

# ARTICULAÇÃO

ITINERÁRIOS

LINGUAGENS



Seja nos livros, seja nos recursos digitais mais avançados, a literatura é a nossa melhor companhia de viagem no tempo e no espaço.

## V A saga da literatura

Luís Antônio Giron

Em “O mundo da escrita”, o historiador Martin Puchner demonstra que a civilização avançou por causa da união das grandes narrativas com as invenções

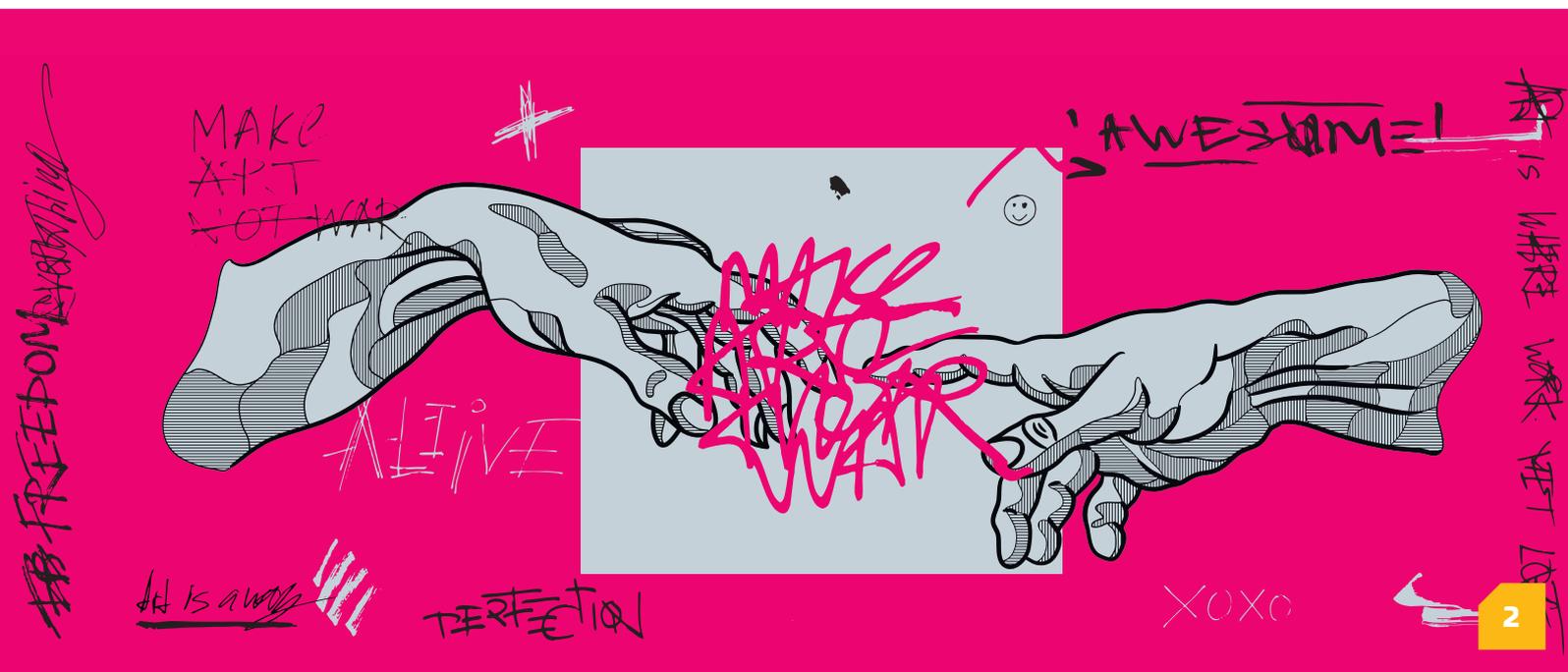
Nos últimos 4 mil anos, da epopeia suméria “Gilgamesh”, escrita em tabletas de argila, à série juvenil “Harry Potter”, disponível em *tablets* e outras plataformas digitais, a literatura passou por mudanças à medida que incorporou as invenções. O professor de Literatura Comparada da Universidade Harvard Martin Puchner apresenta uma abordagem inovadora para o tema no livro “O mundo da escrita – como a literatura transformou a civilização” (Companhia das Letras). A literatura para ele não somente refletiu os fatos, como foi essencial para alterá-los. Os 16 capítulos de sua obra compõem uma história da literatura ao avesso dos argumentos habituais.

“Foi apenas quando a narração cruzou com a escrita que a literatura nasceu”, diz Puchner. O alfabeto, papiro, o papel, o livro, impressão e o hipertexto via internet potencializaram-na de tal forma que foi capaz de revolucionar o comportamento, a religião, a política, as artes e o conhecimento. A ponto de o planeta ter-se transformado em um imenso livro.

Puchner divide em quatro etapas esse mundo-escrita. A primeira marca o domínio dos códigos da escrita pelos escribas egípcios e sumérios, respectivamente hieroglífico e cuneiforme, que os guardavam em segredo para que seus mentores, os sacerdotes, comandassem populações analfabetas.

### Moinhos mecânicos

Eles foram denunciados na fase posterior por gurus filosóficos como Buda, Sócrates e Jesus. A terceira etapa assinala o nascimento dos autores, impulsionados pelas novas tecnologias. Por fim, a prensa de Gutenberg e a automação da produção de livros intensificaram a alfabetização e o consumo literário em massa. O resultado, afirma, “é um mundo no qual esperamos que as religiões se baseiem em livros e que nações se fundam em textos, um mundo em que conservamos rotineiramente com vozes do passado e imaginamos que podemos nos dirigir aos leitores do futuro”.



Investigações desse gênero em geral se dão em arquivos e bibliotecas reais e virtuais. Em vez de ficar sentado, Puchner fez expedições aos lugares em que as invenções e textos marcantes surgiram. Passeou as ruínas de Troia – palco da “Ilíada” de Homero – e Chiapas, no sul do México, onde foi concebida epopeia maia “Popol Vuh”, numa segunda invenção da escrita. “Percorrendo as ruínas da grande Biblioteca de Pérgamo, na Turquia, refleti sobre como o pergaminho havia sido inventado ali”, afirma. “Fiquei maravilhado com as bibliotecas de pedra da China, onde os imperadores queriam tornar permanente o seu cânone de literatura”.

O historiador tanto viajou ao ler na tela do computador como leu viajando, *in loco*. Assim, aprendeu que a literatura impele o leitor a agir. Descobriu que Alexandre, o Grande, lia à noite um rolo de papiro da “Ilíada” comentado por seu preceptor, Aristóteles. Inspirado nas táticas de Aquiles, o monarca macedônio conquistou e helenizou a maior parte do mundo conhecido, do Mediterrâneo à Bactria, atual Afeganistão. Também fundou a Biblioteca de Alexandria, a maior do mundo antigo, e recolheu fábulas que, na Bagdá medieval (então centro da indústria do papel), foram agregadas às “Mil e Uma Noites”. Da mesma forma, logo que os livros impressos se tornaram produtos, Cervantes criou “Dom Quixote”, o primeiro romance moderno, interpolando contos, à maneira dos contos árabes. Ele o fez com dois objetivos, de acordo com Puchner: destruir a popularidade dos romances de cavalaria e denunciar a supremacia dos impressores e dos moinhos de vento, então maravilhas da automação, contra os quais o leitor compulsivo Dom Quixote luta, tomando-os por gigantes. De quatro milênios para cá, os livros continuam a ameaçar, inspirar e enlouquecer a humanidade.

GIRON, Luís Antônio. A saga da literatura. **IstoÉ Independente**, 19 jul. 2019. Disponível em: <<https://istoe.com.br/a-saga-da-literatura/>>. Acesso em: jul. 2020.

As grandes narrativas  
ameaçam, inspiram  
e enlouquecem a  
humanidade.





## Os meios de comunicação como extensões do homem



Marshal McLuhan

### Desafio e Colapso: A Nêmesse da Criatividade

[...]

**N**a era da eletricidade já não faz sentido falar-se que o artista está diante de seu tempo. Nossa tecnologia também está adiante de seu tempo, se tivermos a habilidade de reconhecê-la tal como ela é. Para prevenir o naufrágio da sociedade, o artista agora vai-se transferir da torre de marfim para a torre de controle da sociedade. Assim como a educação superior já não é mais uma veleidade ou luxo, mas uma necessidade premente da estrutura produtiva e operacional da era da eletricidade, assim o artista é indispensável para a configuração, análise e compreensão da vida das formas, bem como das estruturas criadas pela tecnologia elétrica.

As vítimas que sofreram o impacto da nova tecnologia invariavelmente costumam tartamudear lugares-comuns sobre a falta de sendo prático dos artistas e sobre seus gostos fantasiosos. Mas é do reconhecimento geral que, no século passado – e para usar as palavras de Wyndham Lewis – “o artista está sempre empenhado em escrever a minuciosa história do futuro, porque ele é a única pessoa consciente da natureza do presente!”. O conhecimento deste simples fato agora se torna necessário à sobrevivência humana. É secular a habilidade do artista em furtar-se ao pleno golpe das novas tecnologias, neutralizando sua violência com plena consciência, assim como é secular a inabilidade das vítimas atingidas, e que não sabem contornar a nova violência, em reconhecer a necessidade que têm dos artistas. Premiar os artistas e transformá-los em celebridades pode também ser um meio de ignorar seu trabalho profético, impedindo que eles sejam oportunamente úteis à sobrevivência. O artista é o homem que, em qualquer campo, científico ou humanístico, percebe as implicações de suas ações e do novo conhecimento de seu tempo. Ele é o homem da consciência integral.

O artista pode corrigir as relações entre os sentidos antes que o golpe da nova tecnologia adormeça os procedimentos conscientes. Pode corrigi-los antes que se manifestem o entorpecimento, o tateio subliminar e a reação. Sendo assim, como se pode apresentar a questão àqueles que podem fazer algo a respeito? [...]

Se é verdade que o artista possui os meios de antecipar e evitar as consequências do trauma psicológico, o que pensar do mundo e da burocracia da “apreciação da arte”? [...] Se os homens pudessem ser convencidos de que a arte é um pré-conhecimento preciso sobre como enfrentar as consequências psicológicas e sociais de uma nova tecnologia, tornar-se-iam todos eles artistas? Ou dariam início a uma escrupulosa tradução das novas formas das artes em termos de roteiros de navegação social? Tenho curiosidade em saber o que aconteceria se, de repente, a arte começasse a ser vista tal como é, ou seja, informação exata para a reordenação das mentes, no sentido de antecipar o próximo golpe que nos será vibrado pelas nossas faculdades projetadas para fora. Cessaríamos então de olhar para as obras de arte como um explorador olharia para o ouro e as pedras preciosas que servem de adorno para os simples não letrados? [...]

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1964. p. 85-86.



## Death Stranding, a resenha em tempos de coronavírus

Pedro Zambarda

### Um jogo sobre um futuro sombrio em tempos sombrios

[...]

#### A melhor abertura que vi num game

DS abre com uma música chamada *Don't Be So Serious*, do grupo Low Roar, que permeia todo o *game*. Kojima parece imerso na música da banda, que aparece em momentos específicos para tornar os elementos visuais ainda mais contagiantes. [...]

Eis que começa o Timefall, uma espécie de 'chuva ácida' que envelhece tudo o que toca. É nessa hora que conhecemos o protagonista Sam Porter Bridges. [...]

Entre paisagens lindas, uma chuva mortal e espíritos que mostram a união dos vivos e mortos, descobrimos rapidamente a história de Death Stranding. A Terra que conhecemos foi afetada por uma explosão equivalente a mais do que uma bomba nuclear, no fenômeno que dá nome ao jogo. Por isso, a humanidade convive presa em abrigos e muitas cidades foram destruídas. A rede quiral, que funcionava como uma internet ainda mais desenvolvida, foi desconectada e as pessoas dependem de entregadores como Sam. Na época de lançamento do *game*, ele foi comparado como um "simulador de iFood" – o que rendeu memes muito engraçados com entregadores por aplicativo. E a realidade é realmente essa. Sam Brigdes é um trabalhador que faz esse tipo de serviço por encomenda. [...]

[...]

#### A missão de reconectar as Cidades Unidas da América

Os Estados Unidos não existem e foram dissolvidos nas Cidades Unidas da América. Sam foi criado pela presidente do país [...]. Em seu leito de morte, muito doente, ela dá a missão para que ele reunifique a rede quiral. Como todo bom anti-herói, Sam está relutante para cumprir sua missão e não sente nenhum pertencimento com aquele mundo. Mesmo assim, ele é orientado por Die-Hardman [...] e por Deadman [...] a cumprir o propósito da ex-presidente e de sua corporação, a Bridges.

[...]

O jogo consiste em andar, andar bastante e andar para descobrir esse mundo, cumprindo as entregas que são encomendadas pela Bridges. Nas missões principais, você restabelece a rede quiral, enfrenta terroristas e dá mais recursos para os humanos recuperarem suas vidas num mundo de morte. [...]

[...]

Ouçã a música *Don't Be So Serious*, do grupo *Low Roar*, no *Spotify*.



<https://ftd.li/z3mcdh>

## A grande virtude: O on-line em que você não 'vê' ninguém

Além de todos esses detalhes sobre mecânicas, enredo e mensagem, Death Stranding é um jogo sobre solidão.

Frequentemente você vai andar em locais abertos sozinho, por horas às vezes sem encarar inimigos. Ao fazer as entregas, ou construir estradas e pontes, Sam é recompensado com *likes*, aumento no *ranking* de habilidades e outros recursos. Acontece como você vê hoje no Facebook ou em aplicativos como Rappi.

[...]

É um modo *on-line* que lida com nossas próprias solidões.

## O coronavírus e Death Stranding

Hoje estamos em quarentena forçada em nossas casas com um perigo que pode colocar nossas vidas em risco.

Mas há, no nosso mundo real, entregadores passando por esses mesmos perigos para manter serviços em funcionamento. Há funcionários de farmácias, supermercados e serviços essenciais que tentam manter 'nosso mundo' sem nenhuma quebra.

Embora Kojima não estivesse pensando em uma contaminação por vírus, DS se desenvolve com um protagonista errante que decide encarar um mundo invadido por mortos para reconectar a humanidade e restabelecer a vida.

Hideo Kojima perdeu seu pai aos 13 anos. A família empobreceu no período em que ele tomava as decisões que acabaram jogando-o no mercado de *videogames*. Death Stranding parece trazer uma mensagem muito pessoal de seu criador em uma realidade de fim de mundo.

É muito do que estamos sendo forçados em nossas residências com uma doença rondando no lado de fora.

Muitos trabalhadores estão mantendo seus serviços a distância, outros dependem de ajuda de governos e empresas, e tantos outros correm risco de vida na rua.

Eu não esperava escrever uma resenha nessas condições. Mas os assuntos casam, entre vivos e mortos.

[...]

ZAMBARDA, Pedro. Death Stranding, a resenha em tempos de coronavírus. **Drops de jogos**, 24 mar. 2020. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/death-stranding-a-resenha-em-tempos-de-coronavirus-por-pedro-zambarda/>>. Acesso em: 1º jul. 2020.

Um jogo cujo protagonista faz serviços de entrega para que as pessoas fiquem seguras em casa. Realidade ou ficção?





## A invenção do livro

No ensaio intitulado “O livro”, o escritor argentino Jorge Luis Borges compara o livro a outros instrumentos criados pela humanidade para realizar tarefas que o corpo humano, sozinho, não daria conta. Mas o livro, diante dos demais objetos feitos para nos dar “superpoderes” que nós mesmos inventamos, carrega uma singularidade importante. Segundo Borges, esse objeto pelo qual suas palavras chegam até nós, mesmo depois da morte de quem as escreveu, é especial porque não serve apenas para ampliar o alcance das mãos humanas ou dos olhos, por exemplo, mas para estender o próprio pensamento:

Dos diversos instrumentos do homem, o mais assombroso, sem dúvida, é o livro. Os demais são extensões de seu corpo. O microscópio, o telescópio, são extensões de sua vista; o telefone é extensão da voz; depois temos o arado e a espada, extensões de seu braço. Mas o livro é outra coisa: o livro é uma extensão da memória e da imaginação.<sup>1</sup>

O fato de que o livro é uma *invenção*, como o microscópio, a espada e o arado, é algo que podemos, às vezes, nos esquecer – afinal, desde que nascemos, estamos mergulhados em um mundo que parece de antemão ser feito de palavras, no qual tudo está ligado a uma história e às fontes de memória que encontramos, sobretudo, na forma escrita. Antes dos livros, já havia, é claro, histórias e memórias circulando pela oralidade, como ainda hoje se pode ver em todas as sociedades. Em cada livro, essas histórias ressurgem sob novas formas, o nosso repertório é reinventado e as palavras ali presentes nos levam a acessar todo o tempo transcorrido entre o momento da escrita e o momento da leitura, uma vez que contam não apenas as narrativas nelas contidas, mas principalmente a forma como o mundo já foi compreendido em outro espaço-tempo. Por isso, podemos dizer que os livros se destinam ao futuro, já que eles são escritos não só para os leitores a eles contemporâneos, mas também para que as gerações seguintes possam lê-los e conhecer alguma parte do imaginário que os gerou.

De tal modo, esses incríveis instrumentos, viajantes no tempo, carregam em suas narrativas muitos aspectos que permitem que os seus leitores acessem tanto o passado como o futuro, sabendo, assim, que pertencem a um mundo que não para de se transformar. Esse é o importante ponto de partida que os livros nos oferecem quando nos mostram que conhecer e imaginar são fenômenos interdependentes.

1. BORGES, Jorge Luis. **Obras Completas**. Buenos Aires: Emecé Editores, 1996. p. 165.

## Arte e vida

Talvez você já tenha ouvido alguém falar que a arte imita a vida, ou talvez tenha ouvido justamente o oposto, isto é, que é a vida, na verdade, que imita a arte. Essa ideia de imitação que associa os elementos “vida” e “arte” em ambas as frases é um conceito importante e companheiro de longa data dos estudiosos da ficção e das demais formas miméticas de arte. No ensaio intitulado “A morte do autor”, o filósofo Roland Barthes se posiciona ao lado dos signatários da segunda frase ao afirmar que “a vida nunca faz outra coisa senão imitar o livro, e esse mesmo livro não é mais que um tecido de signos, imitação perdida, infinitamente recuada” (2004, p. 62)<sup>2</sup>. De outro modo, isso significa dizer que estamos a todo momento tecendo uma rede de elementos combinados entre os livros que lemos, as histórias e músicas que ouvimos, os filmes e séries que assistimos, obras que chegam até nós como informações, não necessariamente sobre como as coisas são, mas, sobretudo, como elas *poderiam* ser, o que, no fim das contas, pode se espelhar em nossa compreensão de mundo e no modo como desejamos viver. Tudo isso se torna parte de nosso imaginário: nos baseamos em nossas personagens preferidas, ou mesmo naquelas que odiamos, e aprendemos com elas a agir diante de situações inéditas em nossa vida, mas que às vezes podem se parecer com algo que já acompanhamos em forma de ficção. Assim, as histórias se transformam em exemplos que nos servem, ao mesmo tempo, como uma memória infinita do que já foi [ou não] vivido e como ponte para imaginar as também infinitas possibilidades de acontecimentos que o conhecimento alcança.

Isso significa dizer que a ficção é uma terra sem lei, um jogo completamente desregrado, em que absolutamente tudo pode acontecer? Não! Muito pelo contrário. Para que as grandes invenções possam se desenvolver, é necessária uma maquinaria minuciosamente planejada, formada por cálculos diversos que sustentem seu funcionamento. No mundo das narrativas, não é tão diferente: para que uma história possa “funcionar”, ela precisa convencer o interlocutor de que tudo o que nela é dito e/ou mostrado é possível. As ficções podem apresentar mundos muito distintos daquele que nos circunda e, ainda assim, parecer *verossímeis*, o que não significa que a obra precise representar uma realidade vivenciada pelo leitor ou se refletir em aspectos de seu cotidiano. As leis da verossimilhança implicam, por outro lado, que as narrativas ficcionais devem sempre construir um universo no qual seus acontecimentos pareçam coerentes entre si.

Nesse aspecto, podemos pensar em inúmeros exemplos de histórias que, embora apresentem elementos que estão muito distantes de espelhar a realidade prática, se fixaram em nossa imaginação porque nos convenceram de que são plausíveis dentro do universo ficcional a que pertencem. Todo (ou quase todo) fã da franquia **Star Wars** sabe que não se pode viajar de uma galáxia a outra na velocidade da luz como quem pega um ônibus para ir à escola (pelo menos por enquanto). Ainda assim, não parece inconcebível quando as personagens dos filmes fazem esses deslocamentos com tranquilidade, uma vez que há aspectos suficientes na narrativa que demonstram a existência de uma tecnologia necessária para que isso ocorra naquele universo. Se, por outro lado, de uma hora para a outra houvesse uma viagem intergaláctica no meio de uma cena da série **Harry**

2. BARTHES, Roland. A Morte do Autor. In: **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. p. 62.



Veja cinco previsões do cinema com a equipe do canal Pipocando



<http://ftd.li/vadit8>

**Potter**, o interlocutor provavelmente não consideraria essa possibilidade tão verossímil assim, como são verossímeis nos sete livros e filmes neles baseados os feitiços, as varinhas mágicas, as capas de invisibilidade e os jogos cujo resultado depende da habilidade de voar em uma vassoura. No sistema que sustenta a coerência interna de uma ficção fantástica, há diversos elementos que não cabem em uma ficção científica, e vice-versa. Nesse sentido, pouco importa que “no mundo real”, isto é, quando fechamos o livro ou desligamos a tela, para nós seja impossível tanto o voo na vassoura como a viagem para outra galáxia na velocidade da luz, pois toda narrativa responde a leis que regulam o andamento de sua própria história, e não necessariamente aos limites da vida então concebida fora dela.

## Imaginar e representar

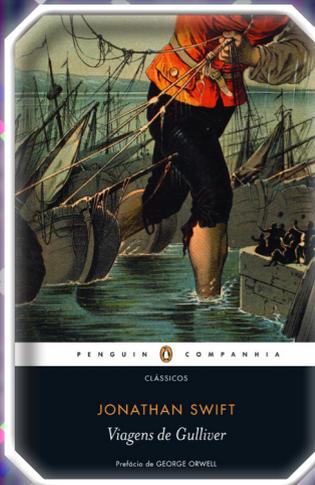
As obras ficcionais podem não espelhar o mundo em que vivemos, mas à medida que criam novos mundos, elas espelham nossas capacidades criativas. Todas as invenções humanas, desde as práticas da medicina, as legislações, os sistemas políticos, até os instrumentos tecnológicos com os quais lidamos diariamente, foram imaginadas antes de existirem propriamente. Se em cada história reside um sistema próprio de construções minuciosamente entrelaçadas, dispostas em um ordenamento que gera acontecimentos para além do nosso alcance, isso significa que, ao menos no pensamento, podemos alcançá-los.

Muito antes de o primeiro ser humano pisar na lua, essa viagem já havia sido feita em um livro de 1608. O romance **Somnium**, escrito pelo astrônomo Johannes Kepler, partia de soluções de um mundo mágico para realizar na literatura um acontecimento que mais de três séculos depois a pesquisa tecnológica tratou de concretizar. São muitos os exemplos de narrativas ficcionais que anteciparam e inspiraram revoluções na área da ciência – motivo pelo qual algumas publicações consideram a ficção científica como uma espécie de história do futuro. O escritor francês Júlio Verne, um dos mais clássicos autores do gênero, ficou conhecido pelo caráter visionário de seus livros, que previram tecnologias como a do submarino elétrico, em **20 Mil Léguas Submarinas**, de 1870. Para além de antecipar invenções engenhosas que revolucionaram ou revolucionarão ainda o mundo como conhecemos, as ficções podem ser capazes de nos fazer enxergar questões éticas e cenários distópicos que o nosso próprio tempo anuncia, como a obra **Fahrenheit 451**, de Ray Bradbury, que descreve uma sociedade pautada pela massificação dos meios de comunicação, esvaziamento cultural e censura aos livros. Por outro lado, temos movimentos como o *Afrofuturismo*, que associa a transformação do imaginário por meio de narrativas da ficção científica à transformação da sociedade também em seus aspectos políticos, trazendo a população negra para uma posição central na construção do futuro. Se consideramos, como afirmou Jorge Luis Borges, que os livros são de fato uma extensão da memória e da imaginação, eles podem ser instrumentos valiosos para nos levar ao mundo que queremos construir.



◀ **Clarissa Xavier** é bacharel e licenciada em Letras pela Universidade de São Paulo (USP), com habilitação em Português e Espanhol, e mestra em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), tendo realizado uma dissertação intitulada “Da mesa ao mundo: o espaço na poesia de Ana Martins Marques e Sophia de Mello Breyner Andresen”. Atualmente, é doutoranda em Estudos Literários pela UFMG e pesquisa as relações entre texto e imagem implicadas à construção da memória em obras de poesia visual.

# LIVROS QUE PREVIRAM O FUTURO



## Viagens de Gulliver

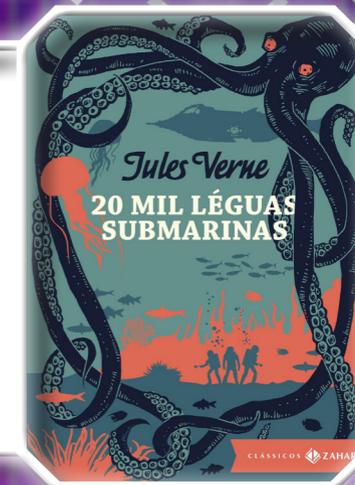
Jonathan Swift

Na sátira social de 1726, Gulliver encontra um mundo flutuante cheio de cientistas na ilha de Laputa. Lá, os astrônomos notam que Marte tem duas luas em sua órbita. Mais de 150 anos depois, em 1877, foi feita a descoberta de que Marte realmente tem duas luas — Fobos e Deimos.

## 20 Mil Léguas Submarinas

Júlio Verne

Com previsões desde módulos lunares até velas solares — mais de 100 anos antes de sua invenção —, Verne é conhecido como um dos autores mais visionários do século 19. Seu livro mais famoso, publicado em 1870, prevê a existência de submarinos elétricos 90 anos antes de serem realmente inventados.



## Frankenstein

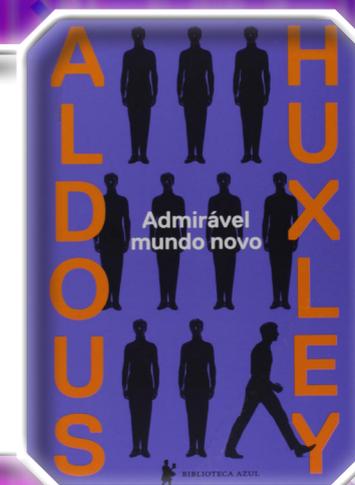
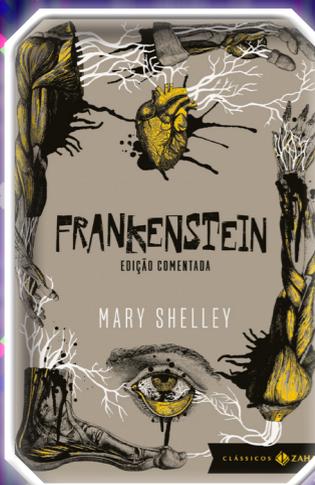
Mary Shelley

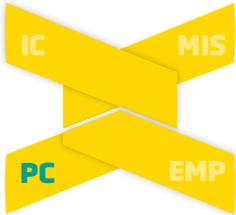
O livro foi escrito em 1818, quando a ciência estava dando seus primeiros passos para explorar o universo da reanimação de tecidos mortos por meio da eletricidade. Esses métodos rústicos, para dizer o mínimo, abriram caminho para descobertas médicas no futuro — como os transplantes de órgãos presentes no romance.

## Admirável mundo novo

Aldous Huxley

E se o mundo se tornasse uma sociedade capitalista dependente de drogas que valorizasse a liberdade sexual e separasse as pessoas em castas? É isso que Huxley retrata em seu romance distópico, que previu o uso de pílulas que estimulam o humor, tecnologias reprodutivas e os problemas da superpopulação.



**> Processos criativos**

A atividade foi pensada para poder ser realizada fora da sala de aula, se a escola estiver fechada por precaução quanto à Covid-19. Podem ser usados dispositivos tecnológicos para as discussões em grupo, como planilhas e editores de texto compartilhados, aplicativos de mensagens, redes sociais, entre outros. As apresentações podem ser feitas por videoconferência e por meio do compartilhamento de arquivos.

**V** Nesta atividade você deverá produzir uma espécie de cápsula do tempo.

- 1.** Escreva uma carta direcionada à pessoa que você será no ano de 2040. Conte como é a sua vida atualmente, guardando para o futuro informações que você não quer esquecer. Por exemplo: como é sua rotina hoje, quais são seus filmes, livros, álbuns e artistas favoritos atualmente, como é a sua casa, quem são seus amigos mais próximos etc. Você pode criar um arquivo digital, incluindo fotografias e vídeos de sua escolha ou, caso prefira, escrever à mão e incorporar imagens impressas à carta.
- 2.** Junte ao seu acervo alguns elementos importantes sobre o momento no qual seu texto foi escrito: selecione as capas do dia de três ou mais jornais, sendo um de seu estado e o(s) outro(s) a seu critério. Comente ao menos uma notícia ou reportagem, além das capas, que estiver publicada nos jornais selecionados. Explique de que forma o tema que chamou sua atenção se relaciona com o seu cotidiano.
- 3.** Descreva os maiores desafios pelos quais, na sua perspectiva, o mundo está passando no momento em que você escreve essa carta.
- 4.** Escreva suas previsões para o ano de 2040. Quais são as notícias que você gostaria que estivessem nas capas dos jornais no dia em que você “receber” a sua carta do passado? Como você quer que o mundo tenha se transformado tomando como base desafios descritos em 2020?
- 5.** E sua vida e seu dia a dia, como você quer que eles sejam em 2040? Descreva seu futuro cotidiano e incorpore a ele possíveis soluções para problemas ou situações que, de algum modo, você enfrenta em 2020.
- 6.** Procure uma forma de conservar seu acervo em uma cápsula do tempo para que ele possa, estando em meio físico ou digital, chegar de volta até você no momento estabelecido.

Com base nas obras e nos textos citados na edição, os alunos são convidados pela atividade a criar um projeto que reflita as noções de ficção e repertório associadas às possibilidades de construção presentes. Diante das obras que surgem como exemplos de como a literatura “antecipou” invenções tecnológicas e conhecimentos desenvolvidos pelo campo científico, é necessário pensar como toda tecnologia é responsiva a algum desafio que se impõe. Sendo assim, ampliar o imaginário e propor um olhar inovador para o futuro requer, necessariamente, ter atenção à memória e às questões da atualidade, buscando elaborar instrumentos para que as tecnologias estejam a serviço da construção de um futuro mais justo e inclusivo.

**Na BNCC:**

- EMIFCG04
- EMIFCG05

**Conteúdos abordados:**

- Ficção científica;
- Mimese;
- Verossimilhança.

**A arte e a vida: dinâmicas de representação**

Neste ciclo de 2020, o **Articulação Itinerários LT** aborda temas que se relacionam às dinâmicas de representação que nos levam a crer que a arte imita a vida, e vice-versa, por meio do estudo de criações artísticas em seus contextos de produção e de como reverberaram na sociedade de então, analisando seu caráter transcendental e de vanguarda com base no que refletem: a essência humana.

# ARTICULAÇÃO

ITINERÁRIOS

AGOSTO | 2020 EDIÇÃO Nº 7

## LINGUAGENS



### **Diretor de conteúdo e negócios**

Ricardo Tavares de Oliveira

### **Diretor adjunto**

Cayube Galas

### **Gerente editorial**

Júlio Ibrahim

### **Gerente de produção e design**

Letícia Mendes de Souza

### **Editores assistentes**

Ana Araújo

Tatyana Ferlin Assami

Thiago Costa de Oliveira

### **Coordenador de eficiência e analytics**

Marcelo Henrique Ferreira Fontes

### **Supervisora de preparação e revisão**

Adriana Soares de Souza

### **Preparação e Revisão**

Equipe FTD

### **Coordenadora de imagem e texto**

Marcia Berne

### **Pesquisa de Iconografia**

Equipe de Iconografia

### **Coordenadora de criação**

Daniela Máximo

### **Supervisor de produção e arte**

Fabiano dos Santos Mariano

### **Projeto gráfico**

Bruno Atilli

### **Editora de arte**

Adriana Maria Nery de Souza

### **Créditos das imagens:**

p.1. GrandeDuc/Shutterstock.com; p.2. iku4/Shutterstock.com;  
p.3. Rycova Lena/Shutterstock.com; p.4. sobakapavlova/Shutterstock.com;  
p.5. oneinchpunch/Shutterstock.com; p.6. Sergio Ranalli/Pulsar Imagens;  
p.7. GoodStudio/Shutterstock.com;  
p.8. Larina Marina/Shutterstock.com, Emil Mammadov/Shutterstock.com, Vik CG/Shutterstock.com; p.9. Acervo pessoal;  
p.10. z-ifcom/Shutterstock.com, Editora Penguin-Companhia, Editora Clássicos Zahar, Editora Zahar, Editora Biblioteca Azul