SECȚIUNEA / SECTION

DEZVOLTARE UMANĂ ȘI GÂNDIRE CRITICĂ / HUMAN DEVELOPMENT AND CRITICAL THINKING

GÂNDIRE CRITICĂ ȘI PROTOTIP ÎN STUDIILE LITERARE COMPUTAȚIONALE: SPRE UN PROTOTIP AL ROMANULUI DE CONSUM

CRITICAL THINKING AND PROTOTYPING IN COMPUTER LITERARY STUDIES: TOWARD A PROTOTYPE OF THE POPULAR NOVEL

Roxana Patras

(Institutul de Cercetări Interdisciplinare, Universitatea „Al.I.Cuza”, Iaşi)

Pornind de la interogația polemică a lui Allan Galley și Stan Ruecker („Why speculate when we can prototype?”), ne propunem să explorăm noțiunea de „prototip” și recenta sa integrare în discursul teoretic al studiilor literare computaționale (Goodwin 2020, Underwood 2019, Galey 2010, Piper 2018, McGann 2010) și apoi să prezentăm, drept studiu de caz în care sunt implicate toate procesele gândirii criticii, un prototip al romanului de consum. Pentru că narațiunea fondatoare în digital humanities (DH) și în toate domeniile conexe (SLC) pare să aibă legătură cu dematerializarea și cu revenirea nostalgică la o paradigmă esențialistă (Rieder and Röhle 2012, Hayles 2012), noțiunea de prototip este menționată direct sau evocată fie prin intermediul unor metodologii (topic modelling, sentiment analysis, stilometrie etc), fie prin intermediul unei terminologii conexe (schema, model, matrice, folksonomie, operaționalizare, ontologie, digitalitate, computaționalitate, teorie productivă, eșec productiv, algoritm, învățare automată, universalii etc.), fie prin intermediul unor principii de analiză (explicația, predicția). Ceea ce se observă este preferința cercetătorilor pentru modele predictive și, în contrapartidă, chestionarea și renunțarea treptată la modelele explicative de referință. De pildă, deși are o istorie milenară, teoria genurilor a fost supusă unui examen riguros care a scos la iveală faptul că vechile instituții nu sunt stabile și că logica internă a fenomenului generic rămâne ceva „complex și necunoscut”, care necesită o modelare agnostică, din afară: mai precis, pentru ca etichetarea generică să fie și validă, ar fi necesară găsirea unor funcții care cartografiază relația dintre variabilele predictive și variabilele efective. În același fel am dorit să procedăm și în cazul romanului de consum: încercăm să aplicăm 7 variabile predictive asupra unei baze de date formate din 637 de intrări constituite de romane românești publicate între 1840 și 1920. Variabilele sunt: 1. Foileton (da/nu); 2. Receptare (peste/ sub 5 comentarii critice); 3. Interval (peste/ sub 10 ani edițiile republicate); 4. Dimensiune (Peste/

sub 250p sau 65 foiletoane); 5. Corp literă (mare/ mic/ invalid - raportat la 250 cuvinte per pagina); 6. Ilustrații (da/ nu/ invalid); 7. Paratext (navigational/ interpretative/ commercial/ titlu/subtitle/ fara paratext); 8. Etichetă generică (haiducesc/ senzațional/ sentimental/ istoric/ mistere/ criminal). În prezentarea noastră vom evidenția discuțiile din jurul acestor variabile și modul în care am selectat între 11 opțiuni inițiale. **Acknowledgement: This work was supported by a grant of the Romanian Ministry of Education and Research, CNCS-UEFISCDI, project number PN-III-P1-1.1-TE-2019-0127, within PNCDI III**.

Starting from Allan Galley and Stan Ruecker's polemical question ("Why speculate when we can prototype?"), we propose to explore the notion of "prototype" and its recent integration into the theoretical discourse of computational literary studies (Goodwin 2020, Underwood 2019, Galey 2010, Piper 2018, McGann 2010) and then present, as a case study involving all the processes of critical thought, a prototype of the popular novel. Because the foundational narrative in digital humanities (DH) and all related fields (CLS) seems to be related to dematerialization and the nostalgic return to an essentialist paradigm (Rieder and Röhle 2012, Hayles 2012), the notion of prototype is either directly mentioned or evoked through methodologies (topic modelling, sentiment analysis, stylometry, etc.) or through related terminology (schema, model, matrix, folksonomy, operationalization, ontology, digitality, computationality, productive theory, productive failure, algorithm, machine learning, universals, etc) or through a couple of analysis principles (explanation, prediction). What can be noticed is the preference of researchers for predictive models and, conversely, the questioning and gradual abandonment of explanatory reference models. For example, despite its millennia-long history, genre theory has been subject to rigorous scrutiny which has revealed that the old institutions are not stable and that the internal logic of the generic phenomenon remains something "complex and unknown", requiring agnostic, outsider modelling: more precisely, for generic labelling to be valid as well, it would be necessary to find functions that map the relationship between predictive variables and response variables. In the same way we wanted to proceed in the case of the popular novel: we try to apply 7 predictive variables on a database of 637 entries consisting of Romanian novels published between 1840 and 1920. The variables are: 1. Foileton (yes/no); 2. Reception (above/below 5 critical comments); 3. Interval (over/under 10 years republished editions); 4. Size (over/under 250p or 65 leaflets); 5. Type size (large/ small/ invalid - based on 250 words per page); 6. Illustrations (yes/ no/ invalid); 7. Paratext (navigational/ interpretive/ commercial/ title/subtitle/ no paratext); 8. Generic label (haunting/ sensational/ sentimental/ historical/ mystery/ crime). In our presentation we will highlight the discussions around these variables and how we selected them from 11 initial options. **Acknowledgement: This work was supported by a grant of the Romanian Ministry of**

Education and Research, CNCS-UEFISCDI, project number PN-III-P1-1.1-TE-2019-0127, within PNCDI III.

Cuvinte cheie: „prototip”, procesele gândirii criticii, teoria genurilor, romanul de consum, variabile predictive.

Key words: "prototype", critical thinking processes, genre theory, consumer novel, predictive variables.