
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

LITERATURA EM PIXELS: NAVEGANDO NAS ONDAS DA CULTURA MEDIÁTICA

Alamir Aquino Corrêa¹ (UEL),
Claudia Kozak² (UBA/CONICET)
e Gustavo Ramos³ (UEL)

“O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar” diz o célebre *incipit* de *Neuromancer* (1984), o romance cyberpunk de W. Gibson. Chama a atenção na formulação de Gibson a inversão mimética: não é a televisão enquanto aparato que cria imagens a partir do que se percebe como real, mas aquilo que se entende como real mimetiza a televisão. Walter Benjamin, em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1936), antecipa, desde o conceito de inconsciente ótico, a ideia de que a fotografia e o cinema modificaram radicalmente a percepção humana tanto quanto o regime estético.

Com a transposição dos meios analógicos para os aqueles digitais, em que “desaparecem as diferenças dos meios individuais” (Kittler), o processo de cruzamento dos *media*, no primeiro quartel do século XXI, tornou-se ainda mais agudo, impactando os modos de produção e de circulação, bem como a própria especificidade midiática. Nesse contexto, qual o lugar da literatura num mundo cada vez mais mediático? Em uma cultura letrada associada ao livro impresso e à palavra escrita, como encarar o texto literário ao mudar de suporte? O livro ainda permanece enquanto instância legitimadora da literatura? De que instrumentos se vale a Teoria Literária para analisar produções, cada vez mais, emaranhadas com os aparatos tecnológicos?

A literatura e a cultura mediática estão entrelaçadas em uma dança frenética de palavras, imagens e bytes. Nossos tempos modernos testemunharam uma metamorfose literária, na qual as páginas de papel cederam espaço material aos pixels luminosos das telas. Nesse cenário, emergem questões instigantes que merecem nossa atenção crítica; afinal, a literatura não é mais confinada à materialidade da tinta e do papel. Ela se desdobra em formas digitais, incorporando vídeos, áudios e animações. Como

1 alamir@uel.br - <https://orcid.org/0000-0001-7661-90275>

2 claudiakozak@conicet.gov.ar - <https://orcid.org/0009-0006-5897-6358>

3 gustavo-ramos@uel.br - <https://orcid.org/0000-0001-5164-420X>

os escritores navegam por esse oceano de possibilidades multimidiáticas? Como a experiência de leitura se transforma quando palavras dançam com imagens e sons, para usar a metáfora das *Moving Letters*?

Os artigos reunidos neste dossiê oferecem um panorama abrangente e atual das interseções entre literatura, tecnologia e cultura digital, com ênfase em práticas contemporâneas de leitura, escrita, edição e circulação de obras. Os textos, escritos por pesquisadores de instituições brasileiras e estrangeiras, abordam temas inovadores, refletindo a complexidade do cenário literário e midiático contemporâneo, por meio de abordagens metodológicas diversas: análises de caso, estudos teóricos, investigações documentais. Em comum, propõem reflexões críticas sobre os desafios e as oportunidades trazidos pela convergência midiática, pela experimentação formal e pela reconfiguração dos papéis de autores, leitores e editores.

Esse conjunto pode ser tematicamente descrito assim:

- A remediação da memória em tempos de pandemia, explorando a relação entre poesia, tecnologia e o esquecimento coletivo em projetos multimodais que utilizam realidade virtual e hipermídia.
- As novas possibilidades de leitura e edição proporcionadas por arquivos digitais, como no caso do *Livro do Desassossego* de Fernando Pessoa, ressaltando a fragmentação e a interatividade como características centrais do meio digital.
- O fenômeno do storytelling transmidiático, exemplificado pela análise da personagem Jaina Proudmoore, que evidencia a expansão dos universos ficcionais por meio da integração de múltiplas mídias e linguagens.
- A materialização do livro em ecossistemas convergentes, com destaque para as publicações que transitam entre o impresso e o audiovisual, desafiando concepções tradicionais sobre público, origem e relevância cultural.
- A adaptação de clássicos literários à estética do mashup, discutindo questões de autoria, originalidade e transtextualidade em narrativas que entrelaçam elementos da cultura pop e digital.
- As transformações da comunicação contemporânea a partir da passagem da cultura de massas para a cibercultura, destacando o papel das redes sociais enquanto estruturas complexas de interação digital.
- O impacto da cultura digital na edição independente, com ênfase em projetos como a Livraria Gráfica, que articulam financiamento coletivo, produção sob demanda e técnicas artesanais, promovendo a bibliodiversidade e a resistência cultural.
- A expansão do poema para formatos multimídia, como no caso do poemário *Divisible Corpóreo*, que integra performance sonora, aspectos visuais e referências científicas, aproximando poesia e cosmologia.

- A análise do jogo eletrônico como mídia autônoma, mas permeada por recursos de outras linguagens, discutindo a legitimidade e a visualidade dos jogos a partir de estudos interdisciplinares.
- O uso da realidade virtual para criar narrativas imersivas que mobilizam tempo e memória, articulando recursos tradicionais da literatura e das artes visuais com as potencialidades da tecnologia tridimensional e interativa.
- Visitação a três obras de poesia digital algorítmica recente (*Big Data*, *Emociones artificiales* e *Mb-r-èz yàx mtí Gemido de águila*) que, pelo uso da voz andróide, desafiam noções tradicionais de autoria e subjetividade, redefinindo-as como arranjos dinâmicos entre código, afeto, cultura e tecnologia.
- A emergência e a conceituação do “romance transmidiático” em bases de dados acadêmicas brasileiras, problematizando a definição de novos gêneros literários frente às transformações do mercado editorial e das práticas de escrita.

Este conjunto de textos evidencia o vigor da pesquisa acadêmica dedicada à compreensão das dinâmicas culturais e tecnológicas que moldam a literatura e as artes no século XXI, convidando à reflexão sobre o futuro da criação e da circulação de narrativas em ambientes cada vez mais híbridos e interativos.