosófico). O software utilizado inclui: Macromedia Flash (e Actionscript); OpenOffice Tools (para edição de texto, criação de listas e codificação XML); Web Frequency Indexer (para determinação de ocorrências); Adobe Audition (para tratamento de todo o áudio); QuickTime VR, Vue e Cinema 4D (para 3D e panorâmicas); Macromedia Authorware (para integração final de Flash e 3D).

[1] Textos de Sophia de Mello Breyner Andresen disponíveis em: <http://www.triplov.com/sophia/>, <http://www.secrel.com.br/jpoesia/brey.html>, <http://omni.isr.ist.utl.pt/~cfb/VdS/mello.breyner.html>, [http://www.maricell.com.br/sophiandresen/sophia\\_m\\_b\\_andresen.htm](http://www.maricell.com.br/sophiandresen/sophia_m_b_andresen.htm), <http://www.mulheres-ps20.ipp.pt/SophiaMBreyner.htm>, <http://www.astormentas.com/andresen.htm>, <http://nescritas.nletras.com/homenagemasophia/>, <http://www.lumiarte.com/luardeoutono/sophiaandresen.html>, <http://www.versosnareia.hpg.ig.com.br/frprincipalsophia.htm>. O texto de “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carrol, em tradução de Clélia Regina Ramos para a eBooksBrasil.com, Editorial Arara Azul, disponível para download em [http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/infantis/ alice\\_no\\_pais\\_das\\_maravilhas.htm](http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/infantis/ alice_no_pais_das_maravilhas.htm)