

**IMAGINAR, ESCREVER E APRENDER
COM A MÁQUINA: criatividade e
repetição na aula de português língua
estrangeira**



José Carlos Dias
Universidade de Varsóvia
Camões I.P.

Resumo: A prática da escrita criativa em contexto de ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira (LE) alia a eficácia na consolidação de informação que provém da recursividade inerente aos atos de escrita ao exercício da criatividade e da autonomia. Enquanto forma de escrita criativa digital, a ficção interativa, quer a ficção *parser-based*, quer a ficção hipertextual, apresenta características distintivas relativamente à ficção impressa. Conjugadas, elas permitem, por um lado, desenhar um contexto criativo de aprendizagem e aprofundar uma nova forma de escrita de narrativas; e, por outro, constituir um ambiente de ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira onde criatividade e repetição se entrelaçam para promover uma utilização interligada da língua. A escrita de ficção interativa possibilita um trabalho a nível de micro e de macroestruturas linguísticas, adequa-se tanto a aprendentes de nível intermédio como de nível avançado e incentiva a colaboração entre pares. Por fim, dada a sua natureza repetitiva, a ficção interativa é intrinsecamente um espaço propício para a prática da revisão e consolidação de conteúdos linguísticos.

Palavras-Chave: ficção interativa, ficção hipertextual, hiperficção, Twine, Português como língua estrangeira, escrita criativa digital, aprendizagem criativa.

Abstract: The practice of creative writing in the context of teaching/learning a foreign language allies the effectiveness in the consolidation of information that comes from the intrinsic recursiveness of the act of writing to the exercise of creativity and autonomy. As a form of digital creative writing, interactive fiction, both parser-based and hyperfiction, presents distinctive features in relation to printed fiction. On the one hand, it allows the design of a creative learning environment and the exploration of a new form of narrative writing. On the other hand, it develops a FL learning environment where creativity and repetition interlace to promote a linked use of language. In this context, interactive fiction makes it possible to work at micro and macrostructures, is suitable for both intermediate and advanced learners and encourages peer collaboration. Finally, because of its repetitive nature, interactive fiction intrinsically enables revision and consolidation practices for language learning.

Keywords: interactive fiction, hypertextual fiction, hyperfiction, Twine, Portuguese as foreign language, digital creative writing, creative learning.

1. Introdução: O aluno como criador

Este artigo assenta em dois fundamentos: o primeiro é que, num curso superior de línguas modernas, como, por exemplo, os cursos de licenciatura

e mestrado em estudos portugueses da Universidade de Varsóvia, o conhecimento da língua, da cultura, da literatura e da história dessa língua é tão importante como o desenvolvimento da competência da criatividade e da autonomia na aprendizagem. Como afirma Margaret Anne Clarke,

Todos nós precisamos de ser criativos (inventivos/flexíveis) num mundo que está constantemente a mudar: um mundo que também nos exige que mudemos, que nos adaptemos. (...) A “criatividade” favorece a descoberta de diferentes ângulos e envolve a projeção ou a expressão de um “eu” mais íntimo e mais empenhado. (1) [*a tradução é minha*]

O segundo fundamento atribui um papel preponderante à prática da escrita no processo de aprendizagem. A escrita é um processo recursivo e complexo, englobando três processos cognitivos principais: planear, traduzir, rever (Pinto 202), e a sua prática é considerada, pelo menos desde o ensaio seminal de Janet Emig (1977) “Writing as a Mode of Learning”, como uma forma de aprendizagem única, que reforça e consolida as aprendizagens. Outros, como Kern, realçaram o valor intrínseco do tempo e espaço da prática da escrita, tempo para um processamento adequado da informação, e espaço para pensar explicitamente e para testar as aprendizagens (172).

Estes dois pilares suportam um projeto em curso, na Universidade de Varsóvia, que explora o desenvolvimento de currículos de ensino de língua e cultura portuguesas através da escrita de ficção interativa, mais concretamente da escrita de ficção hipertextual com a ferramenta Twine, *software* gratuito e de código-fonte aberto, criada por Chris Klimas. No presente artigo, irá primeiro olhar-se para algumas das características distintivas da escrita interativa, para seguidamente se tentar demonstrar como as valências desta nova forma de escrever entrelaçam repetição e criatividade, o que favorece uma utilização interligada da língua, num espaço expressivo que intrinsecamente, pela sua parte de repetição, habilita o exercício de práticas de revisão e de consolidação de conteúdos linguísticos.

Uma ressalva apenas para sublinhar que a defesa que se irá fazer aqui da ficção interativa, forma de escrita criativa digital, não pretende afirmar, nem em termos de expressão criativa, nem em termos da didática das línguas estrangeiras, a superioridade desta face à escrita criativa impressa, nem a outras formas de escrita como a expositiva, opinativa ou argumentativa. Trata-se antes de um esforço para incluir esta nova forma de escrita, muito menos conhecida, no leque de possibilidades didáticas ao dispor do professor e dos alunos.

2. A Ficção Interativa

A ficção interativa é simultaneamente um programa de computador, um videojogo, e define-se como uma "forma de experiência digital que confere ao jogador/interator poder de agenciamento (*agency*) por meio das suas decisões, com consequências diretas sobre a configuração narrativa da obra”

(Pereira). Se o termo FI¹ começou por ser usado para classificar o tipo de obra em que o jogador/leitor dialoga com o programa via um intérprete (*parser based*), hoje em dia o termo é comumente usado num sentido lato, mais como um hiperónimo da escrita interativa, integrando as obras de intérprete, (*parser based*) as de escolha múltipla, a escrita hipertextual ou até as novelas visuais. O género tradicionalmente assenta em três pilares fundamentais: participação numa história, exploração de um mundo virtual e resolução de enigmas (Reed, 60).

Para efeitos de clareza, distingamos primeiro “escrita no computador/na máquina” de “escrita com o computador/com a máquina”. Aquela refere-se a atos de escrita como a redação de *e-mails*, mensagens ou a utilização do processador de texto para escrever um trabalho. Falamos da máquina como ferramenta, que veio facilitar os atos de escrita e dar-lhes uma maior fluidez (Clarke, 7). Contudo, quando escrevemos “com a máquina”, esta além de ser ferramenta, torna-se também colaboradora ou coautora, impondo regras e lógicas ao ato de escrita e influenciando tanto o que se escreve, como o modo como se escreve.

Nas páginas seguintes, irão apresentar-se quatro das características distintivas desta forma de escrita criativa digital (ECD), que formam um *corpus* teórico mínimo para todos aqueles que pretendam abordar a escrita de FI. Estas são seguidas por algumas propostas de abordagem didática para a aprendizagem da língua e para o exercício da criatividade e autonomia.

2.1 Reconceptualização do modo de narrar

Mesmo que hoje em dia já não possamos afirmar perentoriamente que os alunos de línguas modernas sejam leitores, todos têm indubitavelmente experiência com ficção impressa e algum conhecimento teórico sobre narratologia, como tipos de narrador, tipos de personagens, etc. Num grande número dos casos, estes alunos, por frequentarem cadeiras de literatura ou de teoria literária, até revelam um domínio mais robusto destes conceitos teóricos (caso dos formandos da Universidade de Varsóvia). No entanto, a julgar pelo caso de Varsóvia, o conhecimento relativamente ao género da ficção interativa costuma ser nulo ou mínimo. Cremos ser possível postular que este estado de coisas inicial face à FI seja o mais comum para outros contextos de aprendizagem de português língua estrangeira, uma vez que a comunidade de FI em língua portuguesa é quase inexistente (ou invisível) sem obra publicada, e sem um ecossistema que incentive a sua criação.

Uma obra de FI, como afirma Graham Nelson para a FI de intérprete, apresenta um singular triângulo a nível de três das principais entidades da narrativa. Temos a pessoa ao computador, que lê e toma as decisões (o leitor/

¹ Como refere Montfort (158), o termo “Ficção Interativa” foi popularizado pela companhia Adventure International, no início dos anos 80, e parece ter sido cunhado por Robert Lafore, que fundou a companhia Interactive Fiction e produziu programas em BASIC para o TRS-80, incluindo *Six Micro Stories*, que foram distribuídas pela Adventure International.

jogador); a personagem principal do jogo (o protagonista) e a voz que fala e diz ao leitor/jogador o que ele vê e sente (o narrador). (368). Ora na FI, diferentemente das narrativas impressas, a pessoa que está a ler e a jogar a história assume o papel do protagonista, quer insuflando-lhe a sua própria identidade ou assumindo uma identidade terceira². Este vínculo entre leitor e protagonista é muito mais forte do que a conhecida “identificação” entre leitor e personagem da ficção impressa. No caso da FI, podíamos até propor a figura de um “leitor autodiegético” — um leitor que participa na história e é o protagonista.

Por outro lado, o narrador mais comum em FI é um narrador de 2.^a pessoa, voz e ponto de vista inusitados para alguém só habituado/a à ficção impressa. Um enunciado comum num trecho narrativo interativo poderia ser:

À **tua** frente, está uma grande casa branca. **Podes** bater à porta ou continuar a seguir o caminho em direção ao rio.

Por fim, mas não menos estranho e exigente, os alunos/autores terão de contar uma história que precisa de ser lida, protagonizada e jogada, ou seja, não basta conceber uma fábula e organizá-la numa intriga, tarefa por si só já exigente, mas familiar. É necessário estruturar essa fábula em função das interações que se irão oferecer ao jogador: que espaços explorar, o que há para descobrir e fazer em cada um desses espaços, decisões a tomar; enfim, um conjunto de interações para que seja o leitor/jogador/protagonista a levar a história para diante (agenciamento narrativo).

O desafio é exigente, mas adequado no âmbito de um contexto de aprendizagem criativa, pois, como diz Emily Short, “a lot of the point of creative processes and storytelling in general is as a way of thinking about some issue.” (Short “Alexandra Leaving”). Tal desafio parece igualmente coadunar-se com a maior parte das onze condições apontadas por Margaret Anne Clarke para a criação de um ambiente de aprendizagem que estimule a criatividade (Clarke, 3-4).

2.2 Uma escrita modular

Uma outra característica distintiva consiste na estrutura modular deste tipo de escrita. Na ficção interativa de intérprete (parser-based), a unidade mínima é o “quarto”, o espaço físico ou psicológico, interior ou exterior, onde decorre a ação. Uma narrativa interativa é frequentemente uma sucessão destes diferentes “quartos”, que o jogador vai explorando para descobrir a história do jogo. De modo muito semelhante, a ficção interativa hipertextual que se pode criar com o Twine usa como unidade estruturadora, a “passagem”. Na maior parte dos casos, uma passagem tende a ser, como os “quartos”, um espaço, mas pode também ser um objeto do jogo, um pensamento, uma sequência de código ou até uma anotação de uma ideia para

² Para informações mais pormenorizadas sobre as implicações narrativas deste triângulo para a criação de FI, ver, por exemplo, Nelson, 368.

incluir no futuro³. Uma história no Twine é sempre uma sequência de passagens ligadas, percebidas pelo jogador como páginas de Internet, que devem ser lidas e navegadas para se desvendar a história.

Esta obrigatoriedade de estruturar o texto em passagens produz uma forma de escrita discreta em que (1) o autor perde a percepção imediata da extensão da escrita e do *continuum* desta, pois o texto da história é repartido pelas várias passagens em vez de se ir acrescentando ao mesmo bloco textual. Depois, como cada passagem começa vazia, (2) dá-se uma centralidade total ao objeto em foco nessa passagem.

Em termos didáticos, esta forma de escrita modular “com a máquina”, aliada à já referida fluidez da “escrita na máquina”, parece consubstanciar um convite à expansão do ato de escrever, favorecendo a fluência da expressão escrita, como já afirmámos anteriormente (Dias).



Figura 1 – A modularidade da escrita de FI hipertextual com o Twine (história desenvolvida ao longo de aprox. dois meses, entre abril e junho de 2018)

³ Na realidade, como refere Emily Short, a unidade mínima no Twine é a palavra, e por isso, a ferramenta é frequentemente usada para a poesia hipertextual. No entanto, a unidade estruturadora recai sempre sobre a figura da passagem.

2.3 A ramificação narrativa

Como diz Nick Montfort, a FI é um “um sistema que produz uma narrativa durante a interação” (“Theory of Interactive Fiction” 26), uma narrativa de várias possíveis. A FI tende a conter em si várias histórias, e cada leitura (ou travessia, como se costuma usar no género) revela apenas uma delas. Enquanto a progressão na ficção impressa é unidirecional⁴, uma narrativa interativa pode conter vários finais, percursos alternativos e trechos narrativos completamente opcionais que podem não ser visitados durante uma das travessias. As estruturas hipertextuais “Caverna do tempo” e “Ramifica e afunila”⁵ ilustram bem estas possibilidades distintas de progressão narrativa em FI.

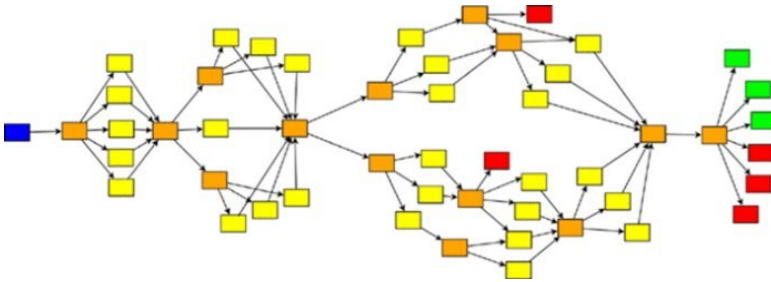


Figura 2 – Ramifica e afunila

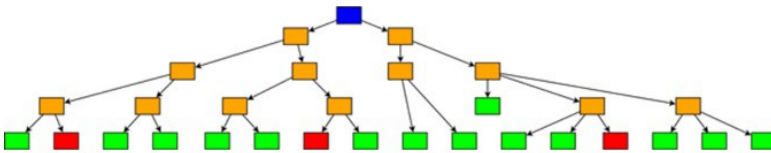


Figura 3 – Caverna do tempo

A ramificação narrativa é importante para a criação de um mundo credível e do efeito de agenciamento, mas esse ensejo mimético tem um preço. Acarreta um investimento acrescido de escrita para a criação desses caminhos alternativos. Não é, no entanto, uma obrigação. Na abordagem narrativa *environmental storytelling*, que talvez possamos traduzir para português por *narrativas de ambiente*, cria-se um mundo aberto, por exemplo, uma casa ou uma floresta, pelo qual o jogador pode passear livremente. Será através da

⁴ Não estou a tomar em conta obras excepcionais que jogam e subvertem a linearidade da progressão da leitura na literatura impressa, como, por exemplo, *O Livro do Desassossego*, de Fernando Pessoa, ou *O Jogo do Mundo*, de Julio Cortázar.

⁵ As estruturas narrativas hipertextuais seguem as propostas de Sam Kabo Ashwell. A tradução para português é minha.

exploração atenta dos espaços e dos objetos desse mundo que o leitor/jogador deverá descobrir a história do lugar. Este tipo de obras costuma ter por base a estrutura hipertextual de “mapa aberto”, onde não ocorre a referida ramificação ou a sua presença é reduzida.

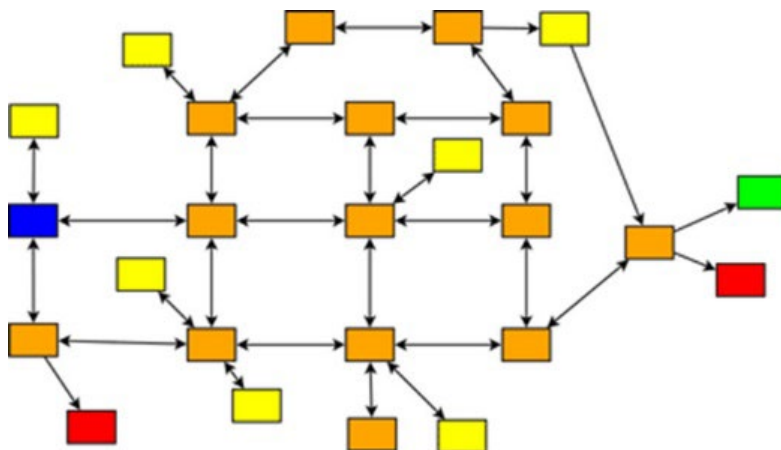


Figura 4 – Mapa aberto

Mas se abraçarmos a ramificação narrativa, mesmo que apenas parcialmente, por exemplo em árvores conversacionais, esta característica da escrita interativa abre-nos caminho, no domínio das didáticas das línguas, à tal união singular e produtiva entre a repetição e a criatividade. Em primeiro lugar, a repetição evidencia-se na maior necessidade de escrita — afinal, há mais de um “caminho” para escrever. Contudo, há um segundo aspecto a ter em conta. Uma forma de olhar para os resultados dos desdobramentos narrativos é graduá-los entre variação e variedade, onde o primeiro implica uma maior proximidade entre os caminhos bifurcados (mais repetição) e o segundo uma maior diferença (menos repetição).

Consideremos os dois seguintes cenários: o leitor/jogador tem de escolher entre dois caminhos diferentes na floresta; ou, noutro caso, deve decidir entre falar com uma personagem de uma forma cortês ou de uma forma agressiva. Ambos os exemplos, estariam mais perto da noção de “variação” já que há uma semelhança maior entre os caminhos: no primeiro, explora-se o mesmo espaço, e no segundo, ambas as opções levam ao diálogo.

Vejamos agora outros dois exemplos de ramificações: decidir entre explorar uma floresta ou uma casa; ou, noutro caso, decidir entre falar com alguém ou avançar sozinho. Estes seriam casos mais próximos do polo da “variedade”, pois exigem desenvolvimentos mais diferenciados: recriação de espaços distintos, no primeiro caso; e a opção entre a construção de um diálogo ou de mais um segmento da ação.

Em termos de didática da língua, esta dualidade da ramificação narrativa

afirma a FI como uma forma de expressão que intrinsecamente contém em si um espaço para práticas de revisão e de consolidação das estruturas de uma língua, quer a nível do léxico, quer a nível de tópicos gramaticais como iremos ver no capítulo seguinte.

2.4 A criação de um mundo dinâmico

Até ao momento, não foi ainda necessário referir a questão da programação. De facto, com o Twine, é possível construir uma obra de ficção interativa com as características já indicadas sem nunca recorrer à programação. Esta só se torna necessária quando tentamos construir um mundo dinâmico com mudanças de estados, um espaço que pode ser manipulado pelo leitor/jogador através de ações como, entre outras, apanhar, usar e manipular objetos ou falar com outras personagens. Estes mundos dinâmicos só são possíveis recorrendo a uma camada adicional de programação que requer a utilização de variáveis e estruturas condicionais, para implementar as mudanças de estados no mundo. Dos níveis de escrita referidos, este é aquele que cria uma relação mais profunda com a lógica da máquina, e que aprofunda o vínculo autoral da FI entre o papel de escritor e o de engenheiro de uma história⁶.

Para o contexto de ensino/aprendizagem de uma língua, a criação de um mundo dinâmico permite novamente um trabalho entre a repetição e a criatividade, mas desta feita a um nível de pormenor, assente numa ideia de contiguidade expressiva. Se a ramificação narrativa lidava com progressões alternativas que habitualmente se estendem por várias passagens, a construção de um mundo dinâmico vai concentrar-se em pequenas alterações dentro da mesma passagem. A ramificação narrativa tende a operar ao nível das macroestruturas, ao passo que a criação do dinamismo ocorre a nível de microestruturas.

Este nível microestrutural presta-se a um trabalho de expansão do léxico, semanticamente motivado, quer através de relações de sinonímia ou antonímia, quer através de intercomunicação entre campos semânticos contíguos.

Consideremos os seguintes cenários: se um determinado espaço inclui elementos como portas ou janelas, ele necessita obrigatoriamente de ter uma descrição para os dois (ou mais) estados desse objeto (fechado/aberto, por exemplo). A mesma coisa com objetos que oferecem interação como máquinas (ligado/desligado), entre muitos outros. Adicionalmente, a alteração do estado pode levar a “ampliações textuais” para áreas semanticamente contíguas. Por exemplo, a janela, uma vez aberta, convida a uma descrição da vista, ou a máquina a funcionar pode pedir uma descrição do ruído. Atentemos ainda em mais um caso: um quarto onde há uma fonte

⁶ É possível ainda criar dinamismo a nível da formatação do texto e incluir som, imagens ou vídeos. Apesar de esta possibilidade cativar os alunos para o género, não iremos desenvolvê-la aqui, uma vez que não trabalha diretamente as questões da aprendizagem da língua.

de luz com a qual o leitor/jogador pode interagir. A passagem deste quarto irá necessitar de duas descrições: uma para o estado “escuro” e outra para o estado “iluminado”.

A grande diferença relativamente à ficção impressa é que esta descrição integral de todos os estados é necessária logo desde o início e não é opcional. É um facto que na ficção em papel muitas vezes se revisitam lugares que, entretanto, se alteraram, mas essa reavistagem não é obrigatória. Na ficção interativa, se queremos ter um mundo dinâmico, os estados possíveis têm de estar escritos e programados à partida.

Uma outra característica que acompanha a construção do dinamismo prende-se com uma categoria de informações que designámos por “expressões efémeras”. São trechos textuais que devem ocorrer apenas uma vez, normalmente na primeira interação, e que depois devem ser reformulados de modo a garantir a suspensão da descrença. Atentemos na seguinte sequência:

Estás num quarto bem iluminado. À direita tens uma grande porta de madeira.

O leitor/jogador interage com a hiperligação “porta de madeira” e é recompensado com o seguinte fragmento:

Rodas a maçaneta da porta, descobres que não está fechada e entras numa divisão que parece ser uma biblioteca.

Agora, se porventura o nosso protagonista quiser regressar ao quarto inicial, deveriam ocorrer algumas pequenas, mas importantes, alterações para salvaguardar a mimese:

Estás num quarto bem iluminado. À direita tens (uma / a) grande porta de madeira **que te leva à biblioteca**.

[interação com a palavra “biblioteca”]

Rodas **novamente** a maçaneta da porta, ~~descobres que não está fechada e entras numa divisão que parece ser uma~~ **na** biblioteca.

Note-se nas reformulações efetuadas relativamente ao texto apresentado inicialmente (acrescentos em itálico e negrito, e supressões rasuradas). No primeiro caso, adiciona-se à “porta de madeira” a informação já descoberta e pode haver alteração na utilização do artigo; no segundo, eliminam-se informações que não fariam sentido serem apresentadas novamente. Afinal, só se pode descobrir uma coisa e ter uma impressão uma só vez.

Este trabalho de pormenor de reformulação linguística que as expressões efémeras exigem, juntamente com a recriação dos vários estados potenciam uma utilização da língua interligada sintática e semanticamente, onde se pode notar, uma vez mais, a convivência integrativa entre repetição e criatividade deste género de escrita.

Uma última nota sobre a camada de programação exigida por esta característica da escrita interativa. Se para alguns esta dualidade autoral pode ser atrativa, para outros a mais leve referência a programação ou variáveis

pode causar suores frios e bloquear a criatividade. Como já referi, a questão da programação não é obrigatória e, por outro lado, é sempre possível recorrer a um “livro de receitas”, que apresente soluções para as necessidades técnicas de uma história com interatividade avançada.

3. Apontamentos para uma abordagem didática da FI

O trabalho de didatização da FI é exigente e encontra-se, de momento, numa fase de pioneirismo, com iniciativas isoladas em diferentes áreas: ensino de línguas, história, escrita criativa, programação, entre outras (Dias). Numa tentativa de estimular e consolidar esta emergente atividade educativa, a Interactive Fiction Technology Foundation (IFTF) criou muito recentemente uma comissão educativa que visa promover o uso da FI no ensino, bem como o ensino da programação e da criação de FI. (Pintar).

Como forma de incluir a língua portuguesa nesta comunidade em crescimento e incentivar outros a fazerem o mesmo, apresentam-se a seguir, de modo resumido, duas abordagens didáticas distintas para a utilização da FI na aula de português língua estrangeira: uma para estudantes de nível intermédio (próximo do nível B2 segundo o Quadro europeu comum de referência para as línguas (QEER)); e outro para estudantes de nível avançado (aproximadamente C1 no QEER)⁷.

3.1 O trabalho em equipa

A FI oferece estrutura e escala para permitir diferentes modalidades de trabalho. Há alunos que preferem trabalhar individualmente para poderem desenvolver livremente a sua visão criativa. Contudo ela presta-se naturalmente ao trabalho em equipa, quer em pares, quer em grupos maiores, já que a natureza modular e a ramificação narrativa permitem uma fácil expansão do mundo e organização das tarefas de escrita. O trabalho em conjunto ajuda também a superar os receios que podem surgir do desafio da escrita criativa ou pelo desconhecimento relativamente ao género da FI. Na investigação em desenvolvimento, os alunos têm sido categóricos em afirmar que o trabalho em equipa tornou a escrita da FI numa experiência de colaboração real e eficaz na aprendizagem, além de uma atividade que aproxima afetivamente os que trabalham em conjunto.

3.2 Nível intermédio (B2)

O ensino de uma língua estrangeira neste nível tende a ser ainda bastante controlado em termos de temas, léxico, estruturas gramaticais, etc. De modo semelhante, o trabalho com a FI nestes níveis deve ser faseado e muito guiado. Os primeiros passos sobre como escrever com o Twine devem ser dados juntos em aula para resolver de imediato eventuais dificuldades técnicas, que, em alguns casos, podem ser problemas aparentemente triviais como a configuração do teclado português para se poder escrever com

⁷ As propostas podem ser consultadas em maior pormenor no blogue Fiagem em <https://fiagem.blog>

diacríticos. Não se pense que é tempo desperdiçado, porque, na verdade, estas aulas introdutórias criam situações significativas para o exercício da compreensão do oral e para a interação oral.

Como se poderá ver da consulta do blogue Fiagem, a utilização da FI para os estudantes de nível B2 funcionou tanto como um espaço de escrita, como elemento agregador de diversas tarefas e de treino de várias competências. Além da escrita e revisão, houve espaço para a leitura de FI, para discussões e para a reflexão explícita sobre tópicos gramaticais, através de análise de textos interativos, apresentações e discussões orais, traduções, testes, entre outros.

Uma das possibilidades para introduzir a FI de modo faseado, contornando a complexidade ou a unfamiliaridade do género, é recorrermos ao triângulo de Aaron Reed. Em vez de se solicitar imediatamente a criação de uma obra de FI com as suas três características tradicionais, podemos simplificar as tarefas se pusermos a tónica da escrita em cada um dos vértices separadamente: a exploração de um espaço, a participação numa história e a resolução de enigmas.⁸



Figura 5 – O triângulo da ficção interativa tradicional (adaptado e traduzido de Reed, 79)

O vértice da “exploração” presta-se a histórias onde o espaço e o ambiente assumem o protagonismo (*environmental storytelling*). Estes podem esconder uma história ou transportar-nos para um mundo exótico. Em termos de funções de linguagem, dominam o descrever e o comentar, no léxico o vocabulário de edifícios, dos seus interiores ou de espaços exteriores. Na gramática, adequa-se bem ao exercício/revisão dos tempos do indicativo, preposições, advérbios e locuções adverbiais de lugar e utilização dos pronomes pessoais átonos.

⁸ Na realidade, como Aaron Reed afirma, a tónica recai na dinâmica entre dois vértices em detrimento do terceiro, criando-se as seguintes combinações: exploração-história; história-enigmas; enigmas-exploração. Esta é a sua sugestão para solucionar o “dilema do triângulo da aventura”, ou seja, a dificuldade em criar uma obra que envolva de modo integral as três características basilares. A nossa opção de tratar cada vértice separadamente foi apenas com o intuito de comunicar mais claramente qual é a tónica de cada texto.

Uma conversa interativa é um bom exemplo de um desafio criativo para o vértice da “história”. É também, ao mesmo tempo, uma boa forma de introduzir a ramificação narrativa, e de sugerir a técnica de escrita *show don't tell*. Coaduna-se com uma recolha prévia, em contexto de interação oral em aula, de tópicos de conversa que constituam um dilema: comer ou não comer carne, estudar ou não estudar na universidade, assumir ou não assumir a sua sexualidade. Com o tema escolhido, cria-se uma conversa interativa onde o jogador/leitor deve assumir a sua posição dentre as várias possíveis. Uma conversa interativa é uma estrutura tematicamente versátil que se pode integrar em qualquer unidade de ensino. Em termos de léxico, como se trata de uma conversa, a escrita acomoda bem o treino de combinatórias que marcam a oralidade, expressões idiomáticas e de expressões judicativas. Na gramática, destaca-se o exercício dos vários registos da linguagem, a formulação de perguntas e os tempos do conjuntivo.

Por fim, o vértice “enigmas” convida à criação de “escape rooms”, histórias que se passam em mundos de dimensão reduzida — normalmente uma casa com poucas divisões — de onde o protagonista tem de escapar através da resolução de *puzzles*, que simultaneamente devem ir revelando a história. Este é o exemplo de escrita tecnicamente mais exigente, como já referimos. Em termos de aprendizagem de língua, o que se destaca na escrita deste tipo de textos é a tendência para o aprofundamento de áreas lexicais durante a criação dos espaços e para o rigor na descrição das ações levadas a cabo pelo leitor/jogador.

3.3 Nível avançado (C1)

Os níveis avançados merecem uma abordagem muito mais livre do que a apresentada para os níveis intermédios, essencialmente, para permitir, ao máximo, que os alunos desfrutem do desafio criativo que é mergulhar num modo de expressão novo. Recomenda-se, por isso, que seja uma atividade de escrita de longa duração, uma prova de fôlego ao longo de várias semanas, para que possam ter tempo de descobrir, aprender e progredir dentro do género.

O domínio linguístico avançado e a maior maturidade e desenvolvimento intelectual e educacional dos alunos permitem que o professor assuma mais o papel de inspirador e orientador, colaborando com o aluno no exercício da sua criatividade em língua estrangeira. Para este efeito, recomendar-se-ia um breve conjunto de aulas introdutórias, onde houvesse uma (1) breve introdução teórica à FI e às especificidades da sua escrita, seguida de (2) um desafio temático inspirador capaz de abarcar a grande diversidade de ideias que os alunos queiram explorar.

Um desses possíveis fios temáticos é o mote à criação de “mundos imaginários”, e a obra *Dicionário de Lugares Imaginários*, de Alberto Manguel e Gianni Guadalupi, é um ótimo ponto de partida com o seu repositório de mais de 1000 verbetes. A edição portuguesa, de 2013, inclui ainda um

inspirador prefácio de Alberto Manguel, uma leitura que vale tanto pela clareza e beleza da escrita, como pela defesa do primado da imaginação como faculdade humana. Este é um texto que pode aparecer, em aula, em atividades de desenvolvimento da leitura e da produção e interação oral, e que poderá ajudar a definir o início da aventura criativa e linguística que se propõe aos alunos.

Após estas primeiras aulas introdutórias, deve passar-se à definição do calendário de escrita, definindo-se duração do projeto, periodicidade de entrega de versões da história em construção e, se relevante, o número aproximado de palavras de cada versão.

Como já referimos, o professor deve assumir-se mais como um orientador do processo e criar um ambiente desinibidor, onde o erro seja encarado como uma etapa natural e necessária da aprendizagem. Como forma de interação entre aluno e professor, pode recorrer-se ao seguinte processo:

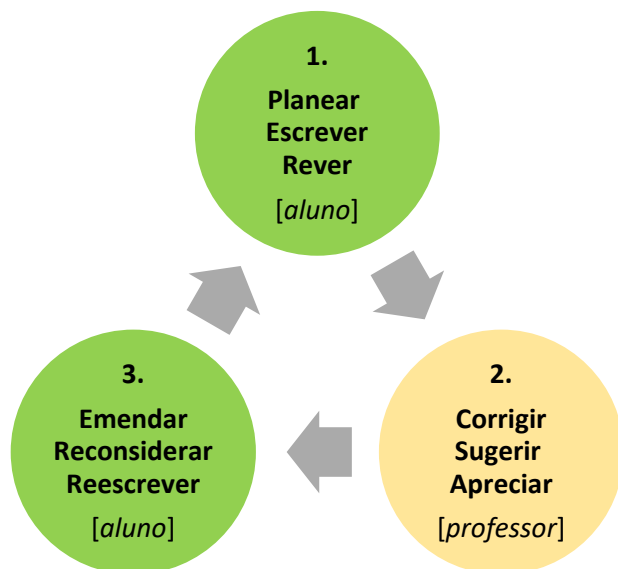


Figura 6 – Interação entre professor e aluno ao longo da escrita

Fica apenas a faltar a decisão sobre se o trabalho de escrita deve ocorrer fora da sala de aula ou durante o tempo da aula. Ambos são possíveis. No primeiro caso, as aulas dedicar-se-iam a questões relevantes para os projetos de escrita quer linguísticas, quer teóricas. Se a escrita ocorrer durante a aula, o processo de criação pode ocorrer em modo apoiado. Isto oferece ao professor uma janela com vista privilegiada para a forma como o aluno aprende e pode ser muito útil para orientar eficazmente o processo de aprendizagem do aluno.

4. Considerações finais

A escrita criativa digital com a ficção interativa permite criar uma situação de aprendizagem nova, exigente, mas com potencial para a aprendizagem de uma língua estrangeira e o desenvolvimento da criatividade e da autonomia. As especificidades da escrita com a máquina aqui analisadas — reconceptualização, modularidade, ramificação narrativa e dinamismo — aliam o estímulo da criatividade ao exercício da repetição nas suas várias facetas (variação, reformulação, variedade e contiguidade). Esta prática dual faz da escrita de FI, simultaneamente, um espaço de expressão livre e um campo de treino. Ela habilita uma utilização interligada da língua, quer a nível de macroestruturas com a criação de ramos narrativos alternativos, quer a nível de microestruturas através da construção de mundos dinâmicos. É como se este novo tipo de escrita agenciasse uma repetição onde o desgaste que esta acarreta fica mitigado pela vitalidade dos atos criativos, proporcionando aquele tipo de repetição que Kierkegaard afirma que nos permite avançar: “Repetição e recordação são o mesmo movimento, apenas em direção oposta; pois aquilo que se recorda, foi, repete-se para trás; enquanto a repetição propriamente dita é recordada para diante.” (32) Certamente que mais e continuados estudos sobre a aplicação da FI em contexto de ensino/aprendizagem de uma LE poderão contribuir para o desenvolvimento deste campo de estudos emergente.

5. Referências bibliográficas

- Ashwell, Sam Kabo. “Standard Patterns in Choice-Based Games”. *These Heterogenous Tasks*, <https://heterogenous-tasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/>, 26/01/2015, acesso a 4 de julho de 2018.
- Awad, Edmond. *Moral Machine: Perception of Moral Judgement Made by Machines*. Dissertação, Massachusetts Institute of Technology, 2017.
- Clarke, Margaret Anne. “Creativity in Modern Foreign Languages Teaching and Learning”. *The Higher Education Academy*, <https://www.heacademy.ac.uk/knowledge-hub/creativity-modern-foreign-languages-teaching-and-learning>, julho de 2014.
- Dias, José Carlos. “La ficción interactiva al servicio de la escritura creativa en las clases de portugués como lengua extranjera.” *Didáctica. Lengua y Literatura* [Online], vol. 30, no prelo, <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/>
- Gianni, Manguel, e Alberto Manguel. *Dicionário de Lugares Imaginários*. Traduzido por Ana Falcão Bastos e Carlos Vaz Marques, Lisboa, Tinta-da-China, 2013.
- Kern, Richard. “Writing as Design”. *Literacy and language teaching*, Oxford,

- Oxford University Press, 2000, pp.171-190.
- Kierkegaard, Søren. *A Repetição*. Tradução, Introdução e Notas de José Miranda Justo, Lisboa, Relógio D'Água, 2009.
- Montfort, Nick. "Toward a Theory of Interactive Fiction". *IF Theory*, coord. de Kevin Jackson-Mead e J. Robinson Wheeler, Boston, MA, Transcript on Press, 2011.
- Montfort, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2003.
- Nelson, Graham. "Chapter VIII: The Craft of Adventure". *The Inform Designer's Manual*. 4.ª edição, Illinois, The Interactive Fiction Library, 2001.
- Pereira, Paulo. "Reinvenção da personagem". *Figuras da Ficção*, <https://figurasdaficcao.wordpress.com/2018/06/20/reinvencao-da-personagem/>, acesso a 2/07/2018.
- Pintar, Judith. "IFTF now has an Education Committee". *The Interactive Fiction Technology Foundation Blog*, <https://blog.iftechfoundation.org/2018-05-30-iftf-now-has-an-education-committee-html>, 30/05/2018, acesso a 4/07/2018.
- Pinto, Maria da Graça L. Castro. "A Escrita: um Processo Recursivo Movido pela Revisão?" *A Escrita. O Papel da Universidade na sua Otimização*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, 2014, pp. 191-221.
- Reed, Aaron. *Changeful Tales: Design-driven Approaches toward more Expressive Storygames*. Dissertação, University of California, Santa Cruz, 2017. <https://cloudfront.escholarship.org/dist/prd/content/qt8838j82v/qt8838j82v.pdf>, acesso a 4/07/2018.
- Short, Emily. "Alexandra Leaving". *Emily Short's Interactive Storytelling*, <https://emshort.blog/2014/10/29/writing-in-collaboration-with-the-system/>, 16/08/2011, acesso a 4/07/2014.
- Short, Emily. "Writing in Collaboration with the System". *Emily Short's Interactive Storytelling*, <https://emshort.blog/2014/10/29/writing-in-collaboration-with-the-system/>, 29/10/2014, acesso a 4/07/2014.