

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### LITERATURA EM PIXELS: NAVEGANDO NAS ONDAS DA CULTURA MEDIÁTICA



VOLUME 45 NÚMERO 1

JUNHO DE 2025

[HTTPS://OJS.UEL.BR/REVISTAS/Uel/INDEX.PHP/TERRAROXa](https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/terraroja)

ISSN 1678-2054

---

# **terra roxa**

## **e outras terras**

Revista de Estudos Literários

---

### Expediente

A *Terra Roxa e Outras Terras: Revista de Estudos Literários* permite acesso livre, gratuito e completo aos textos em formato PDF, publicada continuamente desde 2002, pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina, classificada no QUALIS como A1 (2017-2020), e faz parte do repositório Portal de Periódicos Capes. A partir de 2022, a revista passou a ter dois números semestrais por volume anual e a ser hospedada em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/terraroxa>.

E-MAIL: [terraroxa.uel@gmail.com](mailto:terraroxa.uel@gmail.com)

EQUIPE EDITORIAL (UEL): Alamir Aquino Corrêa (editor-chefe), Barbara Cristina Marques e Cláudia Camardella Rio Doce.

INDEXADORES E BANCOS DE DADOS: Diadorim, Directory of Open Access Journals, EBSCO, ErihPlus, JURN, LatinIndex, Livre - Revistas de Livre Acesso, Miguilim, MLA Directory of Periodicals e Portal de Periódicos da CAPES.

PARECERISTAS AD HOC DO DOSSIÊ (32): Adriana Falqueto Lemos, Alckmar Luiz dos Santos, Alex Sandro Martoni, Ana Carolina Sampaio Coelho, Anahí Ré, Anderson Bastos Martins, Bruna Fontes Ferraz, Camila Augusta Pires de Figueiredo, Cassia Cordeiro Furtado, Cláudia Camardella Rio Doce, Claudimar Pereira Silva, Edgar Roberto Kirchof, Ellen Mariany da Silva Dias, Enrique Vetterli Nuesch, Felipe Cussen, Genilda Azerêdo, Gustavo Costa, Ingrid Lara de Araújo Utzig, Jefferson de Moura Saraiva, Laysa Beretta, Layse Barnabé de Moraes, Luis Rossi, Maria Elisa Rodrigues Moreira, Mariana Quadros Pinheiro, Mírian Sousa Alves, Rejane Rocha, Rhuan Felipe Scomacao da Silva, Ricardo Augusto de Lima, Rogério Barbosa Silva, Veronica Cúrcio, Vinícius Carvalho Pereira, Wolfgang Bongers.

RESPONSÁVEIS PELO DOSSIÊ: Alamir Aquino Corrêa (UEL), Cláudia Kozak (UBA/CONICET) e Gustavo Ramos de Souza (UEL).

APOIO: O presente número recebeu apoio financeiro, via Processo nº 401612/2024-4, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

CAPA: [ideogram.ai](http://ideogram.ai)

CONVERSÃO DE LINKS LONGOS: <https://tinyurl.com/>

REVISÃO DE TEXTO EM INGLÊS: [Grammarly.com](http://Grammarly.com)

VERIFICAÇÃO DE SIMILARIDADE: [iThenticate](http://iThenticate)

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### APRESENTAÇÃO

LITERATURA EM PIXELS.....5  
ALAMIR AQUINO CORRÊA (UEL), CLAUDIA KOZAK (UBA/CONICET) E GUSTAVO RAMOS DE SOUZA (UEL)

### ARTIGOS

REMEDIACIÓN Y DES-MEMORIA EN TIEMPOS DE (POST)PANDEMIA.....8  
TINA ESCAJA (UVM)

LIVRO DO DESASSOSSEGO, MODOS DE LEITURA..... 26  
DIEGO GIMÉNEZ (UNIVERSIDADE DE COIMBRA)

TRANSMÍDIA STORYTELLING: MIDIALIDADE, CRESCIMENTO, NARRATIVA E  
O STORYTELLING DE UM HERÓI ATRAVÉS DAS MÍDIAS ..... 42  
LIS YANA DE LIMA MARTINEZ (FURG)

MATERIALIZANDO O LIVRO: PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO EM UMA INDÚSTRIA  
CONVERGENTE..... 57  
CAMILA P. FIGUEIREDO (UFMG)

DA CULTURA DE MASSAS À CIBERCULTURA: O TEXTO DA CULTURA E AS  
REDES SOCIAIS ..... 70  
PRISCILA GONÇALVES MAGOSSO (PUC-SP)

MACHADO MASHUP OU O HIPERTEXTO LÚDICO: O ALIENISTA CAÇADOR DE  
MUTANTES ..... 85  
AULUS MARTINS (UFPEL)

LIVRARIAGRÁFICA: DIÁLOGOS ENTRE LITERATURA, EDIÇÃO INDEPENDENTE E CULTURA DIGITAL .....	97
MARIA ELISA RODRIGUES MOREIRA (MACKENZIE) E JUAN FERREIRA FIORINI (INSTITUTO CERVANTES/SP)	
ROCÍO CERÓN, DIVISIBLE CORPÓREO (POEMARIO EXPANDIDO) Y EL CÁNTICO UNIVERSALIS DEL FUTURO .....	109
LUIS CORREA-DÍAZ (UNIVERSITY OF GEORGIA)	
O JOGO ELETRÔNICO ASSOMBRADO POR OUTRAS MÍDIAS: ESTUDO DE CASO DE THE SILVER CASE .....	121
MATEUS BRAZ (UFSM) E LIELSON ZENI (UFRJ)	
TEMPO E MEMÓRIA EM NARRATIVAS DE REALIDADE VIRTUAL: UMA ANÁLISE DA OBRA A LINHA.....	140
EDGAR ROBERTO KIRCHOF (UCS)	
LA VOZ ANDROIDE EN LA POESÍA DIGITAL ALGORÍTMICA Y AUTOGENERADA EN BIG DATA (2019), EMOCIONES ARTIFICIALES (2017) Y MB-R-ÈZ YÀX MTÍ GEMIDO DE ÁGUILA (2018) .....	157
Enrique Cisternas (UDLA)	
ENTRE “ROMANCE TRANSMIDIÁTICO” E “ROMANCE TRANSMÍDIA”: NOMEANDO UMA “NOVA ESPÉCIE DE ESCRITA” EM BANCOS DE DADOS NACIONAIS? .....	178
VANESSA DE CARVALHO SANTOS (UFRJ) E THIAGO RHYS BEZERRA CASS (UFRJ/USP)	

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

LITERATURA EM PIXELS:  
NAVEGANDO NAS ONDAS DA CULTURA MEDIÁTICA

Alamir Aquino Corrêa<sup>1</sup> (UEL),  
Claudia Kozak<sup>2</sup> (UBA/CONICET)  
e Gustavo Ramos<sup>3</sup> (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](mailto:alamir@uel.br) - <https://orcid.org/0000-0001-7661-90275>

2 [claudiakozak@conicet.gov.ar](mailto:claudiakozak@conicet.gov.ar) - <https://orcid.org/0009-0006-5897-6358>

3 [gustavo-ramos@uel.br](mailto: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.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### REMEDIAÇÃO Y DES-MEMORIA EN TIEMPOS DE (POST)PANDEMIA

Tina Escaja<sup>1</sup> (University of Vermont)

RESUMEN: La pandemia de la COVID-19 y el confinamiento resultante dieron lugar a una revalorización existencial transferida a múltiples formatos culturales y artísticos. El proyecto *Mar y virus/Virus and the Sea* fue parte de esta reconsideración desde la perspectiva de la poesía en su intersección con la tecnología, tecnología que se convirtió en aliado esencial en un período de profunda angustia y aislamiento. La detención en dos variantes principales de dicho proyecto: la versión de Realidad Virtual, y la serie *Entre bastidores*, permitirá ahondar en el proceso de desmemoria en curso sobre la pandemia, y cómo la persistencia de la memoria y su impermanencia tecnológica afectan la forma en que percibimos y experimentamos la realidad en nuestro momento posdigital. La tensión entre hipermedia e inmediatez, en sus variantes de “remediación”, constituye uno de los conflictos principales abordados por este vasto proyecto de realidad extendida, en su objetivo último de reflexión sobre la crisis de representación provocada por la pandemia.

PALABRAS CLAVE: COVID-19; remediación; poesía; realidad extendida.

### REMEDIAÇÃO E DES-MEMÓRIA EM TEMPOS DE (PÓS-)PANDEMIA

RESUMO: A pandemia de COVID-19 e o consequente confinamento deram origem a uma reavaliação existencial que se transferiu para múltiplos formatos culturais e artísticos. Meu projeto multimodal *Mar y virus/Virus and the Sea* fez parte dessa reconsideração, a partir da perspectiva da poesia em sua interseção com a tecnologia - tecnologia que se tornou uma aliada essencial em um período de profunda angústia e isolamento. Neste artigo, abordarei principalmente duas variantes contrastantes desse projeto, baseadas na noção de memória em relação à pandemia de COVID-19 e ao pós-pandemia em curso: a versão em Realidade Virtual do projeto e a série *Entre bastidores*. Ambas as variantes exploram o processo contínuo de esquecimento da pandemia e como a persistência da memória e a impermanência tecnológica afetam a forma como percebemos e vivenciamos a realidade em nossa era pós-digital. A tensão entre hipermedia e imediatismo, em suas variantes de “remediação”, constitui um dos principais conflitos abordados por esse vasto projeto de realidade estendida, com o objetivo final de refletir sobre a crise de representação causada pela pandemia.

PALAVRAS-CHAVE: COVID-19; remediação; poesia; realidade estendida.

---

<sup>1</sup> [Tina.Escaja@uvm.edu](mailto:Tina.Escaja@uvm.edu) - <https://orcid.org/0009-0005-5737-7866>





## REMEDICATION AND DIS-MEMORY IN (POST-)PANDEMIC TIMES

**ABSTRACT:** The COVID-19 pandemic and resulting confinement gave rise to an existential reassessment transferred into multiple cultural and artistic formats. My multimodal project *Mar y virus/Virus and the Sea* was part of this reconsideration from the perspective of poetry in its intersection with technology, technology that became an essential ally in a period of deep anguish and isolation. In this article, I will primarily address two contrasting variants of this project based on the notion of memory in relation to the COVID-19 pandemic and the ongoing post-pandemic: the Virtual Reality version of the project, and the series *Entre bastidores*. Both variants explore the ongoing process of disremembering the pandemic and how memory's persistence and technological impermanence affect how we perceive and experience reality in our post-digital era. The tension between *hypermedia* and *immediacy*, in their "remediation" variants, constitutes one of the main conflicts addressed by this vast extended reality project in its ultimate goal of reflecting on the crisis of representation caused by the pandemic.

**KEYWORDS:** COVID-19; remediation; poetry; extended reality.

Recebido em 16 de outubro de 2024. Aprovado em 16 de fevereiro de 2025.

La pandemia de la COVID-19 y el confinamiento resultante dieron lugar a una revalorización existencial transferida a múltiples formatos culturales y artísticos. Mi proyecto multimodal *Mar y virus / Virus and the Sea* fue parte de esta reconsideración desde la perspectiva de la poesía en su intersección con la tecnología, tecnología que se convirtió en un aliado esencial en un período de profunda angustia y aislamiento. Este proyecto incluyó una serie poética anclada en los principios del "mar" como elemento primordial, y el "virus" como secuencia conectada con plagas medievales y su permanencia y residuo en procesos genéticos/aleatorios que transcribí como "oleatorios" (en referencia a la palabra "ola"), complicando así los conceptos de poesía generativa/genómica. Uno de los principales referentes de este proyecto fue, y continúa siendo, un código QR que emplacé en lugares emblemáticos de múltiples ciudades y países, invitando a compartir testimonios: "Share your COVID story" / "Cuenta tu historia COVID" (Figuras 1 y 2). Este código QR actuó entonces, tanto literal como metafóricamente, como una interfaz durante la pandemia, permitiendo el intercambio de testimonios y conexiones colectivas. El sitio en línea que recopila estos testimonios incluye otros niveles de producciones culturales relacionadas con la pandemia, como la ya mencionada poesía "oleatoria"/generativa hackeada; un Poem@ CAPTCHA; videopoemas; instalaciones; etc. (Escaja 2021-2024).

Uno de los objetivos principales del proyecto consiste en abordar la crisis de representación provocada por la pandemia de la COVID-19. El proyecto asimismo refiere a los procesos de "remediación" desde múltiples ángulos, de forma directa e indirecta, e incluso paradójica. Según Bolter y Grusin, la remediación implica hipermediación y la eliminación de toda mediación como objetivo final, al pretenderse experimentar la "realidad" de forma directa y presuntamente "transparente" (1999: 162). La tensión entre hipermedia e inmediatez constituye el conflicto principal abordado en este vasto proyecto de realidad extendida.

Figura 1. Share Your COVID Story.



Figura 2. Cuenta tu historia COVID.



En este artículo abordaré dos variantes contrastadas del proyecto en función de la noción de memoria en referencia a la pandemia de la COVID-19 y la postpandemia en curso. Por un lado, el artefacto de Realidad Virtual *Mar y Virus/Virus and the Sea*, permite navegar, mediante gafas VR, por un Código QR que es una réplica del Código QR señalado más arriba, mostrando así una imagen en 3D de la imagen analógica del QR. Hibridación, reciclaje y remediación se presentan como escenarios implícitos de este gigantesco laberinto (el del código QR). Este segmento del proyecto reaparece en la publicación antológica en papel titulada *Realidad mitigada* (Escaja 2025), una publicación híbrida que captura la “memoria” de trabajos electrónicos realizados durante más de dos décadas, accesibles ahora en formato tanto analógico como digital gracias a una aplicación de Realidad Aumentada creada para el efecto que acompaña al libro.

Por otra parte, la serie *Entre bastidores*, realizada en colaboración con la artista y poeta Mercedes Bautista, presenta el texto como tejido, haciendo referencia a lo táctil y lo digital como lugar de memoria y permanencia, dentro de una larga tradición que vincula tejido y palabras. Poemas del proyecto *Mar y virus* se presentan bordados en una serie de bastidores, permitiendo la interconexión y el encuadre de/con información digital relacionada con el impacto de la pandemia de la COVID-19. Sin embargo, el proyecto también aborda el proceso actual de borrado de dicha memoria. BORDAR y BORRAR se vinculan en esta progresión de impermanencia, como es el caso de multitud de páginas en Internet inhabilitadas en la actualidad, sitios que informaban a la ciudadanía sobre el impacto de la pandemia, perdiendo con este borrado la magnitud de la devastación. *Entre bastidores* procura abordar este proceso de desmemoria, y cómo la persistencia de la memoria y su impermanencia tecnológica afectan la forma en que percibimos y experimentamos la realidad en nuestro tiempo posdigital.

### 1. MAR Y VIRUS / VIRUS AND THE SEA (REALIDAD VIRTUAL): PERMANENCIA Y REMEDIACIÓN COMO INMERSIÓN INTERACTIVA.

En la introducción a su conocido ensayo *Illness as metaphor*, Susan Sontag enfatiza que “Illness is not a metaphor” (1990: 3), y su propósito es elucidar y en último término liberarnos de las metáforas perniciosas asociadas a las enfermedades (1990: 4). Como asevera en un ensayo posterior a propósito del SIDA, “The metaphors and myths . . . kill” (1990: 103). No obstante, sus observaciones vinculadas a la “romántica” enfermedad de la tuberculosis o la demonización moderna del cáncer, no parecen extrapolables a la devastación causada por la epidemia de la COVID-19. La COVID-19 es, ante todo, una enfermedad del colectivo a nivel de pandemia, sin referente inmediato aparente, sin metáforas acaso plausibles aparte de la implícita sospecha de exceso medioambiental por los pecados del llamado Antropoceno, otra semántica no admitida en términos estrictamente geológicos. Silencio, silenciamiento, confinamiento, son marcas de una enfermedad que sin embargo no es “nueva” en absoluto, con registros que se insertan en el ADN desde epidemias ancestrales, como se implica en los primeros versos del poema matriz del proyecto, “Mar y virus”:

Somos residuos, dicen,  
De gérmenes remotos,  
De plagas obsoletas que acaso nos abrazan o enarbolan

Defensas del espectro de la historia y de imágenes de muertos en lienzos medievales.

La mirada de antaño en nuestro código genético.  
(Escaja 2021b)

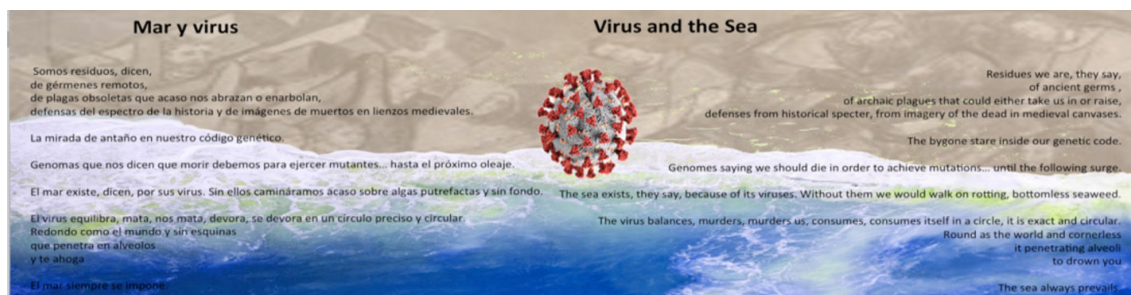
Como sintetizo en un ensayo previo, el poema “Mar y virus” del proyecto en curso sobre la COVID-19:

elabora sobre la idea de que el virus que causa esta enfermedad nos (in) forma como residuo genético de plagas previas, en una continuidad en la que interviene el mar y su oleaje, principio originario cuya existencia también depende de los virus en una simbiosis de la que participamos, y de la que somos también causa (al desplazar hábitats que reubican ciertos virus, como [el que causa la] COVID-19. (2023c: 46)

De hecho, el poema impreso en el estandarte-poema expuesto en la galería donde se expuso el proyecto se presentó visualmente en largos versos horizontales que de algún modo evocan los vaivenes de un oleaje, oleaje extendido a la multiplicidad de opciones de interacción en dicha galería (Realidad Aumentada; videopoemas; sonidos; códigos QR; etc.), y extrapolado a espacios y narrativas sobre la enfermedad fuera de la misma (QRs emplazados en diversas ciudades del mundo; testimonios en una interfaz creada para el efecto; etc.). Como fondo del poema en dicho estandarte

se advierte, difuminada, una imagen medieval de alusión a la muerte, enfatizando la conexión de la COVID 19 con plagas y epidemias previas (Figura 3).

Figura 3. “Mar y virus/Virus and the Sea”. Poema-estadarte. (Escaja 2020)



No obstante, además de la citada conexión a plagas preexistentes, existe un referente históricamente mucho más próximo en la continuidad de los virus y mutaciones causantes de pandemias, referente apenas explorado: la llamada “gripe española”.

La “gripe española” afectó a un tercio de la humanidad, causando la muerte de un mínimo de 50 millones de personas, y muy posiblemente del doble de esa cifra, como investigan Taubengerber y Morens en su artículo titulado “1918 Influenza: the Mother of All Pandemics” (2006). Y sin embargo, apenas se sabe (o se sabía) nada de ella. No aparece en expresiones culturales, literarias o cinematográficas vinculadas a ese periodo. Susan Sontag no la menciona. La epidemia más devastadora de la historia moderna no aparece en la elucubración de Sontag sobre la enfermedad y sus metáforas, o sobre el SIDA y sus metáforas (1990). Sólo ahora, con una nueva cepa de coronavirus, se recuperan las imágenes de confinamiento y máscaras que asolaron la época entre el año 1918 y 1920 (Adams). Sólo ahora sabemos que España, país neutral en el conflicto bélico de la primera guerra mundial, informó de esa rara enfermedad colectiva y altamente contagiosa causada por un brote del virus de la gripe A, subtipo H1N1, y por ello se calificó de “española” una enfermedad cuyos orígenes parecen ubicarse justamente en un campo militar estadounidense (Pandemia). La realidad se presentó mediatizada por intereses militares que censuraron la presencia del virus y su impacto en el conflicto, hasta el punto de la desmemoria y el despropósito: la ausencia de información sobre la pandemia contrastaba con celebraciones multitudinarias de soldados que retornaban a EEUU tras la victoria en ultramar, multiplicando exponencialmente el contagio y las muertes.

Y entonces se produjo la crisis de la COVID-19. A diferencia de lo que sucedió con la “gripe española”, los protocolos fueron inmediatos y la tecnología fue partícipe y protagonista del proceso de información masiva, y acaso de desinformación también. El colectivo y lo individual se entrelazaron en la nueva sociedad de la información, en principio postdigital, dado el carácter no revolucionario de los nuevos medios en una población habituada a lo hipermediático. Pero la falta de referentes supuso un des-acuerdo, una tensión en los procesos de remediación, esto es, re-medar implica recuperar lo previo y crear nuevos modelos de intervención mediática. Remediar alude también a sanación, curación, pero para ello había que mantenerse una continuidad

que en el caso de las dos grandes pandemias modernas había sido extirpada. Paradójicamente, los medios habían contribuido a la desmemoria, a la erradicación.

En gran medida, mi proyecto *Mar y virus/Virus and the Sea* se yergue contra la desmemoria, confrontando la crisis de representación que supuso, que supone, la pandemia de la COVID-19.<sup>2</sup> En gran medida el proyecto refiere asimismo a los procesos de *remediación* en múltiples vertientes, directas e indirectas y también paradójicas. Re-mediación implica, según Bolter y Grusin, hipermediar y también extirpar toda mediación como objetivo último de alcanzar directa y de forma “transparente” la experiencia de lo real (1999: 21-22). La tensión entre *hipermedia* e *inmediatez*, como se señaló anteriormente, supuso la clave y conflicto de un proyecto tentacular que en su origen proliferó justamente desde su presunto silenciamiento ya que la apertura de la galería donde presenté el proyecto coincidió con el edicto de confinamiento por parte del estado de Vermont (suspensión de “all social gatherings”),<sup>3</sup> y eso permitió literalmente “extender” las propuestas a múltiples opciones tanto digitales como analógicas. Entre las mismas se encuentra un CAPTCHA Poem@, cuyo acrónimo aparece redefinido por los principios del colectivo en colaboración con la tecnología: no se trata ahora de “Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart”, sino de “Completely Automated Public test to Tie Computers and Humans as Allies” (Escaja 2021a).

En dicha alianza e intercambio entre tecnología y humanidad, entre realidad y representación, en un momento de profunda crisis personal, existencial y colectiva, el principio de *remediación*, una vez más, adquiere nuevos significados. La proliferación de artefactos y opciones digitales que llevé a cabo en la galería durante los meses que estuvo cerrada al público, y que de algún modo “replicaban” el avance de la pandemia, asimismo los reflejan, evolucionando desde la presencia alegórica-analógica/local (pegatinas del virus en distintos tamaños por la galería; estandarte con el poema matriz impreso; archivadores con información sobre el virus, sonidos del mar; proyección de video-poemas; etc...), a propuestas digitales de exploración/exportación global (CAPTCHA Poem@; Poema “hackeado” “oleatorio;” códigos QR invitando a compartir historias sobre la COVID-19; etc.). La instancia última de integración “transparente” de la experiencia de realidad, por la que la mediación en principio desaparece a favor de la inmersión total interactiva, – según los principios y objetivos de toda remediación (Bolter y Grusin 1999: 162), – se sitúa en la experiencia de Realidad Virtual de dicho proyecto.

*Mar y virus/Virus and the Sea* en su versión de Realidad Virtual (Escaja 2023e) se presentó como paso inmediato en la progresión de interacción onto-tecnológica vinculada con la narración de la pandemia en la comunidad nacional y global, una

---

2 A propósito de la epidemia de la COVID-19 como crisis de representación véase Escaja, “‘Esto (no) es un Poem@ CAPTCHA’”, artículo que transcribe mi discurso de investidura como Académica de Número de ANLE and Correspondiente de la RAE. Segmentos del discurso fueron publicados en Escaja 2023b y 2023d.

3 For the time being, the Governor is requiring Vermonters to suspend all social gatherings that involve more than one household, or in other words, getting together with anyone outside of your household for socializing. <https://www.burlingtonvt.gov/covid-19/update-80>.

narración ahora signada por usuarios y afectados en afán de presencia, comunidad y, en último término, permanencia. De algún modo, la experiencia comunitaria facilitada por la hipermedia (redes sociales, información en internet, poemas, relatos), se transfiere ahora en inmersión personal en gran medida “metarreal”, esto es, la experiencia virtual se sitúa dentro del laberinto tridimensional del mismo código QR: “Cuenta tu historia COVID”, ahora en dimensiones gigantescas susceptibles de interacción (Figura 4). El laberinto QR de la experiencia virtual se sitúa asimismo dentro de un riego sanguíneo poblado de coronavirus. Para ingresar en este torrente sanguíneo, se deben atravesar primero dos fronteras virtuales: una es una representación del SARS-CoV-2, el virus que causa la COVID-19; la otra consiste en atravesar la imagen abstracta de un virus creado con las letras y números que identifican la enfermedad: COVID-19, señalando el aspecto narrativo/poético del proyecto.

Una vez en el laberinto-QR, se inicia la exploración que resulta a un tiempo privada, íntima, determinada por el punto de vista de la persona avanzando en el laberinto, pero también hipermediática, colectiva, al presentarse en sus muros información de la red sobre el virus, diagramas, fotografías, imágenes vinculadas a plagas ancestrales, etc. Cuatro video-poemas sirven de referente y estructura en el proceso de interacción-introspección, determinando los cuadrantes de la configuración del VR. Los cuatro poemas conceptualizan varias temáticas vinculadas con el virus y la enfermedad de la COVID-19:

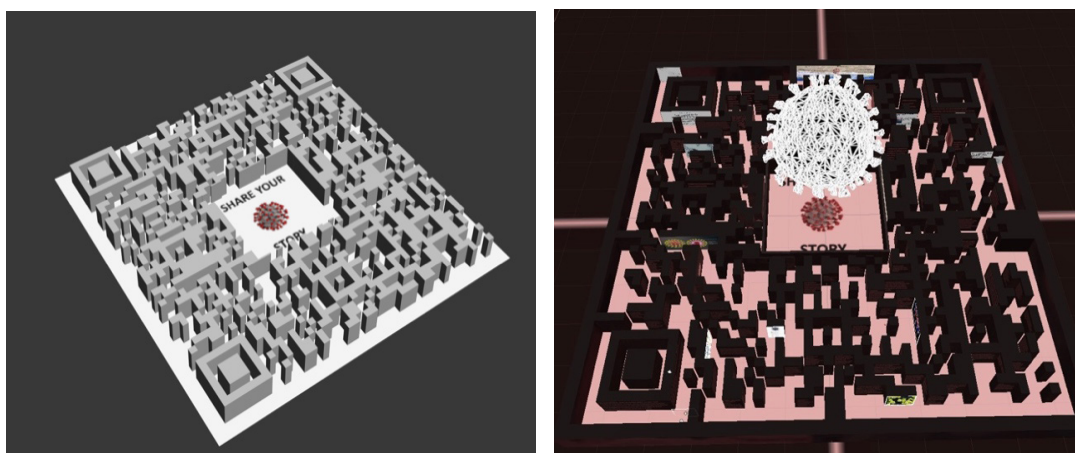
- “Mar y virus”. Como se señaló con anterioridad, este poema es la clave del proyecto e incide en la circularidad y simbiosis de los procesos pandémicos a modo de “olas” reincidentes de las que el mar, elemento primordial y origen, siempre prevalece.
- “Mordida en virus” elabora sobre el origen de la pandemia asociado al consumo de animales: “murciélagos comidos por civetas comidas por humanos”. La especulación sobre dicho origen conecta con la falacia del Génesis, que en el poema se implica misógina, y alude a la “mordida” en la manzana del conocimiento.
- “Huesped y encierro” elabora, desde el confinamiento, sobre el sentimiento de miedo, amor y los riesgos del contacto y contagio durante la pandemia.
- “Calles cerradas” presenta, en forma y contenido, la idea de exceso y ansiedad, el sentimiento de muerte, soledad y vacío provocado por la pandemia.

Los videopoemas respectivos fueron llevados a cabo en colaboración con Poético, entidad a cargo del artista digital Miguel Hernández (Escaja 2021b).

A medida en que se explora en la VR cada poema en la experiencia auditiva, visual y de lectura, tanto en español como en su traducción al inglés de Kristin Dykstra, los

muros de cada cuadrante caen permitiendo el avance en el laberinto y el objetivo de llegar al centro del mismo. Dicho centro revela la cualidad de construcción de todo el entramado de realidad propuesta, cuestionando los principios de representación tanto desde la perspectiva virtual, “behind and beyond representation” (Bolter y Grusin 1999: 163), como de la experiencia misma del virus, al presentarse finalmente en su configuración algorítmica (Figura 5). Esto constituye el desvelamiento final de un proceso de desajuste y encuentro *metarreal*, en el que la representación de la enfermedad revierte finalmente en el carácter de construcción de toda realidad. De algún modo, el proceso es, asimismo, un engranaje alegórico que revela el principio de orfandad existencial exacerbado por la experiencia de la pandemia, orfandad que se apunta también en la impermanencia digital mostrada en esos muros de un código QR que finalmente desaparecen. No obstante, la referencia al código QR original como clave y archivo de las experiencias sobre la COVID-19 permite reiterar el proceso, en una circularidad “oleatoria”, como las olas del mar primigenio del poema matriz “Mar y virus”, y mantenerlo paradójicamente como enlace para la permanencia en el interfaz que registra los testimonios sobre la pandemia. El código QR se presenta entonces como la puerta última a la experiencia de realidad, del encuentro tanto personal como colectivo, paradójicamente desde su condición virtual o electrónica, al modo en que “new research has shown that the electrical activity of the brain may be a more primary factor in memory solidification” (Pascoe 2015).

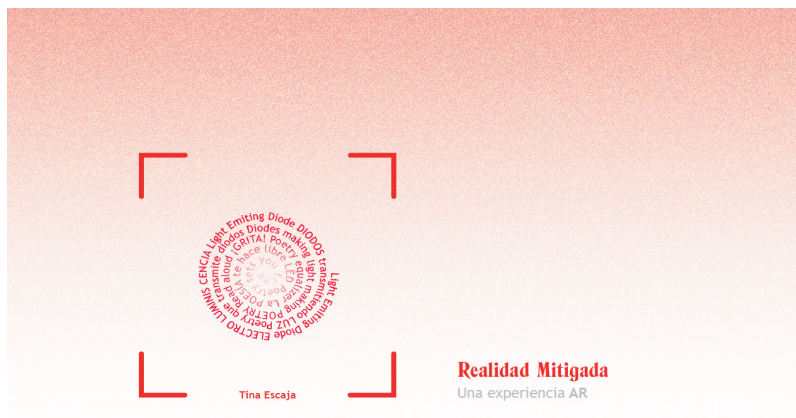
Figuras 4 y 5. *Mar y virus/Virus and the Sea, VR.*



Como señalo en otro ensayo a propósito de la experiencia VR del proyecto, “la inmersión/búsqueda del centro invita en última instancia a la reflexión sobre la condición humana y su impacto en nuestras vidas y entorno, entorno afectado por una ‘Realidad Mitigada’ en su sentido asimismo de deterioro post-Antropoceno y acaso post-posthumano” (Escaja 2023d: 210). Expresión multimodal de dicha reflexión es el libro híbrido *Realidad Mitigada* (Escaja 2025), por el cual se reincide en los procesos de memoria y desmemoria al presentarse como antología de textos electrónicos desde el formato tecnológico del papel (Figura 6). Lo analógico y electrónico se enlazan

en nuevas alegorías de remediación, de expresión y experiencia de la realidad tanto personal, *mitigada*, “íntima”, como colectiva y global.

Figura 6. Portada del libro híbrido *Realidad mitigada*.



## 2. ENTRE BASTIDORES: BORDAR Y BORRAR EN “POSTPANDEMIA”. O “SAFARI NO ENCUENTRA EL SERVIDOR”.

Madrid 2021. La pandemia en España en otoño de 2021 sigue su curso de forma atenuada pero sistémica, admitiéndose ahora encuentros interpersonales y multiplicando las oportunidades del consumo y regocijo en colectivo, con la mascarilla como exigencia en los medios de transporte, pero no en calles y plazas. La ciudadanía tiene acceso a una segunda vacunación, y una tercera vacuna de refuerzo se está administrando a las personas más vulnerables (Linde 2021). Los tests o pruebas de la enfermedad son fácilmente accesibles y se siguen exigiendo para poder realizar vuelos y viajes internacionales. La campaña “Toca tocar sin contacto” (2020a) aparece ubicada en las estaciones de metros de la capital española (Figura 7).

“Toca tocar sin contacto” fue una campaña de sensibilización lanzada por la ONG Cooperación Internacional que enfatizaba la solidaridad, tolerancia y empatía ante las diferencias y los problemas sociales, “a pesar de las distancias marcadas por la pandemia” (2020a). El objetivo de la campaña iba más allá, por lo tanto, de la incidencia literal de encuentro sin contacto durante la distancia exigida por la pandemia, y respondía a iniciativas a favor de los derechos humanos implementadas por la ONU y la Comisión Europea, con el apoyo en España del Ministerio de Sanidad y la Comunidad de Madrid. Como se afirma en el lanzamiento de la campaña en noviembre de 2020, “en un momento en el que hay que guardar las distancias, tenemos que estar más cerca que nunca de los que lo necesitan” (2020a).



Figura 7. Campaña publicitaria “Toca tocar sin contacto” en el metro de Madrid, intervenida con QR del proyecto *Mar y virus*.



En la popular versión en vídeo, la campaña concluye que “Basta con tocar el corazón. Y eso sabemos hacerlo todos” (2020b). La imagen anatómica de un corazón bajo la rúbrica en mayúsculas TOCA TOCAR SIN CONTACTO resultaba omnipresente en las estaciones de metro madrileñas, alguna de las cuales intervine con mis pegatinas QR invitando a compartir testimonios (Figura 7). Bajo el imponente slogan, en letras pequeñas se indicaba: “Descubre cómo en [TocarSinContacto.com](https://www.TocarSinContacto.com)”.

La ubicuidad y popularidad de dichas imágenes contrastó con la ausencia abrupta de las mismas en los primeros meses de 2022. Pronto los anuncios en los metros de Madrid desaparecieron, y la información en la red sobre la campaña y su eslogan empezó a diluirse hasta el punto de encontrarse muy poco sobre la misma y desaparecer la página electrónica oficial a la que se invitaba visitar, y con la que se pretendía concienciar: “Safari no encuentra el servidor” (Toca 2020c); “DNS\_PROBE\_FINISHED\_NXDOMAIN” en Chrome. Con ello se perdía no sólo información sobre una campaña y realidad destacadas durante la pandemia, sino también los mensajes de solidaridad, concienciación y apoyo subyacentes. La tendencia a la desaparición de la información sobre esta campaña coincidió con la mitigación paulatina de información en la red sobre la pandemia en acentuado contraste con la saturación de información previa durante la misma. La celeridad con que se produjo dicho cambio sintoniza de algún modo con el proceso de desmemoria vinculado con la pandemia previa: la llamada “gripe española”. La campaña y mensaje de “Toca tocar sin contacto” desaparecía además en un momento en que la COVID-19 seguía muy vigente: los casos de afectados en España en enero y febrero de 2022 registraron números alarmantes de infecciones y muertes, y la estadística de defunciones dicho año confirmó que la COVID-19 fue la principal causa de muerte del país (Pereira 2023).

A fin de registrar y reflexionar sobre ese proceso de desmemoria en clave poética y artística, inicié en 2023 una labor de “rescate” y remediación, reciclaje e hibridación de medios y lenguajes en colaboración con distintos artistas visuales. En el verano de 2023, colaboré con el artista estadounidense radicado entonces en Italia,

Todd Thomas Brown, en una serie de cuadros en los que el código QR que invita a compartir testimonios se sobrepone sobre una base o collage de imágenes y fotografías que documentan la pandemia (Brown y Escaja 2023). No obstante, dicho collage de imágenes y artefactos, como mi propia tarjeta de vacunación o fotografías documentando los códigos QR puestos en lugares emblemáticos del mundo, apenas resultan visibles. De forma paradójica, la representación del código QR que invita a compartir historias, en su versión hiperbólica en técnica mixta (el lienzo principal de la serie tiene un tamaño de 127 x 127 cm.), esconde como fondo el mosaico de imágenes que documentan la pandemia y el proyecto *Mar y virus* (Figura 8). Dicho contraste entre la permanencia y, de hecho, funcionalidad del código QR (enfanzada por el gran tamaño del lienzo), y la impermanencia de la memoria colectiva (diluida en documentación sobre la pandemia ahora apenas perceptible) se presenta entonces como alegoría del proceso de borrado y desmemoria en curso. Representación última de dicho proceso de deterioro es el lienzo titulado “Share O R COVID Story” (Figura 9), en el que la reproducción del código QR que invita a compartir historias aparece fragmentada e incompleta, incidiendo en el proceso de fractura y desactivación de la información y memoria sobre la COVID-19. De hecho, el 4 de julio de ese mismo año se había declarado en España “la finalización de la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19” (Evolución 2023). Un año más tarde, en junio de 2024, se empieza a registrar un alza de ingresos hospitalarios de casos de COVID-19, superando los de 2021 (Qué está pasando 2024).

Figura 8. Con Todd T. Brown.



Figura 9. “Share O R COVID Story”.



El proyecto “Entre bastidores”, llevado a cabo en 2024 con la artista y poeta Mercedes Bautista, elabora directamente sobre el proceso de desmemoria a propósito de la pandemia y presunta postpandemia (2024). La serie aborda los principios de BORRAR y BORDAR, siendo el bordado la técnica principal usada en esta versión del proyecto *Mar y virus / Virus and the Sea*. La diferencia de un solo fonema intercambiable en la

palabra en español (R y D) señala implícitamente la precariedad semántica atribuida, un intercambio extendible a acrónimos vinculados con el virus y la pandemia misma: R de ácido Ribonucleico, D de ácido Deoxyribonucleico, y también de “Disease” en la asignación en inglés adoptada globalmente: COVID. RNA y/o DNA forman parte asimismo del código genético tanto de humanos como de los virus. “Bordar” implica además la conexión entre tejido y texto, en una larga tradición que involucra tejido, palabra, y memoria, y que también se asocia con la mujer como tejedora, esto es, como creadora de urdimbre, trama y tejidos, y archivadora de la memoria colectiva. De idéntica raíz etimológica, el verbo en latín “texere” también se asocia a la biología, definiéndose el tejido biológico como “conjunto de células que unidas, comparten una misma función y un mismo objetivo” (Wikipedia).

Sin capacidad de crear copias de sí mismos, como sí es el caso de las células, los virus solo pueden replicarse dentro de las células de otros organismos (Virus). Como he señalado en otra publicación, los virus, por lo tanto, “se asemejan en su presunta carencia de entidad sensible a los bots, y al mismo tiempo existen y actúan, en una paradoja inextricable que acaba por imponerse” (Escaja 2023b: 307). De hecho, la versión generativa del poema “Mar y virus” (Escaja 2023a) se presenta como alegoría del virus al presentarse como poema “hackeado” de otro tejido poético urdido por el ciberpoeta Nick Montfort, significativamente titulado “Las aventuras de la Muerte (una celosía/un enrejado, 2020-05-07)” (Montfort 2021).

La “celosía” o “entramado” ahora, en la colaboración con la artista Mercedes Bautista, se presenta “entre bastidores”, esto es, utiliza la técnica y soporte del bastidor para explorar el concepto de impermanencia a propósito de la COVID-19 en España, y por extensión, de los procesos globales de fragmentación de la memoria en relación con la pandemia. El bastidor funciona entonces como estructura, armazón, en el que lo táctil y analógico se presenta como enlazador de historias y transferencias del dígito electrónico a lo tangible, sosteniendo, reafirmando, y en último término reconfigurando el proceso de impermanencia de dicha memoria.

La expresión “entre bastidores” refiere también al mundo del teatro con la implicación figurativa de “a puertas cerradas”, en referencia a secretismo o información privada no susceptible de ser compartida. El contraste entre lo público y lo privado, entre lo oficial y lo “real”, subyace en esta propuesta artística vinculada con la impermanencia de la COVID-19 en los medios y conciencia colectiva. De hecho, la discrepancia entre la información pública y la realidad de afectados por el COVID-19 en los inicios de la pandemia fue objeto de control de información y censura, como fue el caso de la alta incidencia de muertos enterrados de forma masiva en la isla neoyorkina de Hart Island. Las imágenes impactantes de los enterramientos masivos en Nueva York fueron filtradas en la red, sacándolas del silenciamiento o secretismo de las versiones oficiales (Coronavirus 2020).

La serie *Entre bastidores* elabora entonces sobre el desajuste entre lo real y lo oficial, interviniendo y transfiriendo, a través del tejido y bordado, páginas de la red que informan o desinforman sobre la pandemia (como fue el caso de la desaparecida campaña “Toca tocar sin contacto”), implicando en último término que la realidad, el

significado, se sitúa en el espacio “intermedio” entre armazones, poemas, lo digital, y lo analógico.

Uno de los poemas-bastidores de la serie refiere y transcribe el protocolo de transferencia perteneciente al artículo de Luis Orea, “¿Ha sido efectivo el estado de alarma para combatir el COVID-19? Un análisis especial de la propagación del coronavirus entre las provincias españolas” (2020) (Figura 10).

Figura 10. “¿Ha sido efectivo...”.



El bordado “textual” de dicho protocolo en el borde del tejido sirve de marco o título implícito a la imagen del mapa de España que aparecía en la red, y que ahora se muestra impresa en el centro del bastidor. Dicho mapa muestra la incidencia de la COVID-19 por provincias, con fecha de 4 de abril del año 2020. El bastidor-poema presenta el perfil bordado del mapa y superpone versos del poema “Mar y virus” sobre tres círculos o secuencias de dicho poema: “El virus equilibra mata” / “nos mata devora se devora” / “en un círculo preciso y circular”. La serie reiterada de círculos, tanto en el contenido de los versos como en su expresión visual, se enfatiza al aparecer este bastidor inserto en otro bastidor circular más grande que muestra un delicado encaje rojizo a modo de representación del virus. Dicho encaje, o “celosía” en tejido, se muestra entonces metáfora de un virus que se impone sobre la célula madre y acaba por replicarse y expandirse a toda una nación, representada en el bastidor menor. El significado último de este poema-objeto se encuentra entonces “entre bastidores”, esto es, entre los dos bastidores o armazones circulares cuya duplicación apunta a la persistencia, reiteración, repetición y circularidad de la incidencia del virus y del sistema continuo de remediación, al modo también del “oleaje” que sirve de alegoría principal al poema y proyecto *Mar y virus / Virus and the Sea*.

Por su parte, el artefacto mayor y principal de la serie, “Safari no encuentra el servidor”, elabora sobre la ausencia y no sobre la presencia informativa a propósito de la COVID-19 en los primeros momentos de la pandemia, como sí era el caso del poema-bastidor discutido anteriormente. Este artefacto consta de dos grandes

bastidores rectangulares de 170 x 70 que se expusieron en la galería Kúpula de Ciudad de México donde tuvo lugar la exposición del proyecto, de modo que el visitante pudiera “entrar” en el espacio intermedio entre ambos bastidores y advertir los mensajes que mostraban las telas de cada bastidor (Bautista y Escaja 2024-2025). Las telas del interior de los bastidores ostentaban un color rojizo asociable al color de la representación habitual del virus, así como a componentes vitales como sangre implícita menstrual, o también refiriendo, en textura y color, al telón clásico de un teatro. En el bastidor interior izquierdo (desde el punto de vista de la persona situada entre ambos bastidores), aparecía bordada la palabra MEMORIAME, así como permutaciones semánticas (“memoria”, “memóriame” -recuérdame-, “memoriame”). En el bastidor interior derecho se mostraban las palabras de la campaña publicitaria discutida anteriormente y que aparecían ubicuas en Madrid: TOCA TOCAR SIN CONTACTO.

En la parte exterior de los bastidores, el bordado se presentaba ahora sobre fondo blanco, a modo de lienzos o “páginas” que potencialmente exponían una realidad huidiza asociable al declive de información sobre la pandemia. Sobre la tela blanca de uno de los dos bastidores exteriores aparecían duplicadas las palabras BORRAR y BORDAR en grandes letras bordadas en color azul y en las que las letras R y D se “desajustaban” de su anclaje semántico. Estas letras, R y D, se presentaban también de forma independiente en dos secuencias que enmarcaban el tejido, y que expone las variantes ADRN y ARDN. Sirviendo de fondo a este bastidor, apenas perceptibles, las mismas palabras y letras aparecían bordadas en blanco. Blanco sobre blanco expresa esa futilidad en los significados: Borrar/Bordar, y su inestabilidad semántica marcada por las dos letras señaladas vinculadas con la genética y el virus: ARN/ADN. Encabezando el bastidor, en un formato mucho más pequeño, aparecían bordadas las palabras tocatocarsincontacto.com, en referencia directa a la campaña publicitaria desaparecida (Toca 2020c). Con idéntico formato, en el centro del bastidor, sirviendo de fondo al tejido, aparecían las palabras: “Safari no encuentra el servidor”.

Por su parte, en el bastidor exterior opuesto, aparecían bordados en gamas de azules segmentos del poema “Calles cerradas” de la serie *Mar y virus*. La secuencia es aleatoria y sigue su propio pulso poético en el “caos” que también se mostraba en el contenido mismo de dicho poema, un poema que alude a confusión, soledad y aislamiento. Mercedes Bautista seleccionó los versos a bordar en una secuencia íntima y caótica, que cicatriza el lienzo-tejido en blanco (Figuras 11 y 12).

Muerte, borrado/bordado y memoria/desmemoria se manifiestan en este trabajo en colaboración con Mercedes Bautista, en el que la enfermedad y la poesía adoptan formas tridimensionales e interactivas que amplían, al tiempo que cuestionan, la incidencia digital a propósito de la pandemia, “extendiéndola” a nuevas formas de explicar y re-mediar la realidad.

Figuras 11 y 12. Bastidores en la galería Kúpula (Bautista y Escaja 2024-2025).



En conclusión, si *Mar y Virus / Virus and the Sea*, en su versión de Realidad Virtual funciona como depósito de la memoria de la pandemia, al situarse en el QR que lleva al almacén de testimonios en línea, los trabajos de técnica mixta efectuados en colaboración con los artistas Todd T. Brown y Mercedes Bautista exploran la ausencia de esa misma memoria a través de formatos físicos de “remediación”. En el caso de *Entre bastidores*, el registro de la desmemoria se lleva a cabo a través del tejido, forma primigenia de texto y paradójico locus de historias y narraciones.

Dígito y palabra se imbrican (Figura 13), en definitiva, a modo de formas-otras de contar o “descontar” la dinámica de las enfermedades, y la repercusión de sus metáforas en la representación de la imaginación cultural y literaria colectiva.

Figura 13. “Cuenta tu historia COVID”. Poema-objeto, con mascarilla.



## OBRAS CITADAS

ADAMS, Tim. *The Big Picture: Spreading the Message About the 1918 Pandemic*. *The Guardian*, 3 maio 2020. Disponible en: <https://tinyurl.com/yje5s3mx>.

BAUTISTA, Mercedes & Tina Escaja. *Entre Bastidores*. 2024. Disponible en: <https://www.mercedesbautista.com/entrebastidores.html>.

BAUTISTA, Mercedes & Tina Escaja. *Entre Bastidores: Texto / Tejido / Dígit*o. Kúpula Art Gallery, Mexico City, Mexico, 13 dez. 2024 - 15 jan. 2025. Disponible en: <https://www.instagram.com/kupulaartmx/reel/DDtjDXugAX/>.

BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 1999.

BROWN, Todd T. & Tina Escaja. *Mar y Virus*. Fontecchio International Airport Gallery, Palazzo Galli, Fontecchio, Italy, 19 ago. 2023. Disponible en: <https://www.fontecchio-international.org/exhibitions>.

CLEVELAND CLINIC. *Virus*. Disponible en: <https://my.clevelandclinic.org/health/body/24861-virus>.

CORONAVIRUS: *New York Ramps Up Mass Burials Amid Outbreak*. *BBC.com*, 10 abr. 2020. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52241221>.

ESCAJA, Tina. *Mar y Virus / Virus and the Sea (Installation)*. 2020-2021. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oLZLEbhu628>.

ESCAJA, Tina. *Mar y Virus / Virus and the Sea (Poem@-banner/estandarte)*. 2020. Disponible en: <https://proyecto.w3.uvm.edu/do-over/mary/maryvirus/Banner.jpg>.

ESCAJA, Tina. *Mar y virus / Virus and the Sea (Project)*. 2021-2024. Disponible en: <https://proyecto.w3.uvm.edu/do-over/mary/maryvirus/together.html>.

ESCAJA, Tina. *CAPTCHA Poem@*. *The New River: A Journal of Digital Art and Literature*, Fall 2021a. Disponible en: <https://thenewriver.us/captcha-escaja/>.

ESCAJA, Tina. *Mar y Virus / Virus and the Sea (Video-poems)*. 2021b. Disponible en: <https://tinyurl.com/94fxjrk>.

ESCAJA, Tina. *Mar y Virus / Virus and the Sea. "Oleatory" poem*. *Lar Latinx Digital Poetics: An Electronic Literature Folio*. *The Los Angeles Poetry Review*, 15 maio 2023a. Disponible en: <https://losangelesreview.org/mar-y-virus-virus-and-the-sea-by-tina-escaja/>.

ESCAJA, Tina. 'Esto (no) es un Poem@ CAPTCHA': Reflexiones sobre lenguaje, algoritmo y representación en tiempos de pandemia. *Boletín de la Academia Norteamericana de la Lengua Española*, v. XIII-XV, n. 24-26, p. 303-318, 2023b.

ESCAJA, Tina. *Hacia una praxis tecnetoesquelética: Propuestas gine-robóticas e interespecie desde un posthumanismo trans-covid*. De Alm@ Pérez, ego alter-ado de Tina Escaja, y/o al revés. *Journal of Spanish Cultural Studies*, v. 24, n. 1, p. 33-51, 2023c.

ESCAJA, Tina. Mar y virus: Propuesta oleatoria de una realidad mitigada. O: 'Esto (no) es un Poem@ CAPTCHA.' Isabel Navas Ocaña & Dolores Romero López (ed.). *Ciberfeminismos, tecno-textualidades y transgéneros. Literatura digital en español escrita por mujeres*. Madrid: EDUAL & Editorial Complutense, 2023d. 203-218.

ESCAJA, Tina. *Mar y Virus / Virus and the Sea (Virtual Reality)*. 2023e. Disponible en: <https://proyecto.w3.uvm.edu/maryvirus/>.

ESCAJA, Tina. *Realidad mitigada*. New York: Artepoética Press, 2025.

EVOLUCIÓN de la pandemia. COVID-19 en España. Centro Nacional de Epidemiología, Gobierno de España, 2023. Disponible en: <https://cneccovid.isciii.es/covid19/#evolución-de-la-pandemia>.

LINDE, Pablo. Unos 100.000 pacientes inmunodeprimidos empezarán ya a recibir la tercera dosis de la vacuna contra la covid. *El País*, 7 set. 2021. Disponible en: <https://tinyurl.com/bdheyv4p>.

MONTFORT, Nick. Las aventuras de la muerte. 2021. Disponible en: <https://nickm.com/es/aventuras.html>.

OREA, Luis. ¿Ha sido efectivo el estado de alarma para combatir el COVID-19? Un análisis espacial de la propagación del coronavirus entre las provincias españolas. *Asociación Española de Ciencia Regional*, 20 abr. 2020. Disponible en: <https://tinyurl.com/2cd6h4w5>.

PASCOE, Jennifer. Consolidating consciousness: Memory permanence may be mediated by neural rehearsal following learning. *ScienceDaily*, 4 ago. 2015. Disponible en: <https://www.sciencedaily.com/releases/2015/08/150804202704.htm>.

PEREIRA, Luri. La COVID-19 fue la principal causa de muerte en España en 2022 pese a bajar un 20%. *Gaceta Médica*, 19 dez. 2023. Disponible en: <https://tinyurl.com/2d8hcnm3>.

QUÉ está pasando con la ola de COVID: cuáles son los síntomas de Pirola, la variante dominante y más contagiosa. *Ondacero.es*, 18 jun. 2024. Disponible en: <https://tinyurl.com/58jw8j3s>.

SONTAG, Susan. *Illness as Metaphor and AIDS and Its Metaphors*. New York: Doubleday, 1990.

TAUBENBERGER, Jeffery K.; MORENS, David M. 1918 Influenza: The Mother of All Pandemics. *Emerging Infectious Diseases*, v. 12, n. 1, p. 15–22, 2006. Disponible en: <https://tinyurl.com/bdd8p34k>.

Toca 'tocar sin contacto'. *Cooperación Internacional*, 4 nov. 2020a. Disponible en: <https://ciong.org/novedad/toca-tocar-sin-contacto/>.

Toca 'tocar sin contacto'. *Toca 'tocar sin contacto'*. YouTube, 2020b. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PBkEoGANofA>.

Toca 'tocar sin contacto'. [Official page, disabled]. 2020c. Disponible en: <http://www.tocarsincontacto.com>.



WIKIPEDIA. *Pandemia de gripe de 1918*. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pandemia\\_de\\_gripe\\_de\\_1918](https://es.wikipedia.org/wiki/Pandemia_de_gripe_de_1918)..

WIKIPEDIA. *Tejido*. 2024. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Tejido>.

WIKIPEDIA. *Virus*. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Virus>.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### LIVRO DO DESASSOSSEGO, MODOS DE LEITURA

Diego Giménez<sup>1</sup> (Universidade de Coimbra)

RESUMO: O artigo estuda a mediação digital do *Livro do Desassossego* e explora o papel do *Arquivo LdoD* como um simulador literário que possibilita novas formas de interação com a obra de Fernando Pessoa. Após uma revisão da trajetória editorial do *Livro*, destacam-se as especificidades do *Arquivo LdoD*, que combina a preservação documental com uma dimensão experimental que permite aos leitores criarem edições virtuais e navegar pelos fragmentos de forma dinâmica. A fragmentação e a natureza inacabada da obra encontram no meio digital um ambiente adequado para a sua modelação. O arquivo e suas ferramentas propiciam a reflexão sobre processos literários de escrita, edição, leitura e textualidade. O estudo também examina a “Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica”, que mapeia conexões entre o texto pessoano e a tradição filosófica. Além disso, visa demonstrar como o meio digital amplia as possibilidades interpretativas da obra pessoana.

PALAVRAS-CHAVE: Livro do Desassossego; Arquivo Digital; Humanidades Digitais; Fernando Pessoa.

### EL LIBRO DEL DESASOSIEGO, MODOS DE LECTURA

RESUMEN: Este artículo examina la mediación digital del *Libro del Desasosiego* y explora el papel del *Archivo LdoD* como simulador literario que posibilita nuevas formas de interacción con la obra de Fernando Pessoa. Tras una revisión de la trayectoria editorial del *Libro*, el estudio destaca las características específicas del *Archivo LdoD*, que combina la preservación documental con una dimensión experimental que permite a los lectores crear ediciones virtuales y navegar por los fragmentos de forma dinámica. La naturaleza fragmentaria e inacabada de la obra encuentra en el medio digital un entorno apropiado para su modelización. El archivo y sus herramientas fomentan la reflexión sobre los procesos literarios de escritura, edición, lectura y textualidad. El estudio también examina la “Edición virtual: Intertextualidad filosófica”, que cartografía las conexiones entre el texto de Pessoa y la tradición filosófica. El artículo pretende demostrar cómo el medio digital amplía las posibilidades interpretativas de la obra pessoana.

PALABRAS CLAVE: Libro del Desasosiego; Archivo Digital; Humanidades Digitales; Fernando Pessoa.

---

<sup>1</sup> [dgimenezdm@gmail.com](mailto:dgimenezdm@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-1229-3969>

## THE BOOK OF DISQUIET, WAYS OF READING

**ABSTRACT:** This article examines the digital mediation of the *Book of Disquiet* and explores the role of the *LdoD Archive* as a literary simulator that enables new forms of interaction with Fernando Pessoa's work. Following a review of the *Book's* editorial trajectory, the study highlights the specific features of the *LdoD Archive*, which combines documentary preservation with an experimental dimension that allows readers to create virtual editions and navigate the fragments dynamically. The fragmentary and unfinished nature of the work finds in the digital medium a suitable environment for its modeling. The archive and its tools foster reflection on literary processes of writing, editing, reading, and textuality. The study also examines the "Virtual Edition: Philosophical Intertextuality", which maps connections between Pessoa's text and the philosophical tradition. The article aims to demonstrate how the digital medium expands the interpretative possibilities of Pessoa's work.

**KEYWORDS:** Book of Disquiet; Digital Archive; Digital Humanities; Fernando Pessoa.

Recebido em 29 de novembro de 2024. Aprovado em 26 de fevereiro de 2025.

### **SOBRE O LIVRO DO DESASSOSSEGO**

Desde a morte de Fernando Pessoa, em 30 de novembro de 1935, até a sua consagração internacional, o *Livro do Desassossego* percorreu um longo caminho editorial, que teve início com a descoberta da famosa arca e que, nas palavras de Osvaldo Manuel Silvestre, culminaria no digital. A fórmula que resume este percurso seria Pessoa = Arca = Digital (2014: 87). O *Arquivo LdoD* é a representação mais recente desse percurso.

O escritor começou a redigir os primeiros fragmentos do *Livro* por volta de 1913 e prosseguiu até 1920. Após uma pausa de nove anos, retomou o projeto em 1929 e continuou a escrever praticamente até a sua morte. Durante esse período, publicou apenas 12 trechos em revistas, enquanto o espólio conserva mais de 700 documentos atribuídos à obra. A história editorial do *Livro do Desassossego* é marcada por diferentes projetos. Em 1960, Jorge de Sena, no exílio no Brasil, aceitou editar a obra para a Ática, mas acabou por desistir do projeto em 1969. Em 1961, Pedro Veiga (Petrus) reuniu fragmentos que publicou como *Livro do Desassossego: páginas escolhidas*, na editora Arte & Cultura do Porto. A primeira edição integral foi publicada em 1982, na editora Ática, com organização de Jacinto do Prado Coelho, Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha. Nos anos seguintes, surgiram novas versões, como as de Teresa Sobral Cunha, na editora Presença, entre 1990 e 1991, Richard Zenith fez a sua edição para Assírio & Alvim em 1998 e Jerónimo Pizarro para a Imprensa Nacional-Casa da Moeda, em 2010.

O *Arquivo LdoD*, lançado em 2017 (<https://ldod.uc.pt/>), representa a mais recente abordagem filológica ao *Livro do Desassossego*. Concebido por Manuel Portela, esse arquivo digital oferece um ambiente dinâmico de leitura e edição que permite a comparação entre edições e originais. O arquivo não funciona apenas como um repositório, também contempla a possibilidade de os leitores criarem e anotarem novas edições virtuais a partir da seleção de fragmentos.

Em 2024, o *Arquivo LdoD* lançou o módulo Leitura Crítica, que marcou a fase final do projeto de investigação iniciado por Portela em 2009. Esse módulo disponibiliza uma amostra da recepção crítica do *Livro*, incluindo prefácios de editores, resenhas das principais edições e ensaios publicados entre 1977 e 2018. O recurso permite explorar os protocolos de leitura e interpretação da obra pessoana.

A trajetória editorial do *Livro do Desassossego* exemplifica como a literatura atravessa diferentes suportes e modos de leitura. Desde os fragmentos manuscritos deixados por Pessoa até a atual presença no *Arquivo LdoD*, a obra foi mediada por diversas práticas editoriais que transformaram a sua recepção. No contexto das humanidades digitais, o *Arquivo LdoD* oferece um modelo de literatura, chamado por Portela, um simulador da performance literária, que permite aos leitores experimentarem novas formas de leitura, edição e crítica. Este artigo analisa como as edições virtuais, e nomeadamente a edição “Intertextualidade Filosófica”, contribuem para a expansão da experiência literária a partir das possibilidades que oferece o arquivo digital.

## O ARQUIVO LDO D

O *Arquivo LdoD* é um arquivo digital dedicado ao *Livro do Desassossego* de Fernando Pessoa. Definido como um simulador literário pelo seu criador, Manuel Portela, foi idealizado em 2009 e concretizado entre 2012 e 2017. Surgiu como um repositório documental que representa tanto os manuscritos do autor quanto as principais edições críticas da obra (Prado Coelho, Sobral Cunha, Zenith e Pizarro). No entanto, o projeto foi além da simples preservação e transcrição para se tornar uma plataforma interativa que representa processos de escrita, edição e leitura. Diferente de outros arquivos digitais, o *Arquivo LdoD* não apenas reproduz documentos, mas contém uma dimensão experimental, onde os utilizadores podem interagir com o texto, ao criar edições e explorar a performatividade da literatura. Ele combina uma metaedição digital com elementos que permitem múltiplas configurações de leitura. Assim, não apenas preserva e apresenta textos, mas os transforma em um espaço de experimentação, onde os usuários desempenham papéis ativos na construção do sentido literário.

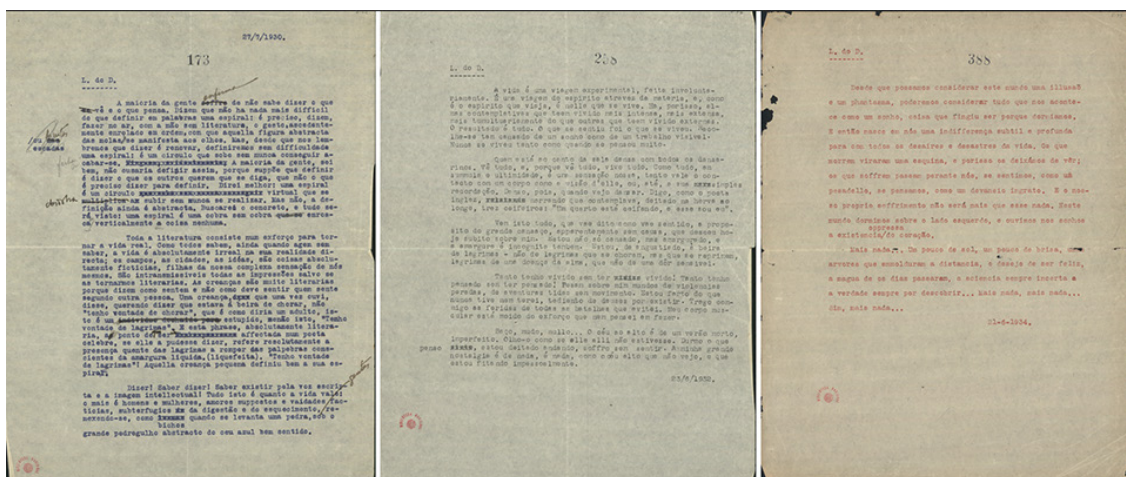
Manuel Portela escolheu o *Livro do Desassossego* devido ao seu valor literário, ao seu caráter fragmentário e modular, que se adapta bem ao ambiente digital, e à sua natureza inacabada, que permite explorar a edição como um processo contínuo. O arquivo reflete, dessa forma, sobre o impacto do meio digital na forma como concebemos os livros e demonstra que a lógica combinatória do arquivo digital encontra um paralelo na estrutura da obra pessoana. Segundo o próprio Manuel Portela:

A escolha desta obra de Fernando Pessoa tem uma tripla justificação: pelo seu valor literário, uma vez que o *Livro do Desassossego* é hoje amplamente lido e traduzido, sendo considerada também representativa do modernismo europeu;

pela sua natureza inacabada e fragmentária, que a torna particularmente adequada para modelar a escrita, a edição e a leitura como processos; pelo seu caráter modular, isto é, por ser composto por unidades com um forte grau de autonomia, que casa perfeitamente com a lógica modular dos objetos digitais[...]. Se queríamos transcender o horizonte bibliográfico, isto é, imaginar o que se pode fazer computacionalmente com um livro sem tomar a produção de outro livro como horizonte desse trabalho, o texto do *Livro do Desassossego* tinha as características materiais ideais. Digamos que o *Livro do Desassossego* era a obra em língua portuguesa em que materialidade textual e materialidade digital poderiam ser exponenciadas. (Portela 2022)

A natureza inacabada e fragmentária da obra e o seu caráter modular servem como marco para comparar as diferentes mediações editoriais. Sem entrar em detalhes excessivos sobre questões filológicas pessoais, pode-se dizer que os fragmentos em prosa, sobretudo os que pertencem à segunda fase de escrita, que compõem a maior parte de fragmentos do *Livro*, apresentam uma determinada estrutura baseada em uma das filosofias estéticas da composição criada pelo autor, o sensacionismo. A partir dos preceitos sensacionistas, o escritor parte de uma sensação que é decomposta e intelectualizada em fases de abstração ao mesmo tempo que procura separar narrador de autor empírico. A temporalidade da inscrição, dessa forma, produz uma coerência semântica e material, que provém da sua existência em um determinado momento, o da sensação que é descrita. A inscrição, na medida em que é do instante, caracteriza-se por uma abertura que impossibilita um nexos forte de narração entre os diferentes fragmentos. As peças textuais do *Livro*, como unidade, podem ser chamadas de fragmentos enquanto expressões de um modo de escrita modernista, em relação a determinados meios de produção e a certa estética sensacionista, criada no contexto das vanguardas. Além disso, podem ser entendidas como uma série de escritos pertencentes a uma escrita maior, o *Livro*, cuja completude ou organicidade permanece em estado de *work in progress*.

Figura 1: Fragmentos do *Livro do Desassossego*. Cotas da BNP 2-82<sup>r</sup>, 3-76<sup>r</sup> e 5-33<sup>r</sup>.



Fonte: Portela & Silva (2017).

Os trechos da primeira fase de escrita, associados a Vicente Guedes no projeto inicial da obra, estão relacionados com os primeiros ismos (Paulismo, Interseccionismo e Sensacionismo) e com uma etapa mais decadentista que não se corresponde com o estilo mais sensacionista da segunda fase, associada a Bernardo Soares, cuja prosa Pessoa quis primar. Essa segunda fase constitui 70% do corpus aproximadamente. As imagens da Figura 1 representam fragmentos dessa fase de escrita. 65% do total do corpus está datilografado e grande parte desses textos estão inscritos numa folha. Com base nesses testemunhos, que não apresentam núcleos narrativos entre eles, além de níveis de significação actanciais ou discursivos, isto é, associados à narração de Soares como aglutinador da narrativa, os editores têm selecionado e ordenado os fragmentos de diversas formas. A edição de 1982 de Jacinto do Prado Coelho, Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha, tematicamente; a edição de 1990-1991 de Teresa Sobral Cunha, cronologicamente; a edição de 1998, de Richard Zenith, subjetivamente, priorizando a prosa de Soares; e a edição de 2010, de Jerónimo Pizarro, cronologicamente. A ordenação do arquivo se apresenta como radial, segundo a qual os leitores e utilizadores podem navegar pelos fragmentos e entre as edições sem uma aparente ordem, embora exista uma disposição sequencial dos fragmentos na tela. Não há testemunhos na escrita de Pessoa que justifiquem de maneira inequívoca e incontestável qualquer ordenação. Nesse sentido, canonizar uma delas é discutível. A escrita de Pessoa, em muitos fragmentos, está repleta de anotações, correções, acréscimos etc., que evidenciam, entre outros aspectos, diferentes fases de revisão da escrita.

Figura 2: Fragmento com cota 2-82<sup>r</sup> da BNP, no Arquivo LdoD.

The screenshot displays the 'Arquivo LdoD' interface. At the top right, there is a link for 'INICIAR SESSÃO'. Below the header, a navigation menu includes 'ACERCA', 'LEITURA', 'DOCUMENTOS', 'EDIÇÕES', 'PESQUISA', 'VIRTUAL', and 'PT EN ES'. A set of checkboxes allows users to toggle features like 'Realçar Diferenças', 'Mostrar Apagados', 'Realçar Inseridos', 'Realçar Substituições', 'Mostrar Notas', and 'Fac-símile'. The main content area shows a document fragment titled 'A maioria da gente enferma' with a date '27/7/1930.' and the author 'L. do D.'. The text discusses the difficulty of defining an 'espiral' and the nature of literature. On the right sidebar, under 'Testemunhos', the edition 'BNP/E3, 2-82r' is selected. Below it, 'Edições dos Peritos' lists editions by Jacinto do Prado Coelho, Teresa Sobral Cunha, Richard Zenith, and Jerónimo Pizarro, each with navigation arrows and page numbers. 'Edições Virtuais' lists 'Arquivo LdoD', 'LdoD-JPC-annot', 'LdoD-Jogo-Class', 'LdoD-Mallet', and 'LdoD-Twitter'.

Fonte: Portela & Silva (2017).

Como se pode ver na Figura 2, o fragmento foi ordenado de forma diferente pelos editores: no número 517 na edição de Prado Coelho, no número 538 na edição de Teresa Sobral Cunha, no número 117 na de Richard Zenith e no número 266 na edição de Pizarro. Dentro da edição virtual proposta pela transcrição do arquivo, seria o fragmento 128. Os leitores e utilizadores, assim, podem comparar trechos e passar de um a outro de forma radial.

A explicação para a diferença entre as edições se encontra, por um lado, como dito anteriormente, na condição da escrita pessoana, que corresponde a um determinado período de escrita modernista em um contexto material específico assim como a uma estética particular. Mas também se encontra nas interpretações dos editores que, através de cada ato de leitura, interpretam a obra de uma certa forma, que é mediada a posteriori editorialmente de maneira diversa. Essa variação é remediada digitalmente no arquivo. Daí que Manuel Portela afirme que “o *Livro do Desassossego* era a obra em língua portuguesa em que materialidade textual e materialidade digital poderiam ser exponenciadas” (Portela 2022).

Todos os editores que se debruçaram sobre os textos de Fernando Pessoa tiveram de definir questões de ordem teórica, como a especificação do fragmento, para poder enfrentar o desafio que os textos do escritor colocam. Como se editam os fragmentos? Com base na fragmentação do *Livro*, os compiladores construíram diferentes versões de um texto que, pela sua própria natureza, parece não ter fim. A edição digital ajudou a representar a pluralidade e materialidade da obra.

A base técnica para a remediação digital foi o Text Encoding Initiative (T.E.I.), que designa uma norma de codificação de textos em formato digital, desenvolvida desde 1988 por um consórcio de instituições (universidades, bibliotecas, associações científicas etc.). O objetivo dessa norma é unificar a forma como os textos são representados eletronicamente e, assim, facilitar o processamento automático da informação. Trata-se de uma convenção bastante poderosa, composta por módulos de codificação para quase todos os tipos de texto e problemas de representação das estruturas e variantes textuais. A versão atual da norma (TEI P5, 4.9.0.) foi publicada em 2025, e o manual conta com 2.596 páginas.

No caso de projetos de edição crítica ou edição genética, por exemplo, a aplicação das marcações XML de acordo com a norma T.E.I. permite a comparação automática de diferentes testemunhos textuais. A sua adoção por diferentes projetos e sistemas de edição possibilita um maior nível de interoperabilidade entre edições de diversas tradições textuais e períodos históricos. No caso das edições críticas, os textos codificados podem ser lidos por um software específico que interpreta a codificação e apresenta ao leitor o texto comparado, com todas as suas variações. De forma resumida, podemos dizer que a T.E.I. funciona como uma linguagem que articula o aparato crítico de um texto, marcando com código específico todas as diferenças e variantes textuais que um testemunho pode apresentar. No caso de Fernando Pessoa e do *Livro do Desassossego*, a complexidade e sofisticação da codificação adquiriram uma relevância significativa devido ao grande número de variantes a considerar (ortográficas, textuais, interpretativas e editoriais).

Figura 3: Fragmento com cota 5-33<sup>r</sup> da BNP, no Arquivo LdoD.

The screenshot shows the 'Arquivo LdoD' website interface. At the top, there is a navigation bar with 'INICIAR SESSÃO' on the right and a menu with 'ACERCA', 'LEITURA', 'DOCUMENTOS', 'EDIÇÕES', 'PESQUISA', 'VIRTUAL', and 'PT EN ES'. Below the navigation bar, there are two columns of text, each with a title 'Desde que possamos considerar este mundo'. The left column shows the original manuscript text with red ink markings and a 'LdoD Mark'. The right column shows a digital edition with blue highlights. Below the text columns, there are two boxes containing metadata: 'Identificação' and 'Título'. The 'Identificação' box contains details like 'bn-acpc-e-e3-5-1-85\_0065\_33\_t24-C-R0150', 'Heterónimo: Não atribuído', 'Formato: Folha (27,3cm X 21,4cm)', 'Material: Papel', 'Colunas: 1', 'LdoD Mark: Com marca LdoD', 'Datiloscrito (red-ink): Testemunho datiloscrito a tinta vermelha.', 'Data: 21-06-1934', 'Nota: LdoD, Texto escrito no recto de uma folha inteira.', and 'Fac-símiles: BNP/E3, 5-33r.1'. The 'Título' box contains 'Título: Desde que possamos considerar este mundo', 'Heterónimo: Bernardo Soares', 'Número: 471', 'Página: 417', 'Data: 21-06-1934', and 'Nota: [33,dact.]'. On the right side, there is a sidebar with 'Testemunhos' (BNP/E3, 5-33r), 'Edições dos Peritos' (Jacinto do Prado Coelho, Teresa Sobral Cunha, Richard Zenith, Jerónimo Pizarro), and 'Edições Virtuais' (Arquivo LdoD, LdoD-JPC-anot, LdoD-Jogo-Class, LdoD-Mallet, LdoD-Twitter).

Fonte: Portela & Silva (2017).

A codificação e representação digital dos textos de Pessoa sob essa forma permitiram e permitem refletir sobre o próprio processo de escrita, sobre questões de interpretação editorial e sobre a natureza da materialidade da fonte original. Ou seja, ao codificar, pôde-se registar o tipo de papel e a tinta com que o texto foi escrito, de modo que essa informação pôde ser processada computacionalmente. No que diz respeito às edições, houve padrões de interpretação e transcrição dos testemunhos que obedeceram a diferentes fatores e que condicionaram a escolha de variantes textuais. Na Figura 3, vê-se a marcação de metadados referentes ao suporte e é possível observar o testemunho original comparado com a edição de Zenith, onde ressaltam as diferenças entre variantes, neste caso, ortográficas. Essas escolhas, à medida que foram representadas de forma abstrata, evidenciaram os diferentes matizes de interpretação dos testemunhos e da ordenação dos fragmentos. O autor é Pessoa, mas a relação entre as partes e o todo que o Livro editado representa, em última instância, sempre depende do editor/compilador. A marcação permitiu a comparação automática de diversas configurações editoriais dos fragmentos. A natureza da obra de Pessoa parece encaixar-se perfeitamente nos postulados de McGann sobre o hipertexto, já que a ordenação dos fragmentos não apresenta um único centro, todos estão hipergligados: “Hypertext provides the means for establishing an indefinite number of ‘centers,’ and for expanding their number as well as altering their relationships. One



is encouraged not so much to find as to make order – and then to make it again and again, as established orderings expose their limits” (McGann 1996: 29).

Se se aceita que o *Livro*, em sua especificidade — ou seja, pela sua falta de ordenação, seleção e atribuição definitiva —, é muitos livros, não apenas o de Coelho, de Sobral Cunha, de Zenith e de Pizarro, mas também o de todos os leitores que lhe atribuem sentido e de todas as possíveis leituras e percursos que os textos permitem, então compreendemos que o *Livro* contém as potenciais variantes dele mesmo.

Figura 4: Fragmento com cota 5-33<sup>r</sup> da BNP, no Arquivo LdoD.

The screenshot shows a digital archive interface. On the left, a text fragment is displayed with several lines of text. The original text is in black, and four editions are shown in blue with red highlights indicating changes. The editions are labeled 'LdoD' and 'BNP/E3, 5-33r'. On the right, a sidebar lists the editions with their respective page counts and authors: Jacinto do Prado Coelho (419), Teresa Sobral Cunha (738), Richard Zenith (471), and Jerónimo Pizarro (435). Each edition entry has a checkbox and navigation arrows.

Fonte: Portela & Silva (2017).

A edição de um texto que não tem fim é uma interrupção. Jacques Derrida argumenta que qualquer livro, enquanto publicação, funciona como um corte, um “interruptor” (1999: 29) de um texto que se apresenta como infinito. Os sublinhados, substituições, rasuras etc. são o vestígio material da subjetividade de Pessoa-Soares, que emerge no processo de seleção. Mas, além disso, a codificação do fragmento com todos os marcadores possíveis, como apresentado no arquivo digital, também evidencia a emergência da subjetividade de cada editor ao assinalar as decisões que produzem sua variante textual. Na Figura 4, pode-se ver a comparação linha a linha entre o testemunho original e as quatro principais edições.

Mais ainda, cada leitura do arquivo, enquanto seleção, será o rastro de um sujeito que cria seu próprio *Livro*. As edições de Pessoa figuram e desfiguram na medida em que, ao tomar as decisões a que são obrigadas, fixam uma variante textual quando há múltiplas. A edição digital reúne os rostos existentes e facilita as condições para que os rostos potenciais possam emergir, oferecendo uma experiência material da pluralidade do texto sem fechamento e, ao mesmo tempo, possibilitando a vivência do *Livro* como potencialidade. Na seguinte seção, analisar-se-á uma das edições virtuais.

## UMA EDIÇÃO VIRTUAL: INTERTEXTUALIDADE FILOSÓFICA

As edições virtuais podem ser criadas por qualquer utilizador cadastrado no site do arquivo digital e consistem em uma coletânea de fragmentos escolhidos por um ou mais utilizadores a partir de interpretações já existentes. O editor ou os editores

virtuais têm a liberdade de selecionar os fragmentos que querem incluir, determinar a sua sequência e preenchê-los com anotações e categorias. O conjunto de categorias associadas a cada edição virtual é o que define a sua taxonomia. O *Arquivo LdoD* contém, além das edições dos peritos, aproximadamente cerca de 120 edições virtuais que correspondem a leituras e interpretações do *Livro do Desassossego*.

A “Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica” (2025) é uma edição do *Arquivo LdoD* que enfatiza as conexões filosóficas do texto de Fernando Pessoa. A edição, desenvolvida no âmbito do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, mapeia a rede intertextual filosófica que nutre o *Livro do Desassossego* e, simultaneamente, a rede de textos que “ecoam” com textos da filosofia contemporânea. Usa as ferramentas de taxonomia e pesquisa fornecidas pelo arquivo. Segundo consta na descrição da edição, na Figura 5, segue-se a definição de Genette em Palimpsestos (2010) e entende a pós-textualidade como uma relação de continuidade temática e teórica que não se baseia necessariamente numa relação direta entre os textos, mas antes mediada pela leitura.

Figura 5: Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica, no *Arquivo LdoD*.

**Arquivo LdoD** INICIAR SESSÃO

ACERCA ▾ LEITURA ▾ DOCUMENTOS ▾ EDIÇÕES ▾ PESQUISA ▾ VIRTUAL ▾ PT EN ES

### Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica

Editores: [Diego Giménez](#)

**Sinopse:** A presente edição mapeia a rede intertextual filosófica que nutre o “Livro do Desassossego” e, simultaneamente, a rede de textos que “ecoam” com textos da filosofia contemporânea. Este levantamento resulta do trabalho realizado com as ferramentas de taxonomia e pesquisa fornecidas pelo arquivo digital LdoD do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra. No que diz respeito à intertextualidade, segue-se a definição de Genette em *Palimpsestos* (2010). A pós-textualidade é entendida como uma relação de continuidade temática e teórica que não se baseia necessariamente numa relação direta entre os textos, mas antes mediada pela leitura.

**Taxonomia:** [Intertextualidade Filosófica](#)

86 Fragmentos:

Search

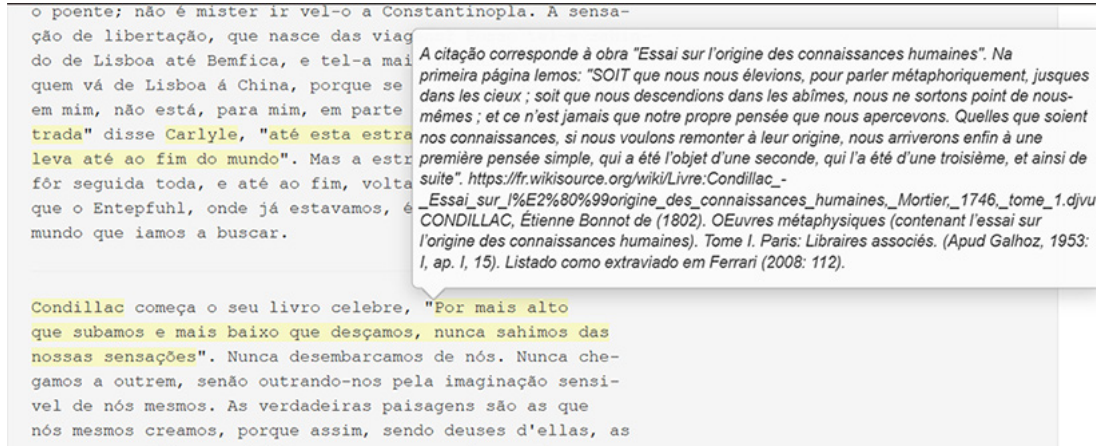
Número	Título	Categoria	Usa Edições
1	<a href="#">Eu não posso o meu corpo</a>	Alusão implícita - A2 Platão	->BNP/E3, 9-29, 94-76
2	<a href="#">A mocidade é estúpida e cruel</a>	Alusão explícita - A1 Filosofia Moderna Jean-Jaques Rousseau	->BNP/E3, 138A-59-59a-58-58a
3	<a href="#">Viver a vida em sonho</a>	Alusão explícita - A1 Blaise Pascal Filosofia Antiga Filosofia Contemporânea Filosofia Moderna	->BNP/E3, 94-88-88ar

Fonte: Giménez (2017).

A edição é composta por 86 fragmentos organizados em 74 categorias que definem a sua taxonomia. As categorias dividem-se conforme o tipo de relação textual: intertextual, quando Pessoa cita ou alude a algum texto filosófico, e pós-textual, quando um leitor associa trechos da obra pessoana a textos ou filósofos contemporâneos. Além dessa categorização, a etiquetagem inclui os nomes dos filósofos e três períodos históricos: filosofia antiga, moderna e contemporânea. A filosofia antiga

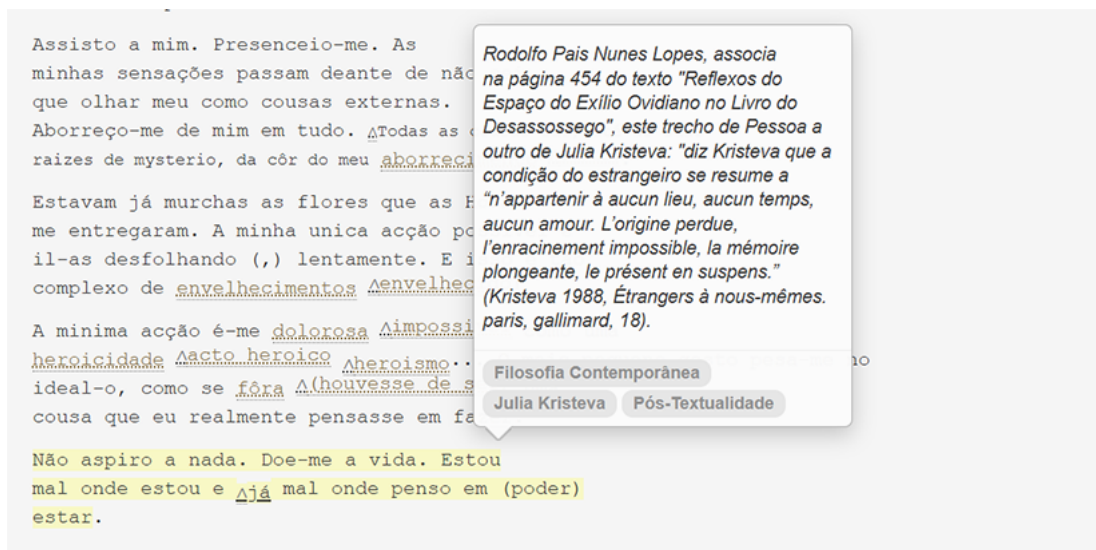
abrange o pensamento ocidental até o Renascimento; a moderna, do Renascimento até o Iluminismo; e a contemporânea, do fim do Iluminismo até a atualidade.

Figura 6: Fragmento da Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica, no Arquivo LdoD.



Fonte: Giménez (2017).

Figura 7: Fragmento da Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica, no Arquivo LdoD.



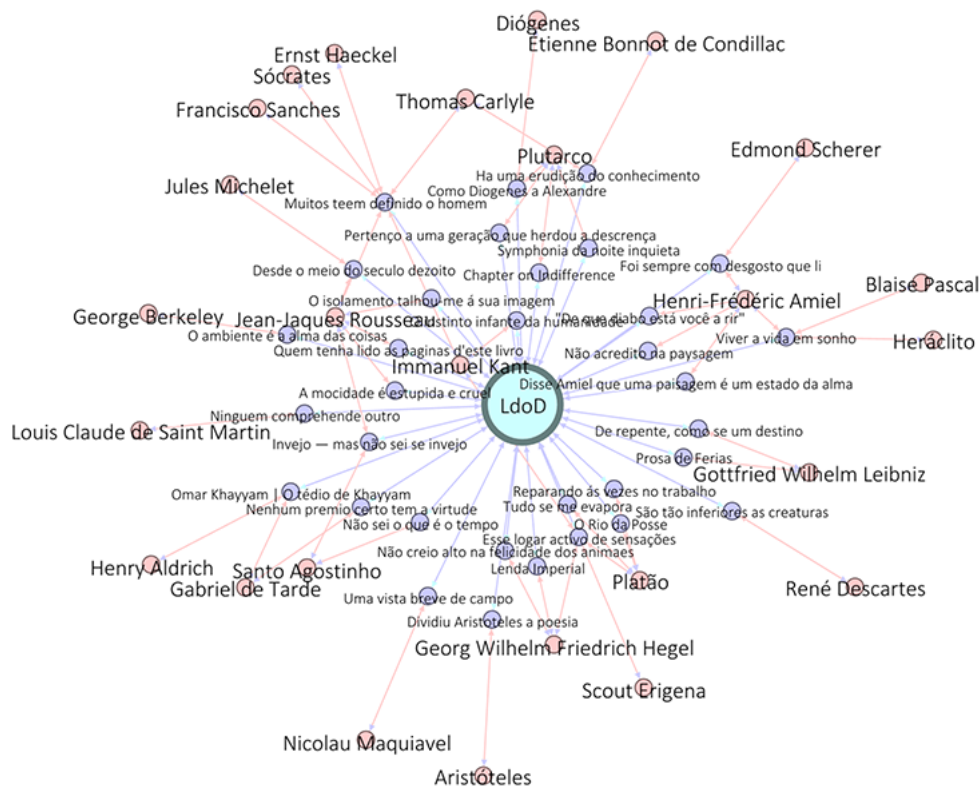
Fonte: Giménez (2017).

A Figura 6 representa uma relação intertextual a partir da citação de Pessoa de um excerto do livro *Essai sur l'origine des connaissances humaines*, de Étienne Bonnot de Condillac. A obra do filósofo francês parece ser uma das muitas bases do sensacionismo pessoano. A frase, devidamente citada, mostra o processo de assimilação de leitura pessoano tanto na construção da própria filosofia da composição como na sua produção poética. A Figura 7 mostra uma relação pós-textual, mediada pela leitura

de um especialista que compara um passo da obra de Pessoa com um trecho de Julia Kristeva, filósofa e linguista contemporânea.

Pessoa cita ou faz alusão (relações intertextuais) aos seguintes autores pertencentes à antiguidade, à época moderna e à época que vai do fim do iluminismo às primeiras décadas do século XX: Heráclito (c. 535 a.C. – c. 475 a.C.), Sócrates (c. 470 a.C. – 399 a.C.), Diógenes (c. 412 a.C. – 323 a.C.), Platão (c. 427 a.C. – 347 a.C.), Aristóteles (384 a.C. – 322 a.C.), Plutarco (c. 46 d.C. – 120 d.C.), Santo Agostinho (354 – 430), João Scott Erigena (c. 810 – c. 877), Francisco Sanches (c. 1551 – 1623), Nicolau Maquiavel (1469 – 1527), René Descartes (1596 – 1650), Henry Aldrich (1647 – 1710), Gottfried Wilhelm Leibniz (1646 – 1716), Blaise Pascal (1623 – 1662), George Berkeley (1685 – 1753), Jean-Jacques Rousseau (1712 – 1778), Étienne Bonnot de Condillac (1714 – 1780), Louis Claude de Saint-Martin (1743 – 1803), Immanuel Kant (1724 – 1804), Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770 – 1831), Thomas Carlyle (1795 – 1881), Jules Michelet (1798 – 1874), Edmond Scherer (1815 – 1889), Henri-Frédéric Amiel (1821 – 1881), Ernst Haeckel (1834 – 1919), Gabriel de Tarde (1843 – 1904).

Figura 8: Visualização das relações intertextuais no *Livro do Desassossego*.



Fonte: Giménez, Gephi.

A lista de nomes corresponde a 26 filósofos aos que Pessoa cita ou faz alusão no *Livro do Desassossego*. Trata-se de autores que o escritor leu ou que conhecia o suficiente para mencionar de forma direta ou indireta na obra. Correspondem a filósofos

da antiguidade e da modernidade e alguns contemporâneos ao escritor. Destacam-se Platão, Plutarco, Rousseau, Kant, Hegel e Amiel. Sem entrar em descrições detalhadas sobre as leituras filosóficas, as filosofias do iluminismo têm um papel destacado. Lemos, por exemplo, no trecho “Não creio alto na felicidade”: “Só o absoluto de Hegel conseguiu, em páginas, ser duas coisas ao mesmo tempo. O não-ser e o ser não se fundem e confundem nas sensações e razões da vida: excluem-se, por uma síntese às avessas”<sup>2</sup> (Pessoa 2017). A síntese às avessas, a partir dessa referência hegeliana, pode-se entender no contexto da proposta esgrimida pelo poeta já nos artigos sobre a “Nova Poesia Portuguesa”, publicados na revista *A Águia*, e nos quais Pessoa augurava uma nova poesia como síntese de romantismo e simbolismo. A execução da escrita no *Livro*, porém, não terminou de se concretizar em um absoluto, que parece ter funcionado como ideal para projetar a escrita.

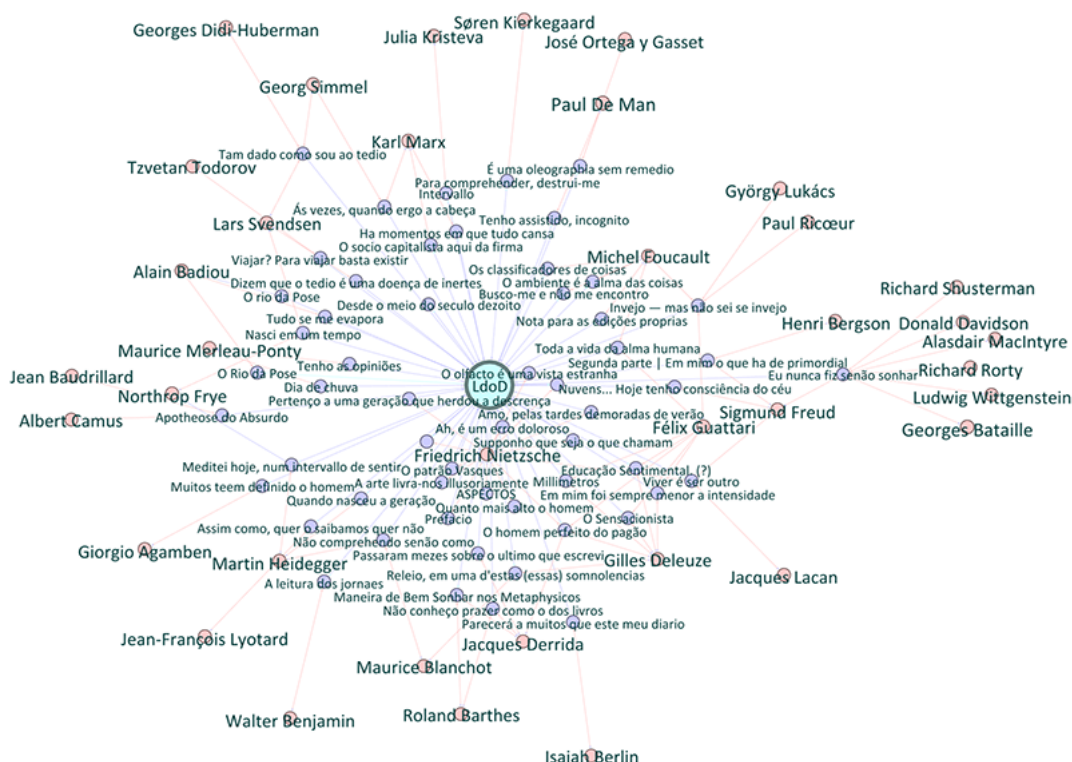
No que diz respeito às relações pós-textuais, isto é, não aos atos de leitura de Pessoa, mas de diferentes leitores relacionando trechos de Pessoa, identificaram-se os seguintes autores entre o fim do iluminismo e a atualidade: Søren Kierkegaard (1813 – 1855), Karl Marx (1818 – 1883), Friedrich Nietzsche (1844 – 1900), Sigmund Freud (1856 – 1939), Georg Simmel (1858 – 1918), Henri Bergson (1859 – 1941), José Ortega y Gasset (1883 – 1955), György Lukács (1885 – 1971), Ludwig Wittgenstein (1889 – 1951), Martin Heidegger (1889 – 1976), Walter Benjamin (1892 – 1940), Georges Bataille (1897 – 1962), Jacques Lacan (1901 – 1981), Maurice Blanchot (1907 – 2003), Maurice Merleau-Ponty (1908 – 1961), Isaiah Berlin (1909 – 1997), Northrop Frye (1912 – 1991), Paul Ricœur (1913 – 2005), Albert Camus (1913 – 1960), Roland Barthes (1915 – 1980), Paul De Man (1919 – 1983), Jean-François Lyotard (1924 – 1998), Gilles Deleuze (1925 – 1995), Michel Foucault (1926 – 1984), Jean Baudrillard (1929 – 2007), Alasdair MacIntyre (n. 1929), Jacques Derrida (1930 – 2004), Richard Rorty (1931 – 2007), Donald Davidson (1917 – 2003), Félix Guattari (1930 – 1992), Tzvetan Todorov (1939 – 2017), Julia Kristeva (n. 1941), Giorgio Agamben (n. 1942), Richard Shusterman (n. 1949), Georges Didi-Huberman (n. 1953), Alain Badiou (n. 1937), Lars Svendsen (n. 1970).

Essa lista corresponde a 37 filósofos que são relacionados com textos de Pessoa e foi feita a partir da leitura de 29 textos, que incluíam artigos, dissertações, teses e livros de diferentes especialistas que leram a obra de Pessoa associando-a com textos da filosofia contemporânea. As referências podem ser consultadas em cada uma das notas que constam na edição virtual. Destacam-se Nietzsche, Deleuze e Guattari, em correspondência com as interpretações canônicas da obra, que a situam como devedora do esteticismo nietzscheano (Nunes 1974; Ryan 2016) ou como exemplo de pensamento e escrita rizomáticas (Gil 1987). Alguns autores como Nietzsche, Marx e Freud são filósofos cujos textos ou ideias Pessoa conheceu, mas não são referenciados no *Livro*, no mínimo de forma evidente, pelo escritor. Ainda assim, servem como marco para muitos leitores compreenderem a escrita pessoana no contexto das filosofias da suspeita, no trânsito da modernidade à pós-modernidade.

---

2 [https://ldod.uc.pt/fragments/fragment/Fr155/inter/Fr155\\_WIT\\_ED\\_VIRT\\_LdoD-InterFil\\_1](https://ldod.uc.pt/fragments/fragment/Fr155/inter/Fr155_WIT_ED_VIRT_LdoD-InterFil_1)

Figura 9: Visualização das relações pós-textuais no Livro do Desassossego.



Fonte: Giménez, Gephi.

As listas não esgotam as relações intertextuais e pós-textuais. Pretendem mapear as leituras de Pessoa para contextualizá-las no movimento de assimilação que há por trás do sensacionismo e da construção tanto do Livro enquanto obra como de Pessoa enquanto autor. São demonstrativas da asserção do escritor catalão, Enrique Vila-Matas (s/d), para quem sempre se escreve depois de alguém. Do mesmo modo, Pessoa escreveu depois de Amiel, Tarde, Haeckel, Rousseau e tantos outros. A reescrita da tradição encaixa no ideal sensacionista que advoga pela multiplicidade e não se confina apenas à tradição literária, mas também à política, à religiosa e à filosófica. Da mesma forma, as relações estabelecidas pelos leitores pessoanos, conectando trechos do Livro com trechos filosóficos, demonstram a tese de que o livro contém nele potenciais leituras, assim como as edições virtuais demonstram como as variações emergem no contato com os editores que as criam. A interpretação da obra pessoana incorpora marcos teóricos contemporâneos para descrever a obra e explicar o eco dos textos pessoanos na filosofia dos séculos XX e XXI. A contemporaneidade dos textos pessoanos, na linha do desafio lançado por Alain Badiou (2002), encontra-se, por um lado, na própria escrita sensacionista, que, ao partir da sensação, dos seus processos de intelectualização e da incorporação da tradição literária e filosófica, o ser/pensar tudo de todas as maneiras, consegue prefigurar muitos temas filosóficos da contemporaneidade relacionados com a identidade, a verdade, a relação entre

ficção e realidade, o sujeito, entre outros muitos temas. Mas também, por outro lado, a própria condição textual sempre está aberta à variabilidade.

Os textos não permanecem estáticos ao longo do tempo, mas se transformam à medida que interagem com diferentes leitores. Essa transformação não ocorre apenas por causa das diferenças entre leitores, mas porque os próprios textos possuem uma natureza indeterminada, resultando de uma interação complexa entre o material textual e o seu público. No caso dos textos pessoais, a sua significação não se restringe apenas ao conteúdo semântico, mas também emerge dos aspectos linguísticos, materiais e contextuais que moldam tanto a sua criação quanto as suas leituras sucessivas nos contextos de remediação.

Jerome McGann (1991), em *A Condição Textual*, argumenta que os textos contêm em si possibilidades de variação que se manifestam no contato com os leitores. Manuel Portela (2022), por sua vez, defende em *Literary Simulation and the Digital Humanities: Reading, Editing, Writing* que a intertextualidade forma uma rede aberta, composta por fragmentos de escrita que citam, referenciam e ressoam com outros fragmentos. Essa rede também é construída pelo próprio ato de leitura, que conecta diferentes trechos textuais entre si. Assim, essa abordagem rompe com a visão do texto literário como um objeto fixo, cuja verdade precisa ser descoberta. Em vez disso, a leitura não apenas interpreta, mas também cria significado, ao atribuir sentido ao texto por meio de um processo de reconhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como o códice serviu de base para a criação de interfaces digitais, pois muitas estruturas do hipertexto (como indexação e navegação) derivam da organização dos livros, os formatos digitais podem impactar a forma como os livros são concebidos hoje. O *Livro do Desassossego* é um exemplo dessa dinâmica, na medida em que a sua escrita fragmentária e de caráter inacabado se adaptam bem à modelação digital. As mediações dos fragmentos em edições e as remediações dos fragmentos e das edições no arquivo digital permitem demonstrar, além do caráter combinatório da escrita, os protocolos de leitura e atribuição de sentido dos editores, abrindo o debate sobre noções de textualidade, edição e interpretação da obra e do escritor: “digital media have given us an opportunity we have not had for the last several hundred years: the chance to see print with new eyes, and with it, the possibility of understanding how deeply literary theory and criticism have been imbued with assumptions specific to print” (Hayles 2002: 33).

O arquivo, enquanto mídia digital que representa os testemunhos originais e as edições, permitiu ver o *Livro* com novos olhos, ressaltando a sua natureza combinatória. De igual maneira, possibilita também novas formas de organização e leitura, como são exemplo as edições virtuais feitas pelos leitores. A estrutura das bases de dados reflete o próprio processo de escrita e montagem textual da obra e sugere que

o meio digital é um ambiente adequado para explorar essa condição textual e para representar atos de leitura.

A “Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica” pode ser concebida como uma leitura de leituras. Por um lado, a leitura que supõe a seleção para a edição virtual mapeia as leituras de textos filosóficos feita por Pessoa. Por outro, faz um levantamento das leituras de outros leitores que relacionam trechos do *Livro* com textos de filósofos contemporâneos. Poder marcar os atos de leitura pessoais, que são incorporados na escrita, e poder marcar os atos de leitura de diferentes leitores permitiu identificar o passado, o presente e o futuro do texto pessoal a partir da noção de McGann sobre a textualidade, entendida como uma rede de trocas simbólicas que são sempre materialmente executadas. Comparando as duas redes, Figuras 8 e 9, a intertextual e a pós-textual, compreende-se, por um lado, a assimilação de leituras por parte de Pessoa e a tendência do escritor por sintetizar, através de certo hegelianismo, movimentos contraditórios; por outro, percebe-se a recepção da obra a partir de marcos contemporâneos que a situam contrária ao ideal iluminista e mais próxima do pós-estruturalismo. Parafraseando Isaiah Berlin (2025) sobre Tolstói, Pessoa talvez fosse uma raposa que se acreditava ouriço, isto é, enquanto procurava um princípio organizador único e universal, em realidade perseguiu muitas pontas, frequentemente não relacionadas e até contraditórias. Seja como for, as Edições Virtuais destacam também a subjetividade dos editores, manifesta na seleção, ordenação e anotação dos fragmentos.

O *Arquivo LdoD* e as funcionalidades como as Edições Virtuais evidenciam como os textos estão material e socialmente definidos. Os textos não apenas transmitem determinado conteúdo, as complexidades da produção de sentido associado a eles dependem de aspectos materiais, sociais e linguísticos. Compreender um texto requer atenção tanto à sua mediação material como ao seu conteúdo linguístico, bem como à sua posição dentro de contextos sociais e históricos específicos. No caso que nos convoca, o *Livro do Desassossego*, é preciso contextualizar a história da mediação editorial e leitora do texto para uma compreensão mais abrangente da ingente obra inacabada.

## OBRAS CITADAS

BADIOU, Alain. *Pequeno Manual de Inestética*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BERLIN, Isaiah. *O Ouriço e a Raposa*. Lisboa: Guerra & Paz, 2025.

DERRIDA, Jacques. *No escribo sin luz artificial*. Valladolid: Cuatro Ediciones, 1999.

GIL, José. *Fernando Pessoa ou a metafísica das sensações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1987.



GIMÉNEZ, Diego. Edição Virtual: Intertextualidade Filosófica – edição anotada. *Arquivo LdoD: Arquivo Digital Colaborativo do Livro do Desassossego*, 2025. Disponível em: <https://ldod.uc.pt/edition/acronym/LdoD-InterFil>.

HAYLES, Katherine N. *Writing Machines*. Baltimore: The MIT Press, 2002.

McGANN, Jerome. *The Textual Condition*. Princeton: Princeton University Press, 1991.

NUNES, Benedito. “Poesia e filosofia na obra de Fernando Pessoa”. *Colóquio Letras*, Lisboa, n. 20, p. 22-34, 1974.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego: páginas escolhidas*. Pedro Veiga (ed.). Porto: Arte e Cultura, 1961.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego*. Jacinto do Prado Coelho (ed.). Recolha e transcrição dos textos por Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha. Lisboa: Ática, 1982.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego*. Teresa Sobral Cunha (ed.). Volume 1, por Vicente Guedes. Lisboa: Presença, 1990.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego*. Teresa Sobral Cunha (ed.). Volume 2, por Bernardo Soares. Lisboa: Presença, 1991.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego*. Richard Zenith (ed.). Lisboa: Assírio & Alvim, 1998.

PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego*. Jerónimo Pizarro (ed.). Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2010.

PESSOA, Fernando. Edição de Manuel Portela & António Rito Silva. *Arquivo LdoD: Arquivo Digital Colaborativo do Livro do Desassossego*. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, 2017. Disponível em: <https://ldod.uc.pt/>.

PORTELA, Manuel. O Arquivo LdoD não é apenas uma experiência com o Livro do Desassossego ou com as práticas de leitura, edição e escrita, é também uma experimentação base. *Literatura & Pensamento*, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/ybfpz5z>.

PORTELA, Manuel. *Literary Simulation and the Digital Humanities: Reading, Editing, Writing*. New York: Bloomsbury Academic, 2022.

RYAN, Bartholomew et al. *Nietzsche e Pessoa*. Lisboa: Tinta da China, 2016.

SILVESTRE, O. M. O Que Nos Ensinam os Novos Meios sobre o Livro no Livro do Desassossego. *Matlit: Materialidades Da Literatura*, Coimbra, v. 2, n. 1, p. 79-98, 2014. Disponível em: [https://doi.org/10.14195/2182-8830\\_2-1\\_4](https://doi.org/10.14195/2182-8830_2-1_4).

VILA-MATAS, Enrique. Intertextualidad y metaliteratura (Alocución en Monterrey), s/d. Disponível em: <http://enriquevilamatas.com/textos/textmonterrey.html>.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### TRANSMÍDIA STORYTELLING: MIDIALIDADE, CRESCIMENTO, NARRATIVA E O STORYTELLING DE UM HERÓI ATRAVÉS DAS MÍDIAS

Lis Yana de Lima Martinez<sup>1</sup> (FURG)

RESUMO: O fenômeno do storytelling transmidiático tem se consolidado como uma prática relevante na expansão de universos ficcionais, por meio da integração de distintas linguagens e suportes midiáticos. Esse processo implica a transferência e a adaptação de elementos narrativos entre diferentes mídias, proporcionando ao público uma experiência narrativa complexa, imersiva e multifacetada. Este artigo propõe uma análise do crescimento e das implicações do storytelling transmidiático, tomando como objeto de estudo a personagem Jaina Proudmoore, integrante da franquia Warcraft, da Blizzard Entertainment — uma das mais bem-sucedidas e influentes proveniente do universo dos jogos eletrônicos. A partir de uma abordagem interdisciplinar, investiga-se de que maneira as dinâmicas de transposição narrativa e de criação de novas formas expressivas contribuem para a construção e consolidação de universos ficcionais, enriquecendo a experiência dos receptores e ampliando as possibilidades narrativas no contexto das mídias contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: storytelling; transmedialidade; mídias; Warcraft; Jaina Proudmoore.

### TRANSMEDIA STORYTELLING: MEDIALIDAD, CRECIMIENTO, NARRATIVA Y EL STORYTELLING DE UN HÉROE A TRAVÉS DE LOS MEDIOS

RESUMEN: El fenómeno del *storytelling* transmidiático se ha consolidado como una práctica relevante en la expansión de los universos ficcionales, mediante la integración de distintos lenguajes y soportes mediáticos. Este proceso implica la transferencia y adaptación de elementos narrativos entre diferentes medios, proporcionando al público una experiencia narrativa compleja, inmersiva y multifacética. Este artículo propone un análisis del crecimiento y de las implicaciones del *storytelling* transmidiático, tomando como objeto de estudio a la personaje Jaina Proudmoore, integrante de la franquicia *Warcraft*, de Blizzard Entertainment —una de las más exitosas e influyentes del universo de los videojuegos. A partir de un enfoque interdisciplinario, se investiga cómo las dinámicas de transposición

---

<sup>1</sup> [yana.flafy@gmail.com](mailto:yana.flafy@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-6608-257X>



narrativa y de creación de nuevas formas expresivas contribuyen a la construcción y consolidación de universos ficcionales, enriqueciendo la experiencia de los receptores y ampliando las posibilidades narrativas en el contexto de los medios contemporáneos.

PALABRAS CLAVES: storytelling; transmedialidad; medios; Warcraft; Jaina Proudmoore.

## TRANSMEDIA STORYTELLING: MEDIALITY, GROWTH, NARRATIVE AND THE STORYTELLING OF A HERO THROUGH MEDIA

**ABSTRACT:** Transmedia storytelling has become relevant in expanding fictional universes by integrating different languages and media supports. This process involves transferring and adapting narrative elements between different media, providing the audience a complex, immersive, and multifaceted narrative experience. This article proposes an analysis of the growth and implications of transmedia storytelling, taking as its object of study the character Jaina Proudmoore, a member of the Warcraft franchise by Blizzard Entertainment, one of the most successful and influential in the world of electronic games. Using an interdisciplinary approach, the article investigates how the dynamics of narrative transposition and the creation of new expressive forms contribute to the construction and consolidation of fictional universes, enriching the recipients' experience and expanding the narrative possibilities in contemporary media.

**KEYWORDS:** storytelling; transmediality; media; Warcraft; Jaina Proudmoore.

Recebido em 17 de maio de 2024. Aprovado em 27 de abril de 2025.

### INTRODUÇÃO

As diferentes tendências midiáticas assumem um significado teórico relevante, pois demonstram que, se por um lado, as “novas mídias” promovem inovação, por outro, dialogam com as “antigas” que, por sua vez, comunicam-se com o novo e a partir dele se modificam, como observado pelos estudos de Jay David Bolter e Richard Grusin (1999). Os produtos midiáticos revelam que cada época executa e compreende os processos midiáticos dentro de suas próprias possibilidades de pensar e de criar, e a aceção histórica do produto e do processo resulta, em última instância, da inter-relação de diversas formas de proceder provenientes de diversas mídias. É, pois, nesse contexto que se observa a imprescindibilidade e sempre renovada necessidade de acompanharmos as novas mídias sem incorrerem em juízo de valor para com as mais velhas.

Com o fim do século XX, também se encerravam as expectativas iniciadas após a Segunda Guerra Mundial, alimentadas pela ficção científica, como nas séries de televisão *Os Jetsons* (1962-1963) e em filmes como *Da Terra à Lua* (1958), sobre o iminente avanço tecnológico que viria com os anos 2000. Rapidamente, e correspondendo às expectativas de investidores, cientistas e consumidores, houve avanços significativos nas mídias digitais: jogos de videogame se tornaram mais complexos e acessíveis; as pessoas começaram a se expressar digitalmente por meio de blogs e mídias sociais;

as câmeras digitais tiveram seu auge e, em seguida, foram suplantadas pelos smartphones, e agora estamos imersos na era da plataformação.

Na atualidade, o conceito de expressão humana por meio digital já está completamente integrado ao cotidiano, tornando-se cada vez mais comum a produção independente de conteúdo, compartilhada através de plataformas como o YouTube, apesar do domínio exercido pelas grandes empresas midiáticas sobre a televisão, rádio e cinema, e da influência dos conglomerados tecnológicos (Google, Amazon, Microsoft...) sobre as novas formas de produção e consumo no mundo virtual.

Nesse contexto de inovações, para se adequar às novas configurações midiáticas, as “mídias mais velhas” se repaginaram, buscando absorver as novas tecnologias e a interatividade proposta e proporcionada por elas, na busca de manter o interesse de seus usuários. Destarte, para ampliar seus aportes de contato com o usuário e consagrar *status* entre as demais mídias e em sua relação com a sociedade, as novas mídias digitais incorporaram produtos das mídias mais velhas em seus projetos. Fez-se surgir o projeto *transmídia storytelling*. Este artigo investiga a prática do storytelling transmídia, explorando sua evolução e suas implicações nos processos criativos e na experiência do público. Para embasar esta análise, parto dos postulados de Martinez (2024) sobre as dimensões midiáticas e recorro a teóricos da midialidade e da transmidialidade como McLuhan (2013), Pratten (2011), Wolf (2012) e Jenkins (2006), cujas contribuições têm sido cruciais para a compreensão dos fenômenos transmidiáticos e das dinâmicas de interação entre as mídias. Busco delinear as características essenciais do *transmedia storytelling* e examinar o caso de Jaina Proudmoore do universo de *Warcraft*, observando a natureza e o impacto desse fenômeno na evolução da personagem.

## TRANSMÍDIA

O *storytelling* é uma ferramenta de comunicação cotidiana e cada vez mais oportunizada por novas mídias em novos teores e pela adaptação das mídias mais velhas às novas tecnologias. Se antes o épico de *Gilgamesh* vangloriava-se de seus feitos e suas tábuas, agora o usuário do vídeointerativo também se faz herói de sua própria narrativa, enquanto vivencia e constrói sua relação com o *storytelling*. Já o cinema encanta com novas possibilidades de imagem – impulsionando pela tecnologia, a formulação de sensações visuais e processos criativos novos. E a literatura tem na migração de suporte, do livro físico ao *ebook reader*, a potência de novos caminhos para a criação e a interação com o leitor, caminhos talvez ainda desconhecidos. De mesmo modo, todas são peregrinas da nova estrada que converge para a transmidialidade projetada e para a plataformação.

A transmidialidade é uma extensão do conceito de midialidade. Segundo o filósofo Marshal H. McLuhan (2013), o que define uma mídia é sua capacidade de transmitir uma mensagem. Ele argumenta que as mídias são extensões do ser humano, e suas

criações e manifestações incluem uma variedade de formas, desde canais de comunicação de massa até formas de arte como literatura, música e cinema.

Cada mídia tem sua própria midialidade, que se refere à sua composição e expressão característica. Por exemplo, a literatura utiliza principalmente a palavra escrita ou oral, enquanto a fotografia se baseia na imagem e o cinema combina imagem em movimento e som. Além disso, a midialidade de uma mídia pode ser influenciada pelo seu suporte, o que pode moldar, possibilitar ou limitar sua expressão, situações analisadas por Martinez (2024).

Assim, a transmidialidade se refere à prática de contar uma história ou transmitir uma mensagem através de múltiplas mídias, aproveitando as características únicas de cada uma. Isso pode envolver a expansão de uma história de um meio para outro e essa influência pode ser direcionadora, “possibilitante” ou limitante (Martinez & Lopes 2017; Martinez 2021).

O projeto transmídia é constituído por várias grandes peças de mídia – filmes, videogames, livros – e é baseado na narrativa comercial de grandes empresas. As histórias nesses projetos estão entrelaçadas, mas cada peça pode ser consumida sozinha. Como exposto por Andrea Phillips (2012), todos os produtos devem ser autossuficientes ao máximo.

Logo, *transmedia storytelling* significa um processo em que elementos integrantes de uma ficção dispersam-se continuamente e aplicadamente por múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada aos usuários. Cada mídia desempenha sua própria e singular contribuição para o desenvolvimento do *storytelling* dentro do *storyworld* que compartilham. Dessa forma,

O *storytelling* transmidiático refere-se a uma nova estética que emergiu em resposta à convergência midiática — uma estética que impõe novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. O *storytelling* transmidiático é a arte de construir mundos. Para vivenciar plenamente qualquer universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, rastreando fragmentos da história por diferentes canais de mídia, trocando informações por meio de fóruns de discussão online e colaborando entre si para assegurar que todos os que investirem tempo e esforço tenham uma experiência de entretenimento mais rica.<sup>2</sup> (Jenkins 2006: 21)

---

<sup>2</sup> Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence — one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience.

A seguir, farei uma diferenciação do que classifico como projeto transmídia e transmídias acidentais. Penso ser essa distinção relevante para os estudos transmidiáticos.

## PROJETOS TRANSMÍDIA

O efeito *transmedia* tem raízes que remontam aos últimos 130 anos da história humana. Narrativas como as de Oz, de Lyman Frank Baum – especialmente o primeiro livro da série – podem ser vistas como pioneiras na transição entre diferentes mídias. No entanto, essas transições não foram planejadas e não faziam parte de uma estratégia articulada com um propósito específico, onde os produtos estariam interconectados. Embora todas essas obras compartilhem o mesmo Mundo Secundário, cada uma parece ocupar uma camada diferente desse mundo, como dimensões paralelas em um multiverso de possibilidades diversas, dificultando assim o diálogo entre os produtos. São acidentais.

É importante notar que em muitos casos essa impossibilidade de diálogo é tensionada por questões externas, principalmente burocráticas. Um exemplo é a obra de J. R. R. Tolkien, que tem restrições de direitos autorais. Já no caso de Oz, após adquirir os direitos de adaptação da MGM, a Disney assinou um contrato que proibia seus produtos de referenciar o filme de 1939, sob pena de multa. Em resumo, as interpretações, adaptações e representações do Mundo Secundário variam de produto para produto, não apenas de mídia para mídia, e são mais influenciadas por fatores externos, como contexto histórico, sociedade, tecnologia e finanças, do que pelos elementos do próprio universo narrativo. Portanto, não há uma preocupação em articular um diálogo entre os produtos ou entre os produtos e o universo original.

O projeto transmídia amplia a narrativa através de cada nova criação. Isso é o que o diferencia das transmídias acidentais. Ele não repete a mensagem como uma regra, embora possa acontecer em certos momentos, com adaptações dentro do projeto. Um exemplo disso é visto na franquia *Warcraft*, onde o primeiro e único filme *live action* é adaptado para o formato de romance, o que resulta em uma repetição da mensagem. Para que essa expansão seja eficaz, não basta apenas que o conteúdo seja novo; é crucial que seja relevante. A relevância de uma expansão pode ser determinada pelos produtores ou pelo público-alvo. No caso de *Warcraft*, embora seja considerado canônico em relação ao Mundo Secundário por estar ligado aos eventos de *Warcraft: Orcs & Humans*, o filme é visto pela Blizzard Entertainment como uma criação externa ao cânone oficial dos jogos. Em jogos como *Mortal Kombat* e *Resident Evil*, os usuários tendem a não reconhecer as produções cinematográficas como canônicas ou relevantes para o universo, especialmente se forem mal-recebidas.

Pratten (2011) identifica que a expansão transmídia pode ser vinculada ou independente, classificando assim três grandes grupos de transmídia. O primeiro grupo é a franquia transmídia, onde os elementos do storytelling estão distribuídos por diferentes mídias e conectados a um mesmo universo, podendo ser consumidos individualmente. Um exemplo é a franquia *Warcraft*, onde cada produto, seja um romance,

jogo ou filme, proporciona uma experiência completa e autossuficiente, permitindo ao usuário escolher qualquer mídia para começar o contato com a franquia sem necessidade de pré-requisitos. O segundo grupo, denominado *portmanteau* (tipo *malta*), envolve transmídias cujos elementos estão disseminados em diferentes mídias, mas os produtos são interdependentes, exigindo que o usuário acesse o maior número possível de obras para uma experiência completa. Os criadores desse tipo de projeto precisam oferecer ampla liberdade de interação e criar histórias intrigantes para manter a curiosidade da audiência. O terceiro tipo é a transmídia complexa, que combina formas de interação vinculada e independente. Um exemplo é a saga *Harry Potter*, que começou com produtos de *crossmedia* independentes, mas com a expansão através de *Wizarding World*, seus elementos tornaram-se interdependentes, formando um projeto de transmídia complexa.

Os três tipos de transmídia citados por Pratten (2011), no entanto, claramente referem-se a projetos transmídia e não a transmídias acidentais. Ainda que fosse possível encontrar uma aproximação entre as transmídias acidentais e o primeiro tipo, por tratarem de conjuntos de produtos independentes, elas não se configuram como franquia justamente por não fazerem parte de um procedimento criativo planejado em conjunto.

A seguir, apresento maiores considerações sobre a questão da expansão de um universo secundário. Veremos o quanto esse processo criativo se diferencia inicialmente dos demais e o quanto ele é impulsionado por sua própria audiência, seu conjunto de usuários.

## O CRESCIMENTO

Já estamos acostumados com o constante diálogo entre as mídias que fazem surgir novos e interessantes produtos a uma audiência ávida por manter contato com um universo ao qual adquiriu afeto. Contudo, estávamos mais acostumados com a ligação intermediária de adaptação, que não se apresentava com a característica de ampliar intencionalmente esse Mundo Secundário, mas apresentá-lo por outra mídia que não a de sua origem.

Mark Wolf caracteriza o “crescimento” como o efeito do diálogo entre as mídias, que expande um Mundo Secundário por meio de múltiplos produtos midiáticos, formando um projeto transmídia. Ele destaca a importância da canonicidade para compreender os componentes de uma narrativa transmídia, pois um produto precisa ser considerado canônico para ser parte desse projeto maior. Não basta que seja inspirado ou compartilhe o mesmo Mundo Secundário, ele deve ser apto a tomar lugar junto aos demais produtos canônicos.

Na transmidialidade, o diálogo com outras mídias pode ir além da ligação narrativa. Bolter e Grusin (1999) introduziram o conceito de remediação, onde uma mídia representa outra, agregando mais do que apenas conteúdo. Mesmo que a ligação

narrativa seja central, é necessário que o produto transmita a experiência sensorial do Mundo Secundário e sua lógica para ser reconhecido como parte desse universo. Wolf (2012) explica que as infraestruturas do Mundo Secundário precisam ser referenciadas ou transportadas de forma reconhecível entre obras e mídias para que sejam aceitas como parte do mesmo universo.

O julgamento do que é considerado cânone pode vir tanto dos criadores quanto dos usuários, como no caso da franquia *Resident Evil*. Apesar de disseminada por diferentes mídias, nem todos os produtos são considerados canônicos pelo público, e suas narrativas apresentam incoerências. Martin Hennig (2015) observa que *Resident Evil* e *Silent Hill*, duas franquias bem-sucedidas nos videogames, sofreram declínio de popularidade com suas adaptações para o cinema. Esses filmes, além de serem mal-recebidos, influenciaram negativamente os jogos, que passaram a incorporar aspectos de ação cinematográfica, desagradando os usuários. Esses exemplos mostram, como apontado por Martinez (2021), que o julgamento da canonicidade ocorre mesmo em diálogos não transmidiáticos, provando que o diálogo entre mídias é uma via de mão dupla.

Uma *transmedia storytelling* pressupõe um Mundo Secundário independente e que pode ser acessado por múltiplas pontes, ou “janelas”, como proposto por Mark Wolf (2012). Trata-se de um conjunto de múltiplas obras independentes, mas meticulosamente conectadas a um universo que existe por si só. Dessa forma, mesmo que o usuário não tenha contato com um dos produtos de uma transmídia ou com toda uma cadeia de produtos vinculados a uma mídia específica, isso não significa que ele não poderá conectar-se ao universo de outras maneiras ou que sua experiência será menos completa, especialmente se o projeto está configurado como franquia transmídia. Em verdade, quanto mais pontes de mídias são disponibilizadas ao usuário, tanto menos esse mundo depende das peculiaridades de qualquer mídia para sua existência. Então, a transmidialidade também sugere o potencial de continuidade de um mundo, em múltiplas instâncias e registros; e quanto mais vemos e ouvimos de um mundo transmídia, maior é a ilusão de peso ontológico que ele tem. Dessa forma, experimentar o mundo se torna mais parecido com a experiência mediada do Mundo Primário (Wolf 2012).

Para que se pense o projeto transmídia, é necessário compreender a influência mútua entre as distintas mídias. É necessário considerá-las parte de uma estrutura maior, dentro da qual modificações localizadas podem repercutir nos demais integrantes do sistema e, essencialmente, na interpretação do usuário acerca daquele universo. Justamente pelo fator crescimento e pelas ramificações do *storytelling*, a análise de todos os aspectos das movimentações midiáticas torna-se inviável. Desarte, irei seguir pela abordagem de como as dimensões midiáticas apresentam-se, com suas capacidades e peculiaridades e suas funções junto à expansão do projeto. Para melhor discorrer sobre o projeto transmídia e apontar como o processo ocorre de forma orgânica e não apenas teórica, farei uma breve análise a partir de *Warcraft*.



## JAINA PROUDMOORE: O STORYTELLING DE UM HERÓI ATRAVÉS DAS MÍDIAS

Com o surgimento de projetos transmídia entre 2000 e 2010, as mídias puderam incorporar elementos e ferramentas umas das outras, mas também compartilhar um mesmo *storyworld*. Não se tratava de uma adaptação entre mídias, mas do nascimento de uma possibilidade colaborativa e simultânea.

Acredito que esse movimento perpasse a compreensão de que cada uma das mídias possui suas próprias limitações que, antes de caracterizarem qualquer inferioridade em relação às demais mídias, expressam suas singularidades (Martinez 2024). Contando com um público ávido por consumir mais de uma determinada ficção, observou-se a proficuidade de se dispersar sistematicamente elementos integrais provenientes de um primeiro produto midiático através de múltiplas mídias com o objetivo de criar um ambiente unificado, mas amplo. Vingou, como observado por Jenkins (2011), a ideia de criar *storyworlds* compartilhados pela experiência de entretenimento coordenado em que cada mídia desempenha seu papel por meio de sua singularidade.

O universo de *Warcraft*, com suas criaturas, lendas, eventos bélicos e localidades, evoluiu para um projeto transmidiático exemplar. Originalmente um jogo de computador, a franquia se expandiu para incluir uma variedade de mídias, cada uma oferecendo perspectivas e narrativas únicas sobre o mundo de Azeroth. Esta expansão inclui jogos de cartas, quadrinhos, revistas online e até uma adaptação cinematográfica. Esse movimento transcende a simples adaptação, transformando-se em um verdadeiro *storytelling* transmídia, onde diferentes mídias contribuem para um *storyworld* coeso, mas expansivo. Cada mídia, seja um romance, um jogo de cartas ou um filme, adiciona sua própria camada à narrativa global de *Warcraft*. Não é necessário que um único indivíduo consuma todas essas mídias para entender ou apreciar o universo; ao contrário, cada pessoa pode escolher quais partes do *storyworld* deseja explorar. Alguns fãs podem preferir mergulhar nos mais de trinta romances, enquanto outros podem se contentar em assistir ao filme ou ler contos online.

Jenkins (2007) sugere que projetos transmidiáticos bem-sucedidos são aqueles que conseguem expandir o universo de forma enciclopédica, ao mesmo tempo que deixam lacunas narrativas. Estas lacunas incentivam a imaginação do público e permitem que cada nova mídia contribua tanto de forma independente quanto como parte de uma narrativa maior. Jenkins enfatiza que é a audiência que realmente unifica as diferentes peças desse quebra-cabeça narrativo, criando uma experiência única e pessoal para cada indivíduo. Mario Bunge (1979) oferece um modelo de sistema que é útil para entender como o projeto transmídia de *Warcraft* funciona. Segundo Bunge, um sistema consiste em componentes, o espaço em que esses componentes operam, e os suportes que facilitam as interações entre eles. No caso de *Warcraft*, os componentes são os diversos produtos (jogos, livros, filmes), o espaço é o *storyworld* de Azeroth, e os suportes são os próprios fãs e jogadores que navegam e conectam esses diferentes elementos.

Cada jogador ou leitor terá uma experiência única com o universo de *Warcraft*, dependendo de como interage com as diferentes mídias. Esta interação personalizada é central para o sucesso de um projeto transmidiático, pois permite que o *storyworld* seja vasto e inclusivo, mas também pessoal e específico para cada membro da audiência. O projeto transmidiático de *Warcraft* exemplifica como uma franquia pode crescer e se diversificar, mantendo uma narrativa coesa e envolvente. Ao permitir que cada mídia contribua de forma única e ao incentivar a participação ativa dos fãs, *Warcraft* continua a ser um exemplo de como contar histórias em um ambiente multimídia pode proporcionar experiências ricas e dinâmicas. A audiência não é apenas consumidora, mas também cocriadora, navegando entre as várias mídias para construir um entendimento pessoal e único do vasto universo de *Azeroth e além*.

O enredo envolvendo Jaina Proudmoore, uma figura central no universo de *Warcraft*, explora sua complexa trajetória desde a união de forças entre a Aliança e a Horda até sua crescente desilusão e transformação. Dessa maneira, as informações da narrativa da personagem se misturam e se expandem entre as mídias. Para acompanhar todos os detalhes e manter uma linha cronológica coerente, o usuário precisaria consumir não apenas os produtos videointerativos, mas também os romances, os quadrinhos, o jogo de RPG, as animações do Youtube, os contos, as crônicas e os manuais em texto.

Ao passo que a videointeratividade é moldada pelo interagir e o explorar, as imagens e os sons trabalham os sentidos e a escrita destina-se à imaginação. Assim, enquanto no videointerativo o jogador tem a liberdade, promovida pela “terceira dimensão” (Martinez 2024), de pesquisar eventos, indagar personagens e percorrer territórios; nos romances o leitor tem a possibilidade de conectar-se de maneira mais íntima com as personagens do universo, estando a par de seus sentimentos e pensamentos mais particulares. Já a cinematografia, colabora para a compreensão da ação das personagens e da ocorrência dos eventos pelo detalhe da imagem em movimento, visto que há um corpo em cena.

No caso de Jaina Proudmoore, a Blizzard proporciona ao usuário diferentes dimensões da personagem como ser atuante em seu mundo de acordo com a mídia. Em *Warcraft III*, seu comportamento é sempre forte e determinado. Ela age como uma guerreira pronta para atuar a favor do que acredita e não há como o jogador ter contato com sua subjetividade. A mudança de opinião e atitude de Jaina só ocorre pela interferência de Medivh e o grave teor de suas profecias.

Em *World of Warcraft (Wow)*, cria-se um grau ainda maior de distanciamento do jogador com a maga, pois ela passa a ser uma criatura pertencente àquele mundo, alguém que deve ser obedecida e respeitada e não mais uma personagem manipulável. Em *Wow*, apenas pelas interações com ela e pela cinematografia é que o usuário tem acesso ao modo como a maga interage e reage aos acontecimentos, visto que o foco está no jogador e na jornada de seu avatar dentro do *storyworld*. Ainda assim, em ambos, Jaina funciona como gatilho que impulsiona narrativas. Em *Warcraft III*, suas *cutscenes* e falas movem o enredo para frente, indicando os próximos passos que o jogador deve tomar em uma narrativa pré-estabelecida em que ela é

uma das protagonistas. Em *Wow*, cabe ao jogador optar por segui-la ou não. Caso o faça, Jaina dá acesso a um número de eventos em cadeia que são pré-programados, mas o controle da narrativa é do jogador e de seu avatar. É pela ação do usuário no *storyworld* que o *storytelling* se executa. E cada jogador – ou mesmo cada vez que o jogador retornar com um novo avatar – experienciará sua execução de maneira distinta.

A escolha de destacar Jaina como exemplo na mídia cinematográfica limitou sua representação apenas a animações e cutscenes, uma vez que ela não figura no filme de Duncan Jones. Isso ressalta o papel crucial das cutscenes na condução das narrativas, especialmente em *World of Warcraft*. Enquanto em *Warcraft III* elas podem não ser todas essenciais para a compreensão do enredo, em *Wow*, são fundamentais para fornecer explicações sobre os territórios, personagens e eventos, evitando que os jogadores tenham que buscar informações com NPCs. Além disso, o universo de *Wow* se desenvolve de forma contínua, e os jogadores podem não estar familiarizados com todas as suas bases, tornando as cutscenes ainda mais relevantes para a imersão e compreensão do contexto. O teórico do cinema David Bordwell (2007) pondera que o usuário, ao assistir a vídeos, necessita ir além da informação fornecida e interpretar a imagem para compreendê-la.

*Warcraft*, dirigido por Duncan Jones, embora não apresente Jaina, está intimamente ligado à sua narrativa, revelando como os eventos do filme contribuem para as circunstâncias enfrentadas por ela. A história dos orcs migrando para Azeroth através de um portal, aberto não apenas por Gul'dan, mas também por Medivh, está entrelaçada com a formação da Horda e da Aliança, bem como com os desafios políticos e bélicos enfrentados por Jaina. O filme, portanto, funciona como uma memória do passado do universo de *Warcraft*, complementando a experiência dos jogadores em *Wow*. Enquanto isso, a animação *Jaina: Warbringers* utiliza recursos visuais e narrativos para explorar a complexidade psicológica da personagem, oferecendo uma experiência rica em significados e emoções para os espectadores. Ambos trazem o caráter narrativo da imagem de conjurar o universo ao qual faz parte em sua função de representar (Aumont 1995).

A palavra tem suas diferentes funções nas diferentes mídias. No videointerativo, ela aparece junto a falas, textos e legendas. Nas cinematografias, ela exhibe-se essencialmente através das falas das personagens. Todavia, nos romances, as palavras têm o poder de abrir caminhos para a imaginação do usuário e auxiliá-lo a compor, principalmente no caso de Jaina, uma figura mais compreensivelmente humana e mais complexa. Nos romances de Christie Golden, é possível interpretar os vários lados da maga e adentrar sua subjetividade. Esse efeito de expansão nos volumes internos da personagem ocorre pois, na prosa literária, entre enredo e personagem deve haver uma “tal simbiose que faça pensar que ambos nasceram juntos e por si mesmos”. O personagem “não pode ser um boneco que transportamos de um capítulo a outro para viver peripécias. Ou seja, ele precisa se assemelhar a nós” (Brasil 2019: 38-39). Cabe lembrar que Golden não é a única autora a escrever os romances de *Warcraft*.

Isso faz com que muitos estilos se misturem na hora de compor a antessala literária do Mundo Secundário.

Nos textos de Golden, é notável como as outras personagens interagem com Jaina Proudmoore e expressam dificuldade em compreendê-la, já que ela raramente expõe seus sentimentos e pensamentos mais profundos, embora constantemente revele suas opiniões. Isso reflete a experiência que os jogadores atentos podem ter ao interagir com ela em *Wow*. Mark Wolf (2012) explica que diálogos como esses impulsionam o desenvolvimento do projeto transmídia, permitindo que elementos semelhantes estejam presentes em diferentes mídias, fortalecendo a conexão entre elas. Em outras palavras, é viável transferir nomes de lugares do jogo para o romance, assim como manter o mesmo design de personagem entre o game e a cinematografia. No exemplo mencionado, a percepção externa do usuário como jogador é transposta para a visão das outras personagens do romance sobre a protagonista. Como leitor, nosso posicionamento se assemelha mais ao íntimo de Jaina, mesmo que a narração seja em terceira pessoa.

No entanto, as divergências entre as mídias estabelecem limites e restrições, e é nesse contexto que o conceito de projeto transmídia se revela vantajoso, pois aproveita ao máximo as habilidades de expressão da mensagem dentro de cada meio e das possibilidades de cada produto. O que não pode ser realizado em uma mídia pode ser plenamente explorado em outra. Assim, se durante o desenvolvimento do projeto transmídia não é possível abordar profundamente o aspecto íntimo de Jaina Proudmoore em sua mídia original, há vastas oportunidades de fazê-lo através da literatura.

Antonio Candido (2011), crítico literário e sociólogo, já destacava a capacidade humanizadora da literatura em relação ao leitor, e aqui, esse conceito também se aplica às personagens. Romances, contos e crônicas oferecem uma via para compreender o Mundo Secundário, raciocinando a própria jornada de adquirir conhecimento e refletir sobre a vida e o Mundo Primário. O escritor francês Marcel Proust (2013) expressou a ideia de que cada leitor, ao mergulhar em uma obra, interpreta-a à luz de sua própria experiência, usando a obra como uma lente que revela aspectos de si mesmo que poderiam passar despercebidos de outra forma. Logo, a literatura pode ser vista como um componente essencial na transmissão de histórias através de diferentes mídias, agindo como uma ponte entre a realidade e os mundos imaginários.

Assim como o vídeo interativo nos permite assumir o papel de outros personagens, a narrativa literária nos possibilita experimentar vivências, sensações e pensamentos de outros personagens a partir da capacidade de imaginar. Como pontuado por Antonio Candido (2011). No contexto de franquias como *Warcraft*, os romances e contos incitam a reflexão e a reconstrução de aspectos diversos desse universo ou elementos que não seriam explorados de outra forma. Já as crônicas simulam a História, oferecendo um relato oficial que abrange a narrativa do conhecimento sobre todas as sociedades envolvidas nas grandes guerras em Azeroth.

As narrativas escritas dentro do contexto transmídia servem como uma porta para o conhecimento, não apenas em termos de funcionalidade imediata para o usuário, mas também no sentido de proporcionar uma utilidade própria do ato de imaginar, característico da mídia em primeira dimensão. Já a interatividade via mídia videointerativa manifesta-se em duas categorias, a da manipulação de personagens do *storyworld* e a da personificação e criação de uma própria e nova personagem.

Se no primeiro o usuário pode manejar os movimentos e as atitudes de Jaina, no outro o jogador pode conduzir e cunhar a narrativa de sua própria personagem, desenhando também as suas vivências e experiências com a mídia de maneira mais livre. Em *Wow*, o jogador é o próprio Gilgamesh e o jogo são as tábulas de barro que contam suas histórias.

O crescimento do *storytelling* entre mídias permite que haja, no entanto, um certo grau, ainda que leve, de alteração de alguns aspectos dos mundos, isso vem a ocorrer por processos de transformação na mediação das formas: descrição (adaptação em palavras), visualização (adaptação em imagens ou objetos), auralização (adaptação em sons), interativação (adaptação em mídia interativa) e desinterativação (adaptação passando de mídia interativa para mídia não interativa) (Wolf 2012). Nesse sentido, também é possível perceber que, além da questão da transmidialidade, segundo as dimensões midiáticas propostas por Martinez (2024), há um possível diálogo de abrigo. O videointerativo, como mídia de terceira dimensão, tende a abrigar em si a palavra oral e escrita, e o som e a imagem em movimento à interatividade. Isso demonstra que a mídia maior pode sempre abrigar elementos da mídia menor em sua estrutura. Quando, no entanto, temos o caminho inverso, há uma tendência de que se crie uma nova expressão midiática, como ocorre com os livros-jogos, as visual novels, os quadrinhos e os filmes interativos, enquanto videogames com falas, legendas e cinematografias ainda são apenas videogames.

## CONSIDERAÇÕES

Ezra Pound (2013), poeta e crítico literário, defende que a metodologia apropriada para o estudo da literatura é a análise diligente e direta de um exemplar, seguida da contínua comparação entre exemplares, similar ao método de análise usado na biologia. Essa técnica também é aplicável e útil para compreender os comportamentos midiáticos, além de seus produtos. Assim, este artigo imita o que os biólogos fazem ao reunir centenas ou milhares de “lâminas” e extrair as informações necessárias para uma proposição geral.

Nessa corrente, interessa ao meio acadêmico compreender que o produto midiático também surge em meio a circunstâncias históricas que influenciam a sua composição. Portanto, os projetos transmídia dependem de um quadro tecnológico, social e econômico, não sendo produzidos por partenogênese, em que um gameta é desenvolvido sem fertilização. De mesma maneira, precisamos considerar que uma audiência que deseje caminhar entre as expansões – e não apenas consumir um único

produto da franquia isoladamente – necessita dedicar seu tempo e seu dinheiro para fazê-lo.

A transmídia traduz-se como um conjunto de escolhas feitas sobre a melhor abordagem para contar uma história particular a um público específico. Portanto, as “dimensões” de cada mídia apresentam-se como um mapa de possibilidades a ser explorado, visto que cada uma apresentará, a partir de suas “coordenadas euclidianas”, diferentes meios de atingir o usuário (Martinez 2024). Os romances e os contos aguçarão sua imaginação e criatividade, a imagem das cinematografias tocará seus sentidos e o convidará a interpretação e decodificação das ações das personagens, e o videointerativo o convidará a explorar possibilidades dentro do Mundo Secundário, atraindo sua curiosidade.

De maneira geral, é possível compreender que as mídias se encontram em constante diálogo e transformação, e que suas respectivas midialidades, mais do que configurarem limites, constituem personalidades singulares e valiosas na realização de conteúdos em suportes diversos. Os aparatos próprios de cada mídia, ao serem postos em interação, potencializam a construção e a consolidação de múltiplas e inovadoras formas de relação com as práticas de *storytelling*. Dessa forma, independentemente dos rumos que venham a tomar os processos de criação, distribuição e recepção no campo midiático, permanece vigoroso o entendimento, de raiz ovidiana, de que as mídias são processos culturais em perpétua metamorfose.

A multiplicação de pontos de entrada para uma mesma narrativa implica a captação de diferentes públicos, favorecendo a geração de novas fontes de receita e a extensão do ciclo de vida das obras. Nesse cenário, conforme apontam Gürel e Tiğli (2014) e Hayati (2012), os principais beneficiários da circulação transmidiática são as corporações midiáticas, os conglomerados editoriais e as indústrias do entretenimento, que monetizam o engajamento dos consumidores ao promoverem uma participação segmentada e economicamente produtiva, em múltiplas plataformas. Ademais, Han (2024) evidencia que, no âmbito editorial, a adoção de modelos de *transmedia storytelling* se correlaciona positivamente com o desempenho financeiro, especialmente em ambientes que favorecem a inovação, indicando que a conversão de narrativas entre mídias transcende a dimensão estética para afirmar-se como vetor estratégico de capitalização no mercado contemporâneo.

Cumprе salientar, contudo, que o presente artigo não se propôs a aprofundar as questões econômicas vinculadas às narrativas transmidiáticas, concentrando-se, antes, na análise de seus aspectos conceituais e estruturais no domínio das narrativas midiáticas.

## OBRAS CITADAS

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BAUM, L. Frank. *The wondrous wizard of Oz*. Chicago, 1900.

- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft III*. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002a.
- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft III: manual*. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002b.
- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft: Orcs and Humans*. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 1994.
- BLIZZARD Entertainment. *World of Warcraft*. [worldofwarcraft.com]. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.
- BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2007.
- BRASIL, Luiz Antonio de Assis. *Escrever ficção: um manual de criação literária*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- BUNGE, Mario. *Treatise on basic philosophy*. Dordrecht: D. Reidel, 1979.
- CANDIDO, Antonio. *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2011.
- GOLDEN, Christie. *Antes da tempestade*. Trad. Ivanir Alves Calado. Rio de Janeiro: Galera Record, 2019.
- GOLDEN, Christie. *Arthas: the rise of Rei Lich*. New York: Simon & Schuster, 2010.
- GOLDEN, Christie. *Cycle of hatred*. New York: Simon & Schuster, 2006.
- GOLDEN, Christie. *Jaina Proudmore: ties of war*. New York: Simon & Schuster, 2012.
- GOLDEN, Christie. *World of Warcraft: War Crimes*. New York: Simon & Schuster, 2014.
- GÜREL, Emet & Öyku Tiğli, ÖYKÜ. New world created by social media: Transmedia storytelling. *Journal of Media Critiques*, v. 1, n. 1, p. 35–65, 2014. Disponível em: [10.17349/jmc114102](https://doi.org/10.17349/jmc114102).
- HAN, Feifei. The impact of the book publishing transmedia storytelling model on business performance: the moderating role of the innovation environment. *Journal of Organizational Change Management*, Leeds, v. 37, n. 8, p. 1–17, 2024.
- HAYATI, Daryoosh. Transmedia storytelling: A study of the necessity, features and advantages. *International Journal of Information and Education Technology*, Singapore, v. 2, n. 3, p. 196–211, 2012.
- HENNIG, Martin. Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship Between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the Resident Evil and Silent Hill Universes. *Image: Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, Issue 21 (Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds - Part 2), 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/16505>.
- JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press. 2006
- JENKINS, Henry. Game design as narrative. Katie Salen & Eric Zimmerman. *The game design reader*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

JENKINS, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections*. 2011. Disponível em: [Transmedia 202: Further Reflections — Pop Junctions \(henryjenkins.org\)](http://henryjenkins.org).

MARTINEZ, L. Yana L. Media dimensions: comparing storytelling across literature, cinema and videogame. *European journal of literature, language and linguistics studies*, v. 8, n. 1, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/y499txd7>.

MARTINEZ, L. Yana L. Transmedia storytelling: new concept, new possibilities. Maria E. R. Moreira, Rosângela F. Medeiros & Juan F. Fiorini (org.). *Intermídias, transmídias e estudos culturais*. Foz do Iguaçu: CLAEC e-Books, 2021.

MARTINEZ, L. Yana L. & Ricardo C. Lopes. *Personagens: entre o literário, o midiático e o social*. Maringá: Viseu, 2019.

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.

PHILLIPS, Andrea. *A creator's guide to storytelling transmedia*. New York: McGraw-Hill, 2012.

POUND, Ezra. *Abc da literatura*. Trad. Augusto de Campos e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2013.

PRATTEN, Robert. *Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners*. S.l.: Createspace, 2011.

PROUST, Marcel. *Em busca do tempo perdido: o tempo redescoberto*. Trad. Lúcia Miguel Pereira. São Paulo: Globo, 2013.

WOLF, Mark J.P. *Building imaginary worlds*. New York: Routledge, 2012.



---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### MATERIALIZANDO O LIVRO: PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO EM UMA INDÚSTRIA CONVERGENTE

Camila P. Figueiredo<sup>1</sup> (UFMG)

RESUMO: O artigo examina a relação multifacetada entre livros e outras mídias no contexto da convergência tecnológica, com foco nas publicações convergentes e seu impacto nas indústrias editorial e do entretenimento. A partir da análise de dados recentes e de referenciais teóricos, o estudo identifica como a convergência das mídias molda as práticas de leitura e promove uma interação sinérgica entre livros e produtos audiovisuais, como filmes, séries e jogos. O texto contesta quatro concepções amplamente difundidas sobre as publicações convergentes: sua pretensa restrição ao público jovem, sua origem supostamente recente, a predominância da análise comparativa entre texto e imagem e sua presumida irrelevância econômica e cultural. Ao desenvolver o conceito de “materialização do livro”, o artigo destaca a necessidade de abordagens analíticas que considerem tanto as características editoriais dessas publicações quanto sua inserção em ecossistemas transmídiais mais amplos. Os resultados revelam a complexidade e o dinamismo da indústria cultural contemporânea, ressaltando o papel central das publicações convergentes na conformação de novos comportamentos de leitura e de tendências de mercado.

PALAVRAS-CHAVE: materialização do livro; transmídia; indústria editorial; indústria do entretenimento.

### MATERIALIZAR EL LIBRO: PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN EN UNA INDUSTRIA CONVERGENTE

RESUMEN: El artículo examina la relación multifacética entre los libros y otros medios en el contexto de la convergencia tecnológica, con énfasis en las publicaciones convergentes y su impacto en las industrias editorial y del entretenimiento. A partir del análisis de datos recientes y de marcos teóricos relevantes, el estudio identifica cómo la convergencia de medios moldea las prácticas de lectura y promueve una interacción sinérgica entre los libros y productos audiovisuales, como películas, series y videojuegos. El texto cuestiona cuatro concepciones ampliamente difundidas sobre las publicaciones convergentes: su supuesta restricción al público joven, su pretendido origen reciente, la predominancia del análisis comparativo entre texto e imagen y su presunta irrelevancia económica y cultural. Al desarrollar el concepto de “materialización del libro”, el artículo destaca la necesidad de enfoques analíticos que consideren tanto las características editoriales de estas publicaciones como su inserción en ecosistemas transmedia más amplios. Los resultados revelan la complejidad y

---

<sup>1</sup> [camilafig1@gmail.com](mailto:camilafig1@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-0522-8114>



el dinamismo de la industria cultural contemporánea, subrayando el papel central de las publicaciones convergentes en la configuración de nuevos comportamientos de lectura y de tendencias de mercado.

PALABRAS CLAVE: materialización del libro; transmedia; industria editorial; industria del entretenimiento.

## MATERIALIZING THE BOOK: PRODUCTION AND CIRCULATION IN A CONVERGENT INDUSTRY

**ABSTRACT:** The article examines the multifaceted relationship between books and other media in the context of technological convergence, focusing on convergent publications and their impact on the publishing and entertainment industries. Analyzing recent data and theoretical frameworks, the study identifies how media convergence shapes reading practices and fosters a synergistic interplay between books and audiovisual products such as films, series, and games. The paper challenges four widespread misconceptions about convergent publications: their supposed restriction to young audiences, their allegedly recent origin, the predominance of comparative analysis between text and image, and their perceived limited economic and cultural significance. By advancing the concept of the “materialization of the book”, the article emphasizes the need for analytical approaches that attend to the editorial characteristics of these publications and their participation in broader transmedial ecosystems. The findings reveal the complexity and dynamism of the contemporary cultural industry, highlighting the central role of convergent publications in shaping new reader behaviors and market trends.

**KEYWORDS:** materialization of the book; transmedia; publishing industry; entertainment industry.

Recebido em 27 de novembro de 2024. Aprovado em 25 de abril de 2025.

Vivemos numa época em que as distrações digitais são abundantes. Em tempos como esses, de leitura fragmentada, ubíqua e em múltiplas telas, não é surpreendente que as práticas de leitura tenham mudado significativamente. Para além dos diferentes formatos e suportes dos livros, as práticas sociais de leitura do século 21 passam hoje também por diferentes plataformas e mercados de mídia. Nesse cenário, tornam-se cada vez mais importantes questões como a curadoria de conteúdo (Bhaskar 2020), a atuação de algoritmos de recomendação (Murray 2021) e a interação e a convergência entre mídias (Jenkins 2009).

Sobre este último aspecto, refiro-me neste texto especificamente ao papel do livro nas produções transmídia e nas adaptações. Nesse tipo de produção, que tenho chamado de publicações convergentes, destacam-se, por exemplo, adaptações do tipo livro-filme, diários de personagens ficcionais, roteiros cinematográficos, livros de making of, spin-offs e novelizações, para mencionar apenas alguns exemplos envolvendo livros e produções audiovisuais. Tomando emprestada a expressão usada por Linda Hutcheon (2006) para explicar o grande apelo das adaptações, compreendo que publicações convergentes são capazes de proporcionar ao público o prazer da familiaridade com elementos de outra obra, ou seja, de uma certa repetição com variação, sentimento que se percebe, por exemplo, ao ver um filme adaptado de um videogame; ao ler um diário de um personagem de uma conhecida série de TV; ou mesmo ao ler um roteiro de um filme que é já familiar.

Embora sejam fenômenos populares na indústria cultural, ainda são escassas as pesquisas que relacionam esses tipos de mídia. Uma tentativa de mapeá-los em relatórios de práticas de leitura e de consumo nos Estados Unidos, Alemanha, Espanha, Itália, México, Colômbia não obteve sucesso. A falta desses levantamentos leva a crer que, embora ocupe um papel relevante para os leitores de hoje, a convergência entre o mercado editorial e outros mercados do entretenimento ainda permanece um território em grande parte inexplorado, na medida em que não faz parte de censos nacionais do livro, instrumentos que permitem uma visão mais ampla do mercado e que auxiliam no desenvolvimento de estratégias que podem fomentar o crescimento da leitura e da indústria editorial em um determinado país.

Nos locais em que as pesquisas estão disponíveis, Portugal, França e Brasil, os dados encontrados referem-se exclusivamente a livros e produções audiovisuais (filmes e séries de TV) – videogames e outros tipos de mídias não são mencionados –, com informações que deixam evidente a sinergia entre esses tipos de mídia. Para citar apenas um exemplo, em março de 2024, o Centre national du livre da França (2024) revelou que 66% dos leitores franceses entre 7 e 19 anos já quiseram ler um livro depois de ver uma série ou filme.

O exame do livro como parte de um projeto midiático mais abrangente exige, no entanto, uma dupla perspectiva de análise: primeiramente, da publicação como obra autônoma em seus aspectos materiais e editoriais; e, em segundo lugar, da publicação como parte de um projeto multimidiático convergente, em que a obra é pensada de maneira relacional a outros produtos de mídia. Dito de outro modo, qualquer análise a respeito desse tipo de publicação passa fundamentalmente pelo conhecimento de seus atributos específicos e por sua valorização dentro de um contexto mais amplo da indústria cultural de bens simbólicos.

Mas de que falamos quando falamos de publicações convergentes? Quais são os seus atributos específicos? Neste artigo elencarei quatro concepções bastante comuns, porém equivocadas, sobre essas publicações, articulando-as com os conceitos de transmídia (Jenkins 2009) e de materialização da adaptação (Murray 2024) e ilustrando com alguns casos de adaptações e expansões transmídia de livros e produções audiovisuais.

## O CONTEXTO DA CONVERGÊNCIA TRANSMIDIAL

Utilizada pela primeira vez por Marsha Kinder em 1991 como uma prática promocional envolvendo filmes, programas de televisão, jogos e brinquedos e voltada para o marketing de produtos infantis, “transmídia” se refere à sinergia entre produtos de mídia pertencentes a uma franquia de mídias (*media franchise*). Nas práticas mercadológicas voltadas para esse público, a autora identifica um “supersistema de entretenimento” em constante expansão, marcado por uma “intertextualidade transmídia” (Kinder 1991: 1).

Foi, no entanto, a partir do livro *Cultura da convergência* (2009), de Henry Jenkins, que o conceito de transmídia se ampliou, passando a descrever não apenas práticas de expansão de narrativas ficcionais (“narrativa transmídia”), mas também projetos sinérgicos em áreas como marketing, jornalismo e letramento digital.

Essas forças convergentes têm atuado em diversos ramos da indústria cultural. No mercado editorial, editoras já começam a ver o livro impresso como apenas uma das suas várias atividades, e os profissionais do setor precisam ter habilidades em diversas mídias. O papel do editor se transforma, tornando-se um criador e avaliador de conteúdo para múltiplas plataformas, enquanto o público se torna também multifacetado. Um leitor de um livro que faz parte de um projeto transmidial, se este for bem-sucedido, tende a se envolver também com a narrativa como jogador ou espectador. Com isso, o editor deve considerar que a leitura do livro será apenas parte da experiência com a história sendo contada.

Para Álvarez (2015), esses são efeitos da concentração editorial, processo que se intensificou a partir das décadas de 1960-70, quando o setor editorial tradicional, composto majoritariamente por empresas de capital familiar, passou por uma abertura a novos investidores. Data de 1962, por exemplo, a fusão da Harper & Brothers com a Row, Peterson & Company que, por sua vez, foi adquirida pela News Corp. em 1987 que, dois anos depois, adquiriu a William Collins, Sons & Co., formando assim o conglomerado editorial HarperCollins, um dos cinco maiores do mundo.

Um caso interessante de concentração é a da alemã Bertelsmann, que começou como uma editora e, a partir da década de 1960, expandiu os seus negócios, hoje controlando também empresas fonográficas, de jornalismo, de televisão e cinematográficas. Especialmente nos Estados Unidos, foram os grandes grupos de comunicação que passaram a investir em empresas da indústria editorial, motivados pela suposta boa rentabilidade do setor e pela possibilidade de exploração de produtos de mercados conexos. Outro exemplo de grande concentração empresarial e que envolve o mercado livreiro e o mercado audiovisual é o da Amazon, que hoje detém diversas empresas além da plataforma de venda de livros, como a Goodreads, de resenhas online de livros, a Amazon Prime Video, um serviço de *streaming*, e a produtora cinematográfica Metro-Goldwyn-Mayer.

A ideia de explorar conteúdos em projetos transmidiais opera em uma lógica prioritariamente econômica, com impactos na estrutura editorial. Afinal, livros influenciam e são influenciados por outras formas de mídia. Adaptações literárias em plataformas de *streaming* como Netflix, Amazon Prime e Disney+, por exemplo, podem impulsionar a venda de livros, mas também criam uma demanda crescente por conteúdo, o que pode orientar a seleção de títulos a serem publicados. Outros tipos de publicação como roteiros (*scripts*), novelizações e diários de personagens ficcionais também são, em grande medida, fomentados pela convergência com a indústria audiovisual.

A convergência entre produtos culturais, além de questões relacionadas à circulação e consumo, enfrenta desafios legais e econômicos significativos. A adaptação de obras literárias para múltiplas plataformas, por exemplo, envolve intrincados

processos de licenciamento, proteção de propriedade intelectual, direitos autorais e distribuição de *royalties*. Tais adaptações exigem contratos detalhados que regulam a relação entre autores e estúdios, garantindo a compensação pelos direitos de uso e adaptação das obras. Esses acordos envolvem, muitas vezes, negociações complexas, especialmente quando os produtos são distribuídos globalmente ou adaptados para diferentes mídias, como cinema, jogos e *streaming*.

A análise das publicações convergentes também demanda “materializar” o livro, um conceito de Simone Murray (2024) que sugere a necessidade de evidenciar os contextos de produção e as relações transmidiais associadas às adaptações (mas que poderia se aplicar a todos os tipos de publicações convergentes). Essa materialização coloca em destaque as influências das instituições culturais, os regimes de propriedade intelectual e os agentes da indústria envolvidos na publicação do livro, que se concretiza como parte de um ecossistema transmidial mais amplo e multidirecional.

## DESMISTIFICANDO AS PUBLICAÇÕES CONVERGENTES

Materializar o livro dentro de um contexto transmidial, no entanto, não é tarefa trivial. Isso porque essa abordagem requer primeiramente superar certos equívocos sobre essas publicações. O primeiro equívoco a ser desmistificado é o de que essas publicações se destinam exclusivamente a crianças e adolescentes.

Em dezembro de 2023, uma pesquisa conduzida pela Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC) de Portugal sobre as práticas de leitura de estudantes apurou que 22% dos calouros de cursos superiores daquele país – ou seja, jovens adultos – muitas vezes compraram livros porque viram um filme ou série baseada no livro (Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência, 2023)

Em junho de 2024, o Centre national du livre da França publicou os resultados de um estudo que analisou exclusivamente as adaptações cinematográficas e audiovisuais de obras literárias. O estudo considerou obras cinematográficas e audiovisuais produzidas entre 2015-2021, em que pelo menos um dos produtores fosse de nacionalidade francesa, americana, britânica, alemã, italiana ou espanhola, com lançamento em pelo menos um desses territórios, de acordo com dados disponíveis no IMDb (Internet Movie Database). A pesquisa destacou, entre outras questões, que:

- Quase uma obra cinematográfica ou audiovisual em cada cinco lançamentos na França é adaptada de uma obra literária;
- Quase um terço (32%) das obras audiovisuais produzidas por plataformas de *streaming* são adaptações de livros;
- 65% dos livros tiveram aumento de vendas nos 12 meses seguintes ao lançamento da sua adaptação cinematográfica, na televisão ou em uma plataforma de *streaming*.

Os resultados indicaram ainda que os tipos de livros adaptados incluem não apenas quadrinhos e mangás – como se esperaria de um público infantojuvenil – mas também romances contemporâneos, romances policiais, romances fantásticos, ficção científica e biografias (Centre national du livre, jun. 2024).

A pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* é uma das principais fontes de dados sobre o comportamento dos leitores no país. Ela investiga práticas, preferências e a relação dos brasileiros com a leitura. Realizada pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), abrange pessoas desde os cinco anos de idade, alfabetizadas ou não, moradoras de áreas urbanas e rurais, de todas as regiões do Brasil, de diversos níveis socioeconômicos e educacionais. A utilização de uma metodologia de entrevistas domiciliares face a face com base em amostragem representativa da população brasileira pode garantir, de acordo com os organizadores, que os dados reflitam o comportamento geral dos brasileiros em relação à leitura (Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, 2020). Em 2020 a pesquisa inseriu, pela primeira vez, a seguinte pergunta: “Como começou a se interessar por literatura?”. A opção “Porque viu filmes baseados em livros ou histórias de autores” alcançou o surpreendente patamar de 50% das respostas, ficando em segundo lugar entre as outras opções, perdendo apenas para a influência de professores e superando, por exemplo, a de amigos, parentes e YouTubers (Instituto Pró-Livro, 2019). Na edição de 2024, repetida a pergunta, a opção “Porque viu filmes baseados em livros ou histórias de autores” alcançou o primeiro lugar entre todas as respostas, com 47% do total dos respondentes (Instituto Pró-Livro, 2024).

Em dezembro de 2023, a Câmara Brasileira do Livro (CBL) publicou a pesquisa *Panorama do consumo de livros: um estudo sobre o perfil e hábitos de compradores de livros no Brasil*. Realizada pela Nielsen BookData, foram entrevistadas 16 mil pessoas maiores de 18 anos. A pesquisa abrangeu respondentes de todas as regiões do Brasil, além de diferentes estratos socioeconômicos. Dentre os diversos dados compilados, destaco dois:

- Sobre os fatores que influenciaram na compra online e na presencial de livros impressos, 8,4% dos respondentes afirmaram “Ter filme ou série relacionado ao livro” (curiosamente, esse percentual cai para 6,9% quando os livros são digitais).
- Dentre os 84% da população que alegou não ter comprado nenhum livro nos últimos 12 meses, 22,8% afirmaram que ter uma série ou filme que gostam adaptado de um livro os motivaria a comprá-lo (Câmara Brasileira do Livro, 2023).

O relatório brasileiro não cruza a faixa etária com as informações dos compradores e dos não compradores, mas podemos inferir algo a partir, por exemplo, do universo total de 2560 compradores entrevistados: indivíduos com mais de 18 anos, que compraram livros para si mesmos, a maioria sendo mulheres, com nível educacional acima do Ensino Médio, e pertencentes às classes socioeconômicas C e B.

Em janeiro de 2025 foi publicada uma nova edição da pesquisa, e o índice de compra online de livros impressos subiu 0,1% (8,5%), mas, nas compras presenciais, caiu para 7,2%. Já o índice para livros digitais saltou de 6,9% para relevantes 8,9% nesse levantamento. E, dentre os mesmos 84% da população que alegou não ter comprado nenhum livro nos últimos 12 meses, 20,7% se sentiriam motivados a fazê-lo se houvesse uma série ou filme que gostam adaptado de um livro (Câmara Brasileira do Livro 2025).

Considerando, portanto, os dados encontrados, é inegável que uma significativa porcentagem de leitores, tanto no Brasil quanto nos países examinados, adquire obras impressas e digitais motivada pela existência de filmes ou séries relacionados a elas. O potencial de obras audiovisuais de atrair até mesmo aquela pessoa que não tem familiaridade com a leitura a adquirir um livro, como observado no levantamento brasileiro da CBL, nos incita a pensar nas novas práticas leitoras e em estratégias de promoção da leitura.

O segundo equívoco a ser rechaçado é o de que publicações convergentes são obras que surgiram recentemente, em função da internet e das redes sociais. Neste ponto, embora não pretenda desenvolver uma linha do tempo para me aprofundar numa perspectiva histórica mais detalhada, listo a seguir alguns exemplos de como publicações convergentes já existiam antes da era digital.

Em um estudo anterior (2023), examinei alguns casos de relatos de personagens ficcionais, roteiros cinematográficos e novelizações. Para os relatos de personagens, mencionei o caso da série *Twin Peaks* e dos livros relacionados a ela. Em 1990, *The Secret Diary of Laura Palmer*, que foi publicado pela Penguin Books e contava detalhes da vida da personagem não retratados na série de televisão, alcançou a quarta posição na lista de *best-sellers* do *The New York Times* daquele ano. Em 1991, foram lançados também pela Penguin os livros *The Autobiography of FBI Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes* e *Twin Peaks: An Access Guide to the Town*. Já em um contexto em que o ambiente online estava mais popularizado, em 2011 foi lançada uma edição com novo prefácio escrito pelos produtores da série e, em 2017, um audiobook, narrado pela atriz que interpretava Laura.

Em relação aos roteiros, as primeiras publicações impressas nos Estados Unidos datam da década de 1930. Dentre elas, destaca-se a edição de *Romeu e Julieta* de 1936 pela Random House que, além do roteiro, continha notas sobre a produção do filme dirigido por George Cukor e a peça de Shakespeare. No Brasil, um dos primeiros roteiros cinematográficos publicados como livro a que a autora Solange Zorzo (2019) teve acesso durante a sua pesquisa foi *Aleluia, Gretchen: roteiro*, de Sylvio Back, publicado em 1978 pela Editora Movimento, embora não se possa afirmar que este teria sido o primeiro caso de uma publicação de um roteiro como livro no Brasil.

Já as romancizações ou novelizações se referem a obras licenciadas ou autorizadas lançadas normalmente na sequência de filmes. Ainda durante o período do cinema mudo já eram publicadas algumas novelizações, como os fascículos que faziam referência ao filme *Les Vampires*, de Louis Feuillade (1915-1916). O gênero, no entanto,

tem uma história que antecede o cinema, com os primeiros exemplos baseados em peças de teatro, conhecidos como “romances dramatizados”, populares no início do século 20, como o caso de *Peter Pan; or, the Boy Who Wouldn't Grow Up*, peça escrita em 1904 por J. M. Barrie que foi transformada em uma novelização pelo mesmo autor em 1911. Especialmente a partir das décadas de 1960-70, com o surgimento de uma lógica de franquias do entretenimento (*franchises*), as novelizações passaram a ter a função de manter o interesse do público, com publicações durante o período entre a produção de dois filmes ou entre temporadas de uma série televisiva, como no caso da série *Doctor Who* (Evans 2011: 42).

O terceiro equívoco é o de que a metodologia de pesquisa apropriada para a análise dessas publicações convergentes é a da análise textual comparativa entre as histórias dos livros individuais e suas versões para a tela. Simone Murray compartilha dessa percepção, afirmando que, no caso dos estudos de adaptação, ainda vigora um modelo obsoleto de estudos de caso comparativos entre textos impressos e audiovisuais, imune às influências de instituições culturais, regimes de propriedade intelectual e agentes da indústria. A autora explica que essa abordagem:

se cristalizou em uma ortodoxia metodológica quase inquestionável dentro do campo. Os críticos de adaptação buscam semelhanças e diferenças nas combinações livro-filme para entender as características específicas das mídias livro e filme respectivamente, o que [James] Naremore chamou de um obsessivo “formalismo literário”. De maneira frustrante, tais estudos frequentemente produzem conclusões que, de fato, não fornecem nenhuma conclusão: estudos de caso comparativos conduzem à descoberta pouco esclarecedora de que existem semelhanças entre as duas mídias, mas também diferenças, antes de tomarem o próximo par livro-filme e repetirem o exercício. (Murray 2024: 82-83)

Calcada nos estudos de adaptação e também em outras vertentes dos estudos de intermedialidade, essa abordagem tende a perceber, portanto, o livro como um fenômeno desmaterializado, um modelo que se mostra inadequado para compreender os valores comerciais e culturais em jogo na indústria do entretenimento moderna uma vez que revela um desconhecimento sobre os processos e agentes editoriais e sobre as dinâmicas do mercado livreiro. Murray explica que, ao contrário disso,

os livros durante séculos dependeram de circuitos complexos de impressores, encadernadores, vendedores ambulantes, editores, livreiros, bibliotecários, colecionadores e leitores para a disseminação das ideias em sociedades letradas. Assim, o livro é comprovadamente tanto o produto de instituições, agentes e forças materiais quanto o *blockbuster* de Hollywood. No entanto, os teóricos da adaptação regularmente enfatizam o poder da economia política de Hollywood como se os livros fossem textos quase virgens, intocados de preocupações comerciais antes de sua adaptação para a tela. (2024: 90)



Assim, “materializar o livro” significa também compreender que as publicações convergentes fazem parte de um ecossistema transmidial, em que as influências entre produtos, agentes e sistemas de produção de mídias ocorrem de forma multidirecional, com impactos em uma cadeia criativa e econômica. Uma abordagem materializada do livro, por exemplo, conceberia as adaptações, as novelizações, os roteiros publicados e outros títulos associados como formas de “sobrevida” das histórias; mediria, por exemplo, não apenas o resultado positivo das versões cinematográficas nas vendas do romance adaptado, mas como o conteúdo do filme pode se tornar a origem de novos produtos impressos; e poderia se dedicar a entender como o público “busca nas indústrias de mídia por marcadores de prestígio cultural (prêmios literários, premiações de cinema e televisão) para orientar o consumo e a formação de identidade” (Murray 2024: 96).

O último equívoco relacionado às publicações convergentes é que tais publicações supostamente teriam pouca relevância simbólica, cultural e econômica no sistema de produção e no mercado editorial estrangeiro e, em particular, no brasileiro. Como os censos de consumo de alguns países já começaram a identificar, tal concepção ignora as recentes práticas de consumo de livros e de outras mídias em tempos de convergência tecnológica e os novos papéis das corporações de mídia globalizadas.

O jornal *The New York Times*, já em 1983, reconhecia a parcela dos livros “tie-in” – outra designação das publicações convergentes – no mercado estadunidense, destacando o papel de editoras como a Bantam Books (fundada em 1945, hoje parte da Penguin Random House), a Dell Books (fundada em 1921, também adquirida pelo grupo Penguin) e a Avon Books (fundada em 1941, parte hoje do grupo HarperCollins), casas editoriais de relevância histórica no mercado estadunidense (*The New York Times*, 1983).<sup>2</sup> No Brasil, várias matérias em portais de notícias online dão conta das bem-sucedidas relações entre cinema ou séries televisivas e livros, de autoria estrangeira e também nacional.

Num claro exemplo de como filmes e séries adaptados de uma obra literária servem muitas vezes para fomentar a venda de livros – e não apenas quando do lançamento dessas produções audiovisuais –, em 2020, depois de a série *Anne with an E* ser cancelada pela Netflix, as vendas dos volumes da série *Anne de Green Gables* experimentaram um considerável aumento (Publisko, 2020). O Grupo Editorial Coerência, que publicou os títulos no Brasil, fez um levantamento e contabilizou mais de 12 mil exemplares vendidos em sete meses. E, em consonância com o modelo de Murray, que observa instâncias em que o conteúdo do filme (ou outra mídia) pode se tornar a origem de novos produtos literários, é importante mencionar, nessa rede adaptativa multidirecional, que a Coerência ainda publicou duas adaptações da história da garota Anne em formato de *graphic novel*.

Em 2021, uma matéria no jornal *O Globo* chamava a atenção do leitor para a presença de *A garota do lago*, *Bridgerton*, *Lupin* e *O conto da aia*, obras estrangeiras relacionadas a filmes e séries disponíveis em canais de *streaming*, nas listas de livros mais vendidos à época. E também mencionava, entre outros casos, o de *Bom dia, Verônica*,

<sup>2</sup> Ver, ainda, as matérias do *The New York Times* (jan. 2025) e do *The Guardian* (jun. 2017).

de Raphael Montes e Ilana Casoy, que teve um aumento de vendas de 1.508% depois do lançamento da série na plataforma Netflix (O Globo, 2021). Já em 2023, as vendas do livro de Daniela Arbex, *Todo dia a mesma noite*, que conta a história da tragédia da Boate Kiss, em Santa Maria (RS), tiveram um aumento de 127% depois do lançamento da minissérie homônima pela Netflix, de acordo com informações da editora Intrínseca (Banda B, 2023).

Percebe-se um aumento também no número de publicações de roteiros de cinema no país. Em 2020, a BrLab lançou a série editorial “Roteiros do Cinema Brasileiro, tendo como obra inaugural o roteiro do filme *Que horas ela volta?*, de Anna Muylaert, seguida de *O lobo atrás da porta* (2021) de Fernando Coimbra. Ainda em 2020 a Companhia das Letras publicou a coletânea *Três roteiros: O som ao redor, Aquarius, Bacurau*, de autoria de Kleber Mendonça Filho, que foram filmes de grande sucesso de bilheteria.

Para além das implicações econômicas dessas práticas, a cultura da convergência também impacta e promove mudanças nos processos e agentes da indústria do livro e do entretenimento. Por exemplo, a consolidação de grandes franquias transmídia com vários produtos de mídia, por exemplo, gerou a necessidade da criação de um crédito específico no Producers Guild of America para o autor de conteúdo transmídia, ponto que foi uma das demandas da greve dos roteiristas em 2007 nos Estados Unidos. E estimulou a criação, nesse mesmo país, da International Association of Media Tie-In Writers (IAMTW), fundada em 2006 para reconhecer e celebrar o trabalho de autores que elaboram textos para produtos de mídia considerados *tie-in*.

As mudanças nas práticas de consumo seguem alterando as lógicas do sistema de produção e circulação das publicações convergentes. Já se nota, por exemplo, que se antes os autores de livros buscavam uma conexão com os longas-metragens, hoje o interesse se volta para as plataformas de *streaming*, que mantêm um determinado título em catálogo por um tempo maior do que o filme fica em cartaz no cinema, algo que favorece a venda de livros por um tempo também maior. Essa mudança, além disso, também tem impacto no calendário de publicações das editoras – que deixam de se atentar exclusivamente aos lançamentos do cinema – e no circuito de agenciamento de direitos de adaptação.

## CONCLUSÃO

Este artigo buscou desmistificar o papel de publicações convergentes tais como adaptações literárias e novelizações, roteiros impressos e relatos de personagens, demonstrando que essas produções podem ocupar espaços importantes na indústria do livro e no mercado editorial. Longe de serem um fenômeno recente ou exclusivamente destinado ao público infantojuvenil, as publicações convergentes desempenham um papel vital na interseção entre diversas mídias, refletindo as complexas dinâmicas de produção e consumo de conteúdo (literário, inclusive) na era digital. Uma perspectiva materializada do livro – que leva em conta tanto suas características físicas

quanto seus agentes e interesses, bem como suas conexões com outros produtos de mídia – revela a necessidade de novas abordagens metodológicas que compreendam essas obras como parte de um ecossistema transmidial.

A crescente relevância de tais publicações, verificada em pesquisas recentes sobre práticas de leitura, reflete um processo de transformação em curso na indústria cultural, desde as décadas de 1960-70, de concentração empresarial – criando conglomerados editoriais e do entretenimento –, proporcionando um terreno fértil para produções convergentes que fazem parte de projetos multiplataforma que têm se consolidado, especialmente nas últimas duas décadas, em mercados consumidores globais interconectados.

Se esse processo de convergência tem gerado um aumento na demanda por histórias já conhecidas a serem recontadas e expandidas – como facilmente se observa nos números de adaptações, *spin-offs*, *reboots*, *remakes*, *prequels* e *sequels*<sup>3</sup> em plataformas de *streaming*, no cinema e em outras mídias –, parece importante pensar que essa demanda poderia eventualmente gerar uma “fadiga” no público ou afetar negativamente a qualidade dos produtos derivados como as publicações convergentes. Outra questão imperativa é se essa predileção das indústrias por determinado tipo de história poderia prejudicar a bibliodiversidade, favorecendo a publicação de obras que poderiam ser adaptadas ou transmidiadas para um maior retorno econômico.

Por outro lado, no entanto, o potencial dessas publicações para atrair novos leitores não pode ser subestimado. Ao aproximar diferentes plataformas e formatos, as publicações convergentes conseguem capturar o interesse de pessoas que, de outra forma, poderiam não ter sido expostas à leitura, criando novas portas de entrada para o universo literário. Assim, é essencial que os estudos futuros sobre o tema considerem não apenas as interações textuais entre diferentes mídias, mas também os contextos industriais, culturais e econômicos que moldam essas produções, reconhecendo o livro como um objeto material profundamente inserido na lógica da convergência tecnológica e midiática, com um papel crucial na formação de novas práticas de leitura.

## OBRAS CITADAS

ÁLVAREZ, Iñaki Vázquez. La Concentración Editorial: Una Aproximación Conceptual al Fenómeno. *Trama & Texturas*, Lisboa, n. 28, p. 43-53, 2015. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/26156274>.

BANDA B. *Todo dia a mesma noite: após série da Netflix, vendas de livro sobre a Boate Kiss cresce 127%*. 04 fev. 2023. Disponível em: <https://tinyurl.com/4xz7x9th>.

<sup>3</sup> *Spin-off*: produção derivada de outra, expandindo um universo já apresentado; *reboot*: propõe uma nova versão de uma obra anterior, que geralmente trata das origens de determinado personagem; *remake*: traz de forma atualizada uma história já conhecida do público; *prequel* (também *prequela*): narra eventos que se passam antes da história original mais conhecida do público; *sequel* (também *sequência*): narram eventos que se passam depois da história original mais conhecida do público.

BHASKAR, Michael. *Curadoria: O poder da seleção no mundo do excesso*. São Paulo: Edições Sesc, 2020.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. *Panorama do Consumo de Livros: Um estudo sobre o perfil e hábitos de compradores de livros no Brasil*. dez. 2023. Disponível em: <https://tinyurl.com/y9h6v8pa>.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. *Panorama do Consumo de Livros: Um estudo sobre o perfil e hábitos de compradores de livros no Brasil*. jan. 2025. Disponível em: <https://tinyurl.com/yujyhvt4>.

CENTRE NATIONAL DU LIVRE. *Étude sur les adaptations cinématographiques et audiovisuelles d'œuvres littéraires*. jun. 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/g8a7d7jt>.

CENTRE NATIONAL DU LIVRE. *Les jeunes français et la lecture*. 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/4phknsvy>.

DIREÇÃO-GERAL DE ESTATÍSTICAS DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA (DGEEC). *Inquérito aos hábitos de leitura dos estudantes do 10. ciclo do Ensino Superior: principais resultados*. Portugal, 2023. Disponível em: <https://tinyurl.com/ycxsx4d9>.

EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York: Routledge, 2011.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Publicações convergentes: entre os estudos de intermedialidade e de edição. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 21, n. 3, p. 1-16, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.55391/2674-6085.2023.3072>.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. *Retratos da Leitura no Brasil*. 5. ed. 2019. Disponível em: <https://tinyurl.com/3e8v425t>.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. *Retratos da Leitura no Brasil*. 6. ed. 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/3ezka4y9>.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

MURRAY, Simone. Secret agents: Algorithmic culture, Goodreads and datafication of the contemporary book world. *European Journal of Cultural Studies*, v. 24, n. 4, p. 970-989, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1367549419886026>.

MURRAY, Simone. Materializando a teoria da adaptação: a indústria da adaptação. Trad. Camila P. Figueiredo. Thaís Diniz, Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi & Camila Augusta P. de Figueiredo (org.). *Intermedialidade: cinema e adaptação – palavra e imagem – transmidia(lidade)*. Montes Claros: Unimontes, 2024. 81-108. Disponível em: <https://tinyurl.com/bdhr4845>.

O GLOBO. *Séries impulsionam vendas de livros e substituem os filmes na preferência de escritores*. 22 jul. 2021. Disponível em: <https://tinyurl.com/zs8dns4j>.

PESQUISA RETRATOS DA LEITURA NO BRASIL. YouTube. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4fJ52s-46hM>.

PUBLISKO. *Anne With an E: Aumentam as vendas de livros após a série ser cancelada pela Netflix*. 07 dez. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/36evucsk>.

THE GUARDIAN. *Reading Twin Peaks: The Literary Tie-Ins that Tantalised and Infuriated*. 16 jun. 2017. Disponível em: <https://tinyurl.com/4kb68yeh>.

THE NEW YORK TIMES. *Publishing Commercial Tie-In Books*. 11 fev. 1983. Disponível em: <https://tinyurl.com/23ytcpzy>.

THE NEW YORK TIMES. *Popular TV Series and Movies Maintain Relevance as Novels*. 5 jan. 2015. Disponível em: <https://tinyurl.com/yk94c675>.

ZORZO, Solange. *Crisálida-texto: o roteiro cinematográfico – criação literária nos roteiros “O pai da Rita” e “Cabra-cega” de Di Moretti*. Tese (Doutorado em Literatura) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://tinyurl.com/3w46a2ew>.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### DA CULTURA DE MASSAS À CIBERCULTURA: O TEXTO DA CULTURA E AS REDES SOCIAIS

Priscila Gonçalves Magossi<sup>1</sup> (PUC-SP)

RESUMO: Este trabalho aborda as transformações na comunicação contemporânea decorrentes da transição da cultura de massas (Morin 1986; 1988) para a cibercultura (Trivinho 2007; 2022), com destaque para o impacto das redes sociais na dinâmica dos processos comunicativos contemporâneos. Compreende-se as redes sociais por agrupamentos complexos, formados por interações sociais, apoiadas em tecnologias digitais, que desenvolvem padrões para troca de informação, reconfigurando a comunicação na cibercultura. A argumentação é de cunho teórico e crítico, fundamentando-se em uma abordagem interdisciplinar, que reflete sobre o texto da cultura (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997; Contrera 1996; 2002) em oposição a um contexto de época dramaticamente marcado pela seca dos sentidos e pela visibilidade mediática (Trivinho, 2007; 2022). Considerando que as redes sociais são objetos rebeldes (isto é, movimentam-se com velocidade ímpar no ciberespaço), o estudo concentra-se na demonstração de como as redes sociais são categoriais de uma época (isto é, produtos que explicam simbolicamente a era vigente) e no impacto do fenômeno nos processos comunicativos da sociedade tecnológica atual.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; cibercultura; texto da cultura; redes sociais.

### DE LA CULTURA DE MASAS A LA CIBERCULTURA: EL TEXTO CULTURAL Y LAS REDES SOCIALES

RESUMEN: Este artículo examina las transformaciones en la comunicación contemporánea resultantes de la transición de la cultura de masas (Morin 1986; 1988) a la cibercultura (Trivinho 2007; 2022), con un enfoque en el impacto de las redes sociales en la dinámica de los procesos comunicativos modernos. Aquí se entienden las redes sociales como agrupaciones complejas formadas por interacciones sociales respaldadas por tecnologías digitales, que desarrollan patrones para el intercambio de información, reconfigurando así la comunicación dentro de la cibercultura. La argumentación es teórica y crítica, fundamentada en un enfoque interdisciplinario que reflexiona sobre el texto cultural (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997; Contrera 1996; 2002) en contraposición a un contexto marcado por una dramática sequía de sentido y visibilidad mediática (Trivinho 2007; 2022). Dado que las redes sociales son entidades indisciplinadas (es decir, evolucionan a velocidades sin precedentes en el ciberespacio),

<sup>1</sup> [pvmagossi@gmail.com](mailto:pvmagossi@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0003-1720-4440>



el estudio se centra en demostrar cómo estas redes funcionan como categorías emblemáticas de una época (es decir, productos que explican simbólicamente la era actual) y en su impacto en los procesos comunicativos de la sociedad tecnológica actual.

PALABRAS CLAVES: Comunicación; cibercultura; texto cultural; redes sociales.

## FROM MASS CULTURE TO CYBERCULTURE: THE CULTURAL TEXT AND SOCIAL MEDIA

**ABSTRACT:** This paper examines the transformations in contemporary communication resulting from the transition from mass culture (Morin 1986; 1988) to cyberculture (Trivinho 2007; 2022), focusing on the impact of social networks on the dynamics of modern communicative processes. Social networks are understood here as complex groupings formed by social interactions supported by digital technologies, which develop patterns for information exchange, thereby reconfiguring communication within cyberculture. The argumentation is theoretical and critical, grounded in an interdisciplinary approach that reflects on the cultural text (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997; Contrera 1996; 2002) in opposition to a context marked by a dramatic drought of meaning and media visibility (Trivinho 2007; 2022). Given that social networks are unruly entities (i.e., they evolve at unparalleled speeds in cyberspace), the study focuses on demonstrating how these networks function as emblematic categories of an era (i.e., products that symbolically explain the current age) and on their impact on the communicative processes of today's technological society.

**KEYWORDS:** Communication; cyberculture; text of culture; social media.

Recebido em 19 de dezembro de 2024. Aprovado em 15 de maio de 2025.

### INTRODUÇÃO

A comunicação mediática caracteriza-se pela disseminação da informação por aparatos tecnológicos, resultando em notável influência sobre a opinião pública. Para efeito de contextualização, o fenômeno emerge no século XIX, com a invenção do telégrafo e da imprensa industrial — marcos que inauguram a cultura de massas e a homogeneização de discursos (Adorno & Horkheimer 1985). A produção em larga escala de jornais e revistas transformou o modo como a informação era distribuída e consumida. No século XX, esse panorama alterou-se profundamente com a introdução do rádio e da televisão, e, mais recentemente, com a emergência da internet. O século XXI, por sua vez, aponta para novas práticas comunicativas integradas ao digital. A transição do analógico para o digital, no entanto, não é mera mudança de suporte: é uma reconfiguração dos próprios mecanismos semióticos da cultura (Lotman 1979).

Norval Baitello Jr. (1997) trabalha o conceito de “texto da cultura” a partir da definição de Iuri Lotman (1979) e propõe que a cultura pode ser compreendida como um conjunto de textos que expressam significados, valores e práticas sociais. Essa abordagem destaca que tudo o que constitui a cultura — sejam obras literárias, filmes, músicas, costumes e comportamentos — pode ser analisado como textos que comunicam mensagens e criam significados. Essa perspectiva amplia a compreensão do

que é considerado “texto”, levando em conta não apenas os escritos, mas qualquer forma de expressão que carregue significados dentro de um determinado contexto cultural.

No rastro desses marcadores, a cultura digital testemunha uma metamorfose literária, na qual as páginas de papel cedem espaço aos pixels das telas, mas também aos algoritmos e interfaces que redefinem a noção de “texto” (Baitello Jr. 1997). O impacto da cibercultura permeia todas as esferas da vida cotidiana: alteram-se os modos de produção, a circulação da informação e a validação psicossocial, agora mediada por engajamentos métricos (seguidores, curtidas, compartilhamentos) que funcionam como novos “contratos de leitura” (Sodré 2002) responsáveis pelo processo de agregação simbólica na sociedade tecnológica atual.

Nesse cenário, emergem questões instigantes que norteiam este estudo: como a comunicação contemporânea é afetada nessa passagem da cultura de massas para a cultura digital? Qual o impacto do texto da cultura (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997) na comunicação das redes interativas, isto é, quais são as implicações dessa mudança para a construção de significados e identidades sociais?

O estudo trabalha com a hipótese de que a informação pública está adaptada e integrada ao digital e as redes sociais emergem como objetos rebeldes — categorizando a época em curso. Nessa chave de leitura, entende-se as redes sociais como agrupamentos complexos, formados por interações sociais, apoiadas em tecnologias digitais, que reconfiguram a dinâmica comunicacional a partir de novos padrões comunicativos (Recuero 2008). A interação entre seus atores são largamente influenciadas por relações líquidas (Bauman 2003), a partir de um processo marcado pela aceleração contínua e pela descentralização da figura concreta do emissor.

De base interdisciplinar, a argumentação objetiva promover discussões em torno do texto da cultura e da cultura mediática em associação à dinâmica das principais redes sociais do período em curso: orkut (2004), Facebook (2004), Twitter/X (2006), Instagram (2010) e TikTok (2016). O trabalho é de cunho teórico e aponta para a discussão sobre estudos de media, com foco no novo cenário da comunicação na cibercultura.

## 1 COMUNICAÇÃO: UM ATO INTENCIONAL

Não é apenas tal ou tal faceta de nosso ser que é social, é toda a existência humana. (Todorov 1996: 151)

A comunicação, entendida como processo, configura-se como um ato intencional e de cumplicidade, que se dinamiza de modo circular, sem pontos de partida ou dissonância. Por essa razão, não existe comunicação ingênua (Todorov 1996). Seus elementos constitutivos — intercalados e sincronizados — são estímulos produzidos com o propósito de moldar (ou direcionar) o comportamento humano para fins específicos. A esse respeito, Boris Cyrulnik explicita: “Os seres organizados são forçados



a interagir de modo constante com seu meio para viver. Essa atividade intencional, como tem a vida por projeto, exige uma busca de informação. Essa intenção de viver leva a filtrar, selecionar e organizar o percebido em função do que é necessário para viver” (1995: 17).

Em linha de continuidade temática, isso significa que a condição humana depende do convívio e do contágio com sons, objetos e visões para o seu suporte vital. Por isso, uma sociedade não se concretiza sem que os indivíduos que a compõem se comuniquem por intermédio de qualquer um dos cinco sentidos. Desse modo, a hipercomplexidade humana (Morin 1986) faz do homem um “animal simbólico” (Cassirer 1994), capaz de construir signos, imagens e ideais que criam representações a partir de percepções, as quais são transmitidas pela comunicação, articulada em dois pilares: linguagem e cultura.

### 1.1 LINGUAGEM

De acordo com Norval Baitello Jr. (1997), a linguagem é uma representação do homem em si próprio. O apontamento significa que sua função ultrapassa a mera transmissão de significados mediante formas significativas: a linguagem desempenha, igualmente, o papel de sinalizar a identidade cultural e os elementos que integram o indivíduo ao grupo social. Nas palavras do autor: “sem a existência de um código ou um conjunto de códigos de natureza social, não seria possível a formação e a manifestação de comunidades sociais” (Baitello Jr. 1997: 41).

### 1.2 CULTURA

Segundo Baitello Jr. (1997), a cultura é entendida como um conjunto de mecanismos semióticos e processos comunicativos que a humanidade utiliza para interpretar e organizar a realidade. Assim, a cultura apresenta-se como relação de identidade coletiva, isto é, representa marcas do seu atual tempo na história da humanidade, perpetuando determinada visão de mundo. O autor ilustra essa ideia:

Assim, dois momentos distintos de uma seqüência de eventos bioquímicos são classificados pelos mecanismos semióticos da cultura como pólos opostos nascimento e morte. A própria cultura elabora mecanismos de superação para estas dualidades, criando mitos, rituais mágicos e similares. (Baitello Jr. 1997: 72)

Portanto, a cultura não se limita a refletir a percepção humana; ela atua na construção de significados e na superação de polaridades, possibilitando uma compreensão mais dinâmica e complexa da existência. Ela abrange desde o vestir, gestos e artes até sistemas políticos e ideológicos, conforme enumera Baitello Jr.: “Dela fazem

parte o vestir, os gestos, as artes, as danças, os rituais, a literatura, os mitos, o morar e suas formas individuais e sociais, os hábitos (ao comer, ao beber, ao cumprimentar, ao relacionar-se), as religiões, os sistemas políticos e ideológicos, os jogos e os brinquedos” (1997: 20).

Para melhor apreensão desses fenômenos (linguagem e cultura), cabe recorrer — ainda que brevemente — aos conceitos de primeira e segunda realidade, propostos por Ivan Bystrina (1995):

i. Primeira realidade: Refere-se à segurança de sobrevivência humana em condições físico-biológicas.

ii. Segunda realidade: Refere-se às raízes da cultura; manifestas em quatro dimensões: sonho, jogo, variantes psicopatológicas e estados alterados da consciência (E.A.C.).

A segunda realidade destaca-se por ser dinâmica, subjetiva, intrinsecamente criativa e compensatória. Ancorada no inconsciente, sua função é tranquilizar, proteger, inspirar e fortalecer o ser humano contra as angústias geradas pela primeira realidade — como o medo, a insegurança e o desânimo (Bystrina 1995).

Nessa perspectiva teórica, a segunda realidade traz como elemento-chave da sua estrutura a imaginação. Edgar Morin (1988: 98) aponta a imaginação como “a louca da casa” e define o conceito como as imagens partilhadas que representam um universo povoado de representações simbólicas. Complementando essa visão, Malena Segura Contrera afirma: “É por isso que não podemos pensar em nenhuma realidade humana possível sem que a cultura e seus processos da comunicação social (as imagens partilhadas) desempenhem papel central na formação dessa realidade, ou, pelo menos, na forma como os homens a concebem e com ela interagem” (2002: 39).

Como síntese dos encadeamentos precedentes, a linguagem humana é responsável pela atuação do ser humano na primeira realidade, visto que o objetivo dos códigos de linguagem é tornar a si próprio e a realidade inteligíveis. A cultura, por sua vez, é fator de autoconsciência, responsável pela atuação do homem na primeira realidade (realidade imanente) a partir de elementos da segunda realidade (imagem, imaginário e imaginação).

Entendido o processo comunicativo com base na definição de linguagem e de cultura, é possível avançar na argumentação e compreender agora o conceito de “texto da cultura”, tema central deste artigo.

## 2 O TEXTO DA CULTURA

A escrita consolida-se, fundamentalmente, como materialização da oralidade, isto é, como permanência de determinado conteúdo oral no espaço e no tempo. Nesse contexto, a concepção de texto enraíza-se em palavras que compartilham a mesma

origem etimológica: tecido, trama e teia. Essa teia de significados desempenha o importante papel de organizar pensamentos e sentimentos em um fio condutor lógico. (Baitello Jr. 1997: 33). Essa teia de significados desempenha papel crucial na organização de pensamentos e sentimentos em um fio condutor lógico (Baitello Jr. 1997: 33).

Sob essa ótica, o texto atua como lastro simbólico dos conteúdos da experiência humana, e, por isso, deve ser iconizado (Baitello 1997: 69). No entendimento do autor: “significa, por um lado, resgatar suas origens arquetípicas, sua dimensão mítica e sacra enquanto imagem visual; por outro significa recuperar aquilo que ela substituiu: a oralidade” (Baitello Jr. 1997: 70).

Para efeito de contextualização sócio-histórica, o homem primordial — antes da fala — expressava-se por construções comunicativas, transmitidas pelos sinais tecidos e gestos tramados (Baitello Jr. 1997: 30). Assim, toda base da comunicação humana é marcada pelo texto da cultura (Baitello Jr. 1997: 31). Sobre a temática da codificação, Lotman oferece uma definição precisa:

Texto da cultura é qualquer comunicação registrada em um determinado sistema sígnico. Deste ponto de vista, podemos falar de um balé, de um espetáculo teatral, de um desfile militar e de todos os demais sistemas de signos de comportamento como texto, na mesma medida em que aplicamos este termo a um texto escrito em uma língua natural, a um poema ou a um quadro. 1979: 41)

Dessa forma, todo texto da cultura, enquanto constructo semiótico, integra códigos do imaginário cultural — dimensão correspondente ao que Bystrina (1995) denomina *segunda realidade*. Sua arquitetura decorre da interação dinâmica entre elementos interdependentes que se articula (Lotman 1979: 55):

a. Expressabilidade: refere-se à capacidade do texto de materializar simbolicamente a cultura de origem, abrangendo quatro dimensões complementares: *Permanência* (fixação espaço-temporal); *Vinculação sujeito-objeto* (relação entre produtor/receptor e conteúdo); *Diversidade temática* (pluralidade de assuntos abordáveis); e *composição quantitativa* (volume e proporção dos elementos).

b. Delimitabilidade: refere-se à demarcação do espaço (físico ou virtual), condição *sine qua non* para a construção textual.

c. Estruturabilidade: refere-se à hierarquia de valores e definição de papéis, visando escapar do caos da ausência de estrutura textual.

Em seus estudos sobre a temática, Norval Baitello Jr. (1997: 61) complementa esse modelo tridimensional com um quarto elemento axial:

d. Temporalidade: refere-se ao fator que articula os demais componentes através da dimensão histórica, permitindo o diálogo entre signos e seus contextos de produção/recepção.

Essa tetradimensionalidade (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997) viabiliza a transição da superfície textual para a profundidade conceitual, transformando o texto cultural em “*mecanismo autorregulador do imaginário cultural*” (Contrera 1995: 28). Na prática, essa autorregulação manifesta-se na capacidade do texto de (i) mediar informação e contexto; (ii) equilibrar estabilidade e mudança; e (iii) articular passado, presente e futuro na construção de significados.

Considerando o atual horizonte de época, os elementos constitutivos do texto da cultura — expressabilidade, delimitabilidade, estruturabilidade e temporalidade — adquirem configurações singulares. A mediação tecnológica redefine continuamente os parâmetros da interação simbólica e merece reflexão cuidadosa.

### 3 O PROCESSO ARTICULATÓRIO DA CIVILIZAÇÃO ATUAL

Sobre o processo articulatório da civilização atual, Trivinho (2022) define a visibilidade mediática como vetor responsável pelo *modus operandi* pelo qual esta civilização, de base capitalista, se reproduz no campo histórico. Nesse contexto, o imperativo da visibilidade leva o sujeito à busca permanente do olhar do outro para si por meio da exposição pessoal.

Desde o advento da cultura de massas, convive-se com um paradoxo: a sociedade sofre simultaneamente de subinformação e superinformação, de escassez e excesso (Morin 1986: 31). Esse fenômeno manifesta-se na simultaneidade de um fluxo informacional quantitativamente avassalador (a superinformação) com uma alarmante carência qualitativa (a subinformação). Os meios de comunicação, ao priorizarem a velocidade e o volume em detrimento da profundidade e contextualização, geram aquilo que Morin denomina como “*informação-mercadoria*”, que segue a mesma lógica do espetáculo mediático (Debor 1997): uma temporalidade acelerada e ritmada que privilegia o impacto imediato sobre a reflexão crítica.

Um dos problemas centrais dessa dinâmica é destacado por Jung (1990: 72) ao argumentar que a faculdade humana de auto-organização e desenvolvimento da memória proporciona ao homem mapeamento e combinação dos acontecimentos separados pela distância temporal entre um evento e outro. A condição de contextualizar relaciona-se a capacidade de conexão entre a informação nova e o conteúdo de memória psíquica já registrado. No caso do ciclo de vida da informação-mercadoria, a lógica operacional é a da aceleração contínua. Com o aceleração da produção da comunicação, não há mais tempo para reflexão. Assim, o sentido também é esvaziado. Consequentemente, a informação saturada falha em orientar o indivíduo, reduzindo sua competência conectiva com a sociedade.

Como demonstra Baitello Jr. (1997), a temporalidade configura-se como elemento fundamental das interações humanas e dos processos de significação. Entretanto, quando cooptada pela lógica da aceleração dos fluxos informacionais contemporâneos (Trivinho 2022) — característica marcante da modernidade líquida (Bauman

2003) — promove uma cisão radical entre informação e contexto, comprometendo o processo necessário à metabolização cognitiva dos conteúdos. Essa ruptura entre informação e contexto impede o metabolismo cognitivo adequado dos conteúdos, gerando não apenas confusão semântica, mas uma verdadeira crise de sentido na esfera pública. O resultado é uma sociedade saturada de dados, mas anêmica de conhecimento.

No limiar do século XXI, as tecnologias digitais radicalizam essa dinâmica, consolidando o que Paul Virilio (1996) conceituou como “ditadura da velocidade” e Eugênio Trivinho (2007) aprofundou como “dromocracia cibercultural”. A sociedade contemporânea, imersa na lógica do capitalismo de vigilância (Zuboff 2021), vê-se subjugada por uma aceleração contínua que confunde aparecer (na rede) com efetivamente “existir” a partir de métricas de engajamento algorítmico. Nesse contexto, a explosão de conteúdos descontextualizados — oriundos das mais diversas esferas orbitais — cria o terreno fértil para a proliferação das chamadas *fake news* (Allcott & Gentzkow 2017), isto é, notícias intencionalmente falsas e verificavelmente enganosas, criadas para gerar engajamento e lucro.

Para compreender como se processam as profundas mudanças experimentadas em todos os aspectos da vida social decorrentes das novas tecnologias da informação, é indispensável entender como ocorrem não apenas as conexões entre os atores na rede, mas apreender o conteúdo dessas conexões no ciberespaço.

#### 4 A DINÂMICA DAS REDES SOCIAIS

Os códigos da linguagem, partilhados para o estabelecimento dos vínculos sociais, apontam para a intrínseca relação entre os meios de comunicação e seus processos de agregação simbólica. Na contemporaneidade, o ciberespaço representa o locus para expressão das ações que vinculam o indivíduo ao grupo social, bem como o meio pelo qual as noções de cultura, legitimidade, encontro e encanto afloram. Nesse contexto, as redes sociais emergem como agrupamentos complexos, formados por interações sociais, apoiadas em tecnologias digitais, que desenvolvem padrões para as trocas de informação na rede. Em síntese e por definição, os sites de redes sociais são compreendidos como engrenagens sistêmicas que permitem (Recuero 2008: 77): a construção de uma persona, materializada em perfis ou páginas pessoais; (ii) a interação de um usuário com outro mediada por comentários, comunidades e demais recursos; e (iii) a exposição pública da imagem de cada ator na rede.

A singularidade desses sites em relação a outras formas de comunicação mediada por computador reside em sua capacidade de conferir visibilidade e articular laços sociais que transcendem o ambiente virtual (Recuero 2008: 105). Dessa forma, as redes sociais surgem no ciberespaço em virtude de seu caráter expressivo — ou seja, de autorrepresentação —, por meio do qual os atores negociam informações entre si. Assim, instaura-se um processo contínuo de construção e validação identitária, já que, na ausência de comunicação face a face, os indivíduos são reconhecidos por

suas publicações, as quais, por sua vez, legitimam o conteúdo no grupo e estabelecem interações sociais (Recuero 2008: 34-36). Como ressalta a autora, “laços são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos no tempo e através da interação social” (Recuero 2008: 38). Contudo, Bauman destaca a fragilidade dos vínculos estabelecidos nas redes interativas:

Diferentemente de “relações”, “parentescos”, “parcerias” e noções similares – que ressaltam o engajamento mútuo ao mesmo tempo em que silenciosamente excluem ou omitem o seu oposto, a falta de compromisso –, uma “rede” serve de matriz tanto para conectar quanto para desconectar; não é possível imaginá-la sem as duas possibilidades. Na rede, elas são escolhas igualmente legítimas, gozam do mesmo status e têm importância idêntica. Não faz sentido perguntar qual dessas atividades complementares constitui “sua essência”! A palavra “rede” sugere momentos nos quais “se está em contato” intercalados por períodos de movimentação a esmo. Nela as conexões são estabelecidas e cortadas por escolha. A hipótese de um relacionamento “indesejável, mas impossível de romper” é o que torna “relacionar-se” a coisa mais traiçoeira que se possa imaginar. Mas uma “conexão indesejável” é um paradoxo. As conexões podem ser rompidas, e o são, muito antes que se comece a detestá-las. (2003: 12)

Assim, as redes sociais no ciberespaço caracterizam-se por relações esparsas, cujas conexões podem ser facilmente rompidas. Nessa perspectiva, cabe refletir sobre o papel dos algoritmos, visto que as conexões e desconexões nem sempre decorrem da intenção do usuário, mas sim de sua invisibilidade aos sistemas de recomendação. Em outras palavras, aqueles que se segue podem ser negligenciados não por escolha, mas porque o algoritmo cessou de exibir seu conteúdo, assim como novas conexões são sugeridas artificialmente (Silveira 2019).

No que tange aos elementos de constituição das redes sociais, para além dos atores e dos vínculos ou laços, está o capital social. Com pano de fundo marxista, o conceito de capital social desenvolvido por Bourdieu refere-se a um valor constituído a partir das interações entre os atores sociais: “O capital social é o agregado dos recursos atuais e potenciais, os quais estão conectados com a posse de uma rede durável, de relações de conhecimento e reconhecimento mais ou menos institucionalizadas, ou em outras palavras, à associação a um grupo – o qual prove cada um dos membros com o suporte do capital coletivo” (1983: 248-249).

Dando continuidade ao pensamento do autor, Bourdieu explica que há três grandes tipos de capital que permeiam os campos sociais: (i) o capital econômico; (ii) o capital cultural; e (iii) o capital social, e, em meio aos três há o capital simbólico, capaz de legitimar a posse de cada um dos demais como recurso. O conceito de capital social teria, portanto, dois componentes: um *recurso* (determinado pelas relações de *pertencimento* do sujeito a determinado grupo social) e o *conhecimento/reconhecimento mútuo* dos participantes deste grupo. Assim, o conhecimento/reconhecimento mútuo

seria o fator responsável pela transformação do capital social em simbólico (Bourdieu 1983: 10-12).

Além disso, vale ressaltar que o conceito de capital social para Bourdieu não está nos indivíduos *per se*, mas nas relações sociais estabelecidas entre eles. No entanto, assim como as outras formas de capital, o capital social é tratado como recurso individual, passível de ser utilizado e instrumentalizado por aquele que o detém. Ou seja, embora se origine a partir de uma rede relacionamentos, é um atributo individual que permite o acesso a recursos diferenciados não apenas de natureza econômica, mas também aqueles referentes a status social (capital simbólico) e bens culturais (capital cultural). Portanto, o capital social pode ser percebido pelos indivíduos a partir da interação social e, igualmente, através da sua integração às estruturas sociais. Trata-se de um recurso essencial para a conquista de interesses individuais.

De acordo com Recuero (2008), um dos elementos mais relevantes para o estudo da apropriação dos *sites* de redes sociais é a percepção dos valores construídos nesses ambientes a partir da percepção do capital social e da sua influência na construção e na estrutura das redes sociais. O estudo de Recuero (2008: 108-115) aponta quatro valores mais comumente associados aos *sites* de redes sociais:

a. Visibilidade: trata-se de um valor por si só, decorrente da própria presença do usuário no *site*. Entretanto, a visibilidade também é matéria-prima para todos os demais valores que seguem logo abaixo na hierarquia das redes sociais;

b. Reputação: trata-se da percepção construída de determinado usuário pelos demais atores e, portanto, envolve três elementos: o “eu”, o “outro” e a relação entre ambos. Relaciona-se, portanto, a uma percepção qualitativa, que está relacionada a outros valores, que são (i) capital social, (ii) capital relacional (pois é uma consequência das conexões estabelecidas entre os atores) e (iii) capital cognitivo (porque está relacionada ao tipo de informação publicada). Em síntese:

O conceito de reputação implica diretamente no fato de que há informações sobre quem somos e o que pensamos, que auxiliam outros a construir, por sua vez, suas impressões sobre nós. Um dos pontos-chaves da construção de redes sociais na Internet é, justamente, o fato de que os sistemas que as suportam permitem um maior controle das impressões que são emitidas e dadas, auxiliando na construção da reputação. Assim, uma das grandes mudanças causadas pela Internet está no fato de que a reputação é mais facilmente construída através de um maior controle sobre as impressões deixadas pelos atores. Ou seja, as redes sociais na Internet são extremamente efetivas para a construção de reputação. (Recuero 2008: 109)

c. Popularidade: trata-se de um valor diretamente ligado à audiência, relativo à posição de um ator dentro de sua rede social. Para a autora (Recuero 2008:

112), este também é valor muito mais relacionado aos laços fracos do que aos fortes, uma vez que a popularidade está associada à quantidade de conexões e não a sua qualidade.

d. Autoridade: trata-se do poder de influência de um sujeito na rede social. Apesar de estar relacionada à reputação, a autoridade é um valor *per se*, decorrente tanto do capital social relacional (isto é, da conectividade do indivíduo na rede) quanto do capital social cognitivo (isto é, da credibilidade das informações publicadas).

Posta esta reflexão, é importante ressaltar que redes sociais são sistemas complexos e, como tais, estão sujeitos a processos de caos e ordem, cooperação e competição, ruptura e agregação, adaptação e auto-organização. A estética do espetáculo (Debord, 1997) prevalece, reforçando hierarquias baseadas em visibilidade e engajamento, enquanto algoritmos reconfiguram incessantemente nossas interações.

## 5 AS REDES SOCIAIS COMO TEXTO DA CULTURA: GRAMÁTICA TEMPORAL

Conforme postula Jean Baudrillard (1991), vive-se em uma era dominada por simulacros e simulações, onde a realidade dissolve-se em representações que esvaziam significados e obliteram as fronteiras entre o real e o irreal — especialmente em tempos de Inteligência Artificial (IA) generativa. A gramática temporal das redes sociais, enquanto textos da cultura no atual contexto de época, apresentam características distintas na tessitura simbólica da sociedade digital:

### 1. orkut (2004-2014): O espetáculo da Incomunicação (Magossi 2006)

No início dos anos 2000, o orkut introduziu a noção de comunidades virtuais, onde a identidade construía-se através de listas de amigos, depoimentos e fóruns temáticos — uma materialização rudimentar dos códigos de expressabilidade e delimitabilidade (Lotman 1979). Sua estrutura ainda refletia uma lógica de grupos estáveis, com interações baseadas em textos longos e laços mais duradouros. No entanto, já anunciava o espetáculo da incomunicação (Baitello 1997), isto é, a ausência do corpo aliada a esta perspectiva lúdica de sociabilidade e conectividade, visto que os perfis eram espaços de autoexposição embrionária que refletiam o questionamento “com qual máscara quero que o mundo me veja?” (Magossi 2006)

### 2. Facebook (2004-presente): Ritualidades da Vida Cotidiana (Magossi 2020)

Com o Facebook, consolidou-se a cultura da visibilidade mediática (Trivinho 2022). Os perfis transformaram-se em narrativas curatoriais, onde a vida é



editada e organizada para consumo público. Aqui, a temporalidade acelerada (Baitello Jr. 1997; Trivinho 2007; 2022) torna-se um elemento central, com o *feed* de notícias priorizando conteúdos efêmeros e algoritmicamente hierarquizados. A plataforma também intensificou a monetização do capital social (Bourdieu 1983), ao transformar relações em métricas de engajamento (*likes*, compartilhamentos).

### 3. Twitter/X (2006-presente): Fragmentação, conflito e polarização

O Twitter/X redefiniu a estruturabilidade textual (Lotman 1979), reduzindo a comunicação a micromensagens (*tweets*) de 280 caracteres, organizadas por algoritmos que privilegiam o conflito e a polarização. Sua lógica é a da temporalidade líquida (Bauman 2003), onde temas ganham e perdem relevância em questão de horas. A autoridade (Recuero 2008) nesse espaço mede-se pela capacidade de viralização, não pela profundidade do discurso.

### 4. Instagram (2010-presente): A Espetacularização máxima da Experiência

O Instagram elevou o espetáculo (Debord 1997) da experiência à máxima potência, substituindo a palavra pela iconofagia da imagem (Baitello Jr. 1997). Seu algoritmo prioriza conteúdos visualmente impactantes, criando uma economia da atenção baseada em *scroll* infinito e estímulos sensoriais imediatos. Aqui, a reputação (Recuero 2008) associa-se a uma estética de perfeição inalcançável, alimentando o imaginário do consumo (Bourdieu 1983).

### 5. TikTok (2016-presente): Performatividade espectral (Magossi 2025)

O TikTok sintetiza todas as dimensões anteriores em uma lógica de “performatividade espectral” (Magossi 2025). Seus textos ultra-efêmeros (vídeos de 15 segundos) operam como simulacros (Baudrillard 1991), onde a autoridade (Recuero 2008) depende da capacidade de viralizar gestos performáticos. A plataforma aperfeiçoa a temporalidade acelerada (Baitello Jr. 1997), com algoritmos que recompensam a novidade constante, mas esvaziam o sentido das interações (Bauman 2003). O empobrecimento comunicacional é maquiado de empreendedorismo em uma inversão traiçoeira que transforma indivíduos em “operadores de performances” (Harvey 2008), onde o excesso de estímulos anula a reflexão.

O breve percurso sobre a gramática temporal das redes sociais e suas principais características aponta para a adaptação do “texto da cultura” (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997) no século XXI — um tecido semiótico que mescla oralidade, escrita e imagem, mas que, sob a lógica do capitalismo de vigilância (Zuboff 2021), esvazia-se de sentido, reproduzindo infinitamente o mesmo simulacro (Baudrillard 1991).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A argumentação resgata a comunicação como condição ontológica da existência humana (Todorov 1996), configurada como ato intencional, profundamente interligada às dinâmicas de produção e reprodução social. Nesse cenário, a linguagem e a cultura emergem como suportes de codificação simbólica (Baitello Jr. 1997), e o texto da cultura consolida-se como matriz semiótica que estrutura a experiência coletiva por meio de quatro eixos constitutivos: expressabilidade, delimitabilidade, estruturabilidade e temporalidade (Lotman 1979; Baitello Jr. 1997). Esses elementos, ao organizarem a tessitura das interações simbólicas, funcionam como mecanismos autorreguladores do imaginário (Contrera 1995), mediando a relação entre indivíduo e coletividade.

A primazia das redes sociais redefine os modos de produção e circulação da informação, bem como impõe uma reconfiguração das relações interpessoais e da construção de significados coletivos (Recuero 2008). As relações são estabelecidas entre autor e seguidor a partir de uma delimitação espaço-temporal específica da época em curso: o presente interminável. O texto evoca a expressão proporcionada pela identidade (fama difusa) e estruturação (simplificada), que comporta os valores hierárquicos do período em curso (do mais influente ao mais secundário).

A breve análise das redes sociais digitais — do orkut ao TikTok — demonstra como essa arquitetura textual adapta-se aos novos regimes comunicacionais. Cada plataforma apresenta uma dinâmica própria: o *orkut* materializou comunidades virtuais através de listas estáticas (expressabilidade rudimentar e delimitabilidade incipiente, conforme Lotman 1979). O Facebook institucionalizou a visibilidade mediática (Trivinho 2022) como norma. O Twitter/X, por sua vez, fragmentou o discurso em micromensagens polarizadas (estruturabilidade acelerada, nos termos de Baitello Jr. (1997) e Trivinho (2007; 2022), enquanto o Instagram elevou a iconização da experiência à condição de espetáculo (Baudrillard 1991). O TikTok, síntese contemporânea desse processo, opera sob uma “performatividade espectral” (Magossi 2025), onde textos efêmeros e gestos performáticos viralizam como expressão máxima da liquidez relacional (Bauman 2003).

A aceleração tecnológica e a ascensão da IA generativa apontam para cenários onde a autoria humana está sendo progressivamente suplantada por sistemas algorítmicos, aprofundando a crise de autenticidade simbólica, o que traz consequências diretas para diferentes áreas. Na educação, há necessidade de reformulação de paradigmas pedagógicos para desenvolver competências críticas contra a desinformação. Na política, a manipulação da informação ameaça os fundamentos do Estado Democrático de Direito. Já na saúde mental, a exposição contínua a fluxos acelerados e descontextualizados de informação correlaciona-se aos quadros clínicos de aumento de ansiedade e esgotamento psíquico. O fenômeno em questão nos alerta para a necessidade de um olhar mais atento e crítico sobre os processos comunicativos da contemporaneidade, fundamentalmente caracterizados pela incessante produção

de conteúdos vazios, impulsionada pela lógica do consumo e da visibilidade mediática (Trivinho 2022).

A importância da apreensão das raízes arquetípicas para compreensão do fenômeno mediático, contemporâneo e algorítmico reside na possibilidade de situá-lo em seu contexto histórico, cultural e social, permitindo uma reflexão mais cuidadosa. Nesse sentido, a análise das raízes dos fenômenos culturais refina teoria que explicam como e por que determinados fenômenos ocorrem na contemporaneidade. Em suma, o arcaico não morre, apenas encontra-se soterrado, pulsando por debaixo da terra (Morin 1988).

## OBRAS CITADAS

ADORNO, Theodor Wiesengrund & Max Horkheimer. *Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALLCOTT, Hunt & Matthew Gentzkow. Social media and fake news in the 2016 election. *Journal of Economic Perspectives*, Pittsburgh, v. 31, n. 2, p. 211-236, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1257/jep.31.2.211>.

BAITELLO JR., Norval. *O Animal que Parou os Relógios – Ensaios sobre Comunicação, Cultura e Mídia*. São Paulo: Annablume, 1997.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. *A comunidade – a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BOURDIEU, Pierre. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. São Paulo: CISC, 1995.

CASSIRER, Ernst. *Ensaio sobre o homem: uma introdução a uma filosofia da cultura humana*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

CONTRERA, Malena Segura. *Mídia e Pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia*. São Paulo: Annablume, 2002.

CONTRERA, Malena Segura. *O mito na mídia*. São Paulo: Annablume, 1995.

CYRULNIK, Boris. *Os alimentos do afeto*. São Paulo: Ática, 1995.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

JUNG, Carl Gustav. *Obras Completas, Vol. X/2: Aspectos do drama contemporâneo*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1990.

LOTMAN, Iuri. *A estrutura da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

MAGOSSI, Priscila Gonçalves. O espetáculo da incomunicação: o estudo dos efeitos da incomunicação sobre os vínculos sociais por intermédio da imagem no site do orkut. *Encontro Internacional de Comunicação, Cultura e Mídia*, III. São Paulo, 2006.

MAGOSSI, Priscila Gonçalves. *Ritualidades e vida cotidiana na cultura digital: uma investigação sobre as redes sociais Twitter e Facebook*. São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2020.

MAGOSSI, Priscila Gonçalves. Performatividade espectral na cibercultura. *Portal Juristas*, 2025. Disponível em: <https://juristas.com.br/artigos/performatividade-espectral-na-cibercultura/>.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX: o espírito do tempo: necrose*. 2 v. São Paulo: Forense, 1986.

MORIN, Edgar. *O homem e a morte*. Portugal: Europa-América, 1988.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2008

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. A noção de modulação e os sistemas algorítmicos. *PAULUS: Revista de Comunicação da FAPCOM*, São Paulo, v. 3, n. 6, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.31657/rcp.v3i6.111>.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho: Uma Teoria da Comunicação Linear e em Rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

TODOROV, Tzvetan. *A vida em comum*. Campinas: Papirus, 1996.

TRIVINHO, Eugênio. *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVINHO, Eugênio Rondini. O que é Glocal? Sistematização conceitual e novas considerações teóricas sobre a mais importante invenção tecnocultural da civilização mediática. *MATRIZES*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 45-68, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v16i2p45-68>.

VIRILIO, Paul. *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### MACHADO MASHUP OU O HIPERTEXTO LÚDICO: O ALIENISTA CAÇADOR DE MUTANTES<sup>1</sup>

Aulus Martins<sup>2</sup> (UFPEL)

RESUMO: O objetivo deste artigo é refletir sobre a adaptação do conto “O alienista” (1882), de Machado de Assis, para a estética da literatura do *mashup*, tendo como principal objeto de análise a narrativa *O alienista caçador de mutantes* (2010), de Natália Klein. O *mashup* consiste, em linhas gerais, na apropriação de um texto literário clássico e canônico ao qual se inserem elementos oriundos da cultura pop e digital, resultando em um texto híbrido, em que culturas divergentes, ou assim entendidas, se entrelaçam. A apropriação do texto machadiano a partir dessa estratégia levanta questões sobre os processos de adaptação, de modo geral, bem como um debate em torno de noções importantes nesse campo de investigação, tais como originalidade e autoria. Nossa proposta de leitura considera que a adaptação de “O alienista” para a estética do *mashup* pode ser entendida como uma prática de transtextualidade do “regime lúdico do hipertexto”, conforme formulada por Gérard Genette. Também utilizaremos o conceito de “pós-produção”, de Nicolas Bourriaud, para refletir sobre os procedimentos de apropriação na cultura contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: *mashup* literário; transtextualidade; pós-produção; Machado de Assis.

### MACHADO MASHUP O EL HIPERTEXTO LÚDICO: O ALIENISTA CAÇADOR DE MUTANTES

RESUMEN: El objetivo de este artículo es reflexionar sobre la adaptación del cuento “O alienista” (1882), de Machado de Assis, a la estética de la literatura *mashup*, teniendo como principal objeto de análisis la narrativa *O alienista caçador de mutantes* (2010), de Natália Klein. El *mashup* consiste, en términos generales, en la apropiación de un texto literario clásico y canónico al que se incorporan elementos provenientes de la cultura pop y digital, resultando en un texto híbrido en el que se entrelazan culturas divergentes —o consideradas como tales. La apropiación del texto machadiano a partir de esta estrategia plantea cuestiones sobre los procesos de adaptación, en términos generales, así como un debate en torno a nociones importantes en este campo de investigación, tales como originalidad y autoría. Nuestra propuesta de lectura considera que la adaptación de “O alienista” a la estética del *mashup* puede entenderse como una práctica de transtextualidad dentro del “régimen lúdico del hipertexto”, según lo formulado por Gérard Genette. También utilizaremos el concepto de

---

1 Este artigo foi produzido no âmbito do estágio pós-doutoral, sob supervisão do Prof. Dr. Antonio Sanseverino, realizado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, durante o ano letivo de 2024.

2 [aulus.mm@gmail.com](mailto:aulus.mm@gmail.com) – <https://orcid.org/0000-0002-0590-1890>



“postproducción”, de Nicolas Bourriaud, para reflexionar sobre los procedimientos de apropiación en la cultura contemporánea.

PALABRAS CLAVE: *mashup* literario; transtextualidad; posproducción; Machado de Assis.

## MACHADO MASHUP OR THE LUDIC HIPERTEXT: O ALIENISTA CAÇADOR DE MUTANTES

ABSTRACT: This article aims to reflect on the adaptation of the short story “O alienista” (1882), by Machado de Assis, to the aesthetics of *mashup* literature, with the main object of analysis being the narrative *O alienista caçador de mutantes* (2010), by Natália Klein. In general terms, the *mashup* consists of appropriating a classic and canonical literary text to which elements from pop and digital culture are inserted, resulting in a hybrid text in which divergent cultures intertwine or as they are understood. The appropriation of Machado de Assis’s text using this strategy raises questions about adaptation processes in general and a debate around essential notions in this field of research, such as originality and authorship. Our reading proposal considers that adapting “O alienista” for the *mashup* aesthetic can be understood as a practice of transtextuality of the “ludic regime of hypertext” formulated by Gérard Genette. We will also use Nicolas Bourriaud’s concept of “post-production” to reflect on appropriation procedures in contemporary culture.

KEYWORDS: literary *mashup*; transtextuality; post-production; Machado de Assis.

Recebido em 18 de outubro de 2024. Aprovado em 30 de abril de 2025.

### INTRODUÇÃO

A obra de Machado de Assis tem sido constantemente adaptada, em várias direções e com diferentes propósitos, para o cinema, televisão, quadrinhos. Para esta última mídia, as adaptações da obra machadiana são profícuas. A posição canônica do escritor, garantida, dentre outros fatores, pela obrigatoriedade de leitura de seus textos nas escolas (em que pese o espaço reduzido, e em declínio, no ensino da literatura em nosso sistema educacional) explica parte do fenômeno. Nesse sentido, um número significativo das adaptações dos romances e contos mais famosos de Machado de Assis para os quadrinhos atendem a uma demanda do mercado editorial por materiais paradidáticos destinados ao uso em sala de aula. A finalidade dessas adaptações está mais, por hipótese, para uma popularização da obra de Machado de Assis do que propriamente uma releitura criativa ou crítica, com uma evidente preocupação em apresentar, praticamente cena a cena, o enredo dos textos adaptados. Não trataremos, contudo, dessa questão no momento. O que nos interessa é refletir sobre outras direções que as adaptações da obra de Machado de Assis têm tomado. Não exatamente sua popularização (apresentando o enredo das principais obras machadianas aos alunos do ensino médio de uma forma supostamente mais fácil e adequada à faixa etária dos leitores), mas sua inserção na cultura pop e digital. Popularizar, no sentido de tornar conhecido, é diferente de apropriar-se da obra

machadiana a partir das práticas da cultura pop, recolocando-a em outra estética e para um público leitor que possui diferentes paradigmas de leitura do texto literário.

Uma das possibilidades de colocar a obra machadiana em diálogo com a cultura pop são as adaptações de seus textos para o gênero do *mashup* literário. Há pelo menos três títulos que investem nessa estética: *Dom Casmurro e os discos voadores* (2010), de Lúcio Manfredi; *O alienista caçador de mutantes* (2010), de Natália Klein; e *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), de Pedro Vieira. Nos limites deste artigo, elegemos a obra de Natália Klein para discutir sobre essa particular forma de adaptação da obra machadiana.

## A ESTÉTICA DO MASHUP LITERÁRIO

Considerada a obra precursora do *mashup* literário, *Orgulho e preconceito e zumbis* (2010), de Seth Grahame-Smith, publicada originalmente nos Estados Unidos em 2009, foi um sucesso editorial, provocando, na sequência, o lançamento de outras obras com estratégias textuais e editoriais idênticas ou similares, tais como *Sense and sensibility and sea monsters* (2009), de Ben Winters; *Anna Karnivora: a vampire novel* (2009), de B. Will Czolgosz, *Mansfield Park and mummies* (2010), de Vera Nazarian; e *The undead World of Oz* (2014), de Ryan C. Thomas (Krause 2017: 87). A novidade do romance de Grahame-Smith consistia em, pelo menos, três recursos combinados: a relação intertextual com o romance *Orgulho e preconceito* (1813), de Jane Austen, do qual o autor se apropria de grande parte, literalmente; a inclusão de elementos estranhos ou exógenos ao universo ficcional de Austen, oriundos da cultura pop, como os zumbis; a autoria compartilhada (a capa da edição evidencia que o romance é de Jane Austen e Seth Grahame-Smith).

O *mashup* literário é uma manifestação das inúmeras práticas de apropriação na cena cultural contemporânea. Aparentado com o remix na música eletrônica, o *mashup* literário consiste na colagem ou combinação de um texto existente, oriundo da literatura clássica canônica, com elementos da cultura pop e digital. O efeito dessa inusitada mistura é evidentemente paródico. No exemplo de *Orgulho e preconceito e zumbis*, o universo de Austen é invadido por referências da cultura pop contemporânea, provocando um importante desvio do significado “original” do romance publicado no início do século XIX.

Obra híbrida, o *mashup* literário apropria-se, aberta e literalmente, de obras já existentes, e, em função disso, segundo Joan Kristin Bleicher (2017), é associado à “crise de originalidade” da cultura contemporânea, e muitas vezes entendido como “plágio ou falsificação” (Bleicher 2017: 147). No entanto, a proposta do *mashup* literário não é exatamente uma novidade na história da literatura ou arte. Conforme observa George Landow (2015), ao sugerir que sempre tivemos *mashups*, a apropriação de um objeto para a criação de algo novo remete a uma prática essencial da atividade literária, sendo, pois, bastante utilizada por escritores reputados como relevantes e originais, que, aparentemente, não tinham pudores em copiar ou retomar textos do passado

para a criação de suas obras. Dentre os vários exemplos apontados por Landow, destacamos John Milton que, em seu *Paraíso perdido*, apropria-se de temas e trechos da *Ilíada*, de Homero, e da *Eneida*, de Virgílio (Landow 2015: 72-74).

Outro procedimento de apropriação cultural prestigiado que antecede aos *mashups* pode ser encontrado na estética das vanguardas da virada do século XX. Um dos exemplos mais famosos de apropriação de obra, ou objeto, já existente é *A fonte* (1917), de Marcel Duchamp. Se a obra de Duchamp pode ser considerada uma das linhas mestras da arte moderna em diante, caberia perguntar por que sobre os *mashups* literários recai a suspeita de plágio ou falsificação. O problema parece não ser o gesto de apropriação em si, mas o sentido dessa apropriação, ou seja, o que se apropria e com qual intenção se apropria. Por outras palavras, embora a apropriação caracterize o *mashup* literário, nem toda apropriação pode ser entendida como um *mashup*. O gesto de Duchamp desloca um objeto não artístico, cotidiano, de produção industrial, sem aura, para o campo da arte, provocando, portanto, uma “elevação” do objeto apropriado. Já o *mashup* literário opera na direção contrária, por assim dizer, ao se apropriar de um texto clássico, legitimado como obra artística e literariamente relevante, para a esfera da cultura pop e digital, causando, dessa maneira, um “rebaixamento” da obra apropriada.

Para Bleicher, o *mashup* literário instala “um confronto de culturas altas e de entretenimento” (Bleicher 2017: 133). Essa parece ser a questão central do gênero, o choque entre culturas distintas, ou, dito de outra maneira, a tensão entre diferentes perspectivas culturais acerca do texto literário e de sua leitura e, em sentido mais amplo, da própria criação literária, tendo em vista o deslocamento da literatura canônica para o âmbito da cultura de entretenimento. Em função desse deslocamento, a estética híbrida do *mashup* desestabiliza duas importantes questões em torno do texto literário, a saber, a originalidade e a autoria. No sentido da reivindicação de originalidade, os *mashups* não seriam obras originais, posto que se limitariam a copiar um texto pré-existente, este, sim, original. Esta questão é, certamente, complexa e polêmica. No entanto, uma crítica que deprecia o *mashup* literário por falta de originalidade, posta em perspectiva histórica, não se sustenta, diante dos exemplos prestigiados de apropriação. O problema da originalidade (ou falta dela) do *mashup* é potencializado no contexto da cultura digital e suas tecnologias que não apenas facilitam o amplo acesso aos bens culturais como também propiciam sua livre circulação e manipulação, incluindo o procedimento de copiar e colar. Neste caso, o *mashup* não seria uma apropriação criativa (como aquelas prestigiadas pela história da arte e pelo discurso acadêmico), mas algo que qualquer pessoa, com acesso às ferramentas digitais, conseguiria realizar. O processo de combinação e manipulação de obras existentes desafia a noção de originalidade, entendida como criação individual de algo novo e sem antecedentes, ou seja, a produção de uma obra a partir do zero. Essa questão é particularmente sensível na música com a prática do remix, conforme apontam David J. Gunkel (2012) e George Landow (2015). Muito embora o conceito de intertextualidade e seus desdobramentos já tenham colocado em xeque a noção de originalidade romântica, o *mashup* literário, especificamente, ao reaproveitar trechos literais de obras de outros autores, radicaliza a relação intertextual entre as



obras, de modo que, por hipótese, seria inadequado falar em “diálogo”, mas sim, mais apropriadamente, em “cópia”. Embora o *mashup* não resulte, naturalmente, em um texto idêntico à obra apropriada, aproveita-se, ou seja, copia-se, grande parte dela. Seth Grahame-Smith, por exemplo, incorpora cerca de 85% do romance de Jane Austen (Krause 2017: 93).

A questão da originalidade leva à da autoria, inclusive em termos legais, quando, por exemplo, um DJ se apropria de trechos de obras com direitos autorais protegidos. No *mashup* literário, considerando a proposta estabelecida por Grahame-Smith, a autoria “original” é plenamente reconhecida (como certamente não poderia deixar de ser); além disso, a obra apropriada encontra-se em domínio público, afastando o questionamento de apropriação indébita, pelo menos em termos legais. De qualquer maneira, a autoria compartilhada, central na estética do *mashup* literário, coloca as questões de originalidade e autoria no contexto contemporâneo da cultura digital e do entretenimento, em que o avanço das tecnologias propicia, cada vez mais, uma abordagem sobre esse tema a partir de outros pressupostos.

#### **A ARTE DA PÓS-PRODUÇÃO E O REGIME LÚDICO DO HIPERTEXTO**

O deslocamento da “alta cultura” para a “cultura do entretenimento” provoca o tom paródico que o *mashup* literário assume, misturando e provocando o choque ou contraste entre elementos de culturas divergentes, ou assim entendidas. No entanto, nossa hipótese é a de que essa paródia não objetiva satirizar ou dessacralizar a literatura do passado; trata-se, antes, de uma “reprogramação” do texto canônico, para utilizar a expressão de Nicolas Bourriaud, ou de uma “brincadeira cultural”, nas palavras de Gérard Genette.

Em *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (2009), Bourriaud apresenta o conceito de “arte da pós-produção”, refletindo que a arte contemporânea opera em um cenário distinto da produção artística de períodos anteriores. Segundo o autor, o conceito de pós-produção (termo usado originalmente no cinema e na televisão para descrever o tratamento dado a um material bruto) descreve o modo como artistas contemporâneos dialogam com a arte do passado. O autor considera que, ao invés de criar obras novas a partir de uma matéria-prima qualquer, os artistas contemporâneos criam reutilizando e reorganizando produtos culturais já existentes, à disposição de quem quer que seja em um mundo supersaturado de objetos e imagens. Desse modo, cabe ao artista contemporâneo reorganizar esses materiais em novos contextos, obtendo assim novos significados. Não se trata, agora, de “elaborar uma forma a partir de um material bruto”, e sim de reprogramar, ou seja, “trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem” (Bourriaud 2009: 8).

A analogia proposta por Bourriaud para o artista contemporâneo, ou seja, o artista da pós-produção, como um DJ ou um programador, “cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos” (Bourriaud 2009: 8),

ênfatisa a prática da remixagem e apropriação facilitadas pela cultura digital. Os exemplos de trabalhos artísticos da pós-produção fornecidos por Bourriaud pertencem às artes plásticas e visuais. No entanto, é possível aproximar o *mashup* literário da análise do crítico francês. Nesse sentido, o *mashup* literário insere-se no modo de produção contemporâneo, em que o escritor se utiliza daquilo que já está pronto, confundindo, desse modo, a produção de um bem cultural com o seu consumo:

eles [os artistas da pós-produção] não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema e a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou “superadas”, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar. (Bourriaud 2009: 13)

Assim, o *mashup* apropria-se de uma obra literária existente para reinseri-la em outro contexto. O romance de Austen, ou de qualquer outro escritor, é um bem cultural pronto para o consumo, à disposição nessa “loja cheia de ferramentas” que é o mundo contemporâneo. O ato criativo envolvido no *mashup* literário articula, pois, consumo e produção. “Usar um objeto é, necessariamente, interpretá-lo. Utilizar um produto é, às vezes, trair seu conceito” (Bourriaud 2009: 21). Nesse sentido, o *mashup* não apenas consome o texto literário clássico, mas também produz algo novo a partir dele, ou, conforme o vocabulário de Bourriaud, reprograma-o em outro contexto cultural. Ao incluir elementos da cultura pop e digital em um texto clássico, fraturando, pois, “seu conceito”, o *mashup* literário propicia uma reflexão sobre o “mau gosto” resultante da inserção de zumbis, múmias, monstros e vampiros em um universo em que esses elementos não apenas estão ausentes como também não participam da estética do texto original. A esse respeito, Bourriaud entende que o “mau gosto” é um aspecto próprio da estética da pós-produção, que decorre desse deslocamento da “alta cultura”, baseada em uma “ideologia do pedestal e do enquadramento ou moldura” para a “cultura popular”, que se desenvolve na “exaltação do mau gosto, da transgressão, do descomedimento” (Bourriaud 2009: 44).

No âmbito dos estudos da transtextualidade, proposto por Gérard Genette em *Palimpsestos: a literatura de segunda mão* (2010), a prática do *mashup* literário pode ser pensada dentro do que o autor define como “regime lúdico do hipertexto”. Diferentemente dos hipertextos do “regime sério” (*Ulisses*, de James Joyce, ou *Doutor Fausto*, de Thomas Mann) ou do “regime satírico” (*Virgile travesti*, de Paul Scarron), as paródias e pastiches do regime lúdico visam a “uma espécie de puro entretenimento ou exercício prazeroso, sem intenção agressiva ou zombeteira” (Genette 2010: 14). Como se depreende, no regime lúdico a hipertextualidade se manifesta como um jogo com as estruturas e sentidos do hipotexto, do qual o hipertexto se apropria de alguma forma. Não se trata, portanto, no regime lúdico, de reforçar a importância ou relevância do hipotexto, atualizando-o ou até mesmo subvertendo-o (no exemplo de Joyce), ou, ao contrário, dessacralizando-o (como no exemplo de Paul Scarron), e sim submeter o hipotexto a uma “brincadeira cultural” (Genette, 2010: 142), a um jogo em que o leitor se entrega ao prazer de reconhecer as referências e subversões

propostas pelo hipertexto: “tratar e utilizar um (hipo)texto para fins exteriores a seu programa inicial é um modo de jogar com ele e de se jogar dentro dele” (Genette 2010: 145). Entender o *mashup* literário dentro do “regime lúdico do hipertexto” parece-nos apropriado a seu projeto de releitura do texto clássico a partir da cultura pop, mais voltada para o entretenimento, para a “transgressão” e “descomedimento”, para retomar as palavras de Bourriaud. É importante, ainda, observar que o *mashup* literário tende a privilegiar um leitor jovem, mais interessado, por hipótese, na diversão que a leitura proporciona do que em aderir à “cultura do pedestal” que envolve a literatura clássica. Como uma “brincadeira cultural”, o *mashup* propõe com o leitor um jogo em que as transgressões em relação ao hipotexto conduzem à ludicidade, sem outra intenção mais evidente do que a entrega prazerosa ao texto.

#### O ALIENISTA CAÇADOR DE MUTANTES: UM MASHUP BRASILEIRO

Lançada no Brasil em 2010, a obra de Grahame-Smith provocou uma significativa reação no mercado editorial brasileiro — guardada as devidas proporções com o estadunidense. A Editora Lua de Papel, do Grupo Editoria Leya, capitaneou a tentativa de replicar em nosso país o sucesso do *mashup* literário alcançado nos Estados Unidos. Ainda em 2010, lançou o selo “Clássicos Fantásticos”, com a publicação de cinco obras que emulavam a estética de *Orgulho e preconceito e zumbis*. Além das releituras de Dom Casmurro e “O alienista”, já mencionadas, a Lua de Papel também publicou *A escrava Isaura e o vampiro* (2010), de Jovane Nunes, e *Senhora, a bruxa* (2010), de Angélica Lopes, *mashups* das obras de Bernardo Guimarães e José de Alencar, respectivamente. Já o terceiro *mashup* machadiano, *As memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), foi lançado pela Tarja Editorial. O fato de esses títulos terem sido publicados no mesmo ano da tradução brasileira da obra precursora do gênero é um dado significativo. Os cinco *mashups* literários brasileiros emulam as estratégias textuais e editoriais do êxito de Grahame-Smith, indicando o esforço de nosso mercado editorial em adaptar em terra nacional práticas da cultura pop internacionalmente validadas.

Embora os números divulgados pela Editora Lua de Papel indiquem um relativo sucesso da empreitada, com a venda de cerca de 40 mil exemplares (Krause 2017: 108), o projeto de produzir *mashups* de clássicos brasileiros não teve continuidade, e, hoje, os títulos não constam do catálogo da editora. O mesmo pode ser verificado em relação ao lançamento da extinta Tarja Editorial. Desse modo, o aparente fracasso editorial da iniciativa dos *mashups* literários pode indicar muito mais a incipiência do mercado brasileiro em absorver essa demanda da cultura pop do que propriamente o esgotamento do gênero ou o desinteresse de nossos leitores nessa categoria de produto cultural. De qualquer forma, seja pelo motivo que a produção de *mashups* tenha sido interrompida, esses títulos propiciam uma reflexão em torno dos procedimentos estéticos envolvidos na prática do *mashup* literário e, em particular, na adaptação da obra machadiana na contemporaneidade.

*O alienista caçador de mutantes* segue a estética definida por *Orgulho e preconceitos e zumbis*: apropriação e reescrita de um texto literário canônico, em tom paródico, pela inserção de elementos da cultura pop. Natalia Klein foi a autora escalada pela Editora Lua de papel para a adaptação do conto “O alienista” (1882), de Machado de Assis, para a estética do *mashup*. Com apenas dois meses para a entrega da adaptação (Krause 2017: 108), Klein, conforme a informação da orelha do livro, é redatora de humor da TV Globo. Esse dado não é irrelevante. A exemplo de Grahame-Smith, Klein, bem como os demais autores dos *mashups* lançados pela Lua de Papel, possuem experiência como roteiristas para programas de televisão e cinema, indicando, já pela escolha do autor responsável pela adaptação, a proposta de articular a linguagem literária com a da cultura pop ou de massa. No caso de Klein, a autora é creditada como redatora do *Zorra Total*, sucesso humorístico da TV Globo, famoso por sua linguagem irreverente e situações cômicas bem ao gosto do besteirol brasileiro.

Inspirada em reportagens sobre o E.T. de Varginha e em personagens da franquia X-Men (Krause 2017: 94), Klein, fiel à estética do *mashup*, apropria-se de trechos inteiros de “O alienista” de Machado de Assis, mantendo sua estrutura narrativa dividida em treze capítulos e respeitando sua principal linha de enredo: a construção, em tempos remotos, na vila de Itaguaí, de uma polêmica instituição de saúde, a Casa Verde, sob os cuidados do excêntrico médico Dr. Simão Bacamarte. No entanto, a inserção de elementos da cultura pop conduz a narrativa a inusitadas situações. *O alienista caçador de mutantes* narra os acontecimentos de que Itaguaí foi palco depois da queda de uma espaçonave nas redondezas. A partir desse incidente, um vírus alienígena se propagou, transformando os moradores da vila em mutantes. Esse fato gera um problema de saúde pública, por assim dizer, diante do qual a pacata Itaguaí não se encontrava apta a enfrentar:

A Câmara dos Vereadores de Itaguaí, conforme verificaram os cronistas, não tinha nenhuma política definida para o caso de mutantes. Assim é que cada mutante furioso era trancado em um quarto, na própria casa, enquanto os mansos andavam à solta pela rua e muitas vezes até faziam uso de suas mutações em benefício da comunidade. (Klein 2010: 11)

O propósito de *O alienista caçador de mutantes* de Natália Klein não é o de retomar a narrativa machadiana para repensar a noção ou conceito de loucura considerando os aportes teóricos contemporâneos sobre a questão (o que seria um jogo intertextual de outra natureza), e sim reprogramar a narrativa machadiana segundo uma perspectiva orientada pela cultura pop do entretenimento.

A empreitada do alienista Simão Bacamarte não é mais “estudar profundamente a loucura, os seus diversos graus, classificar-lhe os casos, descobrir enfim a causa do fenômeno e o remédio universal” (Machado de Assis 2007: 41). O Bacamarte contemporâneo é um médico infectologista, especialista em *alien*, daí alienista (Klein 2010: 8). A brincadeira em torno da palavra alienista faz sentido, ao explorar esse “outro”, esse “estranho” na raiz do vocábulo. O alienista machadiano persegue aqueles “outros” e “estranhos” que não se enquadrariam em uma “normalidade”. Ao descobrir que é

o único “normal”, Simão Bacamarte conclui que ele é o único e verdadeiro “outro” e “estranho” em Itaguaí, por seu comportamento divergir da maioria dos habitantes da cidade. A sátira machadiana consiste em evidenciar a falência do método da ciência positivista, que, diante do fracasso, volta-se para o senso-comum: normal é aquele que a maioria julga normal, o outro e o estranho é aquele que a maioria julga como tal.

O problema do alienista contemporâneo é aparentemente mais simples, pois sua busca pelo outro ou estranho não se dá no terreno escorregadio da mente humana. O diagnóstico de mutante apoia-se em características visuais que se manifestam na aparência física ou nas habilidades extraordinárias do indivíduo. No entanto, essa reflexão acerca do outro, de quem pode ser considerado normal ou fora dos padrões estabelecidos, sujeita-se à lógica de uma narrativa que investe no humor absurdo, es-crachado. As inúmeras referências à cultura pop e digital (Google, Xuxa, Michael Jackson, o Incrível Hulk, etc.) colaboram para esse tom irreverente, fraturando a todo momento a narrativa com anacronismos e tiradas hilárias. Na cena em que, no texto machadiano, Simão Bacamarte, em meio à rebelião que começava a agitar Itaguaí, envia um ofício à Câmara Municipal renunciando aos recursos públicos destinados ao custeio da Casa Verde, no texto de Klein o documento se transforma em um papel de carta da Hello Kitty com perfume de baunilha — ou morango, como parte do grupo dos rebeldes estava mais inclinado a pensar (Klein 2010: 65).

Esse humor es-crachado não deixa de incluir, entretanto, pinceladas de crítica social e política. A acusação de que a Casa Verde se transformara na “Bastilha da razão humana” (Machado de Assis 2007: 58), em Klein temos um “Carandiru de mutantes” (Klein 2010: 66), ou, ainda, a referência, em Itaguaí, a “um muro antigo, construído para separar a parte nova da cidade, em uma época sombria envolvendo limpeza étnica dos imigrantes oriundos do Rio de Janeiro” (Klein 2010: 51).

Outro elemento que permite um debate voltado a pautas contemporâneas é a notória e caricata homossexualidade de Simão Bacamarte. O texto de Klein é incansável em alusões picantes ao comportamento sexual do médico de Itaguaí: obsessão por símbolos fálicos, uma suspeita cadeira erótica vibratória, uma ardente paixão pelo farmacêutico Crispim Soares. Se o texto de Machado de Assis pode ser lido como uma sátira às convenções sociais (e científicas...) que delimitam a razão da loucura, ou a “normalidade” da “anormalidade”, em Klein:

a representação hiperbólica da homossexualidade de Bacamarte levanta questões oportunas sobre a heteronormatividade. Na superfície, o *mashup* apresenta Bacamarte como o único mutante verdadeiro em Itaguaí, não porque ele seja um alienígena do espaço sideral, mas porque sua orientação sexual o relega à periferia. O tratamento dado por Klein à sua orientação, embora cômico e hiperbólico, sugere que sua “mutação” é perfeitamente aceitável, pois todos são aberrações da natureza, negando assim os conceitos socialmente

construídos de natural, normal e aceitável. Na verdade, a mensagem geral do *mashup* abraça a heterogeneidade e celebra a diversidade.<sup>3</sup> (Krause 2017: 96)

Embora, de fato, questões como as apontadas por Krause permeiam o *mashup* de Natalia Klein, parece-nos que essas questões não são desenvolvidas ou aprofundadas pela narrativa. Como já se sugeriu, o texto empenha-se mais nas tiradas rápidas, de um humor algo delirante e irreverente, do que propriamente em colocar em debate assuntos de natureza política ou social. Além disso, é importante lembrar que, no desfecho da narrativa, após descobrir que era o único e verdadeiro alienígena da vila, Simão Bacamarte recolhe-se a Casa Verde, onde “entregou-se ao estudo e à cura de si próprio, pois era, o próprio alienista, o ET de Itaguaí” (Klein 2010: 126). Após dezessete meses de tentativas frustradas de reconstruir os destroços da espaçonave que o trouxera à vila, Simão Bacamarte finalmente parte “rumo ao infinito” (Klein 2010: 126). Assim, a partida do alienista sugere, ao final das contas, a impossibilidade de conciliar esse “outro” à ordem estabelecida.

Isso não significa dizer que o texto de Klein tenha falhado em seu intento de reler ou adaptar a obra machadiana. *O alienista caçador de mutantes* propõe-se em adaptar o conto de Machado de Assis segundo uma estética cuja finalidade é deslocar o texto clássico para outro lugar, a cultura pop e do entretenimento. Ou, para falar nos termos de Bourriaud, retirar o texto machadiano do “pedestal” da alta cultura, para reinseri-lo em um contexto do qual a obra machadiana não faz parte. Mesmo que “O alienista” seja uma obra que utiliza o humor e a sátira, o humor e a sátira de Klein pertencem a outro tempo e, sobretudo, a outra linguagem, a outro modo de extrair o riso do leitor. Apelando constantemente para a cultura pop, com seus clichês, exageros e “mau gosto”, certamente que se poderia dizer que Klein transformou o texto de Machado de Assis em um programa do *Zorra Total*. Se esta foi a intenção de Klein, a autora obteve sucesso. Jogar desse modo com o texto machadiano não é, de forma alguma, desmerecer ou desrespeitar o legado do autor de “O alienista”. O *mashup* literário de Klein não tem por objetivo substituir o texto de Machado de Assis, não se autoproclama como mais interessante ou fácil aos jovens leitores, por apresentar uma linguagem mais próxima dos jovens leitores, tampouco de mostrar outro Machado de Assis, divertido como os atuais programas de televisão.

O que está em jogo no *mashup* machadiano de Natalia Klein é o próprio jogo, a brincadeira com o texto canônico e altamente prestigiado pela cultura letrada. Esse propósito lúdico, poderíamos argumentar, retira a força crítica do texto de Machado de Assis, transformando uma questão importante do século XIX (a ciência positivista como exercício de um poder soberano) em tiradas humorísticas de fácil entendimento. Além disso, trata-se ainda de uma adaptação que não remete o leitor ao texto

3 Klein’s hyperbolic representation of Bacamarte’s homosexuality raises timely questions about heteronormativity. On the surface, the *mashup* presents Bacamarte as the only true mutant in Itaguaí, not because he is an alien from outer space, but because his sexual orientation relegates him to the periphery. Klein’s treatment of his orientation, although comically hyperbolic, suggests that his “mutation” is perfectly acceptable since everybody is an aberration of nature, thus negating the socially constructed concepts of natural, normal, and acceptable. In fact, the overall message of the *mashup* novel embraces heterogeneity and celebrates diversity.

“original” de modo a propiciar uma leitura mais aprofundada da obra de Machado de Assis e de sua permanência na contemporaneidade. Nesse caso, a leitura, fiel ao jogo proposto, estaria limitada ao riso diante da percepção das inusitadas alterações realizadas por Klein em *O alienista caçador de mutantes*, como, por exemplo, a transformação do circunspeto e abnegado Simão Bacamarte em um homossexual extremamente estereotipado, digno do *Zorra Total*. No entanto, essas afirmações não são adequadas à estética do *mashup* literário, por deixarem de reconhecer sua mais importante característica: a brincadeira promovida pela cultura do entretenimento. A adesão do leitor ao *mashup* literário depende da entrega ao jogo das referências à cultura pop e do reconhecimento de que a apropriação do texto canônico significa exatamente o que essa estética se propõe a fazer: uma brincadeira. Por certo que essa brincadeira coloca interessantes questões acerca da leitura e recepção de uma obra literária em contextos culturais distintos daquele em que foi inicialmente concebida. Nesse sentido, o *mashup* nos lembra que os textos literários não possuem um sentido fixo e que toda adaptação, independentemente de seus deslocamentos e subversões, é sempre um modo de interpretar e atestar a permanência de uma obra no imaginário cultural, por mais mutável que esse imaginário se configure.

#### OBRAS CITADAS

ASSIS, Machado de. *O alienista. 50 contos de Machado de Assis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BLEICHER, Joan Kristin. The manifestation of *mashup*-up categories. Gertraud Koch (ed.). *Digitisation: theories and concepts of empirical culture research*. London, New York: Routledge, 2017. 132-154.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção; como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Cibele Braga et. al. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GRAHAME-SMITH, Seth. *Orgulho e preconceito e zumbis*. Trad. Luiz Antonio Aguiar. São Paulo: Intrínseca, 2010.

GUNKEL, David J. What Does it Matter Who is Speaking? Authorship, Authority, and the *Mashup*. *Popular Music & Society*, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/03007766.2010.538228>.

KLEIN, Natalia. *O alienista caçador de mutantes*. São Paulo: Lua de Papel, 2010.

KRAUSE, James R. Remixing Machado de Assis: three contemporary Brazilian parody *mashup* novels. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 15, n. 1, p. 85-113, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5935/1679-5520.20170006>.

LANDOW, George. We Have Always Had Mashups, or Mashing Up Transmediality. *International Journal of Transmedia Literary*, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.7358/ijtl-2015-001-land>

MANFREDI, Lúcio. *Dom Casmurro e os discos voadores*. São Paulo: Lua de Papel, 2010.

VIEIRA, Pedro. *Memórias desmortas de Brás Cubas*. São Paulo: Lua de Papel, 2010.



---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### LIVRARIA GRÁFICA: DIÁLOGOS ENTRE LITERATURA, EDIÇÃO INDEPENDENTE E CULTURA DIGITAL

Maria Elisa Rodrigues Moreira<sup>1</sup> (Mackenzie)  
e Juan Ferreira Fiorini<sup>2</sup> (Instituto Cervantes/SP)

RESUMO: O artigo analisa o impacto da cultura digital no mercado editorial e reflete sobre o projeto da Livraria Gráfica, que explora novos métodos de produção e circulação de livros, detendo-se sobre seu título de estreia, *Deus Deus*. Fundada em 2023, em uma colaboração entre a editora Lote 42 e o estúdio de design Casa Rex, a Livraria Gráfica aposta em modelos de financiamento coletivo, produção sob demanda e técnicas artesanais, integrando práticas tradicionais com o potencial das plataformas digitais. O projeto se alinha, assim, ao cenário da produção editorial independente e ao conceito de bibliodiversidade, buscando diversificar a produção editorial e resistir à padronização imposta por grandes conglomerados e empresas de tecnologia. Conclui-se que a Livraria Gráfica representa uma forma de resistência cultural, capaz de promover a diversidade de vozes e o pensamento crítico no campo editorial e literário contemporâneos, por meio do estabelecimento de diálogos entre a produção e a circulação da literatura, o circuito do livro, a edição independente e a cultura digital.

PALAVRAS-CHAVE: edição independente; cultura digital; bibliodiversidade; mercado editorial.

### LIVRARIA GRÁFICA: DIÁLOGOS ENTRE LITERATURA, EDICIÓN INDEPENDIENTE Y CULTURA DIGITAL

RESUMEN: Este artículo examina el impacto de la cultura digital en el mercado editorial independiente, centrándose en el proyecto Livraria Gráfica, el cual explora métodos innovadores de producción y distribución de libros a partir de su título debut, *Deus Deus*. Fundada en 2023 como una colaboración entre la editorial Lote 42 y el estudio de diseño Casa Rex, Livraria Gráfica adopta modelos de financiamiento colectivo, producción bajo demanda y técnicas artesanales, integrando así prácticas tradicionales con las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales. El proyecto se alinea con la escena de la edición independiente y el concepto de bibliodiversidad, buscando diversificar la producción editorial y resistir la estandarización impuesta por los grandes conglomerados y empresas tecnológicas. La investigación concluye que Livraria Gráfica representa una forma de resistencia cultural capaz de promover voces diversas y el pensamiento crítico en los ámbitos literarios y editoriales contemporáneos,

---

1 [elisarmoreira@gmail.com](mailto:elisarmoreira@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-2177-7762>

2 [fiorini.juan@gmail.com](mailto:fiorini.juan@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-5697-4857>



al establecer diálogos entre la producción y la circulación de la literatura, el circuito del libro, la edición independiente y la cultura digital.

PALABRAS CLAVE: edición independiente; cultura digital; bibliodiversidad; mercado editorial.

## LIVRARIA GRÁFICA: DIALOGUES BETWEEN LITERATURE, INDEPENDENT PUBLISHING, AND DIGITAL CULTURE

**ABSTRACT:** This article examines the impact of digital culture on the independent publishing market, focusing on the Livraria Gráfica project, which explores innovative methods of book production and distribution through its debut title, *Deus Deus*. Founded in 2023 as a collaboration between Lote 42 publishing house and Casa Rex design studio, Livraria Gráfica embraces crowdfunding models, on-demand production, and artisanal techniques, thereby integrating traditional practices with the affordances of digital platforms. The project aligns with the independent publishing scene and the concept of bibliodiversity, seeking to diversify editorial production and resist against the standardization imposed by the large conglomerates and technology companies. The research concludes that Livraria Gráfica represents a form of cultural resistance capable of promoting diverse voices and critical thinking in contemporary literary and publishing fields by establishing dialogues between the production and the circulation of literature, the book circuit, independent publishing, and digital culture.

**KEYWORDS:** independent publishing; digital culture; bibliodiversity; publishing market.

Recebido em 17 de maio de 2024. Aprovado em 30 de abril de 2025.

### INTRODUÇÃO

No prólogo de *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, publicado originalmente em 1977, Roger Chartier (1998: 13) afirma que “a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler”. Hoje, após quase cinquenta anos, sabemos que essa revolução foi ainda mais longe, uma vez que estamos imersos na chamada era pós-digital, na qual, segundo Walter Longo (2014: 15), “a presença da tecnologia digital é tão ampla e onipresente que, na maior parte do tempo, nem notamos que ela está lá. Só percebemos sua existência quando falta. Essa total ubiquidade da tecnologia digital provoca impactos em todos os aspectos da vida”.

Esse contexto afetou todas as dimensões de nossas práticas culturais, e, quando pensamos na indústria do livro, isso não é diferente. Não se trata da substituição de um ecossistema cultural, associado ao livro impresso, por outro: trata-se, antes, de um complexo processo de mudanças provocadas pela expansão do digital, em que práticas tradicionais e já consolidadas convivem com novos modos de se produzir, financiar, colocar em circulação, consumir e criticar esses objetos. As separações, antes claras, entre as etapas do circuito do livro, tornam-se cada vez mais esgarçadas, num processo de convergência que embaralha papéis e momentos antes distintos. O próprio Chartier (1998: 16-17) já delineava essa perspectiva, ao afirmar que se, no século XIX, em decorrência da revolução industrial da imprensa, “os papéis do autor,

do editor, do tipógrafo, do distribuidor, do livreiro estavam então claramente separados”, com o mergulho no universo eletrônico isso se alterou consideravelmente, sendo que “todas estas operações podem ser acumuladas e tornadas quase contemporâneas umas das outras”.

Yann Sordet, ao pensar nesse processo de desenvolvimento dos anos 1980 até a contemporaneidade em seu *História do livro e da edição*, reforça as inúmeras mudanças que se processam na economia do livro desde então:

O trabalho de composição, de articulação das imagens e do texto e de paginação tornou-se, a partir da década 1980, acessível aos particulares, com o desenvolvimento dos microcomputadores e a diversificação, para o mercado dos consumidores individuais, dos produtos de software concebidos para a edição profissional. A microinformática oferece a possibilidade de realizar pessoalmente o conjunto das etapas do processo e, depois, a formatação dos conteúdos [...] até à impressão, ou mesmo até à distribuição, facilitada pela expansão da Internet no final do século XX. (2023: 597)

É já nesse novo cenário, no qual a vida humana está indissolúvelmente associada ao digital, que John B. Thompson publica seu *As guerras do livro: a revolução digital no universo editorial*, de 2021. Ainda no prefácio ao volume, Thompson (2021: 1) afirma que a revolução tecnológica ocorrida nas últimas décadas é “tão radical e tão abrangente como nunca houve na longa história da espécie humana”, lançando-nos em um “mundo que, no que se refere a formas e canais de informação e comunicação, é profundamente diferente do mundo que existiu há apenas meio século”, quando Chartier fez os apontamentos com que iniciamos este artigo. Esse processo, ainda conforme Thompson (2021), não poderia ser pensado exclusivamente em termos tecnológicos. Afinal, quando as tecnologias digitais passam a atravessar o campo editorial, elas encontram instituições, atores e práticas sociais já existentes e, muitas vezes, consolidados, com os quais vão se chocar, mas, também, negociar interlocuções, num movimento que tanto pode levar a novos modos de se executar antigas tarefas quanto à criação de distintas atividades que envolvem atores sociais até então estranhos ao circuito do livro.

É esse o contexto que, conforme o pesquisador, leva ao que ele denomina como *as guerras do livro*, uma série de contendas que suscita “conflitos agudos entre as editoras e os novos concorrentes, entre os quais novas e poderosas empresas de tecnologia” (Thompson 2021: 4). Esse mesmo cenário, no entanto, também cria brechas no campo editorial para que atores periféricos à economia do livro busquem novas formas para com ele dialogar, por meio de vínculos mais ou menos fortes. Assim, ao mesmo tempo em que organizações tradicionais criam estratégias que lhes permitam manter seu lugar de destaque ou mesmo fazê-lo avançar, vários outros sujeitos buscam se inserir nesse circuito por meio da experimentação de novas formas de criação e difusão do livro.

Um exemplo desses novos atores, que correm nas margens da indústria do livro, são as editoras independentes, tradicionalmente percebidas como “um viveiro ou laboratório de inovação” (Sordet 2023: 653), que muitas vezes propõem formatos alternativos para os processos de criação, produção, financiamento e circulação de suas obras. É nesse espaço singular que acreditamos estar inserido o projeto aqui posto em destaque, a Livreria Gráfica, sobre a qual refletiremos neste artigo.

A concepção de *editora independente* não é unívoca, nem pode ser traçada desconsiderando-se particularidades dos mercados editoriais de distintos locais. Uma importante referência para o debate está dada pela *Declaração Internacional de Editores e Editoras Independentes*, de 2014, que foi redigida por 60 editores independentes, oriundos de 38 países, que se reuniram no encontro de encerramento do Congresso Internacional de Editores Independentes 2012-2014, organizado pela Aliança Internacional de Editoras Independentes e realizado na Cidade do Cabo. Coletivamente, após uma série de oficinas preparatórias realizadas ao longo dos dois anos do congresso, os participantes do evento redigiram uma declaração pública que foi assinada por 400 editores de 45 países.

Essa declaração, que tem por foco a garantia e o fortalecimento da bibliodiversidade, após ressaltar as especificidades socioeconômicas, históricas e políticas das editoras independentes, propõe a seguinte definição de editor independente:

O editor independente concebe assim a sua política editorial em total liberdade, de modo autónomo e soberano. Não é o órgão de expressão de um partido político, uma religião, uma instituição, um grupo de comunicação ou uma empresa. [...] é um editor criativo: através das suas escolhas editoriais, muitas vezes inovadoras, da sua liberdade de expressão e dos riscos editoriais e financeiros assumidos, participa no debate de ideias, na emancipação e no desenvolvimento do pensamento crítico de leitores. Neste sentido, é um actor importante da bibliodiversidade. (Aliança Internacional de Editores Independentes 2014: 4)

O fortalecimento das editoras independentes está intimamente associado a todo o contexto de mudança na economia do livro e às guerras do livro apontadas por Thompson. Para sobreviver em um universo que vem sendo atravessado tanto por grandes grupos editoriais quanto por empresas de tecnologia que encontraram no mercado livreiro um novo filão, as editoras independentes precisaram se reunir e propor políticas capazes de garantir que os (poucos) atores sociais que monopolizam grande parte da economia do livro não acabem por minimizar ou mesmo destruir a diversidade cultural, de materialidades, de processos de produção e circulação do livro, que fomentam a criatividade e a diversidade como elementos essenciais a esse mercado. Reforça-se, na declaração, que “Num contexto de excesso de informação, de concentração dos meios de comunicação e de padronização dos conteúdos, é essencial acautelar a liberdade de expressão para que não sirva apenas a voz dos grupos ou dos poderes dominantes” (Aliança Internacional de Editores Independentes 2014: 7). É esse o cerne do conceito de bibliodiversidade, assim apresentado por Susan Hawthorne em seu *Bibliodiversidade: um manifesto pelas edições independentes*:

A bibliodiversidade ocorre quando o solo profundo da cultura se encontra bem nutrido e a multiplicidade de posturas epistemológicas é incentivada. É isso o que entendo por multiversidade cultural. As pequenas editoras e as editoras independentes contribuem com a multiversidade cultural ao publicar materiais culturais de maneira consciente – por exemplo, quando se arriscam a publicar textos que se inspiram na cultura não homogeneizada e quando produzem livros que representam uma ampla variedade de pontos de vista e posições epistemológicas. (Hawthorne 2024: 18)

O projeto Livraria Gráfica parece-nos dialogar diretamente com a concepção de editor independente e com a preocupação com a manutenção da bibliodiversidade, aproveitando-se de novas possibilidades tecnológicas, associadas a outras práticas sociais do circuito do livro. Para refletirmos a seu respeito, organizamos este artigo em duas seções, além desta introdução e de nossas Considerações finais: na primeira seção, discorreremos sobre a Livraria Gráfica, apresentando o projeto, as publicações já lançadas e suas estratégias editoriais; na segunda seção analisamos a primeira publicação do projeto, *Deus Deus*, a qual destacamos por seus vínculos mais diretos com as textualidades digitais.

## 1. A LIVRARIA GRÁFICA E SUAS PROPOSTAS

Criada em 2023, em uma parceria entre a editora Lote 42 e o estúdio de design Casa Rex, a Livraria Gráfica, segundo o seu site oficial (Figura 1), tem como princípio “explorar novas maneiras de produzir e circular livros”. Ainda, “durante um período específico, o site da Livraria Gráfica coloca à venda uma única publicação. [...] A tiragem da publicação vai depender das vendas. Ou seja, será produzida a quantidade que for vendida”. Dessa maneira, o projeto alia a exclusividade à viabilidade de editar livros de modo artesanal, recorrendo simultaneamente a técnicas tradicionais de produção (como impressão em tipografia, encadernação manual, uso de serigrafia e carimbos, entre outros) e a um sistema baseado em redes digitais para a divulgação e a comercialização dos livros, aproximando leitores e editora e excluindo intermediários comerciais, como distribuidoras ou livrarias.

Figura 1 – Homepage da Livraria Gráfica.



Fonte: <https://www.livrariagrafica.com.br>.

Mesmo que nas informações encontradas em seu site (<https://lote42.com.br>) a editora Lote 42 não explicita que se trata de uma editora independente, nem seja uma signatária da *Declaração Internacional de Editores e Editoras Independentes*, ao afirmar que suas publicações se voltam a “autores que exploram as possibilidades da linguagem, questionam o status quo e têm uma abordagem criativa frente à vida contemporânea”, é possível que identifiquemos seus vínculos com características centrais desse tipo de editoras, como a criatividade, a independência e a valorização da bibliodiversidade. Além disso, a Lote 42 ao longo de sua trajetória:

viria a figurar no mercado editorial como uma das principais editoras independentes, tendo seus editores como organizadores da Feira Miolo(s) e idealizadores da “irmã” Banca Tatuí – o vocativo, que estabelece o parentesco, é utilizado pela página da Lote 42 no Facebook – como um importante ponto de vendas de várias editoras independentes em São Paulo. (Limão 2021: 12)

A casa Rex, por seu turno, em seu site (<https://casarex.com>) se autodescreve como “uma multipremiada casa criadora de design visual que tem o Brasil como tarefa”. À sua frente, encontra-se Gustavo Piqueira, designer polivalente que já ganhou mais de 500 prêmios internacionais e publicou mais de 40 livros, dos quais 9 foram lançados pela Lote 42 — o primeiro deles, *Seu Azul*, de 2013, é o quarto livro publicado pela editora. A ele se seguiram: *Lululux* (2015); *Valfrido?* (2016); *De novo* (2018); *Nove meses* (2018); *Brasil Zero-Zero* (2019); *Bibi* (2019); *O* (2020); e *Poema Pintura Performance* (2022). Além desses livros, destaca-se também a coleção *Gráfica Particular*, uma parceria entre Piqueira, responsável pela curadoria e pelos textos dos livros, e a editora, que os publicou: foram, ao todo, 5 volumes — *Gogmagog! Morris Cox e sua Gogmagog Press* (2017), *A cantora careca de Massin* (2018), *Sebastião Nunes: Delirante Lucidez* (2018), *Mestiços: primeiros cruzamentos entre texto, imagem e objeto nos livros do modernismo brasileiro* (2019) e *A cidade sem nome de Torres-García* (2021).

Esses exemplos indicam uma parceria já consolidada entre a Casa Rex e a Lote 42, de modo que a primeira acaba por atravessar também o cenário editorial independente, mobilizando processos criativos que ganham forma em livros de características as mais diversas. O projeto da Livraria Gráfica, portanto, aparece como uma nova ramificação nessa trajetória de trabalho coletivo, que dessa vez passa a experimentar também novos caminhos para a publicação e a comercialização dos livros — feito por meio de vendas antecipadas, esse sistema particular de financiamento coletivo garante os recursos para a edição do livro e também assegura sua exclusividade, uma vez que não é possível adquirir os títulos após a breve janela de suas vendas —, assim como para sua divulgação — a qual ocorre, quase exclusivamente, online, nos sites e redes sociais do projeto, mas com a possibilidade de se conhecer um exemplar físico da obra, que fica exposto na Banca Tatuí, o ponto de comercialização da editora, durante o período de vendas.

O primeiro livro do projeto, *Deus Deus*, foi anunciado no dia 01 de março de 2023 e ficou disponível para venda até o dia 31 do mesmo mês, período no qual foram realizadas diversas atividades de divulgação, presenciais e remotas, como uma visita às

oficinas gráficas do projeto durante o Indie Book Day, na qual os interessados conheceram os equipamentos e materiais do ateliê, e ainda puderam imprimir um cartaz em serigrafia elaborado por Piqueira para o projeto. Os outros livros publicados em 2023 foram: *A guerra contra os otomanos* (disponível para venda de 1 a 15 de junho de 2023, e cujas compras no primeiro dia deram direito a um cartaz exclusivo assinado por Gustavo Piqueira); *Poesia pra matar o corona* (comercializado de 1 a 20 de julho de 2023, que também contou com um brinde exclusivo elaborado pelo autor e distribuído aos consumidores que efetuaram a compra no primeiro dia); e *Na livraria com Orwell* (à venda de 1 a 20 de agosto de 2023).

Depois de quase um ano de silêncio, em julho de 2024 as atividades do projeto voltaram a ser anunciadas em suas redes sociais. O quinto livro da Livraria Gráfica, *Sapos e sonhos*, ficou disponível para venda de 1 a 20 de agosto de 2024. Nesse período, postagens que abordavam o livro e seu processo de elaboração, assim como a questão dos sonhos, ocuparam o feed do projeto e culminaram com o anúncio de um evento de lançamento do livro que aconteceu no dia 18 de agosto (antes do término do período de vendas), no Galpão Comum, um espaço independente dedicado à cidade e à imagem localizado nas proximidades da Lote 42 e da Banca Tatuí.

O fim de agosto chegou com o anúncio do sexto livro a integrar o projeto, *Carro preto estacionado em frente a um celeiro no meio do mato*, que esteve disponível para venda entre os dias 01 e 20 de setembro de 2024. A divulgação envolveu uma série de postagens que antecedeu a informação do título da obra, centradas em parte de uma fotografia na qual se via um carro preto, o que posteriormente se justificou com as informações sobre o livro: nele, três escritores — Ana Elisa Ribeiro, Cristhiano Aguiar e Yuri Pires — partiram de uma fotografia de Gustavo Piqueira, a que fora divulgada nas redes sociais, para a construção de seus textos. Foi feito ainda, no período de vendas, o lançamento do livro com a presença de um de seus autores.

Na sequência, anunciou-se o sétimo livro do projeto, também sem indicação inicial de seu título e usando como estratégia a criação de suspense em relação ao seu teor. Disponível entre os dias 01 e 20 de outubro de 2024, o livro *Meu querido comandante*, de Ricardo Lísias, dialoga com a arte postal brasileira ao construir-se em um suporte não convencional. Na campanha de lançamento, foi realizada uma aula gratuita com o autor que teve como tema “A literatura em suportes alternativos”. O ritmo retomado no segundo semestre de 2024 aponta, assim, para a continuidade do projeto, ainda que o silêncio após a divulgação do último livro evidencie que ele pode ser atravessado por períodos de hibernação.

## 2 DEUS DEUS

O primeiro livro publicado pela Livraria Gráfica tem um vínculo bastante peculiar com as textualidades digitais, uma vez que indica como um de seus autores o Twitter: a ficha catalográfica de *Deus Deus* informa que a obra tem dois autores, Deus e Twitter, e não apresenta nenhum outro dado de interferência, em termos editoriais, humana,

como seria o caso de um compilador, um curador ou um organizador. É como se o livro fosse criado tal qual o mundo, a partir dessas duas entidades um tanto abstratas e incomensuráveis. Parece-nos que essa estratégia de rasura da autoria, calcada na ausência de uma escrita de *punho próprio*, é um dos artifícios utilizados no livro para problematizar uma série de questões associadas ao mundo contemporâneo, como discutiremos adiante.

O vínculo com o digital que se sintetiza na indicação autoral aponta para a própria estrutura composicional do livro, que se faz por meio da intercalação entre versículos do livro do Gênesis, da *Bíblia*, e textos publicados no Twitter que mencionem a palavra *deus*. Este, assim, além de figurar como um dos autores do livro (em sua perspectiva personalizada, Deus, nome próprio), estabelece-se também como o índice comum que permite a aproximação entre as duas textualidades, a bíblica e a da rede social, e entre as duas entidades que seriam por elas responsáveis.

Integram o livro, ainda, dois outros textos, para os quais não há qualquer indicação de autoria que os fizesse divergir do texto central — ou seja, é como se eles também tivessem sido elaborados por Deus e pelo Twitter. O primeiro desses textos discorre sobre a primeira obra impressa, e recupera a importância de Gutenberg como o inventor da impressão com tipos móveis, que teria revolucionado a economia do livro. Ao mesmo tempo, o texto modaliza essa importância ao agregar a informação de que novas pesquisas revelam que a história da impressão foi permeada por um olhar eurocêntrico que desconsiderou sistemas similares desenvolvidos na Ásia séculos antes. Ainda que a história de Gutenberg possa ser posta em revisão, o primeiro livro cuja impressão foi a ele atribuída é uma das obras mais populares de todo o mundo, a Bíblia: “A edição produzida por Gutemberg entre 1450 e 1455, além da alcunha óbvia (‘Bíblia de Gutenberg’) também ficou conhecida como a Bíblia de 42 linhas, ou B42 (referente ao número de linhas de cada página)” (Deus; Twitter 2023: 38).

Esse texto segue apontando as relações entre a Bíblia e o livro impresso, afirmando que mesmo antes da impressão é a Bíblia a responsável por popularizar o formato de códice que segue sendo, ainda hoje, o mais diretamente associado ao objeto livro. É também ela que pode ser considerada o primeiro *best-seller* impresso de que se tem notícias: a Bíblia luterana teria vendido mais de 500 mil exemplares poucos anos após ter sido lançada. O texto finaliza com uma reflexão sobre as mudanças ocorridas desde então e a afirmação corrente de que “o livro impresso já não está com nada” (Deus; Twitter 2023: 42), contra a qual contrapõe a opinião de que, se forem levados em consideração os *tuítes* que compõem o livro, “quem parece que de fato já viu dias melhores foi mesmo Deus...” (Deus; Twitter 2023: 42).

O segundo texto a integrar o livro aborda as redes sociais, com destaque para o Twitter, “uma rede social com ares antissociais” (Deus; Twitter 2023: 45) que foi criada pelo homem, que por sua vez teria sido criado por Deus. O texto segue destacando o tipo de comunicação que impera nessa rede, na qual o leitor precisa seguir o “pergaminho infinito do site” atento para não se perder entre a enchente de postagens curtas (determinadas pelo limite de 280 caracteres imposto a cada *tuíte*) e desarticuladas umas das outras, que podem ser curtidas, compartilhadas ou mesmo



respondidas por ele. A falta de filtros e a diversidade dos interlocutores fazem com que entre essa infinidade de postagens proliferem mensagens problemáticas, descontextualizadas, *fake news*, que disseminam informações incorretas e perpetuam preconceitos, violências e desrespeito.

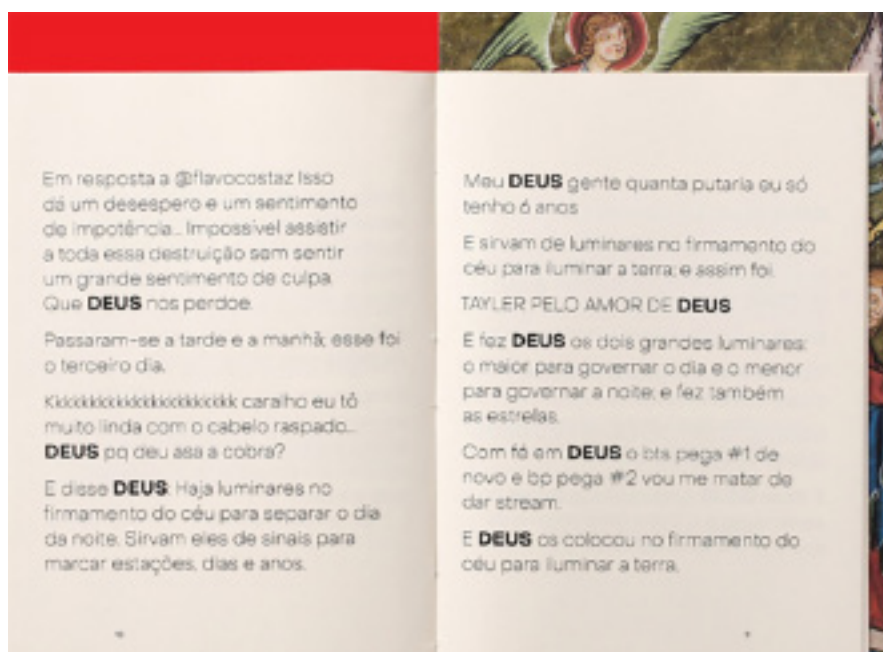
Nos dois últimos parágrafos do texto, indica-se o processo de elaboração do livro, numa espécie de registro da descrição metodológica que o norteou:

O presente livro deixou-se guiar pelo aleatório. Segundo Einstein, Deus não joga dados, portanto essa mistura não tem nada a ver com Ele.

O critério foi buscar a postagem mais recente com a palavra Deus e intercalar com os versículos bíblicos do Gênesis, o primeiro livro da Bíblia. Uma rede de pesca, uma pesca na rede, instantâneos do fluxo incessante de evocações divinas tuitadas, retuitadas, Filipão One Piece kkkkkkk tô bloqueada meu Deus. (Deus; Twitter 2023: 47)

O jogo textual irônico que permeia o livro (Figura 2) é aqui bastante presente, e amplifica-se pela estratégia de junção dos dois tipos de textos, advindos de fontes populares e públicas de consumo, circulação e recepção — a Bíblia e o Twitter —, os quais são igualados em uma mesma materialidade, seja ela discursiva ou gráfica, conforme impressa na edição do livro.

Figura 2 – Página do livro com a mescla entre fragmentos do Gênesis e tweets.



Fonte: Publicada no Instagram [da Livreria Gráfica, em 01 mar. 2023](#).

Essa homogeneidade gráfica, em um primeiro momento, parece reduzir os dois textos-fonte a uma e a mesma coisa, como uma espécie de recurso performático

possível no qual a leitura permaneceria uniforme entre cada trecho. No entanto, ao trazer a colagem textual como princípio, *Deus Deus* exige dos leitores uma pré-identificação das fontes ali intercaladas, uma vez que para garantir seu efeito de ironia é preciso que sejam reconhecidas as diferentes texturas do material disponibilizado — e aqui a palavra *texturas* é usada para remeter às textualidades legíveis no livro.

Além da perspectiva irônica, que reforça um olhar crítico seja para a religião, seja para a tecnologia (talvez tida por muitos como o novo deus contemporâneo), colocando em xeque as duas entidades de poderes cosmogônicos ao rasurar as diferenças entre elas, interessa-nos destacar outras duas possíveis chaves de leitura mobilizadas pela intercalação entre os preceitos bíblicos da criação e as evocações subjetivas a um deus, em seu instante criador, presentes nos tuítes.

A primeira delas parte do *trabalho da citação* e de seus deslocamentos criativos, tal qual aponta Antoine Compagnon: “Quando cito, extraio, mutilo, desenraízo. [...] O fragmento escolhido converte-se ele mesmo em texto, não mais fragmento de texto, membro de frase ou de discurso, mas trecho escolhido” (2007: 13). No entanto, *Deus Deus* não é simplesmente um conjunto de citações, de mutilações de textos outros que teriam por finalidade corroborar a escrita de um autor, mas antes um “gesto de fazer de um conteúdo original [sejam eles os tuítes ou os versículos] uma outra coisa, mas não por meio de uma nova invenção, e sim pela reproposição ou reenquadramento pela seleção, edição e recontextualização” (Villa-Forte 2019: 19). Nesse gesto, segundo Leonardo Villa-Forte, a apropriação, a cópia e o deslocamento se tornam método, técnica e restrição, tal como ocorre na composição de *Deus Deus*. Essa perspectiva ainda pode ser aproximada da própria estrutura discursiva dos textos que compõem tanto a Bíblia quanto o Twitter: afinal, ambos partem de uma conjugação de diferentes pontos de vista, narrativas e sujeitos autorais que são subsumidos em uma única textualidade, que os homogeneiza e apaga qualquer rastro de diferença.

A segunda chave de leitura que apontamos é justamente a problemática do autor, pela qual podemos nos aproximar de *Deus Deus* naquilo que se entende por uma *escrita não-criativa* (Goldsmith 2011). Esta se caracteriza justamente pelos gestos de captura e apropriação de textos, pelos encaixes e manipulações desses textos para compor o conteúdo de um terceiro texto, e pela colagem de alguns desses textos-base de maneira tal que se aglutinem e convertam em um produto único, ainda que nele reconheçamos sua hibridez.

Em *Deus Deus*, a colagem entre os versículos do Gênesis e os tuítes selecionados revela o desmembramento dos dois textos-fonte, extraídos de seus contextos originais de produção e recombinações sem a presença de um texto de *punho próprio* do responsável pela colagem — ainda que o resultado dessa colagem seja um novo texto oriundo do trabalho de curadoria desse autor, que se *esconde* por trás das duas entidades que *assinam* a obra e se insere nesse processo multiautoral. A autoria dos tuítes, por seu turno, é totalmente apagada pela colagem, de modo que os textos criados originalmente em caráter digital e público se revestem de outra camada e se tornam tão públicos e anônimos quanto o texto bíblico, com a diferença de que o tom apelativo e informal que permeia a rede social é mantido, instaurando

circunstâncias de humor e mesmo de absurdo nessa obra escrita *a quatro mãos* por Deus e pelo Twitter, que assim criam um outro mundo, paralelo, que ao mesmo tempo nos assombra, nos diverte e nos faz refletir sobre nossa contemporaneidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Livraria Gráfica, resultado de uma parceria entre a Editora Lote 42 e o estúdio de design Casa Rex, evidencia alguns dos possíveis diálogos que podem ser estabelecidos entre literatura, edição independente e cultura digital. Seu caráter híbrido, resultado de uma proposta em que se mesclam elementos e atores oriundos do ecossistema cultural associado ao livro impresso com outros que colocam em cena elementos que surgiram ou se destacaram no contexto da cultura pós-digital, evidencia a complexidade que perpassa, na contemporaneidade, o circuito do livro e o campo literário.

Constituindo-se como espaço de experimentação independente, a Livraria Gráfica, com seus sete títulos já publicados, nos mostra alguns dos caminhos e estratégias possíveis para viabilizar um processo de produção literária que valorize a liberdade criativa sem renunciar a sua necessária sustentabilidade financeira, e que, com isso, contribua para que o cenário literário mantenha sua bibliodiversidade. Esses caminhos, em lugar de apontar para a desconfiança frente ao digital, rechaçando-o, valem-se das possibilidades por ele abertas a diferentes modos de produção, divulgação e comercialização, sem, no entanto, tomá-las como únicos caminhos possíveis ou necessárias substitutas de práticas culturais historicamente associadas ao livro impresso. Ao contrário: ao colocar em contato esses dois sistemas — o impresso e o digital —, a Livraria Gráfica aponta para seus atritos e para suas potencialidades, de forma crítica, buscando aproveitar elementos de ambos para alcançar seus objetivos.

Mas podemos pensar que esse diálogo ainda vai além. Ao fazer de *Deus Deus* um livro que se constrói pela homogeneização de textos oriundos de duas instituições representativas de suas épocas, Deus e Twitter — tomados como autores demiurgos que inauguram novos mundos, cada qual à sua maneira, mas reverberando um sobre o outro, assim como o próprio livro inaugura um projeto que propõe um modo diverso de produção e circulação literárias e afeta os livros que lhe seguem e o próprio circuito do livro —, o projeto da Livraria Gráfica traz relevantes contribuições para que pensemos a literatura e o livro no contexto de cultura mediática, tanto analógica quanto digital, em que hoje estamos imersos. Ademais, permite que vislumbremos caminhos de resistência aos gigantes que, nas atuais *guerras do livro*, parecem querer acabar com a diversidade cultural impedindo a equidade de expressão a todos os integrantes de uma sociedade plural, múltipla e intercultural.

## OBRAS CITADAS

ALIANÇA INTERNACIONAL DE EDITORES INDEPENDENTES. *Declaração Internacional de Editores e Editoras Independentes de 2014*: para juntos mantermos viva e fortalecemos a bibliodiversidade. Cidade do Cabo: Aliança Internacional de Editores Independentes, 2014. Disponível em: <https://tinyurl.com/ykjmw8kp>.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Conversações com Jean Lebrun. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1998.

COMPAGNON, Antoine. *O trabalho da citação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

DEUS; TWITTER. *Deus Deus*. São Paulo: Livraria Gráfica, 2021.

GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Trad. Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GOLDSMITH, Kenneth. *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*. New York: Columbia University Press, 2011.

HAWTHORNE, Susan. *Bibliodiversidade: um manifesto pelas edições independentes*. Belo Horizonte: LABED: LED, 2024.

KIFFER, Ana & Florencia Garramuño (org.). *Expansões contemporâneas: literatura e outras formas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

LIMÃO, Gabriela Costa. A formação de uma editora e de um “arquivo todo seu”: Na e sobre a Lote 42. Letícia Santana, Renata Moreira & Samara Coutinho (org.). *Cartografias da edição independente*. Belo Horizonte: LED, 2021. 11-27.

LONGO, Walter. *Marketing e comunicação na era pós-digital: as regras mudaram*. São Paulo: HSM do Brasil, 2014.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues & Bruna Fontes Ferraz. Literatura em campo expandido: reflexões teóricas. Bruna Fontes Ferraz, Juan Ferreira Fiorini & Maria Elisa Rodrigues Moreira (org.). *Obra em expansão: textualidades e releituras múltiplas*. Belo Horizonte: Tradição Planalto, 2025. 13-25.

SORDET, Yann. *História do livro e da edição: produção & circulação, formas & mutações*. Trad. Antonio de Padua Danesi. São Paulo: Ateliê; Edições SESC, 2023.

THOMPSON, John B. *As guerras do livro: a revolução digital no mundo editorial*. Trad. de Fernando Santos. São Paulo: Editora UNESP, 2021.

VILLA-FORTE, Leonardo. *Escrever sem escrever. Literatura e apropriação no século XXI*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; Relicário, 2019.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### ROCÍO CERÓN, DIVISIBLE CORPÓREO (POEMARIO EXPANDIDO) Y EL CÁNTICO UNIVERSALIS DEL FUTURO

Luis Correa-Díaz<sup>1</sup> (University of Georgia)

RESUMEN: En este artículo se estudia el poemario expandido-multi/transmedia *Divisible Corpóreo* (2022) de la poeta mexicana Rocío Cerón (1972) en vistas a contextualizar su carácter performativo sonoro y viso-conceptual dentro de su obra. Asimismo, se plantea que el trabajo que hace la poeta con el espacio lingüístico del poema, donde confluyen aspectos místicos y científicos (cosmología y teoría cuántica), que además de acercarla a la figura paradigmática (hoy: avatárica) de Sor Juana Inés de la Cruz, en tanto mujer que escribe y piensa (en los misterios del mundo) y a la experiencia de la noche *intelectual*, en el caso de Cerón no tanto respecto a la oscuridad del lenguaje sino a la de la capacidad cognitiva del observador humano (“La Observante”), imaginado desde nuestra herencia antropocéntrica que en el siglo XXI busca liberarse, en poesía, de las *licencias retóricas* y autorreferentes del yo. De manera que, al efectuar esta operación, la poeta redescubre la *música universalis* (ayer: *música de las esferas*; hoy: *string theory*; mañana: ¿?) que pulsa en todo lo que existe, que expresa al Universo desde su más íntima materialidad, de la cual esa *división celular* que terminamos llamando cuerpo (biológico), indudablemente, participa por derecho propio. DC es, más allá de sus variadas modulaciones genéricas, un cántico del futuro que toma la forma de una canción de cuna vital.

PALABRAS CLAVE: poesía mexicana; texto; sonoridad; mística; *música universalis*; futuridad.

### ROCÍO CERÓN, DIVISIBLE CORPÓREO (POEMÁRIO EXPANDIDO) E A MUSICA UNIVERSALIS DO FUTURO

RESUMO: Neste artigo, estuda-se o poemário expandido-multi/transmídia *Divisible Corpóreo* (2022) da poeta mexicana Rocío Cerón (1972), com o objetivo de contextualizar seu caráter performativo sonoro e viso-conceptual dentro de sua obra. Propõe-se, igualmente, que o trabalho realizado pela poeta com o espaço lingüístico do poema, no qual confluem aspectos místicos e científicos (cosmologia e teoria quântica), além de aproximá-la da figura paradigmática (hoje: avatárica) de Sor Juana Inés de la Cruz, enquanto mulher que escreve e pensa (nos mistérios do mundo) e da experiência da *noite intelectual*, no caso de Cerón, não tanto em relação à escuridão da linguagem, mas à da capacidade cognitiva do observador humano (“A Observadora”), imaginado a partir de nossa herança antropocêntrica que, no século XXI, busca libertar-se, na poesia, das *licenças retóricas* e autorreferentes do eu. Desse modo, ao realizar essa operação, a poeta redescobre a *música universalis* (ontem: *música das esferas*; hoje: *teoria das cordas*; amanhã: ?) que pulsa em tudo o que existe, que expressa o Universo a partir de sua

1 [correa@uga.edu](mailto:correa@uga.edu) - <https://orcid.org/0000-0001-8920-7101>



mais íntima materialidade, da qual essa *divisão celular* que acabamos por chamar de corpo (biológico), sem dúvida, participa por direito próprio. DC é, para além de suas variadas modulações genéricas, um cântico do futuro que toma a forma de uma canção de ninar vital.

PALAVRAS-CHAVE: poesia mexicana; texto; sonoridade; mística; música universalis; futurabilidade.

## ROCÍO CERÓN, *DIVISIBLE CORPÓREO* (EXPANDED POETRY) AND THE *MUSICA UNIVERSALIS* OF THE FUTURE

**ABSTRACT:** This article studies the expanded-multi/transmedia collection of poems *Divisible Corpóreo* (2022) by the Mexican poet Rocío Cerón (1972) to contextualize its sound and visual-conceptual performative character within her work. Therefore, it argues that the work that the poet does with the linguistic space of the poem, where mystical and scientific aspects (cosmology and quantum theory) converge, which brings her closer to the paradigmatic (today: avataric) figure of Sor Juana Inés de la Cruz, as a woman who writes and thinks (about the mysteries of the world). This recreates the mystical experience of an *intellectual night*, rather than a classical spiritual abandonment. In Cerón's case not so much with respect to the opacity of language but rather to the cognitive capacity of the human observer ("The Observer"), imagined from our anthropocentric heritage that in the 21<sup>st</sup> Century seeks to free her/himself, in poetry, from the rhetorical and self-referential licenses of the self. In such a way that by carrying out this operation, the poet rediscovers the *musica universalis* (yesterday: *music of the spheres*; today: *string theory*; tomorrow: ¿?) that pulsates in everything that exists, that expresses the Universe from its most intimate materiality, in which that *cell division* that we end up calling the (biological) body undoubtedly participates in its own right. DC is, beyond its various generic modulations, a chant of/for the future that takes the form of a vital lullaby.

**KEYWORDS:** Mexican poetry; text; sound; mysticism; *musica universalis*; futurity.

Recebido em 17 de maio de 2024. Aprovado em 27 de abril de 2025.

“¿Escuchas el canto cercano, cada vez más dentro?”  
Rocío Cerón, *Borealis* (2016: 92)

La obra de Rocío Cerón (<https://www.rocioceron.com/>) desde un inicio ha venido marcando fuerte y sapiencialmente sus pasos en el contexto mexicano y latinoamericano. Tres de sus aspectos más distintivos y definitorios son: su performatividad, su filosofía del lenguaje (poético) que apela a la dimensión acústica de la palabra, y su manifestación particular de lo que hoy se llama “literatura extendida”, en tanto se apele a lo digital en *stricto sensu* o a lo multimedial, como establece Claudia Kozak (2017), siendo esto último el ámbito de Cerón, la multimedialidad. Evidentemente, en todas estas áreas es heredera de las preocupaciones meta-literarias con las que se fue (re)cargando el quehacer de escritores a partir de la segunda mitad del siglo XX; específicamente, los poetas, como es costumbre, porque, como dijo Gerard Genette, este arte de ellas/ellos es el motivador y auscultador último del lenguaje (409). No sólo esto, sino que también, consecuentemente, ejecutora de una práctica poética

que en cada libro incorpora y adopta otros discursos, géneros y medios, escéptica de la poesía tal cual la recibe, porque es consciente de lo que Raúl Zurita, en su ensayo “Muerte de la poesía”, se atreve a formular con claridad: “Yo creo que la poesía, la vida del poema, se quedó atrás del mundo” (s/p). El deber de la/del poeta —cosa que ofende a muchas/os, lo sé y sabemos— no es informarnos sobre sus emociones/sentimientos/su yo, sino el de ayudarnos a entender el mundo y nuestro lugar en él. Y por mundo entiéndase que nos referimos al universo todo, en ésa su doble dirección del tiempo: lo cosmológico y lo cuántico, lo que antes se decía fácilmente como lo macro y lo micro, Dios y la nada misma de su carne.

Así, en general, han de leerse y experimentarse sus libros: *Miiuni* (2022), *Simultáneo sucesivo* (2022), *Spectio* (2019), *Materia oscura* (2018), *Borealis* (2016), *La rebelión, o mirar el mundo hasta pulverizarse los ojos* (2016), *Nudo vortex* (2015), *Diorama* (2012), *Tiento* (2010), *Imperio* (2009), *Apuntes para sobrevivir al aire* (2005), *Soma* (2003), *Basalto* (2002), *Litoral* (2001). De una manera u otra, Cerón en todos ellos trabaja el espacio sonoro y visual (incluidos collage, fotografía, sonorización y vídeo-acción) de la textualidad poética —tríada básica de la literatura en su encuentro con las nuevas tecnologías, (Correa-Díaz 35)—, para expandirla en la página y más allá de ésta, incluso hasta partir siendo performances multimedia y álbumes en sus comienzos, como son los casos emblemáticos, por ejemplo, de *Miiuni*, *Sucesivo simultáneo* y, también, de *Divisible Corpóreo*, el que, en colaboración con Chey Roja, forma parte del álbum digital *Memoria 2020* (editado por Fronda, Hidalgo, MX: <https://fronda-arte.bandcamp.com/album/memoria-2020>).

No obstante es, sobre todo, en los libros y el trabajo en vivo de la poeta donde se escucha el llamado del futuro, como “un tejido” lingüístico-visual, pero más que nada “sonoro”, más que los ojos son los oídos los que contemplan, si seguimos el análisis que Susana González Aktories hace de “Hereditad” de Cerón (Weintraub y Correa-Díaz 78). La poeta, en sus libros y fuera de ellos, es DJ de sí misma, no para hablarnos de su historia personal como sujeto existente —y no es que esto no aparezca, evidentemente, somos humanos—, sino que para conducir, de cuando en cuando, una de esas eventualidades que nos religan y más allá de un credo en particular, todas/todos los que participan se convierten en humildes antenas receptoras de ese llamado. En este sentido ha de entenderse esa precaución que Cerón declara tener, en la entrevista aludida del 2008, con los abusos del pronombre y el verbo en primera persona, tanto en el espacio sonoro de lo lírico como en cualquier otro de la lengua (y del Universo mismo, del que se ha dicho se funda, según la String Theory, en vibraciones sonoras de energía):

He sido precavida siempre en el uso de la primera persona dentro de mi poesía, es hasta ahora cuando, partiendo de que “la poesía mira al misterio”, en palabras de Rafael Cadenas, he utilizado un “yo” que me permite darle voz al otro, quien en apariencia parecería ajeno pero que me habita en la dimensión de una sonoridad y una sensación límite que me es común. Creo, en este sentido y dentro de mi obra, que el “yo” deja de ser mera licencia retórica para volverse testimonio vivo. (Ortega y Martínez 598)

*Divisible Corpóreo* (2022) [DC]—que en apariencia podría parecerse a un trabajo de intimidad expuesta a los ojos/oídos de la lectura/escucha, si nos dejamos llevar por lo que creemos saber/desear del cuerpo— pertenece a La Observante Toca, tercer momento de la trilogía “Materialidades inmateriales”, siendo los dos primeros: La Observante (*Spectio*) y La Observante Escucha (*Simultáneo sucesivo* y *Burbujas sónicas*). La Observante es el avatar creativo auto-diseñado por Cerón para sí misma y que condensa lo que podría resumir ese título del 2016: *La rebelión, o mirar el mundo hasta pulverizarse los ojos*. Tal es la pasión de la poeta por observar las cosas del mundo, la materia hasta ver en ella su inmaterialidad. Y no se trata de recurrir a una explicación a través de ellas del espíritu, sino de conducir la mirada hacia ese *dictum* de la física cuántica que establece que la materia está vacía y/o que la realidad no existe hasta que no es mirada (medida), aunque se trata de una existencia fugaz, de allí el lugar privilegiado del observador, cuya tarea consiste, justamente, en ajustar sus ojos y sus instrumentos de observación (las palabras) y teorías al punto de la desaparición, en tanto son también materia/realidad/partículas ellos mismos (Halpern, 2017). De esta manera y, evidentemente, no por casualidad, leo, por ejemplo, los tres epígrafes que Cerón crea para abrir la experiencia de su libro DC, en particular el segundo que corresponde a una cita de la artista visual austríaca (asentada en España desde los años 70) Eva Lootz (conservo aquí la disposición gráfica):

*En la periferia del ojo hay cuerpos suspendidos  
que desaparecen si los tratas de enfocar. En el rabillo del  
ojo se ve lo que está a punto de aparecer. En el rabillo  
del ojo es donde no hay centinelas. En el rabillo del ojo es  
donde somos más vulnerables. Desde el  
rabillo del ojo se renueva el mundo.*  
Eva Lootz (9)

Esto coincide con el énfasis de la Observante-Cerón en esa mirada —extendida ya y desde un principio al sentido auditivo— que toca (con ojos y oídos) las cosas del mundo y que al hacerlo comprende que el interior de ellas conduce a otro interior y así sucesivamente, tal cual lo había propuesto ya Walt Whitman, incorporado a DC en un tercer epígrafe. Se vuelve evidente que la poesía de Cerón es una aventura lingüístico-cognitiva multisensorial y que sufre de inteligente sinestesia, es decir, en todo oye esa antigua ‘música de las esferas’ o ‘música universalis’, o aquella explicada especulativamente por la ‘(super)string theory’, cuya sonoridad radica en la realidad más profunda del universo/de la materia/energía (“From strings to ‘M’”, Barrow 32-36; Greene, 2010). Oye y, siguiendo el orden planteado por la misma poeta, palpa la música que vibra en todo lo que existe —y que no es necesariamente la música como la entendemos y practicamos los homo-sapiens. Y lo hace en este libro desde la una habitación (celda), desde una cama, entre las sábanas. Recuérdese, como lo hizo Pablo Neruda en su “Oda a la cama”, que la cama es la cuna del nacimiento y de la muerte y, sobre todo, del amor, nuestra más grande explicación de lo que no sabemos y que según Dante es el “che move il sole e l’altre stelle” (*Paradiso* XXXIII,



v. 145). Tania Aedo, en un comentario sobre *DC*, en la página de Cerón, agrega a estos momentos de nuestra experiencia en el lecho, la actividad de la lectura (<https://www.rocioceron.com/poesia2/divisible-corporeo>).

Por esto, no resulta inexplicable el marco viso-conceptual en que se presenta la textualidad, los poemas (en prosa) escritos. Se trata de una serie de fotografías que ocupan 28 páginas del total, más la portada y la contratapa mismas. Fotografías de una cama ya ocupada, de sus sábanas revueltas, donde la ausencia de un cuerpo o dos o más no es tal puesto que, como el papel o la pantalla, conservan la huella de él o de ellos —hay cuatro que, sin embargo, conservan la pixelización de algún trozo de corporalidad, lo cual no hace sino reforzar el tema de la huella testimonial de existencia (53, 69, 70 y 75). Más que un signo erótico, que sí lo es en muchos sentidos, este despliegue visual responde a un testimonio de existencia, a una marca todavía presente de la corporalidad, una especie frágil de fósil (todavía húmedo, somnoliento) destinado a no permanecer sino hasta que el orden doméstico se haga cargo y la vida repita la escena *ad infinitum* (nos gustaría poder aseverar, claro), porque, como se dice en los poemas iniciales, somos “sobrevivientes” y “[t]odo cuerpo remite a un abismo”, el del tiempo, quizás (14 y 15, respectivamente). Por cierto, no hay que pasar por alto también el marco redireccionador en cuanto al medio, o sea a la remediación (o trans-media[liza]ción) dada por los dos QRs (Correa-Díaz 64), uno al inicio, al medio y otro al final que reconducen al/a la lector/a a experimentar el libro en la voz de la autora (y otras que la acompañan), ahora como una especie de audio-libro resumen, pero que tiene una dimensión cuasi litúrgica o ritual por los efectos de la sonoridad digital, que incluye, en el segundo QR, una pieza de *DC* en soundcloud.com, y en el tercero la performance audio-visual en vimeo.com de ciertos fragmentos que luego pasarían al libro, donde se produce un diálogo caleidoscópico entre la voz de la poeta y la imagen fotográfica de una sábana (en un lecho) que adopta diferentes formas durante el tratamiento digital, desde lo abstracto a lo viso-metafórico de la genitalidad femenina en flor(ecimiento).

A propósito, entonces, de *DC*, Agustín Fernández Mallo en la contratapa, en medio de un señalamiento breve pero certero acerca de la poética de este libro en particular y de la obra completa *in progress* de Cerón, hace una observación fundamental que vale la pena rastrear. Dice: “Pocas autoras son capaces de convertir las palabras en un cuerpo completo. Cerón dota de carne viva al lenguaje.” Evidentemente, una afirmación como ésta roza el misterio y, como indica el mismo poeta español, una suerte de “mística exquisita”, la que a veces, y al mismo tiempo, es “mundana *underground*” —“Etimológicamente, hay una relación estrecha entre la ‘mística’ y el ‘misterio’. Y la palabra ‘misterio’, quizás aún más que ‘mística’, nos llega cargada de una enorme y confusa multiplicidad de sentidos”. Incluso, y esto tiene relevancias en estas páginas, se puede predicar de “quien se dedica a adivinar el futuro, o a contemplar las estrellas y calcular cómo sus movimientos pueden afectar la vida, o a no hacer nada sino mezclarse con los ojos cerrados y meditar” (Rodríguez 11).

Una obra, la de Cerón, que pone la palabra/el lenguaje en la zona del “espectáculo en vivo”, en especial a través de representar su “sonoridad”, lo que por ende nos

lleva a los meandros o, si se quiere, a las moradas de la “sensualidad”, inevitablemente, a una *sensualidad*, destaca Fernández Mallo —tal vez recordando a George Bataille, “[p]odemos decir del erotismo que es la aprobación de la vida hasta en la muerte” (8)—, en “soledad”, iluminando en un haz la habitación-celda del místico/ de la mística, como individuo y como estado mental (religioso) a la vez. Sin embargo, se trata de una “mística mundana *underground*”, todo junto, sin bordes, que no sólo tiene la mirada puesta en a) el objeto inmediato de su deseo, sino que observa la experiencia humana en su transcurso, por eso b) no olvida la caverna ni c) el destino cósmico (nuestros *near and ultimate* futures, porque, “las estrellas son el destino de nuestra especie: ‘Nuestro planeta es la cuna de la inteligencia’”<sup>2</sup>):

- A. Para un creyente, la propiedad del cielo, es que en él la mirada se desvanece en la saciedad del tiempo. (41)
- B. Desde la grieta la ausencia y el llamado, trama y urdimbre, sospecha de un susurro que proviene de cueva. Rondan ahí nombres y apellidos de la nación que oculta entre sus pobladores un cuerpo. Un solo cuerpo. Toda la ceniza de un volcán no alcanzaría para enterrarlo. (40)
- C. Cruje la tierra, el cuerpo sabe de sus definiciones. Inclínación de los astros sobre un eje; en la espalda se eriza la piel. Temblor y curvaturas de músculos. Andrómeda canta en medio de la galaxia su futura colisión. (42)

Es innegable que dentro de la poética de Cerón estos modos de hablar (y significar) no se reducen a meras alegorías. Es el viaje de la humanidad mismo y de lo que ésta ha hecho y está haciendo de sí misma. No sólo el pasado remoto y el más remoto mañana, sino también un hoy que lleva siglos diseñándose, el que llamamos, ciudades, civilizaciones, modernidad versus la vida *rupestre*:

- D. Ladran los perros. En lo movedizo de la tierra, una niña dibuja en el polvo un alfabeto olvidado. Las calles destruyen el paso de los hombres, su estruendosa irrupción. Los restos, las alcantarillas, el viejo sistema de iluminación. Hartazgo de exteriores. Frente a los ojos de ella, comienza el viaje. (60)

Los poemas (en prosa) de DC, si hay que ubicarlos en un instante de la temporalidad continua y por lo dicho respecto al marco fotográfico de su relato poético (que lo acerca, de una manera oblicua, a la contemporaneidad de la narración gráfica, quizá también a la poesía visual), y dada la espacialidad correspondiente (una habitación), ocurren en lo esencial en el amanecer, en el despertar del cuerpo a su pensamiento y a su voz consciente, tal vez junto a la ventana (“Comienza el día”..., 36) y al canto del día anunciado por un ser pajarístico (“Un petirrojo en extravío pía desde la ventana”, 36), aunque llegue a ser monstruoso (“En el bajo tono del almohadón de plumas ya canta la monstruosidad de un ave”, 38). Un despertar que no sólo mira de nuevo el/al mundo, sino que también arrastra las sombras de su particular noche oscura.

2 Aunque suene poético: “stars are the destiny of our species: ‘Our planet is the cradle of intelligence’ [...] ‘but one cannot live forever in a cradle’”, señala Prantzos, comentando a Tsoolkovsky (1).

Y al decir esto último, por cierto, aludo a la (doble) mística, como hemos visto, a propósito del aserto de Fernández Mallo, que podría enlazarse con el consabido anhelo unitivo de San Juan de la Cruz; sin embargo, me atrevo a proponer que la de Cerón, incluida su manifestación *underground*, está más conectada a la de Sor Juana Inés de la Cruz y su *Primero sueño* (1692), si seguimos los postulados de Perelmuter (1982), asimismo si la pusiéramos en diálogo cierto aspectos multimediales de DC con la pieza digital multimedia, interactiva *SorJuanízate* de la poeta mexicana Karen Villeda, un trabajo poético que, como dice Carolina Gainza, puede ser calificado como un “cultural hacking” (75) en el contexto, digo yo aquí, de nuestra oscuridad digital iluminada por la luna amenazante/benefactora de la IA. No obstante, esto no debe ser dicho de manera que se olvide que al final de todo, se trata en DC de esa “niña” y sus “alfabetos”, “frente” a cuyos “ojos” “comienza el viaje” (60). Este *viaje* es un término poli-semántico en la poética de Cerón.

Todo lo anterior y más de un libro como éste, pero, para no extenderme en demasía, quisiera concluir con una observación sobre el tema del futuro en DC, puesto que todo/a poeta relevante hoy ha de plantearse esta cuestión. Es muy cierto que lo he venido haciendo hasta aquí desde un principio. Se trata ahora de cerrar esta lectura, que igualmente es un breve viaje, señalando, y no es algo reiterativo en mis notas, por el contrario, responde al asunto último de esta poesía y poética; se trata “de una niña que carga bajo el brazo un pedazo de galaxia” (61), lo cual no puede ser obliterado, una niña que, de todos modos, dicho ya cuando en el poemario la hablante (la Observante) entra en soliloquio, carga “[e]l peso del retrato de tu [su] madre en ti [sí]” (63), lo que no hace sino reforzar la idea de origen y futuro. Sin caer en lo alegórico, repito, esta *niña* somos todos, es la humanidad en su viaje astral. Desde el poema de la página 58 DC se vuelve decididamente cántico:

Larval, por momentos saliva que desciende en hilos, un fonema esconde su contraste de sentido. Mientras se escurren los sonidos entre lengua y dientes, los labios son viento que entona la gravedad sonora de los astros.

Tanto así que DC, después de la clausura de la serie de poemas (en prosa, breves, casi aforísticos, aunque preferiría llamarlos cápsulas) con una avatarización aviar de la hablante (“Observante”), un posicionamiento geo-espacial y un acto de liberación de la trampa mayor y más grave del lenguaje y de cualquier uso de la lengua (el “yo y sus formas” cautivantes y de cautiverio):

Habla un ave erguida en tierra yerma; desprovista de orilla a orilla de sujeción, cae la jaula del yo y sus formas, sus verdaderas formas, cautivas. (67)

La poeta acaba con una especie de coda (ensayo poético abreviado) titulada “Inmanencias y acechos: de cuerpo a cuerpo”, dividido en tres secciones o apartados: “I. La creación es ciega, la creación es sonora” (80-81), “II. La idea de futuro, un monstruo de los (no) recuerdos” (81-82) y “III. Esos breves destellos de belleza, esos instantes” (82-83). Allí, a través del despliegue de una crítica, parodia y recuento del estado de la

cuestión del comienzo y primeros meses de la pandemia Covid-19, desde la intimidad del refugio-hogar propio, donde aquella habitación de los poemas-cápsulas anteriores sigue siendo el centro, a punto de amanecer (“4 AM”), y siempre acompañada de un *omen* (emplumado, tal vez del tipo mítico-histórico de Atenea-Minerva), el “canto estacional del mirlo primaveral”, la voz profiere un juicio rotundo que representa lo medular de su mirada (una mirada que aprende de oído) en este libro: “El mundo aparece con claridad asombrosa, la humanidad y sus miserias son la sinfonía más terrible, y bella” (80). Belleza y horror de nuestro propio estar en el mundo y, también, no podría ser de otro modo, que inocentes no somos, de la mirada que arrojamamos sobre él, como pescadores/as de estrellas (de exoplanetas, ahora) y partículas en un mar-oceano imposible de abarcar, aunque creamos ver a Dios en sus amaneceres y atardeceres.

Disculpándoseme esta excursión, vuelvo al “paisaje sonoro” del futuro que nos presenta Cerón. Monstruoso, ciertamente, como nos advierte en la segunda sección, en cuanto a una sensación de desolación —que la pandemia exacerbó, aunque se diga también que la provocó, desde un punto de vista poco informado en lo histórico de este tipo de desastres en el curso del andar humano. Es así que aparecen las tinieblas de nuestra relación con el “archivo” (que incluye el tema de la data y la Big Data, aunque no se los mencione como tal en el poemario, pero como dice la Observante al terminar la segunda sección: “El mensaje yace escondido en las cosas” (82), sospecha de la informática y de la ciencia, en general). El archivo y su posibilidad, siempre defraudándonos, de permitirnos una memoria viva; por eso esta misma sección concluye con una cita parentética: [“El archivo es la base de lo que se puede decir en el futuro sobre el presente cuando se haya convertido en el pasado”, Aleida Assmann] (82; cita que proviene del libro *Is Time Out of Joint?* del 2020).

Igualmente, en la tercera sección aparece luego la nube cónica-babélica de lo digital-tecnológico y su acecho a un mundo/realidad que ya va dejando de reconocerse a sí mismo, que va quedando como un fantasma de sus tradiciones:

Mientras se desintegran los recuerdos de materialidades simbólicas de conocimiento, como los libros, y la digitalidad todo lo devora. Mientras las nuevas tecnologías posibilitan archivar como si guardásemos la información incesante en la caja de Pandora y lo que falta es encontrar el punto de equilibrio entre recordarlo todo y olvidarlo todo. Mientras el teatro de las derivas posibles que llamamos realidad se resquebraja en llanto, miseria y sobrevivencia, y en posibles atardeceres que cambian la forma en que conocemos el amor y las formas del amor. (83)

Por cierto, que no se menciona, aunque se deduce, si este libro fuera escrito/publicado hoy mismo, nuestra ya traumática (y aterrorizante) relación con la súper invasiva, seductora y revolucionaria Inteligencia Artificial, frente a la que en marzo del 2023 un alto número de expertos pidió una controversial y poco factible moratoria (de seis

meses) en su desarrollo ante los riesgos para la humanidad que pueden representar sus avances<sup>3</sup>.

Todo esto podría parecer — interpretación errónea, aunque comprensible para nuestro cerebro adicto a tales relatos — un relato de índole apocalíptico, pero no lo es en el caso de Cerón, y tampoco necesita esta impresión primera ser conjurada con el desarrollo interpretativo en busca de una suerte de epifanía en DC. No. Lo que este libro nos trae del futuro, entre sus sombras, las de nuestra razón disfórica y disfónica en su trato con sus terrores, no sólo es la poetización de la *noche oscura de la* (nuestra) *inteligencia*, ocupando la conceptualización de Perelmutter (7), sorprendente pero evidentemente, en pleno siglo XXI, sino que, sobre todo, nos trae una *respuesta*, que al mismo tiempo resulta ser el núcleo poético de una canción de cuna (de sobrevivencia), que surge justo cuando, en la última sección, la mirada de la poeta recorre nuestros pánicos nocturnos, como si hiciera un catálogo, una canción-respuesta enmarcada con un “mientras” que justifica su necesidad y tal vez una urgencia: “Mientras escribo este texto y quiero callar y sonreírle a mi hija al tiempo que le acaricio el cabello y le digo que sí, sí habrá mundo cuando ella tenga 30 años” (83).

Esta respuesta, que tiene las mismas intenciones y modulaciones fónicas de canción de cuna, ocurre en razón de la pregunta-temor que le había formulado su hija (su otra yo, su yo corporalmente dividido), en el contexto de la *noche epidémica* que funciona como un marco socio-mental adecuado, aunque no único:

Martes por la noche. Una llamada. Mi hija con fiebre. A la mañana siguiente se quedó en casa. La noticia de la cuarentena se dio esa mañana. Desde entonces no ha pisado la escuela. Gripe común dijo el médico.  
Insistente, el miedo ya brotaba en la mirada de los otros, en la sospecha de la enfermedad. Horas y días, meses y noches. *¿Habrá mundo cuando tenga 30 años?*, me pregunta. (80-81)

El libro entero de Cerón se explica y cobra todo su sentido discursivo intelectual-emocional-sonoro en este fragmento de diálogo entre hija-madre, siguiendo el orden de intervenciones lingüísticas, quien pregunta y quien responde por el futuro inmediato de la humanidad, aunque la respuesta final no es la canción misma sino que el cuerpo de la hija visto a 30 años en nuestro panorama regenerativo, seguramente cantándole a una hija una canción de cuna en similares, peores o mejores circunstancias, pero cantándole. Esta es una visión *simultánea* [y] *sucesiva*, para recordar un libro anterior (2022) de Cerón, que se explica en seguida.

De esto habría mucho que elaborar, pero quisiera terminar estas páginas aventurando una explicación del título del libro, *Divisible Corpóreo*, que a partir de lo anterior — y aunque se vea como una simple analogía biologicista, poco apreciada, penosamente, en la cultura humanista presente, para lo que hay que tener presente, relacionándolo con lo que se mencionó más arriba, que los “ritmos biológicos son

<sup>3</sup> La carta e información pertinente puede encontrarse en el sitio del Future of Life Institute: <https://futureoflife.org/cause-area/artificial-intelligence>.

también parte de la *musica universalis*<sup>4</sup> — nos muestra que señala hacia ese doble proceso de la división celular (mitosis y meiosis, lo que llevaría a efectuar una comparación productiva con *El sueño de toda célula* (2018) de la poeta mexicana Maricela Guerrero). Es más, si acordamos que DC es, más allá de sus variadas modulaciones genéricas, un cántico del futuro que surge de un amor materno, entonces esta referencia al mundo celular también, y en el mismo sentido, nos lleva a esa fase 4, según Christopher Mason en *The Next 500 Years* (2021), una de aquéllas en las que estamos ya lanzado para *engineering life to reach new worlds*. Esta cuarta fase está relacionada con preparar a los seres humanos para (la vida en) el espacio (2101-2150) y así “estamos empezando a superar los límites del genoma humano para mejorar la seguridad en nuevos entornos y crear un nuevo tipo de libertad: la *libertad celular*. En ese momento, el genoma ya no es el destino”. Pero, no sólo ocurrirá esto en ese contexto especial, sino que además, y está ocurriendo ya de manera incipiente, a nivel de nuestras libertades individuales: “el ADN o las células con las que nace una persona ya no limitarán sus capacidades, quién quiere ser o dónde quiere vivir” (115)<sup>5</sup>. Sólo así, por ejemplo, es posible aceptar la descripción precisa que Fernández Mallo hace en la contratapa ya citada: “Pocas autoras son capaces de convertir las palabras en un cuerpo completo.” Y, más aún, “Cerón dota de carne viva al lenguaje”, insiste el poeta-físico español; lo que yo llamaría, sin embargo, no ya “mística”, sea “exquisita” o “*underground*”, sino “mundana”, es decir se trata de una poesía que se resuelve en un amor al mundo/universo, o, si se quiere, en una reencarnación, en una renuncia a la metafísica clásica, habiendo hecho, inevitablemente el camino de la “abstracción”, para celebrar la vida y su continuidad — en términos que hoy rebasan aún nuestra común imaginación, aunque parezcan delirantes, de allí la vanguardia poético-científica en la que se sitúa DC y su respuesta a la pregunta de su hija y a la nuestra — donde un proyecto como el de “Mitocondria Mx: inmersión en el linaje materno...” (<https://www.youtube.com/watch?v=2tv29vAUc94&t=3838s>) cobra mucho sentido — , y también, para seguir con este juego de espejos o avatares, a la Sor Filotea de la Cruz que todos/as llevamos dentro y que nos apaga la luz del mundo/universo<sup>6</sup>.

---

4 Los “biological rhythms are also *musica universalis*”, como lo plantean Zhu et al. en “Unveiling ‘Musica Universalis’ in the Cell...” (2018).

5 “We begin to push the limits of the human genome to improve safety in new environments and create a new kind of liberty: *cellular liberty*. In such a time, the genome is no longer fate”; “the DNA or cells that a person is born with will no longer limit their abilities, who they want to be, or where they want to live.”

6 Chus Pato (María Xesús Pato Díaz), en un comentario, en la página de la autora, intenta otro camino para explicar el título y me parece notable, especialmente por cuanto al dividir el morfema inicial ilumina el sentido nuclear del libro, en la forma de una invitación a su lectura, el de hacer visible (porque se la observa) la materialidad [maternidad] corporal: “Dilo, di, dilo otra vez “visible/corpóreo” y entrarás en el libro” — y, digo yo, saldrás de él re-engineered para ver el mundo de un modo que nuestro pasado cultural no te había permitido — : <https://www.rocioceron.com/poesia/divisible-corporeo>.

**OBRAS CITADAS**

ASSMMAN, Aleida. *Is Time Out of Joint? On the Rise and Fall of Modern Time Regimen*. Transl. Sarah Clift. Ithaca: Cornell University Press, 2020.

ALIGHIERI, Dante. *Divina Commedia*. Commenti di Tommaso Casini, Silvio Adrasto Barbi e Attilio Momigliano. Firenze: Sansoni, 1979.

BARROW, John D. *New Theories of Everything. The Quest for Ultimate Explanation*. Oxford: Oxford University Press, 2007.

BATAILLE, George. *El erotismo*. Trad. Antoni Vicens. Barcelona: TusQuets, 2023.

CERÓN, Rocío. *Borealis*. México: Fondo de Cultura Económica, 2016.

CERÓN, Rocío. “Charla CASUL con Rocío Cerón, autora de *Divisible Corpóreo*” (2022). Entrevista con Mónica Maristain en Casa Universitaria del Libro (CulturaUNAM). Disponible en: <https://tinyurl.com/mr4bfe5b>.

CERÓN, Rocío. *Divisible Corpóreo*. Monterrey: Editorial UANL, 2022.

CORREA-DÍAZ, Luis. *Novissima verba. Huellas digitales, electrónicas y cibernéticas en la poesía latinoamericana*. Santiago: RIL, 2019.

CRUZ, Sor Juana Inés de. *Obras completas*. Prólogo de Francisco Monterde. Tercera edición. México: Porrúa, 1975.

GAINZA, Carolina. Karen Villeda – *SorJuanízate*. Scott Weintraub & Luis Correa-Díaz (ed.). *Latin American Digital Poetics*. New York: Palgrave-Macmillan, 2024. 75-77.

GENETTE, Gerard. Poetic Language, Poetics of Language. Jon Cook (ed.). *Poetry in Theory. Anthology 1900-2000*. Malden: Blackwell, 2004. 408-412.

GREENE, Brian. *The Elegant Universe*. New York: W. W. Norton, 2010.

GONZÁLEZ AKTORIES, Susana. Rocío Cerón – *Heredad* (Burbuja sónica). Scott Weintraub & Luis Correa-Díaz (ed.). *Latin American Digital Poetics*. New York: Palgrave-Macmillan, 2024. 79-81.

GUERRERO, Maricela. *El sueño de toda célula*. México: Antílope, 2018.

HALPERN, Paul. *The Quantum Labyrinth. How Richard Feynman and John Wheeler Revolutionized Time and Reality*. New York: Hachette, 2017.

LANGAN, Christopher M. *The Cognitive-Theoretic Model of the Universe. A New Kind of Reality Theory*. Princeton: Mega Foundation Press, 2020.

MARISTAIN, Mónica. Charla CASUL con Rocío Cerón, autora de *Divisible Corpóreo* (2022). Casa Universitaria del Libro (CulturaUNAM). Disponible en: <https://tinyurl.com/mr4bfe5b>. Disponible en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=JK6LyaL-xfl>.

MASON, Christopher. *The Next 500 Years. Engineering Life to Reach New Worlds*. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.

MORO HERNÁNDEZ, Javier. Lo imposible habitable: entrevista con Rocío Cerón sobre *Divisible Corpóreo* (2022). Vallejo & CO. Disponible en: <https://tinyurl.com/mvkxzuu7>.

NERUDA, Pablo. *Odas elementales*. Edición de Jaime Concha. Madrid: Cátedra, 1994.

ORTEGA, Julio y María Martínez Ribes, eds. *Hacer Poético*. México: Universidad Veracruzana, 2008.

PERELMUTER, Rosa. *Noche intelectual, la oscuridad idiomática en el Primero Sueño*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1982.

PRANTZOS, Nikos. *Our Cosmic Future. Humanity's Fate in the Universe*. Transl. Stephen Lyle. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

RODRÍGUEZ, Isaías A. *Introducción a la mística de San Juan de la Cruz*. Nashville: Abingdon, 2009.

VARGAS, Angel. *Divisible Corpóreo*, de Rocío Cerón, explora la crudeza de la pandemia. *La Jornada* (3 Jan, 2023). Disponible en: <https://tinyurl.com/53w2yztz>.

VILLEDA, Karen. *SorJuanízate. Poetrónica* (2014). Disponible en: <http://www.poetrónica.net/home.html>

WEINTRAUB, Scott y Luis Correa-Díaz, eds. *Latin American Digital Poetics*. New York: Palgrave-Macmillan, 2024.

ZHU, Bokai, Clifford Dacso & Bert W O'Malley. Unveiling *Musica Universalis* of the Cell: A Brief History of Biological 12-Hour Rhythms. *Journal of the Endocrine Society*, v. 2, n. 7, p. 727–752, 2018. Disponible en: <https://doi.org/10.1210/js.2018-00113>.

ZURITA, Raúl. La muerte de la poesía. *Revista Altazor*. Disponible en: <https://www.revistaaltazor.cl/raul-zurita-4/>.



---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### O JOGO ELETRÔNICO ASSOMBRADO POR OUTRAS MÍDIAS: ESTUDO DE CASO DE *THE SILVER CASE*

Mateus Braz<sup>1</sup> (UFSM)  
e Lielson Zeni<sup>2</sup> (UFRJ)

RESUMO: O jogo eletrônico é uma mídia capaz de lançar mão de diversos recursos para apresentar sua narrativa. Por vezes, encontramos em um jogo vídeos *live action*, animações 2D, caixas de texto verbal, música, poemas visuais, distribuição de imagens como se fosse uma história em quadrinhos, entre tantas outras possibilidades. Entretanto, o uso de tais recursos não faz do jogo eletrônico uma mídia híbrida dessas outras, mas sim uma mídia própria, assombrada por possibilidades e ideias de outras mídias. O objeto de análise deste artigo, o jogo *The Silver Case*, lançado originalmente em 1999 em japonês e relançado com legendas em inglês em 2016, é exemplar no uso quase simultâneo de diversas mídias, sem deixar de ser, em momento algum, um jogo eletrônico. Em nossa análise, apontaremos de que forma esses espectros de outras mídias surgem no jogo, bem como de que forma elas são usadas. Para discutir a ideia do híbrido nos jogos, trazemos a discussão de Goodbrey e Backe, assim como argumentos de Consalvo e Bogost acerca da legitimidade nos jogos eletrônicos. Por fim, buscamos pontes com teóricos das histórias em quadrinhos, como Cirne e Groensteen, para pensar a visualidade na obra.

PALAVRAS-CHAVE: *The Silver Case*; adventure-game; jogos eletrônicos.

### EL VIDEOJUEGO ASEDIAO POR OTROS MEDIOS: ESTUDIO DE CASO DE *THE SILVER CASE*

RESUMEN: El videojuego es un medio capaz de recurrir a diversos recursos para presentar su narrativa. En ocasiones, encontramos en un juego videos de acción real, animaciones 2D, cajas de texto verbal, música, poemas visuales, distribución de imágenes como si se tratara de una historieta, entre tantas otras posibilidades. Sin embargo, el uso de estos recursos no convierte al videojuego en un medio híbrido con esas otras formas, sino en un medio propio, asediado por posibilidades e ideas provenientes de otros medios. El objeto de análisis de este artículo, el juego *The Silver Case*, lanzado originalmente en japonés en 1999 y relanzado con subtítulos en inglés en 2016, es ejemplar en el uso casi simultáneo de diversos medios, sin dejar de ser, en ningún momento, un videojuego. En nuestro análisis, indicare-

1 [mateusbraz@alunos.utfpr.edu.br](mailto:mateusbraz@alunos.utfpr.edu.br) - <https://orcid.org/0009-0002-6040-8561>

2 [lielson@gmail.com](mailto:lielson@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-7438-0235>.



mos de qué forma esos espectros de otros medios aparecen en el juego, así como de qué manera son utilizados. Para discutir la idea de lo híbrido en los videojuegos, recurrimos a la discusión de Goodbrey y Backe, así como a los argumentos de Consalvo y Bogost acerca de la legitimidad en los videojuegos. Finalmente, buscamos puentes con teóricos de la historieta, como Cirne y Groensteen, para pensar la visualidad en la obra.

PALABRAS CLAVE: *The Silver Case*; adventure-game; videojuegos.

## THE VIDEOGAME HAUNTED BY OTHER MEDIUMS: A CASE STUDY OF *THE SILVER CASE*

**ABSTRACT:** Video games are a medium that utilizes many means to present their narrative. We often find games using live action footage, 2D animation, text boxes, music, visual poetry, and juxtaposition of images like comics, among many others. Using these means and tools doesn't mean videogames are a hybrid of these other media. This paper analyzes the game *The Silver Case*, initially released in 1999 in Japanese and ported to modern platforms in English in 2016. This game is a prime example of utilizing other media almost simultaneously, while still being part of the gaming medium. Our analysis will highlight how these specters from other media come up in the game and how they are utilized. To discuss the idea of hybridity in games, we bring up Goodbrey and Backe's discussion and Consalvo and Bogost's arguments about legitimacy in games. Lastly, we look for connections with comic book theorists, such as Cirne and Groensteen, to think about the visual aspect in the work.

**KEYWORDS:** *The Silver Case*; adventure-game; videogames.

Recebido em 29 de novembro de 2024. Aprovado em 24 de abril de 2025.

Originalmente lançado em 1999, *The Silver Case* (*Shirubā Jiken*) é o jogo de estreia de Goichi Suda (também conhecido pelo apelido Suda 51) na direção, sendo o primeiro projeto de seu estúdio independente: Grasshopper Manufacture Inc. Influente entre os diretores autorais japoneses, o jogo só pôde ser apreciado amplamente pelo público ocidental em 2016, no lançamento da nova versão, dessa vez com tradução para o inglês. Para melhor compreensão das descrições visuais, indicamos o seguinte *walkthrough*: <https://www.youtube.com/watch?v=ZAKgW9dILU8>.

Seguindo a tradição dos *adventure-games* japoneses, *The Silver Case* narra majoritariamente por texto verbal, acompanhado de imagens estáticas. Porém, a obra se destaca por utilizar intervenções de outras mídias. Em uma interface que alude aos velhos computadores, surgem animações tradicionais e 3D, fotografias, filmagens etc.

A trama acompanha um protagonista (nomeado pelo jogador), que após um embate com um assassino em série, acaba recrutado para a divisão de crimes hediondos. O jogador controla esse protagonista, mas a cada caso encerrado, há duas possibilidades: seguir para a próxima investigação ou ver o mesmo caso sob a perspectiva de outro personagem. De um lado, a versão "Transmitter", com a divisão de crimes hediondos, do outro, a versão "Placebo", com a perspectiva do repórter Tokio Morishima, contratado por um cliente misterioso para acompanhar as investigações oficiais.

Neste trabalho, esperamos explorar as possibilidades e particularidades desse gênero como mídia própria (jogo eletrônico), mas em uma relação possível com as histórias em quadrinhos, pelo trabalho com o texto verbal e posicionamento de imagens. Para compreender essa mídia construída com outras mídias, a noção de intermedialidade com a ideia de mídias apartadas não é suficiente. Evidentemente, ao trazeremos conceitos originalmente elaborados para pensar as páginas de quadrinhos, não esperamos que eles se encaixem de forma acrítica nos jogos, mas entendemos que um estudo aprofundado de qualquer mídia se enriquece ao ser informado por outros olhares.

Faz-se necessário, portanto, discutir as potencialidades de um gênero na fronteira entre os jogos eletrônicos e outras mídias. Nossa proposta é trazer o caso concreto de *The Silver Case* e analisá-lo. Em um primeiro momento, apresentaremos brevemente o gênero *adventure game*, juntamente de uma discussão acerca da legitimidade de certos tipos de jogos. Em seguida, traremos algumas reflexões sobre hibridismo e fronteiras nas mídias digitais e jogos eletrônicos, bem como traremos exemplos da obra, para entender melhor de que modo ela flerta com outras mídias sem deixar de ser um jogo. Por fim, uma análise visual se utilizando do inventário teórico mencionado aqui, juntamente de alguns conceitos das teorias de quadrinhos que nos permitem ler o todo da tela.

Além de buscar dar luz em um segmento dos jogos eletrônicos por vezes pouco abordado na academia, esperamos contribuir, de acordo com Consalvo (2019), para uma ampliação do conceito e dos estudos de jogos. Na era digital, os muros entre as mídias parecem grades finas, com atravessamentos constantes.

## O GÊNERO ADVENTURE

Dentre os jogos eletrônicos, o gênero *adventure* é antigo. Na década de 1970, aventuras baseadas em texto verbal em que o jogador explora, investiga, lê e resolve enigmas, já existiam. *Colossal Cave Adventure* (1976), de Will Crowther, é um dos exemplos mais antigos. Na década seguinte, o gênero teria enorme popularidade no Japão com *The Portopia Serial Murder Case* (1983), de Yuji Horii, que, por sua vez, inaugura a tradição japonesa no gênero. No Japão, o termo *adventure* é utilizado como guarda-chuva, e engloba a imensa maioria dos jogos baseados em texto verbal. No ocidente, popularizou-se o termo *visual novel* para se referir a qualquer jogo dessa natureza. Em sua terra natal, as *visual novels* são consideradas um braço do *adventure*. Não é nosso objetivo esmiuçar terminologias de cada gênero e subgênero, utilizadas, principalmente, para fins comerciais ou pelos fãs. O jogo eletrônico promove a combinação de gêneros e mídias, e, desse modo, conforme a evolução tecnológica permitiu que jogos incluíssem mais recursos, as categorizações estanques parecem pouco frutíferas.

## JOGANDO HISTÓRIAS (OU LENDO JOGOS)

Conforme as mídias digitais se multiplicam e se transformam, se faz necessário repensar as fronteiras entre as mídias como um todo. Daniel Merlin Goodbrey (2021), na posição de pesquisador e artista, tenta desenvolver propostas de *game-comics*, que seriam híbridos entre as duas mídias. Segundo Goodbrey, um híbrido surge quando se combina elementos fundamentais de mídias diferentes: “game comics como um formato de quadrinhos que apresenta algumas das características chave da forma dos quadrinhos em sua jogabilidade”<sup>3</sup> (Goodbrey 2021: 57). Inspirado no modelo de Juul (2005), autor enumera as “características chave” das duas mídias, de forma a defini-las. Essa atitude já nos parece problemática. Esses elementos-chave, a nosso ver, parecem menos elementos para definir, e, sim, mais características capazes de evocar essas mídias. Na contramão de Goodbrey, Hans-Joachim Backe combate a ideia de híbridos. Segundo o autor, os “game comics” de Goodbrey são simplesmente “games”. Não há nada ali que já não pertença à midialidade dos jogos eletrônicos, mesmo com elementos que possam evocar o vocabulário semiótico dos quadrinhos. “Por exemplo, a primazia da espacialidade à qual Goodbrey se refere é frequentemente tomada como típica dos jogos digitais, mas a espacialidade apresenta a mesma importância na literatura eletrônica e em espaços virtuais não lúdicos (incluído suas origens nos parques de diversão)”<sup>4</sup> (Backe 2021: 62). Essa é a perspectiva à qual nos subscrevemos. É da natureza dos jogos eletrônicos fluir por diferentes texturas, logo, tudo que está dentro de um jogo não escapa à sua midialidade.

Desse modo, a ideia de “híbrido” parece pouco convidativa. Nas obras digitais de Goodbrey, bem como em *The Silver Case*, temos jogos eletrônicos, em sua materialidade (mesmo que digital) que se utilizam de ferramentas convencionalmente associadas a outras mídias, de modo a evocá-las, mas nada que justifique o uso do termo “híbrido”. Vale ressaltar que quando mencionamos “jogos eletrônicos” nos referimos a obras que surgem e são experienciadas no contexto dessa mídia, e não à ideia de jogo de forma ampla. Se aplicássemos definições estritas de “jogo” (como as de brincadeiras infantis, jogos de tabuleiro, esportes) aos *videogames*, provavelmente a maioria deles não se encaixaria na “etiqueta”. Por consequência, as “características chave” de Goodbrey para definir os jogos eletrônicos parecem ainda menos úteis do que as que elenca para os quadrinhos.

Além disso, o jogo em análise neste trabalho circula por espaços consagrados aos jogos eletrônicos. Mesmo que *The Silver Case* apresente características que podem ser lidas como similares aos quadrinhos, são ideias, conceitos dessa mídia que “assombram” o jogo. Não enxergamos haver qualquer motivo para deixarmos de entender o nosso objeto de análise como um jogo eletrônico.

---

3 game comics as a format of comics that exhibits some of the key characteristics of a game and uses some of the key characteristics of the form of comics in its gameplay.

4 For instance, the primacy of spatiality to which Goodbrey refers is often taken as typical of digital games, but it is just as important for electronic literature and nonludic virtual environments (including their origins, amusement parks).

As definições de quadrinhos e de jogos são discussões complexas, e raramente se tornam unanimidade entre os estudiosos. Para os quadrinhos, nos baseamos nas ideias de Thierry Groensteen (2015). Para ele, é na articulação dos elementos dispostos no sistema espaço-tópico onde reside a particularidade da mídia, é a relação de um elemento com outro da página que performa a noção de quadrinhos. A definição de solidariedade icônica diz: “as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*” (Groensteen 2015: 27-28).

Por outro lado, a base narrativa de um *adventure-game* é o texto verbal, desse modo a ideia de Espen Aarseth (1997) de cybertexto parece interessante para entender esse gênero de jogos: “O conceito de cybertexto foca na organização mecânica do texto, ao colocar as complexidades da mídia como uma parte fundamental do intercâmbio literário. No entanto, também centra sua atenção no consumidor, ou usuário, do texto, como uma figura mais integrada até do que teóricos da recepção afirmariam”<sup>5</sup> (1997: 1-2).

Partindo dessa ideia, entendemos que há pouco em matéria formal para diferenciar os cybertextos dos jogos. Em última análise, todo cybertexto poderia ser considerado um jogo eletrônico, mas sua inclusão ou não nessa categoria depende do contexto de surgimento e publicação, bem como o modo de circulação e de apreciação pública e crítica. Muitos argumentam que para configurar um jogo eletrônico, seria necessário um grau de ludicidade específico:

O lançamento de jogos independentes como *Dear Esther* (2012) e *Proteus* (2013) levou ao surgimento do termo “simulador de caminhada” (às vezes usado de forma pejorativa) para artefatos que usam a linguagem formal dos jogos de tiro em primeira pessoa, mas removem a ludicidade do combate e dos objetivos. [...] Mesmo dentro da mesma série de jogos digitais podemos não encontrar nenhum aspecto “gamístico” em comum.<sup>6</sup> (Backe 2021: 66)

Esse debate em torno da legitimidade de certos gêneros de jogos eletrônicos tomou de assalto boa parte das discussões na década de 2010. A ascensão de experiências narrativas feitas por desenvolvedores independentes foi acompanhada de certa polarização nas redes. Consalvo (2019) tenta pôr um ponto final na discussão, elencando uma série de fatores que podem levar um jogo eletrônico a ser considerado (ou não) um “jogo de verdade”. A autora apresenta inúmeros argumentos de ambos

---

5 The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim.

6 The publication of independent games like *Dear Esther* (2012) and *Proteus* (2013) has led to the emergence of the (sometimes pejoratively used) category of “walking simulator” for artifacts that use the formal language of first-person shooter games yet remove both combat elements and ludic goals. [...] Even within a series of digital games, we might not find any shared “gameness”.

os lados da discussão, a favor ou contra uma compreensão mais ampla dos jogos eletrônicos, vindos de internautas, colunas de opinião e estudiosos da área. A autora delimita 5 marcadores que parecem reger a percepção do público e da crítica: “nossos marcadores de limite para jogos reais e não reais centram-se em alguns elementos: quem faz o jogo em questão, qual é a estrutura de pagamento (principalmente se for gratuito) e certos elementos do jogo em si, como sua dificuldade percebida, sua duração e a plataforma em que ele roda”<sup>7</sup> (Consalvo 2019).

Por fim, a autora conclui que essa legitimidade é socialmente construída e está em contante mutação. Para ela, o posicionamento de alguns críticos, como o colunista Ian Bogost (e de parte do público), é inerentemente conservador e ignora o contexto cultural e histórico de produção: “Sim, claro, você pode contar uma história em um jogo. Mas isso dá muito trabalho, quando é muito mais fácil assistir televisão ou ler”<sup>8</sup> (Bogost 2017). Ao afirmar que jogos focados em narrativa são inerentemente inferiores à literatura e ao cinema, esse crítico assume uma postura inflamatória (por mais interessante que possa ser a conclusão de sua discussão). Curiosamente, em obra de 2015, Bogost parecia menos categórico em suas teses, e reconhece o potencial de experiências pouco usuais (suas críticas se limitam à qualidade textual de títulos específicos, evitando as generalizações prescritivas da coluna de 2017): “Ali, longe, bem longe da vida ordinária e dos prazeres ordinários, os dispositivos reconhecíveis tornam-se irreconhecíveis, de modo que podemos desfrutá-los por aquilo que são mais do que por aquilo que desejamos que sejam” (Bogost, 2015)<sup>9</sup>. Essas palavras se aproximam mais da conclusão de Consalvo (2019) acerca de entendimentos prescritivos como os do Bogost de 2017:

Construir um conceito mais amplo de jogos oferece uma oportunidade de mudar a posição dos jogos enquanto assunto e fornecer uma nova diretriz de ação. Diferentes tipos de discussão e análises abrem espaço para novos arcos de discussão, bem como a possibilidade de desenvolver novos públicos. Todos aqueles que falam, estudam e usufruem dos jogos têm um papel a desempenhar nesse processo, principalmente aqueles no jornalismo e nos estudos da área. Um primeiro passo óbvio é que os estudos sobre jogos, como campo, parem de policiar o que se qualifica como um jogo real e, em vez disso, acolham todas as coisas que surjam em seus próprios termos, apreciando-as pelo que são, em vez de medi-las pelo que supostamente não são.<sup>10</sup> (Consalvo 2019: 127)

7 our boundary markers for real and not real games center on a few elements: who makes the game in question, what its payment structure is (particularly if it's free to play), and certain elements of the game itself, such as its perceived difficulty, length, and the platform on which it runs.

8 Yes, sure, you can tell a story in a game. But what a lot of work that is, when it's so much easier to watch television, or to read.

9 For there, far, far away from ordinary life and ordinary pleasure, familiar devices become unfamiliar, such that we can appreciate them for what they are rather than what we wish them to be.

10 Constructing a broader concept of games offers an opportunity to change the subject position for games and give a new directive for action. Different kinds of discussion and reviews open space for new arcs of discussion as well as the possibility of growing new audiences. All those talking about, studying, and playing games have a role to play in this process, most notably those in game journal-

Entendemos que devemos assumir uma postura ampla perante os jogos eletrônicos enquanto mídia, proporcionando a inclusão de olhares por vezes apagados ou minoritários. Prescrições que buscam quantificar e delimitar uma pretensa grandeza de jogabilidade pouco contribuem para o estudo dos jogos eletrônicos.

A potência dos jogos eletrônicos enquanto mídia reside justamente na possibilidade quase ilimitada de *inputs* requeridos do jogador e *outputs* exibidos na tela. O jogo responder ao pressionar de um botão é interatividade, o jogo não responder também é. A potência da mídia está em poder exigir um sem-fim de verbos (ou interações) diferentes e oferecer o mesmo número de *outputs*. Digitar pode ser *input*, mirar, explorar, mover, ler e assim por diante. Vídeos, texto verbal, imagens, gráficos 3D podem ser *output*. Esse binômio nos ajuda a compreender a gama de possibilidades oferecida pela mídia dos jogos eletrônicos.

Entendemos os jogos eletrônicos como mídia fluida, que por sua própria construção histórica reutiliza e empresta recursos de suas irmãs mais velhas. Seu caráter híbrido poderia ser considerado evidente e ao mesmo tempo irrelevante. Em suma, nos interessa mais apontar e olhar as situações em que as fronteiras se embaçam, recursos se compartilham e relações com outros suportes são evocadas. Sobre as intervenções do quadrinista Jochen Gerner, Maria Clara Carneiro se utiliza do termo “espectro do signo”: “Este aspecto é praticamente impossível de ser reproduzido no livro impresso, exceto pela menção explícita do material fonte. Mesmo assim, cada obra de Gerner é claramente assombrada por outra que a precedeu, o “espectro do signo”, nos lembrando que nenhum texto se dá fora de sua filiação”<sup>11</sup> (2020: 3).

Se “nenhum texto existe fora de sua filiação”, nenhuma mídia se dá em isolamento (Bolter & Grusin 2000). Espectros de outras produções sempre assombram um texto. Essa articulação se dá no momento da leitura, mas transpõe os limites materiais da obra. *The Silver Case* (2016) joga com as expectativas criadas por seus predecessores no gênero.

Aqui, vale mencionar a análise da *webcomic Homestuck* por Tim Glaser (2021). A proposta de Glaser é enxergar a obra como um jogo, devido a boa parte da trama ter sido escrita com *input* direto dos leitores em fóruns *online*. De forma assíncrona, os leitores controlavam os personagens de Andrew Hussie. O que se destaca aqui é, se os *adventure-games* são jogos que se aproximam muito da literatura e dos quadrinhos, *Homestuck* é um exemplo de quadrinho que se aproxima dos jogos. De modo semelhante a *The Silver Case*, temos trechos que misturam outras mídias. “Além de ser uma *webcomic*, *Homestuck* utiliza uma gama de formatos de mídia

---

ism and game studies. A clear first step is for game studies as a field to stop policing what counts as a real game and instead embrace all the things that happen to come along on their own terms, appreciating them for what they are rather than measuring them against what they allegedly are not.

11 This very aspect is barely reproducible in the printed book form, except by explicit mentioning of the source material. Still each work by Gerner is clearly haunted by another that preceded it, the ‘specter of the sign’, reminding us that no text exists outside its affiliation.

digitais, desde imagens desenhadas, GIFs animados e *chats*, até animações em Flash, minigames e arquivos de vídeo”<sup>12</sup> (Glaser 2021: 96).

Mesmo assim, *Homestuck* surge no contexto cultural das *webcomics*, e é recebida como tal. Assim como os *adventure-games*, que, por mais que se afastem do padrão dos jogos eletrônicos, ainda são produzidos e recebidos como jogos. “Esses vários modos de recepção, formas de remediação, e elementos de diferentes mídias expandem o que pode ser compreendido como a especificidade midiática das (web)comics”<sup>13</sup> (Glaser 2021: 99).

Ou seja, as trocas e “assombrações” de uma mídia sobre outra são situações bastante recorrentes. Dito isso, tentar compreender a especificidade de cada uma dessas mídias afastada de seu ambiente de recepção e circulação, no nosso entendimento, leva a uma compreensão menos produtiva sobre as obras.

### TEXTURAS DE UMA CIDADE (SUTILMENTE) DISTÓPICA

*The Silver Case* é um *adventure-game* inserido na tradição detetivesca da ficção japonesa. Mesmo alinhada a essa tradição, a obra de estreia do estúdio independente de Suda busca recursos visuais além das usuais imagens estáticas tradicionais do gênero. Apesar da estética *noir*, em *The Silver Case* o aspecto investigativo é secundário perante as imagens. Não há interação com os cenários ou testemunhas como nos clássicos do gênero. Geralmente, em *adventures* detetivescos, a interatividade se dá com o mundo. O que dizer e para quem dizer, quais provas mostrar para cada personagem, qual chave abre cada porta. Em *The Silver Case* os enigmas são esparsos. No caso de número #0, “lunatics”, há algumas portas que exigem decifrar senhas. No caso de número #1, “decoyman”, alguns enigmas numéricos. No caso número #2, “spectrum”, há apenas um *puzzle*, que, por sua vez, lembra mais os outros *adventure-games*, em que precisamos interpretar os desenhos de uma criança. Esses momentos, quando se exige interatividade mais ativa, comum nos jogos eletrônicos, são raros e acabam por desaparecer sob a força das imagens. Os *puzzles* cumprem mais a função de gerar tensão (na narrativa e na atmosfera) do que a ideia tradicional de epifania e aporia (Aarseth 1997: 90). O *puzzle*, por ser tão raro, inquieta, tensiona, questiona: O que há por detrás da porta? E, assim, por exemplo, potencializa o choque da aparição de um cadáver.

Repleto de muita força gráfica, a cada momento, uma nova imagem pode surgir na tela. Essas imagens são agenciadas por “sucessivos cortes” como na definição “cirneana” de quadrinhos (Cirne 2000: 23) e, geralmente, surgem como desenhos, mas também há fotos, vídeos, simulação de interfaces de computador e outras imagens que pipocam na tela. Para Cirne, o quadrinho acontece no espaço gráfico da página

12 Beyond being a *webcomic*, *Homestuck* utilizes a range of digital media formats, everything from drawn images, animated GIFs, and chat logs to Flash animations, mini-games, and video files.

13 Those various modes of reception, forms of remediation, and different media elements expand on what can be understood as the media specificity of (web)comics.



e, portanto, a mudança de uma imagem para outra seria um corte de cunho gráfico. Diferente da maioria dos *adventure*, onde vemos uma imagem por vez, o recurso das janelas possibilita uma co-presença de imagens. O estúdio evita reutilizar imagens como de praxe no gênero, exibindo imagens (ou vídeos) particulares a cada janela que surge.

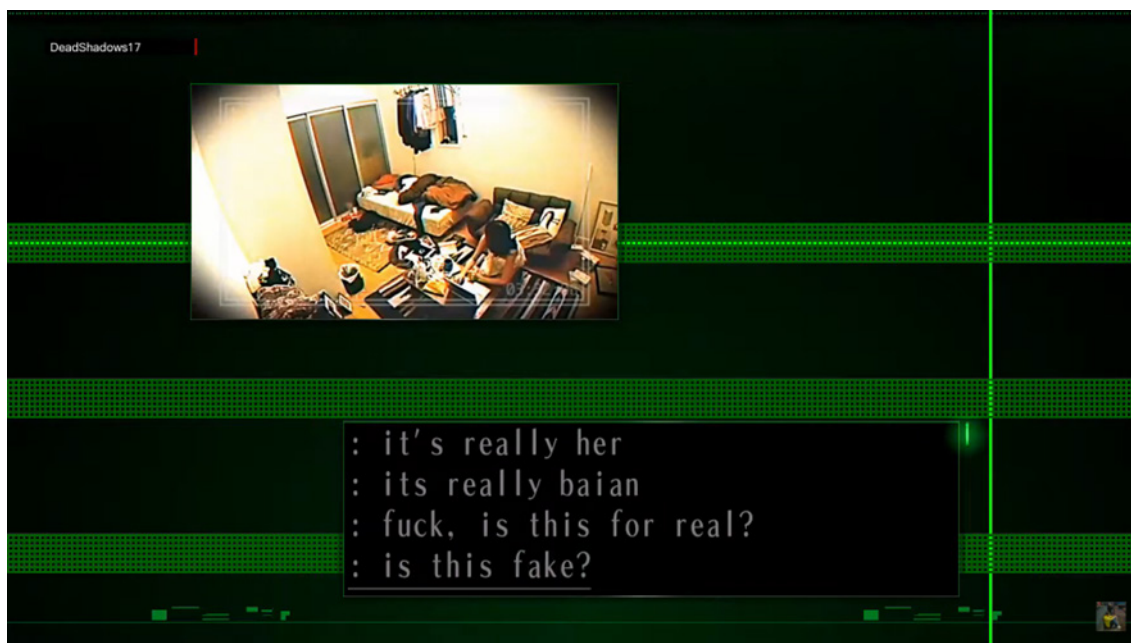
Chamada de “film window engine”, a interface lembra os computadores antigos, e muda de cor e estética a cada capítulo. Em entrevista, Suda afirmou ter se inspirado no filme *Nouvelle Vague*, de Jean-Luc Godard (Kemps 2016). Nessa interface, a história é contada por caixas de texto verbal (que lembram os primeiros computadores pessoais), comuns nos jogos, e janelas de tamanhos variados que surgem com imagens. Essa transitoriedade das imagens traz para a obra uma textura diferente da maioria dos *adventure-games* e *visual novels*, onde se espera certa permanência e repetição de elementos, ou ao menos um estilo consistente. Em *The Silver Case*, mesmo quando o diálogo é representado apenas por dois desenhos dos rostos dos personagens, a posição dos retratos pode mudar a cada fala, tanto que, nos poucos momentos que ficam estáticas, chamam atenção.

A inconstância não se dá apenas na posição ou tamanho, mas no suporte utilizado. Na maioria dos casos, há cenas *live action* que mostram a vítima da trama interpretada por um ator ou atriz, gerando certo desconforto. Em “spectrum”, vê-se as crianças brincando, indo a uma casa assombrada, e sendo perseguidas pelo culpado. O vídeo corta antes de a morte acontecer, pois, nesse ponto da história, o jogador já entendeu o que aconteceu, e sua mente naturalmente completa a sequência. Esse momento é poderoso e exemplifica a potência do estilo narrativo adotado. O jogador sabe a conclusão da cena por meio das conversas dos personagens, em texto verbal. Quando surge o vídeo, já sabemos que algo terrível está para acontecer, mesmo que o momento da morte em si não seja retratado (ela quase nunca é mostrada diretamente); o mero vislumbrar dos últimos momentos daquela vítima gera um impacto emotivo. Em todas as mortes, há o antes e o depois, nunca o momento em si, exceto pela morte de Kamui, personagem central da trama, que carrega em si um sem-fim de metáforas, dentro e fora da diegese. Uma análise temática dos personagens poderia sozinha gerar outro trabalho.

As sequências filmadas acabam por focar nas vítimas, aumentando o peso de suas mortes. Cadáveres surgem por meio de desenhos grotescos, momentos oníricos aparecem em animações tradicionais e longas conversas entre dois personagens se utilizam de uma disposição que evoca as páginas de quadrinhos. Esse flunar acaba por causar desconforto, a sutil percepção de que algo está errado. No capítulo #4, “kamuidrome”, a trama acontece majoritariamente por e-mails e salas de bate-papo *online*. A história gira em torno de crimes virtuais e vemos os personagens navegarem por vários sites suspeitos. Em dado momento, os detetives investigam o vazamento de imagens íntimas de uma cantora pop. Com câmeras instaladas em seu apartamento, criminosos cobravam por acesso a transmissões ao vivo. Nessa passagem, vemos uma dessas transmissões. No vídeo, há uma atriz encenando um cotidiano, enquanto na caixa de texto temos um “chat ao vivo” (como nas *streams* que se

popularizariam dez anos depois) em que os espectadores comentam (Figura 1). Há algo de inegavelmente cinematográfico e que também emula filmagens de câmeras de segurança.

Figura 1<sup>14</sup>



Fonte: Captura de tela de *The Silver Case*.

A cena perturba pela sensação de invasão da intimidade alheia, intensificada pelos comentários asquerosos dos criminosos. Após o corte na transmissão, há uma animação tradicional mostrando o suicídio da garota, seguida de outra filmagem, o relato de uma repórter. Antes da transmissão, surge o texto verbal “Sayaka Baian ON”. Após a transmissão, e todo o desenrolar da trama, surge um vídeo na tela, como se fosse o trecho de algum programa televisivo. A cantora Sayaka se apresenta, mas o áudio e o vídeo travam e se repetem de maneira perturbadora. Ao fim, lemos “Sayaka Baian OFF”, encerrando o arco dessa personagem. Como um programa de TV, descartado após seu fim. Ao utilizar as filmagens, os desenvolvedores colocam o jogador em meio aos criminosos. No outro lado da história, na versão “placebo” do caso, o repórter protagonista comenta como, após sua morte, os preços das gravações íntimas da cantora decolaram, mas caíram após uma semana. Passado um mês, todos haviam se esquecido do ocorrido. Nas palavras do personagem, ela foi transformada em produto, consumida pela internet, e descartada assim que perdeu a função. Anos antes dos grandes escândalos de vazamento de imagens íntimas de celebridades, há uma crítica ao consumo hiper-acelerado promovido pela indústria *pop* e às comunidades nocivas

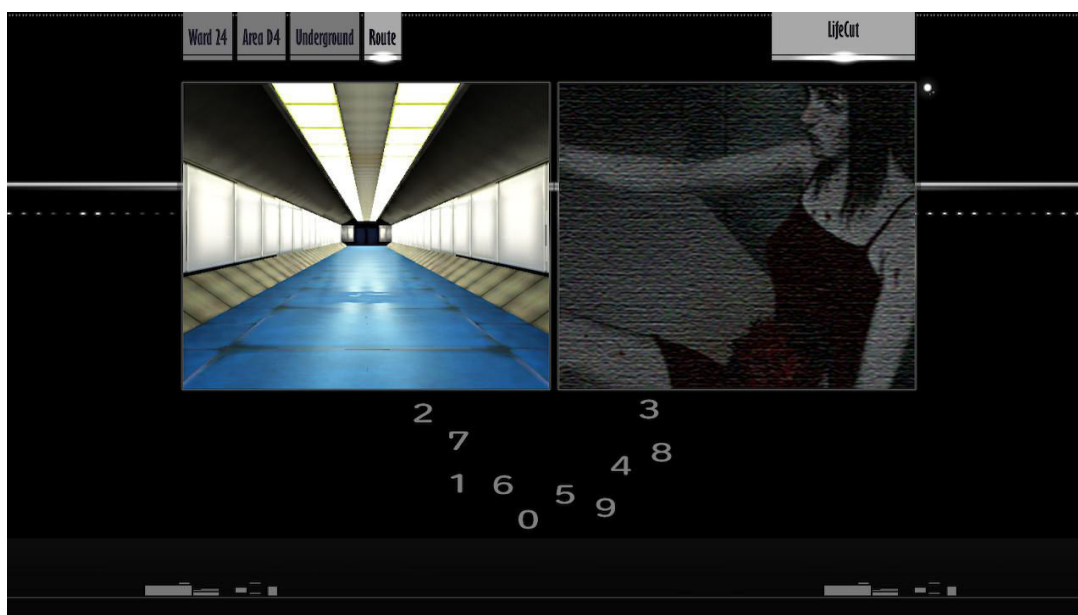
<sup>14</sup> Tela preta com três listras verdes horizontais pontilhadas no fundo e uma linha vertical à direita. No alto, à esquerda, um fotograma de vídeo de uma mulher mexendo no computador em uma casa pequena. Centralizado, uma caixa de texto de letras brancas e fundo preto, escrito: “it’s really her / it’s really baian / fuck, is this for real? / is this fake?”

da internet. Ao incorporar aspectos de diferentes mídias, *The Silver Case* é capaz de engajar o jogador de modo intenso. Cabe mencionar que, nos casos “placebo”, a narrativa é contada majoritariamente por e-mails e diários, recursos comuns na literatura epistolar.

Essas diferentes mídias que assombram o jogo, mesmo que não presentes totalmente, evidenciam que ele foi programado para causar no jogador nojo, choque, medo, aversão ou estranheza, pois cada imagem que pula na tela é manufaturada de tal modo a maximizar a reação. Não há conforto, mesmo que o jogador passe a maior parte do tempo lendo, tudo é inconstante e estranho. Mesmo nos momentos calmos, na delegacia ou em casa, a sensação evocada é a rotina. Andando da cama até o computador, da mesa até a sala do chefe, são movimentações maçantes, que prenunciam as inúmeras tragédias que se avizinham. No reflexo da televisão desligada, o protagonista vê apenas uma casca.

Perto do clímax, no caso #5, “lifecut”, quando o protagonista adentra uma instalação de experimentos humanos do governo, há longos corredores onde a visão do que está à frente se reduz. Conforme o personagem caminha, surgem memórias de tudo que passou (Figura 2). Nesse momento, ao contrário do resto do jogo, não é possível acelerar o passo do personagem.

Figura 2<sup>15</sup>



Fonte: Captura de tela de *The Silver Case*.

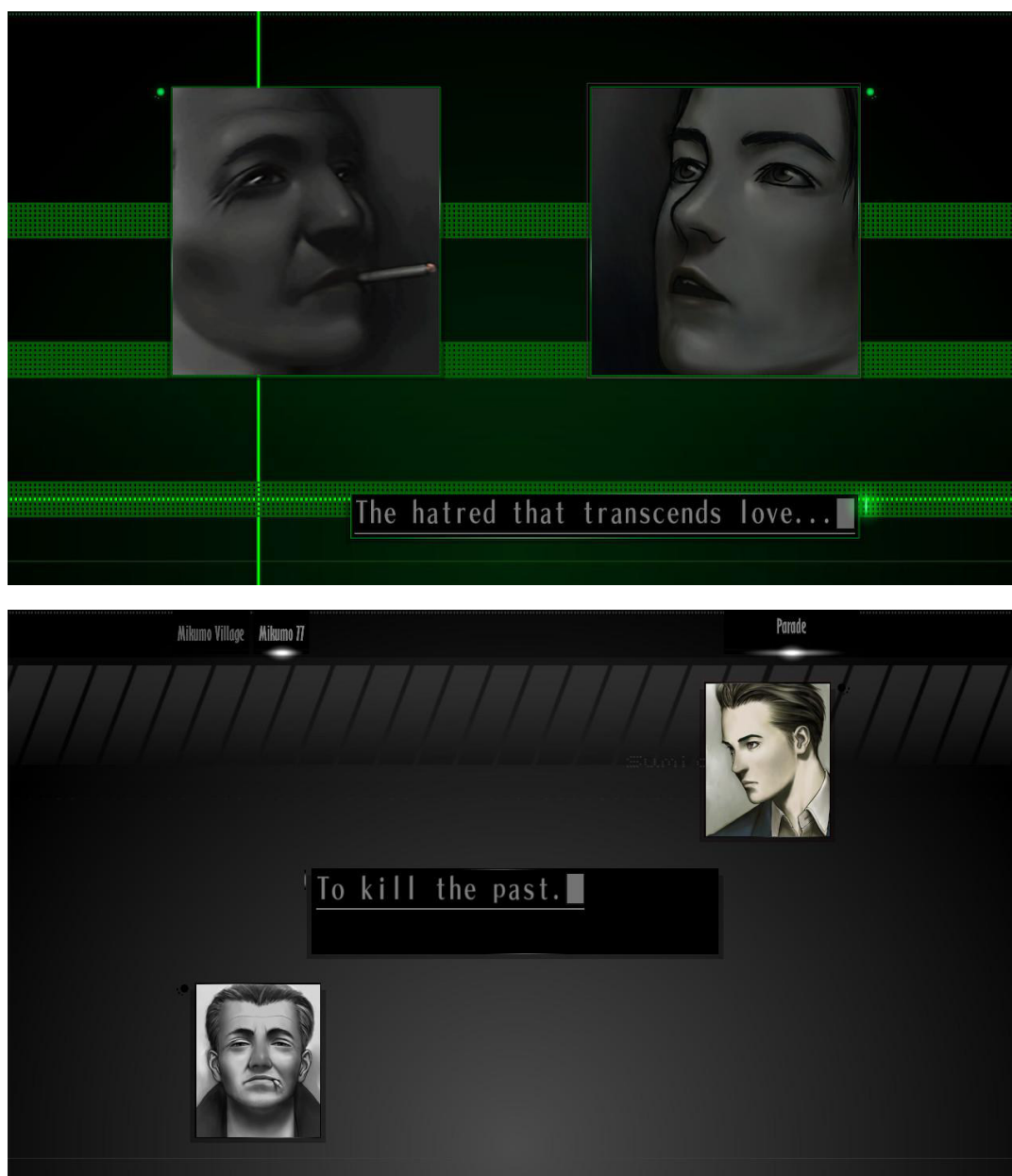
<sup>15</sup> Tela preta com uma linha cheia e outra pontilhada, ambas brancas. No alto, etiquetas, da esquerda para direita, cinzas escuras: Ward 24, Area D4, Underground, Route – esta última tem um ponto de luz. Um pouco mais à esquerda, outra etiqueta: Lifecut (também com ponto de luz). Centralizado, dois quadros: à esquerda um corredor de chão azul e paredes e tetos iluminados, com uma porta ao longe; à direita, uma garota de vestido preto sentada, em uma imagem de baixa qualidade. Abaixo das imagens, os números, em sentido horário, mas algo desorganizados: 3849506172.

A composição, inédita até então, cria um respiro, um momento para o jogador refletir, antes de retornar à exposição de conspirações complexas. O protagonista sem rosto (apenas reflexos distorcidos), sem nome e sem voz está aqui atrás de um mistério que pode lhe custar a vida. No caso #0, seus colegas o descreviam como frio e silencioso, que seguia regras à risca. Podem-se ver então as imagens que passam em sua mente nesse momento crítico. Há aqui um vislumbre de seu universo interior materializado na construção de uma “página” imaterial e dinâmica. Uma tela de *videogame*, assombrada pela composição quadrinística. Apesar de não se dar de forma explícita, a interface de *The Silver Case* acaba por agenciar recursos similares à narrativa quadrinística de forma mais flagrante do que outros *adventure-games*. A espacialidade dos quadros e sua posição relativa carrega significado. Há solidariedade icônica presente na tela. Evitando as convenções do gênero, onde a caixa de diálogo e o rosto dos protagonistas ficam estáticos, em *The Silver Case*, a cada instante o posicionamento dos elementos na tela muda, brincando com o olhar do leitor e com a articulação dos elementos na “página.” Mesmo assim, os quadros seguem uma sucessão e, ao contrário das HQs, aqui eles desaparecem após alguns cliques.

Nos exemplos abaixo (Figura 3), uma dupla de policiais de grande relevância na trama dialoga. Quando um deles descobre o passado sombrio do outro, todos os seus diálogos ficam sem cenário, sobram apenas seus rostos. Para onde foram pouco importa, restam as conversas. Esse recurso deliberado gera uma quebra ao reduzir, ao cortar, ao mostrar menos, como também muitas vezes observamos nas HQs. Uma súbita página em branco, um quadro que se desfaz.

O *adventure-game* é irreversível (como em outros gêneros de jogo eletrônico). A “página” anterior não volta, não é possível “folhear” para trás. Alguns jogos mais atuais permitem ao jogador verificar falas anteriores com um botão – a função “conversation log”. Mesmo assim, permite apenas ver o texto verbal que passou, não as imagens. Em *The Silver Case* não existe “log”. O ponto final branco pulsante ao fim de cada frase lembra que, ao apertar o botão, o texto verbal sumirá. Sua respiração pausada nos lembra constantemente que estamos jogando um *videogame*. Se para Aarseth a literatura ergódica é caracterizada por exigir um esforço não-trivial por parte do leitor, (1997: 1-2) consideramos que esses atributos, comuns nos jogos eletrônicos, tornam passar pelo texto verbal algo não-trivial, lhe conferem peso.

Figura 3<sup>16</sup>

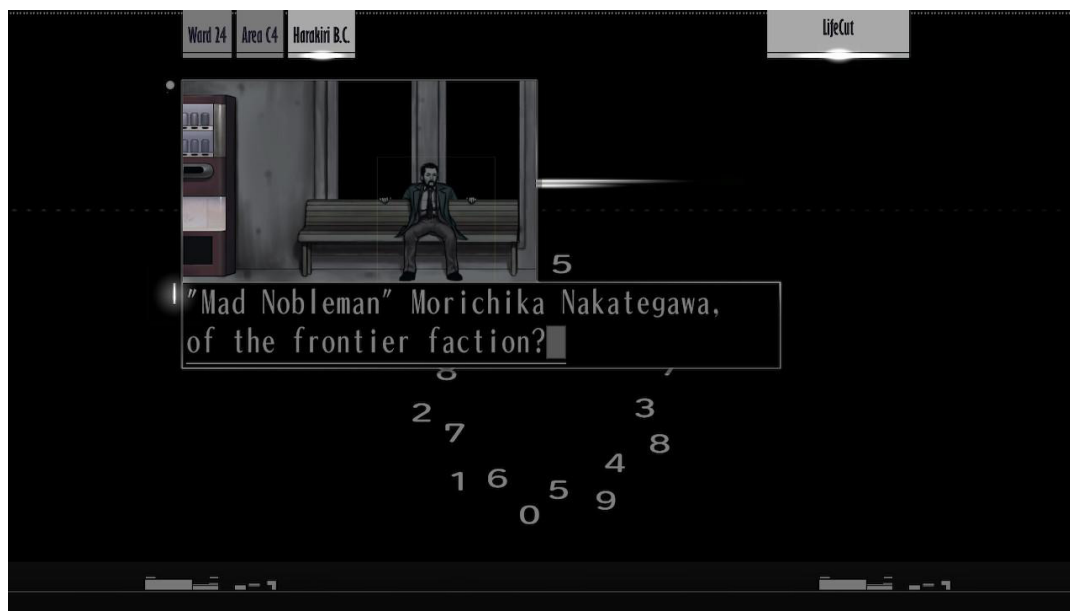


Fonte: Capturas de tela de *The Silver Case*.

16 São duas telas. A primeira é tela preta com três listras verdes horizontais pontilhadas no fundo e uma linha vertical à esquerda. À esquerda, o desenho em vista de três quartos do rosto de um homem com cigarro na boca; à direita, o desenho em vista de três quartos do rosto de outro homem, com queixo levemente inclinado para cima, na base da imagem, entre o meio e a esquerda, o texto: *The hatred that transcends love...* A segunda tela é um gradiente de cinza escuro, com desenho de tábuas na parte de cima. Na barra superior, há as palavras: *Mikumo Village*, *Mikumo 77* (com ponto de luz embaixo dela), à esquerda; e à direita, *Parade* (com ponto de luz embaixo dela). À direita, superior, um desenho de busto em três quartos, colorido de um homem, com camisa de gola e paletó; à esquerda, inferior, um desenho preto e branco do rosto de um homem com cigarro na boca. Centralizado na tela, o texto em letras cinza e fundo preto: *To kill the past.*

Na sequência abaixo (Figuras 4a a 4d), observa-se o uso de um recurso clássico das histórias em quadrinhos. O conteúdo narrativo presente nos requadros se encaixa, mas dentro da diegese há distância entre os objetos mostrados. A arma parece estar alinhada com seu alvo, mas há uma óbvia diferença de posição dentro da diegese.

Figura 4a<sup>17</sup>



<sup>17</sup> São quatro telas, todas de fundo preto, com linha horizontal pontilhada cinza clara atravessando a tela. Todas têm etiquetas na parte superior, à esquerda: Ward 24, Area C4, Harakiri B.C. (esta com ponto de luz); à direita uma etiqueta similar, com ponto de luz: Lifecut. A primeira tela tem na arte superior, à direita, o desenho colorido de um homem de barba, paletó verde e gravata vermelha, sentado em um banco de madeira ao lado de uma máquina de refrigerantes. Abaixo, texto em branco: “Mad nobleman” Morichika Nakategawa, of the frontier faction?” Acima da Caixa de texto, o número 5, abaixo, em sentido horário: 7 (encoberto), 3, 8, 4, 9, 5, 0, 6, 1, 7, 2, 8 (encoberto). A segunda tela é igual à primeira, com as seguintes exceções: ao lado da imagem surge mais uma parte do desenho, que mostra um homem de sobretudo amarelo, em pé, de frente de outro banco de madeira. O texto é: “That familiar place where 20 years were we spent in silence.” Os números estão em outra ordem: 9, 1, 0, 2, 1, 3, 2, 4, 3, 5, 4, 6 (encoberto). Terceira tela, usa a mesma imagem da primeira tela, mas centralizada à esquerda. Na direita superior o homem de sobretudo amarelo aponta uma pistola. O texto fica no rodapé, algo centralizado: “Ayame mastro stole those girls’ future away from them”. Os números estão em outra ordem: 5, 5, 6, 6, e 8 e 9 encobertos. A quarta tela mantém a imagem do homem apontando a pistola. À esquerda, abaixo, o homem de barba aponta a pistola para o homem de capote. Os números são, em sentido horário: 3, 4, 6, 5, 7, 6, 8, 7, 9.

Figura 4b

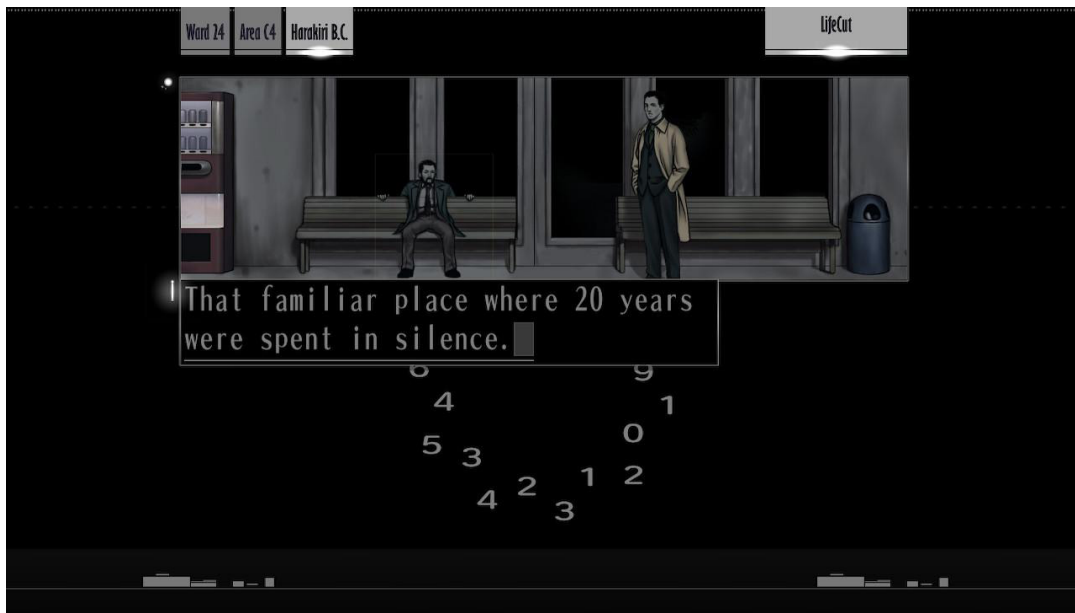


Figura 4c

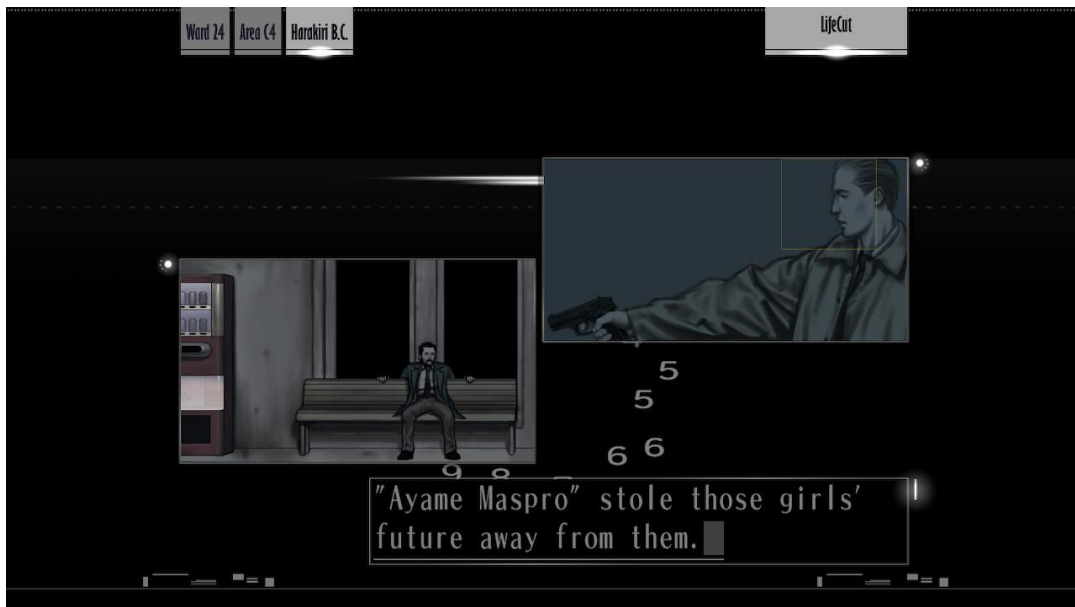
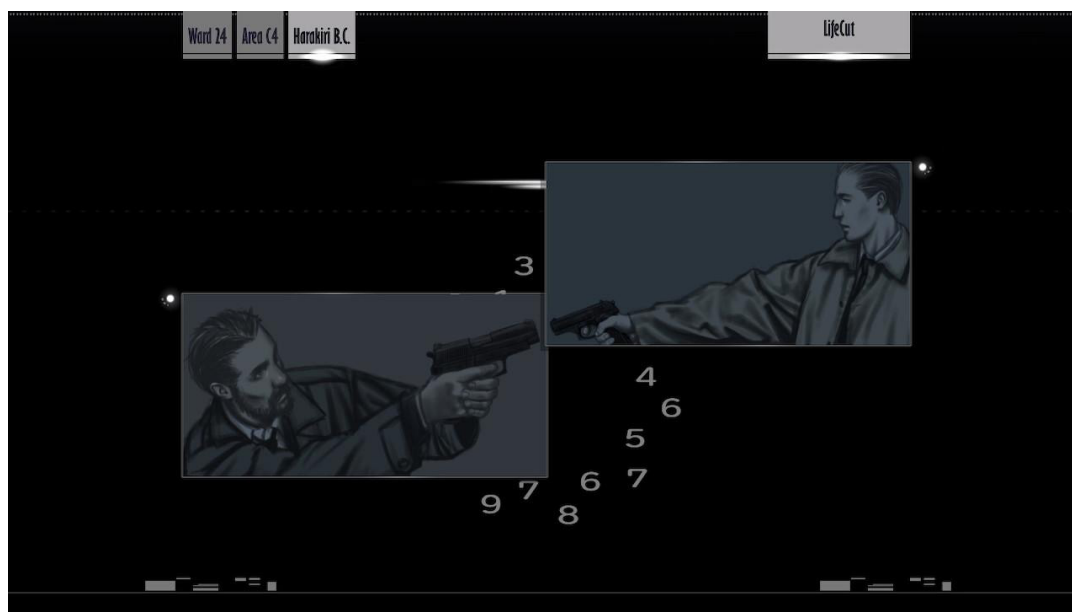


Figura 4d



Fonte: Capturas de tela de *The Silver Case*.

Nessa sequência, a ação se desenrola principalmente na imagem, não no texto verbal, diferentemente de muitos *adventure games* contemporâneos. Para usar um termo de Groensteen, em comparação à maioria dos *adventure-games* e *visual novels*, *The Silver Case* teria um layout irregular e ostentatório. Groensteen elabora essas definições para categorizar o layout, a disposição de quadros em um quadrinho, mas acabam sendo úteis ao compararmos a obra com outras de seu gênero. Irregular, pois o layout não é constante a cada página. Ostentatório, pois não tenta desaparecer em prol da história, pelo contrário, chama atenção para si. É a tela do jogo sendo assombrada pela página de quadrinhos. Essa justaposição de elementos na tela demanda uma leitura similar aos quadrinhos, uma leitura como se fosse uma página. Sobre uma obra do quadrinista Gerner, Carneiro comenta “Em *Panorama du Froid* (L’Association 2013), por exemplo, cartões postais são cobertos de tinta e reorganizados como se formassem uma narrativa de quadrinhos, provocando assim a nossa leitura como se fosse uma história em quadrinhos”<sup>18</sup> (2020: 1-2). Esse caráter “como se” também é mencionado por Rajewsky (2012: 28) ao pensar como as mídias referenciam umas às outras sem se fazerem materialmente presentes.

Esse aspecto adiciona à obra uma particularidade pouco vista em seu gênero, através de composições e justaposições elaboradas, que, por sua vez, geram novas articulações. O espectro dos quadrinhos parece ter possuído o jogo, mas essa possessão é logo desfeita pelo jogador que continua a jogar. Almir Aquino Corrêa, ao comentar um poema digital, menciona que a linearidade pode aproximar a literatura digital da tradicional: “Essa linearidade narrativa ou, melhor, de sequência de execuções, mantém em símile a leitura de um poema não digital. [...] A expressividade se assemelha,

<sup>18</sup> In *Panorama du Froid* (L’Association, 2013) for example, postcards are covered with ink and reorganized as if they formed a comic book narrative, and so provoke our reading of it as if it was a comic.



enquanto resultado, ao jogo, ao momento em que o leitor assume, mesmo que passivamente, o caminhar pelo texto” (Corrêa 2022: 53-54).

Esse “caminhar pelo texto” também se manifesta em *The Silver Case*. Seja ao passar a fala do personagem ou ao demandar que o jogador o desloque até o próximo ponto de interesse onde o texto verbal voltará, o jogo demanda *inputs* constantes que inevitavelmente informam o engajamento do leitor com a trama. Esses *inputs*, muito mais recorrentes que o folhear de um livro e mais impactantes que a barra de rolagem de um *ebook*, reforçam no jogador a sensação, a cada momento, de estar se destinando, passo a passo, junto dos personagens, a um destino inevitável.

Esse emparelhamento possível entre o jogo e a poesia digital não torna *The Silver Case* uma obra literária; se trata de um jogo que usa recursos típicos da literatura digital e, como vimos, das histórias em quadrinhos. A força desse aspecto composicional não pode ser subestimada. Não somente por se destacar dentre jogos similares de seu tempo, mas por propor uma espatopia particular, uma página fluida, pequenas janelas que revelam um mundo acessível apenas por frestas. O espaço entre os quadros oculta o que está além do requadro, talvez revelando algo que se perdeu na era cibernética.

## CONCLUSÃO

No fim do milênio, quando o jogo foi lançado, urgia a necessidade de derrubar as velhas estruturas. Ao fim de *The Silver Case* é revelada a conspiração de que não somente a cidade chamada de “24 Wards” foi totalmente planejada, assim como uma parcela de seus cidadãos. O mecanismo de controle supremo, uma população que passa pela mesma educação, age da mesma maneira, criada em espaços fechados. Uma distopia assustadoramente real. Um mundo onde a grande mente controlando tudo por trás dos panos é um programador, atrás do seu teclado. Assim, a estética, a mistura, a colagem e o caos da obra, ecoam o desespero face uma nova era.

Defendemos uma expansão do olhar sobre os jogos eletrônicos para além dos limites ditados pela indústria de grande apelo comercial. Se mostra cada vez mais inviável discutir o jogo eletrônico como uma mídia independente, sem levar em consideração a pluralidade de uma mídia naturalmente plural. Desse modo, os estudiosos de jogo podem voltar seu olhar para uma historiografia mais ampla. Não estamos afirmando a supremacia de um cânone pessoal, mas defendemos a busca de uma genealogia maior do potencial da mídia, especialmente de gêneros que por vezes passam despercebidos dentre a vasta produção da indústria. Essa é parte da pretensão deste trabalho. Desse modo podemos pôr em prática a ideia de Consalvo (2019) de ampliar, e não limitar, o campo de estudos e discussão.

Há uma grande riqueza de recursos que os jogos eletrônicos implementam, sem deixarem de ser jogos, que precisam ser estudados em suas fronteiras. *The Silver Case* ostensivamente emprega recursos alternados, como muitos outros jogos, mas

desperta interesse por sua visualidade particular, o modo como usa o espaço da tela, sua construção estética, sua pouca fidelidade a certas convenções tradicionais de sua época e seu flerte com outras mídias. O contexto de produção e recepção da obra inequivocamente já o legitimam como jogo eletrônico; suas características formais reforçam essa mesma posição. Negar isso seria prescrever limites arbitrários. Além disso, as composições visuais da obra convidam a novos olhares, dentre eles, um que pode partir dos quadrinhos.

Buscamos novas vias de análise por entendermos que diferentes perspectivas (como a quadrinística) tem apenas a enriquecer a compreensão de cada obra. Isso não quer dizer que podemos transplantar levemente teorias de um contexto para outro, mas que o diálogo pode gerar novas leituras, novos olhares. Trouxemos certos elementos das teorias dos quadrinhos para entender o modo de construção visual dos elementos na tela de *The Silver Case*. Em um jogo eletrônico com pouca interatividade, procuramos demonstrar como, mesmo quando assombrado por outras mídias, a fluidez do jogo eletrônico absorve e contém tudo dentro de si, de modo que recursos provenientes dos mais variados lugares, se tornam parte de sua midialidade.

Reforçamos, o jogo foi originalmente lançado em 1999 e retrata uma visão atemporalmente atual do mundo pós-internet. Há recursos visuais, de diversas ordens, que trazem percepções também de diversas ordens aos jogadores. Isso é obtido por meio dos espectros de outras mídias. O jogo se apresenta como uma experiência heterogênea, que ao se apropriar de diferentes recursos, ao mesmo tempo os destaca, e os ressignifica como pertencentes aos jogos eletrônicos. Nada escapa a midialidade do jogo, sejam vastos mundos renderizados em alta fidelidade, ou um texto verbal pulsando na tela, e aí está sua beleza. Cremos que a busca pelos fantasmas e de que forma eles assombram, ou tomam o corpo de outras mídias, bastante relevante para compreensão da forma de narrar. Em quantas formas diferentes pode a palavra possuir uma história?

## OBRAS CITADAS

AARSETH, Aspen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BACKE, Hans-Joachim. Game-comics and comic-games: Against the concept of hybrids. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021. 60-83.

BOGOST, I. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: U of Minnesota Press, 2015.

BOGOST, I. Video Games Are Better Without Stories. Disponível em: <https://tinyurl.com/3uhx4bhr>.

BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CARNEIRO, Maria Clara. Amidst some paper ghosts: Jochen Gerner and the hauntology of comics. Sébastien Conard (org.). *Post-comics: beyond comics, illustration and graphic novel*. Ghent: KASK School of Arts & Het Balanseer, 2020. 45–62.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CONSALVO, Mia & Christopher A. Paul. *Real games: what's legitimate and what's not in contemporary videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2019.

CORRÊA, Almir Aquino. A obra de arte literária digital: entre o truque, a decepção e a vanguarda. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 44-59, 2022.

GLASER, Tim. Homestuck as a game: A webcomic between playful participation, digital technostalgia, and irritating inventory systems. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021.

GOODBREY, Daniel Merlin. Game comics: Theory and design. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021. 96-112.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Trad. Érico Assis & Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JUUL, J. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KEMPS, Heidi. Interview: Suda51 of Grasshopper Manufacture. 2016. Disponível em: <http://gaming.moe/?p=2116>.

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, Intertextualidade e “Remediação”: Uma Perspectiva Literária Sobre a Intermidialidade. Trad. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Thaís Flores Nogueira Diniz (org.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2012. 15-46.

*THE SILVER Case*. 1 ed. Tokyo: Grasshopper Manufacture, 2016. 1 jogo eletrônico.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### TEMPO E MEMÓRIA EM NARRATIVAS DE REALIDADE VIRTUAL: UMA ANÁLISE DA OBRA A LINHA

Edgar Roberto Kirchof<sup>1</sup> (UCS)

RESUMO: Neste artigo, apresento uma discussão sobre o uso de sistemas de Realidade Virtual (RV) com o fim de criar narrativas capazes de gerar, no receptor, a ilusão de ser transportado para o passado. Tomando como objeto específico de análise a obra *A linha*, de Ricardo Laganaro, discorro, inicialmente, sobre os principais artifícios que permitem que sistemas de RV produzam o efeito da imersão e, em seguida, trago uma reflexão sobre a mobilização do tempo e da memória como estratégias para construir ambientes imersivos capazes de transportar o sujeito receptor para outras temporalidades. O referencial teórico que fundamenta as reflexões consiste dos estudos de Halbwachs e Candau sobre memória, a teorização de Gérard Genette sobre o tempo narrativo e as pesquisas atuais sobre ficção interativa, imersão e Realidade Virtual. A principal conclusão das análises é que o efeito imersivo das narrativas em RV resulta da articulação entre recursos semióticos consolidados em mídias tradicionais como a literatura, as artes visuais e o cinema com recursos tecnológicos característicos da Realidade Virtual, especialmente a tridimensionalidade, a visão em 180° ou 360° e a interatividade.

PALAVRAS-CHAVE: imersão; memória; realidade virtual; *A Linha*.

### TIEMPO Y MEMORIA EN NARRATIVAS DE REALIDAD VIRTUAL: UN ANÁLISIS DE LA OBRA A LINHA

RESUMEN: Este artículo examina el uso de los sistemas de Realidad Virtual (RV) para construir narrativas que evocan la sensación de ser transportado al pasado. Tomando como estudio de caso el galardonado cortometraje de RV de Ricardo Laganaro, *The Line*, el análisis identifica los principales elementos que facilitan la inmersión en los entornos de RV. El estudio explora además cómo los conceptos de tiempo y memoria se movilizan como estrategias para crear experiencias inmersivas que sitúan a los usuarios en temporalidades alternativas. El marco teórico integra perspectivas de Halbwachs y Candau sobre la memoria, la teoría de la temporalidad narrativa de Gérard Genette y la investigación contemporánea sobre ficción interactiva, inmersión y RV. Los resultados indican que la cualidad inmersiva de las narrativas de RV surge de una síntesis entre recursos semióticos establecidos-derivados de la literatura, las artes visuales y el cine-y las capacidades tecnológicas únicas de la RV, como la tridimensionalidad, la visión panorámica y la interactividad. Esta convergencia permite que la RV genere experiencias convincentes de desplazamiento temporal y presencia.

PALABRAS CLAVE: inmersión; memoria; realidad virtual; *The Line*.

<sup>1</sup> [ekirchof@hotmail.com](mailto:ekirchof@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-1072-2547>



## TIME AND MEMORY IN VIRTUAL REALITY NARRATIVES: AN ANALYSIS OF THE WORK *THE LINE*

**ABSTRACT:** This article examines the use of Virtual Reality (VR) systems to construct narratives that evoke the sensation of being transported to the past. Taking Ricardo Laganaro's award-winning VR short film, *The Line*, as a case study, the analysis identifies the principal elements that facilitate immersion within VR environments. The study further explores how concepts of time and memory are mobilized as strategies to create immersive experiences that situate users in alternative temporalities. The theoretical framework integrates perspectives from Halbwachs and Candau on memory, Gérard Genette's theory of narrative temporality, and contemporary scholarship on interactive fiction, immersion, and VR. The findings indicate that the immersive quality of VR narratives emerges from a synthesis of established semiotic resources-derived from literature, visual arts, and cinema-and the unique technological affordances of VR, such as three-dimensionality, panoramic vision, and interactivity. This convergence enables VR to generate compelling experiences of temporal displacement and presence.

**KEYWORDS:** immersion; memory; virtual reality; *The Line*.

Recebido em 28 de novembro de 2024. Aprovado em 19 de abril de 2025.

### **PALAVRAS INICIAIS**

Na maior parte das narrativas que conhecemos da tradição literária e fílmica, as representações do espaço são construídas através da linguagem verbal e de imagens biplanares em movimento. Com o advento das tecnologias digitais, tornou-se possível construir representações de espaço que podem ser ocupadas pelo corpo do leitor, espectador ou usuário. Nos termos de Murray (2016: 78), “os novos ambientes digitais são caracterizados por sua capacidade de representar um espaço navegável. Mídias lineares como livros e filmes podem retratar o espaço, seja por descrição verbal ou imagem, mas apenas os ambientes digitais podem apresentar um espaço pelo qual podemos nos mover.”<sup>2</sup> Dentre os vários tipos de mídias digitais existentes atualmente, as mídias que utilizam tecnologias de Realidade Virtual se destacam por sua capacidade de criar espaços imersivos. E quando esses espaços são utilizados para produzir narrativas que retratam épocas remotas, o receptor pode experimentar a ilusão de ser transportado para o passado.

Diante deste contexto, neste artigo, proponho uma discussão sobre a narrativa de Realidade Virtual *A Linha*, produzida sob a direção de Ricardo Laganaro, com a intenção de analisar os principais artifícios midiáticos e semióticos utilizados para produzir o efeito imersivo dessa obra. Tomando como fundamento os estudos de Halbwachs e Candau sobre a memória, a teorização de Gérard Genette sobre o tempo narrativo e as pesquisas atuais sobre ficção interativa, imersão e Realidade Virtual, nas próximas seções, procuro demonstrar que a ilusão da presença em um tempo passado se constrói, em narrativas imersivas, através da combinação de artifícios comuns em

2 The new digital environments are characterized by their power to represent navigable space. Linear media such as books and films can portray space, either by verbal description or image, but only digital environments can present space that we can move through.

representações biplanares, de um lado, com recursos tecnológicos de Realidade Virtual, de outro.

As análises aqui propostas foram realizadas com base na interação com a própria obra. Também foram utilizados, como fonte de pesquisa, os relatos de Laganaro sobre o processo de produção e direção desse projeto, disponíveis no curso *Immersive Storytelling and Direction*. Por fim, as imagens reproduzidas ao longo das análises foram retiradas do trailer oficial de *A Linha*, disponível de forma aberta no Youtube.

## A LINHA

*A linha* é uma narrativa em Realidade Virtual desenvolvida pelo estúdio ARVORE sob a direção de Ricardo Laganaro. A obra, traduzida em oito idiomas, está disponível em seis diferentes plataformas de conteúdo de Realidade Virtual. Para uma experiência imersiva, é necessário utilizar os óculos de RV da Meta, o Meta Quest. Segundo Laganaro (2023<sup>a</sup>: 9'9"'), o projeto iniciou em 2018 e contou com a colaboração dos roteiristas Carlos Rachel e Mari Brett. Laganaro também informa que a equipe levou dois meses para escrever o roteiro, o qual passou por 12 a 14 versões até chegar à sua versão definitiva. A excelência do trabalho desenvolvido foi reconhecida internacionalmente: *A linha* recebeu, entre outros, o *Primetime Emmy* em 2020 na categoria *Outstanding Innovation in Interactive Media* e o prêmio de Melhor Experiência em VR no 76° Festival de Veneza.

De forma resumida, a história se passa na cidade de São Paulo da década de 1940 e tem, como protagonistas, o casal Pedro, um entregador de jornal, e Rosa, uma florista. O conflito que desencadeia as principais ações do enredo é o receio que Pedro tem de declarar seu amor por Rosa. Por medo de ser rejeitado, diariamente, ele colhe uma flor amarela na praça da cidade para presentear sua amada e, após percorrer de bicicleta um trajeto por alguns locais emblemáticos de São Paulo, deixa o presente de forma anônima no local onde ela trabalha. Esse percurso é repetido até o momento em que não há mais flor na árvore da praça, o que acaba fazendo com que Pedro altere sua rotina e, como consequência, tome coragem de revelar seus sentimentos para Rosa no final da história.

A narrativa se caracteriza como um filme de animação e, por essa razão, traz imagens em estilo cartum. A cidade é representada como uma maquete e os personagens, como bonecos que fazem parte dela. É importante destacar que a maquete também simula um jogo de fliperama pinball, o que evoca a nostalgia dos jogos eletrônicos que precederam a popularização dos computadores pessoais e dos dispositivos móveis — uma época em que a experiência com jogos eletrônicos dependia do uso de máquinas físicas em arcades. O espectador, por sua vez, é posicionado dentro da história através de artifícios de imersão, assumindo a dupla função de um espectador e de um personagem externo, uma espécie de maquinista responsável por dar vida à trama através de algumas ações que precisa realizar, no ambiente imersivo, relacionadas com a mecânica de funcionamento da maquete/máquina de fliperama.

Apesar de se tratar de um filme de animação, a história não prescinde de um narrador, o qual tem, na versão em inglês, a locução do ator Rodrigo Santoro e, em português, de Simone Kliass.

## DA REPRESENTAÇÃO À SIMULAÇÃO

O que torna a experiência com *A Linha* diferente de assistir a um filme de animação tradicional é o fato de que essa obra não foi criada para ser vista em uma tela plana e sim, para ser vivenciada dentro de um sistema imersivo de Realidade Virtual. Enquanto na arte literária e nas artes visuais tradicionais, o tempo narrativo é representado através de signos verbais e icônicos fixados em suportes como livros, telas, painéis, os quais instigam o receptor a produzir sentidos a partir da leitura e da observação, nas narrativas construídas com tecnologias de RV, o tempo é projetado por meio de artifícios que produzem a sensação da imersão, proporcionando, ao receptor, a ilusão de ‘estar presente’ fisicamente no espaço-tempo da história.

Devido a essa característica, nas discussões teóricas sobre Realidade Virtual, os artefatos criados com essa tecnologia são frequentemente associados ao conceito de ‘simulação’, em oposição aos conceitos de ‘signo’ e ‘representação’. A principal diferença é que as representações produzidas em suportes analógicos são geralmente biplanares e pressupõem a produção mental de sentidos por parte de seus receptores; já as simulações são artefatos que procuram imitar “as operações de um sistema maior através de um outro sistema simplificado”<sup>3</sup> (Mäyrä 2008: 7) e, portanto, têm a pretensão de não apenas representar, mas de recriar objetos e artefatos de modo que possam ser vivenciados sensorialmente (Turkle 2009: 6; LISTER et al. 2009: 38). Embora artefatos criados para simular a realidade já existissem muito antes das tecnologias digitais, inclusive no campo artístico (Grau 2003), esse recurso se tornou realmente popular apenas com o advento dos dispositivos mais recentes de tecnologias imersivas, os quais são capazes de proporcionar ilusões extremamente convincentes aos usuários. Na atualidade, um dos campos onde esses artefatos mais prosperam é a indústria do entretenimento, especialmente o nicho dos jogos eletrônicos, mas também existem bons exemplos de experimentação artística e literária com tecnologias de Realidade Aumentada e de Realidade Virtual.

Muitos jogos e projetos artísticos imersivos são projetados para que o usuário tenha a sensação de estar dentro de uma realidade alternativa, onde precisará enfrentar desafios, superar obstáculos e realizar diferentes tarefas. Visto que esses universos geralmente combinam dispositivos de jogabilidade com elementos narrativos, alguns teóricos dos jogos eletrônicos – os quais ficaram conhecidos como ludologistas – defenderam a necessidade de demarcar as diferenças entre a estrutura de uma representação narrativa e a estrutura de uma simulação, pois a primeira estaria fundamentada na evocação retrospectiva de eventos passados, ao passo que a segunda estaria baseada na execução de ações baseadas em regras (Juul 2005: 200). Como

3 operations of a large system by other simplified system.

esclarece Ryan, para os ludologistas, representações visuais biplanares e textos verbais evocariam processos mentais de reconhecimento e de interpretação, enquanto jogos de computador e outros artefatos de simulação seriam “como a própria vida, não uma representação atrasada, mas a execução real de ações”<sup>4</sup> (Ryan 2006: xxii). Essa perspectiva excludente baseia-se na ideia de que “nem todas as simulações são imitações” (Lister *et al.* 2009: 38), o que facilita “ver simulações como coisas, em vez de representações de coisas”<sup>5</sup>.

No entanto, embora se pareçam com universos autônomos, simulações construídas com estruturas narrativas são, na verdade, representações dotadas de artifícios ilusionistas. No caso de simulações de épocas passadas, como *A Linha*, por exemplo, a ilusão é produzida, entre outros, através da manipulação de alguns aspectos estruturais da narrativa com artifícios usados na produção do texto verbo-visual, mas também com recursos tecnológicos. Tendo em vista esse contexto, nas próximas seções, proponho uma reflexão sobre o modo como a temporalidade foi construída em *A Linha* para produzir seu efeito imersivo.

## O TEMPO DA MEMÓRIA

Narrativas imersivas que retratam o passado, assim como qualquer outra representação, são produções semióticas baseadas nas memórias dos seus criadores e não devem ser confundidas com a duplicação de um universo, de um sistema ou de uma realidade anterior. É importante ressaltar que as lembranças que formam nossas memórias não são retratos fiéis dos acontecimentos, pois, como explica Halbwauchs, toda lembrança “é em larga medida uma reconstrução do passado com a ajuda de dados emprestados do presente, além disso, preparada por outras reconstruções feitas em épocas anteriores e de onde a imagem de outrora manifestou-se já bem alterada” (Halbwachs 1990: 64). Em poucos termos, na medida em que se baseiam em lembranças reconstruídas, as representações do passado são sempre transfigurações do passado, sejam elas imersivas ou biplanares.

Em *A Linha*, o tempo foi concebido e planejado, desde o início do projeto, com a intenção de produzir uma forte conexão emocional entre o observador e a história através de um “efeito de nostalgia”. Nas palavras do próprio Laganaro: “a gente quis trazer a presença emocional, uma história de amor em Realidade Virtual que se passa num tempo que a gente não pode viver mais, que foi São Paulo na década de 1940 [...] e colocar a pessoa numa situação em que ela nunca iria poder estar, não pelo espaço, mas pelo tempo” (2023b: 5’38”). Para atingir esse efeito, a equipe de produção se valeu das memórias pessoais de Laganaro, que é natural de São Paulo, bem como de fotografias e outras referências visuais retratando a cidade na década de 1940, as quais lhe foram deixadas por seus pais e avós. Laganaro também esclarece que, na versão final da obra, foram selecionados, desse repertório memorialístico,

4 like life itself: not the delayed re-presentation but the actual performance of actions.

5 simulations as things, rather than as representations of things.



apenas alguns elementos icônicos da cidade, como o Pico do Jaraguá, a Avenida 9 de Julho e o centro de São Paulo com alguns de seus edifícios marcantes: São Paulo Correia (o primeiro arranha-céu da cidade), o Banespão, o Parque da Luz, Martinelli e Jaçanã. A equipe também decidiu colocar um coreto na maquete, o qual está situado na Pracinha do Parque da Luz, de onde o personagem Pedro rouba as flores que leva para Rosa. Também deve ser mencionado que a “Casa Brecht” presente na maquete remete ao sobrenome de uma das roteiristas. Alguns desses elementos podem ser visualizados na Figura 1.

Figura 1 – Reprodução de prédios históricos de São Paulo na década de 1940 e da Pracinha do Parque da Luz com um coreto



FONTE: <https://www.youtube.com/watch?v=UYWjPOgtOFo>

Para que o espectador de fato reconheça, na representação, a referência a uma época passada, também precisa acionar a sua própria memória, sem a qual não será capaz de realizar o contraste necessário entre o presente e o passado. Halbwachs (1990) destaca que cada indivíduo participa de duas espécies de memória, as quais são complementares e, muitas vezes, difíceis de discernir: uma memória individual, que se forma através das vivências concretas de uma pessoa ao longo da vida; e uma memória coletiva, que se forma pelo seu pertencimento a diversos grupos sociais. Em sua reflexão, contudo, Halbwachs não chegou a delimitar de forma muito precisa os elementos que permitem distinguir a memória individual e a memória coletiva, o que gerou algumas controvérsias entre os estudiosos da área (Casadei 2010).

Nesse contexto, o antropólogo francês Joël Candau, em *Memória e identidade* (2011), partindo das discussões iniciais de Halbwachs, propôs uma tripartição do conceito de memória. O primeiro nível é a protomemória, definida como uma memória social incorporada, a qual se expressa através de gestos, práticas e linguagem, muitas vezes de forma automatizada e inconsciente (Matheus 2011: 303). A memória de evocação, segundo nível, refere-se à lembrança voluntária ou involuntária de experiências autobiográficas, como saberes, crenças e sensações (Candau 2011: 23). Já a metamemória, que corresponde ao terceiro nível, diz respeito tanto à representação que o indivíduo faz de sua própria memória quanto ao que comunica sobre ela, englobando, portanto, uma dimensão discursiva que revela o modo como o sujeito se vincula ao seu passado (Candau 2011: 23). Para Candau, apenas a metamemória pode ser compartilhada, pois ela opera no campo das representações e, assim, constitui a

base da memória coletiva. Essa distinção entre dois níveis individuais (a protomemória e a memória de evocação) e um nível social (a metamemória), como observa Mathews (2011: 304), contribuiu para refinar o conceito de memória coletiva formulado originalmente por Halbwachs.

A memória coletiva - ou metamemória - é fundamental para o reconhecimento de eventos retratados pela ficção, pois permite a rememoração de tempos e lugares nos quais não estivemos necessariamente presentes. No caso de *A Linha*, para reconhecer que está imerso em uma versão pretérita de São Paulo, o receptor deve possuir alguma memória individual ou coletiva dessa cidade. Hoje, São Paulo é caracterizada por arranha-céus imponentes, estações de metrô movimentadas, automóveis e rodovias largas, enormes bairros pobres nas periferias, entre outros elementos comuns em metrópoles sul-americanas. Essas referências são necessárias para que o espectador reconheça o contraste entre a paisagem urbana atual e a representada na obra. Além disso, para entender que a época retratada se refere especificamente à década de 1940, também é necessário ter absorvido alguma referência da cidade naquela época, como Laganaro fez ao herdar essas memórias de sua família.

Para espectadores sem uma vivência pessoal semelhante à de Laganaro, a experiência com *A Linha* pode se limitar à ilusão de estar em uma cidade indefinida de um passado distante. Sem essa ancoragem espaço-temporal tão específica, cada receptor estará livre para criar conexões emocionais e subjetivas com suas próprias vivências individuais. Em poucos termos, embora a indefinição do espaço-tempo não chegue a prejudicar o objetivo de evocar o sentimento de nostalgia pretendido pela equipe de produção, pessoas dotadas de lembranças individuais de São Paulo no passado e no presente provavelmente se sentirão mais tocadas emocionalmente pela experiência.

## O TEMPO DA NARRATIVA

Ao passo que o tempo da memória se refere ao repertório de lembranças individuais e coletivas envolvidas nos processos de produção e recepção, o tempo da narrativa diz respeito aos inúmeros artifícios que podem ser usados pelos criadores para construir a temporalidade dos eventos narrativos e da experiência de fruição. Estruturalmente, toda história pode ser definida, no seu nível fundamental, como uma sucessão de acontecimentos ou ações encadeadas de forma mais ou menos linear. Como destacaram as teorias estruturais da narrativa já ao longo da década de 1960, essa sequência é sempre duplamente temporal: existe a temporalidade da história propriamente dita, ou seja, a cronologia linear das ações que formam o enredo, mas existe também a temporalidade da narrativa, a qual se refere ao modo como essas ações são de fato dispostas no discurso por um enunciador.

No campo da narratologia, essa dicotomia tem sido discutida a partir da tese de Benveniste segundo a qual o discurso é um produto ou uma manifestação da enunciação, podendo ser contraposto, portanto, à língua enquanto um sistema

puramente formal (Benveniste 1989: 82; Flores & Endruweit 2012: 203). Inspirados nessa oposição entre o texto do enunciado e o ato da enunciação, teóricos alinhados com o estruturalismo propuseram diferentes conceitos, como o tempo do significante e o tempo do significado (Metz 1972: 31), o tempo da história e o tempo do discurso (Todorov 1996: 22), entre outros. Gérard Genette propôs uma síntese dessas discussões a partir de uma organização do tempo narrativo em três instâncias: a história (*histoire*), que corresponde ao significado ou conteúdo narrativo, o qual é sempre uma abstração realizada com base no discurso narrativo; a narrativa propriamente dita (*recit*), que corresponde ao significante ou ao texto/discurso narrativo; e a narração (*narration*), que equivale ao “ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia na qual toma lugar” (1985: 25).

No campo dos estudos sobre ficção digital, a teoria de Genette tem suscitado posições divergentes. Enquanto alguns pesquisadores mais alinhados à ludologia e à ciberliteratura, como Espen Aarseth (1997) e Markku Eskelinen (2007), tendem a rejeitar não apenas os conceitos de Genette, senão toda a tradição narratológica, outros pesquisadores propõem abordagens que evitem dicotomias simplificadoras entre o impresso e o digital. Estes últimos defendem a necessidade de modelos teóricos sustentados por uma perspectiva multifocal, que considere simultaneamente os elementos textuais e os atributos específicos do meio digital. Nessa perspectiva, Bell, Ensslin e Rustad (2014: 7), por exemplo, argumentam que “é preciso analisar o texto em si, mas também considerar atributos específicos da mídia, tais como design de interface, mecânicas de software versus hardware, links, elementos imagéticos e sonoros”. Inspiradas pela perspectiva multifocal, as análises propostas aqui se baseiam na teoria de Genette para examinar as dimensões narrativas da tradição literária e cinematográfica que são incorporadas pelas tecnologias imersivas. Para dar conta dos aspectos que extrapolam esse quadro, por sua vez, são mobilizadas contribuições da ludologia, dos estudos de ficção digital e das teorias da imersão.

De maneira bastante simplificada, para Genette, a temporalidade da história diz respeito ao tempo cronológico em que se inserem as ações das personagens, cuja lógica segue sempre uma sequência linear de encadeamento. Visto que, no nível discursivo, dificilmente uma narrativa literária ou cinematográfica apresenta todas as ações dessa maneira, nós adquirimos a noção completa do tempo da história apenas através de uma abstração realizada após o término da experiência de leitura ou de observação. Com base nessa premissa, é possível abstrair a temporalidade da história de *A Linha* a partir da seguinte sequência de acontecimentos: (1) Pedro entrega jornais em diversas residências de São Paulo. (2) Durante seu percurso, ele encontra Rosa, por quem se apaixona. (3) Movido pela paixão, Pedro passa a presentear Rosa anonimamente com uma flor amarela todos os dias. (4) Quando as flores da pracinha acabam, Pedro colhe uma flor no Pico do Jaraguá. (5) Um acidente leva Pedro a perder a última flor. (6) Mesmo sem flor, Pedro decide se encontrar com Rosa. (7) Finalmente, Pedro declara seus sentimentos para Rosa.

As ações que constituem a estrutura do enredo são dispostas e organizadas discursivamente através do tempo da narrativa, que corresponde ao modo concreto

como a matéria de expressão é utilizada para dar forma a essas ações. Considerando que cada gênero discursivo opera com seus meios materiais e sistemas de signos próprios, compreender o tempo da narrativa requer uma análise da utilização desses sistemas bem como das materialidades onde o tempo da história se corporifica. Por exemplo, enquanto o gênero literário geralmente se manifesta pela modalidade verbal e tem no livro de papel seu suporte material predominante, a narrativa cinematográfica é construída com imagens em movimento projetadas nas telas dos cinemas, as quais podem ser acompanhadas de som (Metz 1972: 32). Narrativas digitais, por sua vez, são diferentes de obras cinematográficas e de obras impressas “devido às funcionalidades possibilitadas pela mídia digital. Consequentemente, as análises da ficção digital devem considerar tais diferenças de forma crítica” (Bell, Ensslin & Rustad 2014: 6)

As principais funcionalidades da Realidade Virtual para a construção de narrativas são a possibilidade de produzir imagens tridimensionais e de ampliar o campo de visão do espectador, que pode abranger 180° ou 360°, não se limitando, portanto, à área retangular das telas convencionais. A tridimensionalidade é uma ilusão criada através da estereoscopia: duas imagens bidimensionais sutilmente diferentes entre si, colocadas em frente aos olhos, fazem com o que o córtex visual produza a percepção de uma única imagem dotada de profundidade. A perspectiva em 180° ou 360°, por sua vez, permite substituir a perspectiva da câmera pela perspectiva subjetiva do observador, pois, no espaço virtual, é possível movimentar-se selecionando ângulos e elementos de interesse no momento da experiência, visão panorâmica permitida pela tecnologia do giroscópio (Dooley 2021). Além disso, algumas narrativas imersivas também são interativas, como é o caso de *A Linha*; nesses casos, elas também permitem a participação física do espectador no desenvolvimento das ações.

Gérard Genette argumenta que a relação entre o tempo da história e o tempo da narrativa pode ser compreendida através das categorias da ordem, da duração e da frequência, e sugere que a análise atenta dessas categorias pode ajudar a compreender as intenções estéticas subjacentes à criação de cada obra. No entanto, em narrativas interativas, como é o caso de *A linha*, essas categorias também podem ser afetadas pelo tempo da narração, visto que alguns recursos de interatividade permitem que o receptor altere a disposição das ações, a velocidade dos acontecimentos e, inclusive, o número de vezes em que cada ação é narrada. Como se verá na próxima seção, essa particularidade das obras interativas levou os pesquisadores da área a proporem uma nova categoria de análise, a saber, o *tempo do usuário* (Koskima 2010). Em *A Linha*, como já foi afirmado anteriormente, a articulação entre essas categorias foi projetada de forma a fortalecer a conexão emocional do receptor com a história, produzindo um efeito de nostalgia.

Para atingir esse efeito através da relação entre a ordem cronológica da história e a ordem adotada para dispor a sequência de ações no discurso, a equipe de produção de *A Linha* optou por uma relação predominantemente isocrônica, criando-se, dessa forma, a ilusão de que o tempo da história e da narrativa estão sincronizados, sem a possibilidade de alteração dessa sequencialidade por parte do espectador-usuário.

Por outro lado, também se encontram algumas anacronias importantes, como o fato de que a história começa com Pedro entregando jornais, mas não mostra o momento em que ele encontra Rosa pela primeira vez e se apaixona. Esse encontro, embora fundamental, já teria acontecido antes da cena inicial e precisa ser imaginado pelo leitor, o que caracteriza uma estratégia narrativa conhecida como *in media res* nos estudos literários.

A velocidade da narrativa foi projetada para durar cerca de 12 minutos, mas essa temporalidade pode variar significativamente devido à presença de recursos de interação em partes estratégicas da trama. De modo geral, na obra, os acontecimentos se materializam em cenas distribuídas de forma relativamente harmônica, com uma ênfase maior sobre as cenas iniciais em que Pedro passeia pela cidade entregando jornais e sobre a cena em que ele sofre um acidente voltando do Pico do Jaraguá.

Por outro lado, a presença de recursos interativos em algumas cenas resulta em pausas forçadas, fazendo com que elas permaneçam congeladas até que o interator compreenda o que é preciso fazer e execute a ação necessária. Como foi afirmado anteriormente, essa dinâmica não é gratuita, pois intensifica a sensação de presença do espectador na representação, ao mesmo tempo em que fortalece o sentimento nostálgico pretendido pela equipe de produção. No seu relato, Laganaro (2023b: 2':36'') explica que, para atingir esse objetivo, os recursos interativos usados em *A Linha* foram inspirados no jogo narrativo *Florence*, da Annapurna Interactive (disponível em <https://annapurnainteractive.com/en/games/florence>), onde o usuário executa repetidamente algumas ações relativamente simples, as quais vão adquirindo sentidos mais profundos e também uma carga emocional mais intensa na medida em que o fio narrativo avança. Nas ilustrações abaixo, é possível visualizar, primeiro, a cena em que o observador precisa ajudar Pedro a entregar seu jornal e, segundo, quando precisa mudar a direção dos trilhos para que Pedro prossiga em seu trajeto.

Figura 2 – Reprodução de duas cenas com interação prevista



FONTE: <https://www.youtube.com/watch?v=UYWjPOgtOFo>

Por fim, a frequência diz respeito à relação entre o número de acontecimentos que formam o tempo da história e o número de vezes em que cada um desses acontecimentos é narrado. Para fortalecer a conexão emocional do observador com Pedro, a equipe de produção optou por realizar uma disposição iterativa do trajeto diário que ele faz para encontrar Rosa, não sendo possível modificar essa frequência através de

recursos de interação. Embora o observador acompanhe, no tempo do discurso, o percurso de Pedro apenas duas vezes, por meio desse artifício se percebe que o trajeto já havia sido repetido inúmeras vezes, repetição motivada por uma mescla de sentimentos contraditórios, dentre os quais se destacam o amor e o medo de rejeição. Outro descompasso importante de frequência é o fato de que o acontecimento em que Pedro encontra Rosa pela primeira vez não é materializado em nenhuma cena, o que caracteriza uma elipse. Esse recurso faz parte da estratégia de iniciar a trama *in media res*, já discutida anteriormente.

## O TEMPO DA NARRAÇÃO

A temporalidade da narração recobre o tempo do narrador e do destinatário e pode ser percebida através das marcas deixadas pela voz enunciativa sobre o discurso. Genette (1985: 212) enfatiza que, em algumas obras, a importância ou pertinência do narrador para se compreender a história é mínima, ao passo que, em outras, essa instância adquire grande centralidade. Em obras alinhadas com poéticas de cunho realista, por exemplo, há um esforço, por parte do autor, para minimizar ou apagar a presença de qualquer marca de narração no texto. Já em romances epistolares, por sua vez, a compreensão da história fica comprometida se não levarmos em conta quem escreve cada carta e a quem elas se destinam. Em ambos os casos, “a principal determinação temporal é, evidentemente, a sua posição relativa em relação à história” (Genette 1985: 215).

No caso das narrativas digitais, como observa John David Zuern (2014: 482), o processamento computacional e a manipulação de texto, imagens e som, somados ao feedback do usuário, introduzem novas dinâmicas de narração e, portanto, novos regimes temporais. Embora alguns desses recursos ampliem estratégias já presentes na literatura e no cinema, os mecanismos interativos – que possibilitam a participação física do destinatário na representação – não se ajustam facilmente aos modelos narrativos tradicionais. Isso se deve ao fato de que a presença desses mecanismos tende a borrar fronteiras entre funções que, nas obras impressas e cinematográficas, costumam ser claramente distintas: autor, narrador, diretor, leitor/espectador empírico, destinatário e personagem. Em síntese, ao permitir a atuação direta do usuário na progressão do enredo, as obras interativas transformam o destinatário em um interator responsável por decisões que impulsionam a narrativa — como a escolha de percursos (nas narrativas hipertextuais) ou a resolução de desafios (nas ficções interativas).

Visto que a narratologia clássica não aborda o tempo do leitor/observador empírico e tampouco a interatividade, os estudiosos de narrativas digitais ressaltam a importância de acrescentar essa categoria às análises. No contexto de estudos de jogos digitais narrativos, por exemplo, Jesper Juul (2005) propôs pensar o tempo de um jogo narrativo a partir da articulação entre o *tempo de jogabilidade* e o *tempo ficcional*. Ao passo que o primeiro se refere ao tempo cronológico usado pelo jogador/usuário

durante a experiência interativa, o segundo dá conta da temporalidade presente na história do jogo. Em seus próprios termos, “minha descrição em dois níveis do tempo nos jogos, como tempo de jogo e tempo ficcional, guarda certa semelhança com a distinção narratológica tradicional entre história [...] e discurso”<sup>6</sup> (Juul 2005: 190). Raine Koskimaa (2010: 136), por sua vez, defendeu a tese de que a temporalidade das obras interativas pode ser compreendida a partir da articulação entre quatro dimensões temporais: o *tempo do usuário*, que corresponde ao tempo cronológico da interação com a obra; o *tempo do discurso*, que é a duração da apresentação do conteúdo ao usuário; o *tempo da história*, que se refere à cronologia interna da narrativa representada; e o *tempo do sistema*, relacionado ao funcionamento do código e aos estados do sistema computacional. Essa última camada, também destacada por Markku Eskelinen (2007), envolve a aparição, o desaparecimento e a possível reaparição de elementos textuais na tela; inclui, ainda, o tempo de processamento e transmissão de dados.

Em obras interativas, como já foi discutido na seção anterior, a temporalidade do leitor/usuário pode interferir diretamente na organização do discurso narrativo (*récit*). Mas ela também interfere na ordenação da história (*histoire*) e, para analisar essa dimensão específica, Genette propôs quatro possibilidades de narração: ulterior (quando os eventos são narrados após ocorrerem), anterior (quando a narração antecipa os acontecimentos, assumindo um caráter preditivo), simultânea (em que a narração ocorre ao mesmo tempo que os eventos) e intercalada (com alternância entre momentos de ação e narração). No caso de *A Linha*, a relação tende a ser predominantemente simultânea, já que os eventos que compõem o enredo se desenrolam em sincronia com as ações demandadas do interator. Em narrativas de Realidade Virtual, de forma geral, essa simultaneidade funciona para produzir ou intensificar a ilusão de que o espectador participa da história ao mesmo tempo em que ela acontece, o que aumenta o efeito imersivo da experiência. Como foi discutido nas seções anteriores, é justamente essa ilusão de simultaneidade que levou alguns teóricos da ludologia a postularem que não existem ações no passado em narrativas imersivas e que, por isso, elas não seriam verdadeiras representações e sim, simulações. Na figura 3, é possível visualizar a posição do espectador frente a alguns dos mecanismos que precisam ser acionados para que a história avance.

---

6 My two-level description of time in games as play time and fictional time is in some ways parallel to the traditional narratological distinction between story and discourse.

Figura 3 – Reprodução de uma cena com interação prevista.



FONTE: <https://www.youtube.com/watch?v=UYWjPOgtOFo>

Por outro lado, no caso específico de *A linha*, há uma complexidade adicional no plano da narração, pois a narrativa está dividida em três níveis diegéticos. Em sua teorização sobre os diferentes níveis narrativos, Genette (1985: 227) estabeleceu uma hierarquia entre o discurso vinculado ao ato de narrar – primeiro nível, denominado de extradiegético - e aquele que se refere aos acontecimentos narrados - segundo nível, denominado de diegético ou intradiegético. Nesse enquadramento teórico, *A Linha* apresenta a seguinte organização: o primeiro nível, extradiegético, manifesta-se na narração oral realizada pelas vozes de Rodrigo Santoro ou Simone Klias, acompanhada de trilha sonora; o segundo nível, intradiegético, é aquele em que o espectador se insere diretamente na narrativa através de um avatar e dos recursos de interação que precisa manipular, dessa maneira, assumindo tanto o papel de personagem quanto o de co-narrador; por fim, o terceiro nível é onde se desenvolve a história de Pedro e Rosa.

Após o desfecho do enredo, contudo, ocorre uma reviravolta inesperada na trama, e o espectador é transportado para dentro da maquete, passando a integrar, portanto, o terceiro nível diegético da narrativa, juntamente com Pedro e Rosa. Para descrever o fenômeno em que um autor, narrador ou personagem atravessa os limites entre os diferentes níveis diegéticos, Genette formulou o conceito de metalepse, definido como “uma manipulação [...] dessa relação causal peculiar que une [...] o autor com sua obra ou, de modo mais geral, o produtor de uma representação com a própria representação” (2004: 15). Em sua interpretação da teoria genettiana, Pier (2005) esclarece que as metalepses podem ser ascendentes, quando uma entidade ficcional atravessa um nível inferior em direção a um nível superior; ou descendentes, quando ocorre o movimento inverso. No caso de *A linha*, a metalepse é claramente descendente, pois é o espectador que vai até o espaço das personagens.

Devido à sua potência como conceito analítico, desde que foi proposto, o conceito genettiano de metalepse tem sido incorporado e ampliado em diferentes campos de estudo (Kukkonen 2011; Bell 2014; Bell 2016). Nos estudos de jogos eletrônicos, por exemplo, Kukkonen (2011) propôs o conceito de ‘metalepse interativa’ para descrever a possibilidade de transitar entre diferentes níveis em jogos narrativos. Bell (2014; 2016), por sua vez, apropriou-se desse conceito para analisar narrativas de ficção digital e, dentre as várias contribuições de sua proposta, é especialmente útil, para as



análises de *A linha*, a ideia de que, ao interagir fisicamente com uma narrativa através de recursos interativos, o leitor/espectador/usuário projeta-se, de algum modo, para dentro da diegese, e essa projeção se concretiza, semioticamente, por meio de alguma forma concreta de representação, geralmente hiperlinks, avatares e marcas visuais deixadas na tela através do toque (em telas sensíveis) ou do clique. Em narrativas de Realidade Virtual, o mais comum é o uso de avatares, um corpo estendido digitalmente que permite, ao usuário, ocupar os ambientes imersivos.

Quanto aos efeitos gerados pelas metalepses sobre o leitor, Genette esclarece que, nos casos em que as transgressões realizadas não encontram uma justificativa lógica explicitada no interior da própria narrativa, tende a emergir um efeito de estranhamento. Ao discutir exemplos de metalepses descendentes — como aqueles em que autores como Sterne e Voltaire “invadem” o plano intradieético — o próprio Genette caracteriza o resultado como uma espécie de “bizarria bufã” (1985: 234). Em obras alinhadas à estética do romance pós-moderno, esse recurso foi utilizado extensivamente como um tipo de metáfora conceitual destinada a apontar para a artificialidade da narrativa, do ato de narrar e da própria linguagem. No caso da ficção digital interativa, de modo geral, os estudos da área têm demonstrado que, em narrativas hipertextuais, a metalepse tende a produzir um efeito de estranhamento, ao evidenciar a quebra da fronteira entre planos narrativos (Bell 2014; 2016).

Já em narrativas de Realidade Virtual e de Realidade Aumentada, no entanto, as metalepses tendem a produzir o efeito oposto: em vez de romper a ilusão narrativa e criar distanciamento, elas intensificam o sentimento da presença e reforçam a ilusão de realidade do mundo representado, como se este constituísse um universo alternativo. Em *A Linha*, esse é precisamente o efeito buscado e alcançado. Ao operar a maquete para controlar os movimentos dos personagens, o espectador assume simultaneamente dois papéis: torna-se um co-narrador que contribui para o desenvolvimento da história em tempo simultâneo e, ao mesmo tempo, um personagem que participa diretamente do enredo. Pode-se concluir, portanto, que metalepses interativas se tornam imersivas quando são projetadas de modo que a participação do espectador se integre de forma natural à narrativa, contribuindo, dessa forma, para a sensação de presença e de autenticidade da experiência.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme se viu ao longo deste artigo, a principal característica de obras narrativas em Realidade Virtual é a sua capacidade de produzir a sensação da presença do usuário dentro da própria representação, a qual é denominada, no campo de pesquisas sobre Realidade Virtual, como ‘imersão’ ou ‘efeito imersivo’. Nos casos bem-sucedidos, essa sensação pode ser tão convincente que o receptor tem a impressão de estar em uma realidade alternativa e não diante de uma representação. Por essa razão, alguns teóricos conhecidos como ludologistas defenderam a tese de que não haveria tempo pretérito em narrativas imersivas, visto que, a cada nova experiência,

ações e acontecimentos narrativos seriam necessariamente vividos no presente. No caso de *A Linha*, nesse viés, a fruição da obra seria equivalente à ocupação, em tempo presente, do universo construído por Laganaro e sua equipe com referências espaço-temporais da cidade de São Paulo na década de 1940.

No entanto, como argumentado ao longo deste artigo, toda simulação narrativa produzida com Realidade Virtual é também uma representação. Para produzir no receptor a sensação de estar literalmente dentro de uma história no passado, narrativas de RV combinam elementos semióticos e estratégias de composição tradicionalmente empregados na literatura, nas artes visuais e no cinema, com as novas possibilidades oferecidas pelas tecnologias de Realidade Virtual. Assim sendo, do mesmo modo como as narrativas verbais, visuais e fílmicas biplanares, as obras imersivas também mobilizam a memória do tempo não-narrativo — relacionada com as memórias do produtor e do receptor — juntamente com artifícios semióticos e estruturais de composição do tempo narrativo. Por outro lado, essas técnicas são modificadas por três possibilidades propiciadas pelas tecnologias de Realidade Virtual, a saber: a transformação de imagens biplanares em ilusões tridimensionais através da estereoscopia; a ampliação do campo de visão do usuário para 180° ou 360° através do giroscópio; e a participação ativa do leitor/espectador no desenvolvimento da narrativa por meio de recursos de interatividade. É a combinação de elementos semióticos tradicionais e recursos tecnológicos contemporâneos, portanto, que produz o efeito ilusionista da imersão e, por conseguinte, a sensação de se estar ocupando o espaço de uma realidade alternativa no passado.

Para terminar essa reflexão, é possível afirmar que, ao optar por desenvolver *A Linha* como uma obra imersiva em vez de uma animação para telas planas, a equipe de Laganaro criou uma simulação da cidade de São Paulo nos anos 1940 baseada em suas memórias individuais e coletivas. O resultado é uma experiência que permite, ao espectador, sentir-se transportado a um tempo-espaço do passado habitado por um casal apaixonado e, por isso mesmo, esse ambiente torna-se capaz de evocar uma forte conexão emocional com a história; nos receptores dotados de memórias individuais ou coletivas de São Paulo, o provável efeito é uma forte sensação de nostalgia.

## OBRAS CITADAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BELL, Alice. Interaccional Metalepsis and Unnatural Narratology. *Narrative*, Columbus, v. 24, n. 3, p. 294-310, 2016. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/631387>.

BELL, Alice. Media-specific Metalepsis in 10:01. Alice Bell, Astrid Ensslin & Kristian Rustad. *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, 2014. 21-38.

BELL, Alice, Astrid Ensslin & Kristian Rustad. *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, 2014.

- BENVENISTE, Émile. *Problemas de linguística geral II*. Campinas: Pontes, 1989.
- CANDAU, Joël. *Memória e identidade*. São Paulo: Contexto, 2011.
- CASADEI, Eliza Bachega. Maurice Halbwachs e Marc Bloch em torno do conceito de memória coletiva. *Revista Espaço Acadêmico*, Maringá, v. 9, n. 108, p. 153-161, 2010. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/9678>.
- DOOLEY, Kath. *Cinematic Virtual Reality: A Critical Study of 21st Century Approaches and Practices*. California: Palgrave Macmillan, 2021.
- ESKELINEN, Markku. Six Problems in Search of a Solution. The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory. Peter Gendolla & Jörgen Schäfer (eds.). *Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: Transkript, 2007. 179-210.
- FLORES, Valdir do Nascimento & Magali Lopes Endruweit. A noção de discurso na teoria enunciativa de Émile Benveniste. *Revista Moara*, Belém, n. 38, jul./dez., p. 196-208, 2012. Disponível em: <https://www.periodicos.ufpa.br/index.php/moara/article/viewFile/1280/1698>.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, 1985.
- GENETTE, Gérard. *Mataleipsis: De la figura a la ficción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.
- JUUL, Jesper. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- KOSKIMAA, Raine. Approaches to digital literature: Temporal dynamics and Cyborg Authors. Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer & Peter Gendolla (eds.). *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*. Bielefeld: Transkript, 2010. 129-144.
- KUKKONEN, Karin. Metaleipsis in Popular Culture: An Introduction. Karin Kukkonen & Sonja Klimek (eds). *Metaleipsis in Popular Culture*. Berlin: De Gruyter, 2011. 1-21.
- LAGANARO, Ricardo. *The Line*. 2019. Oculus Quest. Disponível em: <https://www.meta.com/experiences/2685959161497510/>.
- LAGANARO, Ricardo. We have a story. *Immersive Storytelling and Direction*. 2023a. Domestika. Disponível em: <https://tinyurl.com/2ywc3uya>.
- LAGANARO, Ricardo. Deconstructing traditional production. In: *Immersive Storytelling and Direction*. 2023a. Domestika. Disponível em: <https://tinyurl.com/2ywc3uya>.
- LISTER, Martin et al. *New Media: a critical introduction*. 2ª ed. London: Routledge, 2009.

MATHEUS, Letícia. Memória e identidade segundo Candau. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 22, p. 302-306, 2011. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/6737>.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.

METZ, Christian. Apontamentos para uma semiologia da narração. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972. 29-44.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press, 2016.

PIER, John. Metalepsis. David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan (eds.). *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 2005. 303-304.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Los Generos del Discurso*. Caracas: Monte Avila, 1996.

TURKLE, Sherry. *Simulation and its Discontents*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

ZUERN, John David. Temporality of Digital Works. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson &, Benjamin J. Robertson. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. 482-486.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### LA VOZ ANDROIDE EN LA POESÍA DIGITAL ALGORÍTMICA Y AUTOGENERADA EN BIG DATA (2019), EMOCIONES ARTIFICIALES (2017) Y MB-R-ÈZ YÀX MTÍ GEMIDO DE ÁGUILA (2018)

Enrique Cisternas<sup>1</sup> (Universidad de Las Americas)

RESUMEN: El presente artículo examina tres obras de poesía digital algorítmica y autogenerada – *Big Data* (Bonilla y Mata 2019), *Emociones artificiales* (Läufner 2017) y *Mb-r-èz yàx mtí Gemido de águila* (Zapoteco 3.0, 2018) – desde la perspectiva posthumanista de la voz androide como instancia de enunciación. A partir de una lectura constelar, se plantea que estas obras problematizan las nociones tradicionales de autoría, subjetividad y lenguaje, al desplegar voces poéticas generadas por algoritmos que simulan características humanas. *Big Data* pone en escena la vigilancia algorítmica y la disolución de la individualidad, *Emociones artificiales* ironiza sobre la autenticidad emocional en contextos computacionales, y *Gemido de águila* articula una poética digital descolonizadora que reivindica el zapoteco como lengua de enunciación estética. En conjunto, las tres propuestas constituyen un laboratorio poético-tecnológico donde la subjetividad ya no se concibe como interioridad humana, sino como un ensamblaje dinámico entre código, afecto, cultura y tecnología. Así, la voz androide se presenta como figura estética clave para comprender los desplazamientos contemporáneos en la literatura digital, en diálogo con los postulados teóricos de Ferrando, Braidotti y Haraway sobre la subjetividad posthumana.

PALABRAS CLAVES: Voz androide; poesía algorítmica; subjetividad poshumana; literatura digital hispanoamericana.

### A VOZ ANDROIDE NA POESIA DIGITAL ALGORÍTMICA E AUTOGERADA EM BIG DATA (2019), EMOCIONES ARTIFICIALES (2017) E “MB-R-ÈZ YÀX MTÍ GEMIDO DE ÁGUILA” (2018)

RESUMO: O presente artigo examina três obras de poesia digital algorítmica e autogerada – *Big Data* (Bonilla e Mata 2019), *Emociones artificiales* (Läufner 2017) e *Mb-r-èz yàx mtí Gemido de águila* (Zapoteco 3.0, 2018) – sob a perspectiva pós-humanista da voz andróide como instância de enunciação. A partir de uma leitura constelar, propõe-se que essas obras problematizam as noções tradicionais de autoria, subjetividade e linguagem ao apresentar vozes poéticas geradas por algoritmos que simulam características humanas. *Big Data* encena a vigilância algorítmica e a dissolução da individualidade, *Emoções*

---

<sup>1</sup> [eacrossel@gmail.com](mailto:eacrossel@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-7946-6748>

artificiais ironiza sobre a autenticidade emocional em contextos computacionais e *Gemido de águila* articula uma poética digital descolonizadora que reivindica o zapoteca como língua de enunciação estética. Em conjunto, as três propostas constituem um laboratório poético-tecnológico no qual a subjetividade já não é concebida como interioridade humana, mas como um arranjo dinâmico entre código, afeto, cultura e tecnologia. Assim, a voz andróide apresenta-se como figura estética fundamental para compreender os deslocamentos contemporâneos na literatura digital, em diálogo com os postulados teóricos de Ferrando, Braidotti e Haraway sobre a subjetividade pós-humana.

PALAVRAS-CHAVE: Voz androide; poesía algorítmica; subjetividade poshumana; literatura digital hispanoamericana.

## THE ANDROID VOICE IN ALGORITHMIC AND AUTO-GENERATED DIGITAL POETRY IN *BIG DATA* (2019), *EMOCIONES ARTIFICIALES* (2017) AND *MB-R-ÈZ YÀX MTÍ GEMIDO DE ÁGUILA* (2018)

ABSTRACT: This article analyzes three works of algorithmic and self-generated digital poetry – *Big Data* (Bonilla & Mata 2019), *Emociones artificiales* (Läufer 2017), and *Mb-r-èz yàx mtí Gemido de águila* (Zapoteco 3.0, 2018) – from a posthumanist perspective that conceives the android voice as an instance of enunciation. Through a constellational reading, the study suggests that these works challenge traditional notions of authorship, subjectivity, and language by presenting poetic voices generated by algorithms that simulate human traits. *Big Data* stages algorithmic surveillance and the erosion of individuality; *Emociones artificiales* exposes the artificiality of machinic affect and emotional simulation; and *Gemido de águila* articulates a decolonial digital poetics that reclaims Zapotec as a language of aesthetic enunciation. Together, these works constitute a poetic-technological laboratory in which subjectivity is no longer conceived as a human interiority but rather as a dynamic assemblage of code, affection, culture, and technology. The android voice thus emerges as a key aesthetic figure for understanding contemporary displacements in digital literature, aligning with the posthumanist theories of Ferrando, Braidotti, and Haraway regarding distributed and relational subjectivities.

KEYWORDS: android voice; algorithmic poetry; posthuman subjectivity; Hispano-American digital literature.

Recebido em 19 de dezembro de 2024. Aprovado em 13 de junho de 2025.

La literatura digital es un campo amplio donde pueden emerger formas de expresión diversas; como señala Leonardo Flores (2014: 156) la poesía digital es la reconceptualización o reconfiguración de los componentes textuales en el ecosistema digital. La posición de la literatura dentro de la esfera digital propicia un ecosistema que converge con lo instantáneo, algorítmico, multimedial e interactivo, gestando así redes de comunicación de complejidad enriquecida.

Bajo las premisas del posthumanismo, podemos imaginar un laboratorio literario donde los límites entre el humano y la máquina se difuminan. En él la poesía se convierte en un juego creativo donde los algoritmos son los jugadores, generando versos en un diálogo fluido con el potencial de la inteligencia artificial. Es un encuentro entre lo humano y lo posthumano, donde la creatividad se expande más allá de las limitaciones de la creación literaria convencional; por ejemplo, el paso de la materialidad

estática de la hoja impresa a las dinámicas kinésicas, visuales y auditivas que ofrecen las tecnologías digitales.

En relación con este imaginario, la poesía autogenerada y algorítmica se erige como una manifestación del posthumanismo filosófico propuesto por Francesca Ferrando, en el cual hay una invitación para la reconsideración del concepto de humanidad desde una óptica posthumana, enfatizando la necesidad de una conciencia reflexiva sobre nuestra inserción en el proceso material y dinámico de la existencia. Según Ferrando, “we need to reflect on our location in this material, dynamic, and responsive process, that is, existence” (2019: 243).

Esta reflexión abarca no sólo la autoconciencia ontológica y biológica del ser, sino que también reconoce cómo nuestra actualidad está intrincadamente tejida con interacciones prácticas y emocionales hacia y entre los objetos tecnológicos que nosotros mismos hemos creado. La subjetividad posthumana, tal y como la conceptualiza Braidotti, desafía y supera las nociones establecidas por el paradigma posmoderno. Como sostiene Ferrando: “To osmose with the roboontology, humans have to first perform a radical deconstruction of the human as a fixed notion, emphasizing instead its dynamic and constantly evolving side and celebrating the differences that inhabit the human species itself” (2019: 145–246).

Esta idea resuena particularmente en el ámbito de la poesía digital, donde la subjetividad androide emerge como una encarnación del llamado a desmantelar la concepción estática de lo humano. En esta esfera, la voz androide no solo representa una extensión de la identidad, sino que también encarna una nueva forma de subjetividad dinámica y fluida, que celebra la multiplicidad y la evolución constante que caracteriza a la experiencia (post)humana.

A diferencia de la subjetividad posmoderna, que busca continuamente representaciones y significados en un mundo lleno de símbolos, el sujeto posthumano opera en un nivel más intrínseco y auténtico: “es nómada, materialista y vitalista, encarnado e interrelacionado, está siempre situado en un algún lugar (...) es polimorfo y relacional” (2013: 223). Estas características sugieren una identidad que, más que representarse a sí misma a través de símbolos externos, se manifiesta a través de su propia existencia activa.

Desde una perspectiva crítica, el presente artículo se propone analizar el impacto de los algoritmos poéticos en la generación de significado y en la experiencia del lector. En este sentido, se explorarán las implicaciones éticas y estéticas derivadas de la introducción de una voz digital o artificial, que plantea interrogantes sobre la autoridad y la relación entre el arte y la tecnología.

Cabe señalar que el sujeto de enunciación artificial es una construcción simulada por medio de la interacción humano-máquina dentro del espacio digital. Como señala Correa-Díaz “we don’t actually have a (self-aware) robot(-poet)” (2023: 33) que pueda pensar o sentir desde su propia condición de ser artificial. Aunque, como señala Miller esto podría ser posible en un futuro. Entonces, la colaboración en la creación

de producciones creativas entre ente humano y no humano produce un campo de simulación donde surge la subjetividad androide.

El análisis se enfoca en tres obras que exploran distintas dimensiones de la voz androide como instancia de enunciación. La primera obra es *Big Data* (2019) realizada por Rodolfo Mata y Diego Bonilla, un poema algorítmico de elaboración audiovisual múltiple. A continuación, se encuentra *Emociones artificiales* (2017) creada por Milton Läufer, una instancia poética autogenerada a partir de una limitada cantidad de caracteres. Por último, el poema *Mb-r-èz yàx mtí Gemido de águila* (2018) realizado por Zapoteco 3.0, el cual emplea algoritmos de baja sofisticación.

Para comprender el papel de la voz androide en la poesía digital, resulta imprescindible diferenciar las figuras del *androide* y del *cyborg*, dos nociones asociadas, pero teóricamente distintas. El término “androide” proviene del griego ‘andrós’ (hombre) y ‘eidos’ (forma) (Corominas 1987). Por lo que, designa a una entidad maquina cuya apariencia y comportamientos emulan a los de un ser humano. En contraste, el “cyborg” —acrónimo de ‘cybernetic organism’— se refiere a una figura híbrida, parcialmente humana y tecnológica. Mientras el cyborg implica la extensión o integración de dispositivos en un cuerpo orgánico, el androide constituye una construcción maquina con características humanas simuladas.

Donna Haraway, en su manifiesto sobre el ciborg, afirma que el ser humano contemporáneo ya es un cyborg en virtud de su constante hibridación con tecnologías que modulan tanto su fisiología como su experiencia del mundo. De acuerdo con su *Manifiesto Cyborg*:

Las máquinas de este fin de siglo han desdibujado la demarcación entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el autodesarrollo y el diseño externo, y otras muchas distinciones tradicionalmente asociadas a organismos y máquinas. Las nuestras se manifiestan con una inquietante vitalidad, mientras que nosotros parecemos alarmantemente apáticos.<sup>2</sup> (2016: 11).

Sin embargo, el androide representa una inversión: es la máquina la que busca parecer humana, lo que lo sitúa en una zona ambigua de lo antropomorfo. Se ubica en la zona inquietante de máquina sintiente y humano artificial. En este sentido, los androides se convierten en una manifestación extrema de esta relación simbiótica entre humanos y máquinas, encarnando la idea de una identidad posthumana.

Katherine Hayles (2008: 160) propone que los androides se presentan como cuerpos codificados, seres que combinan elementos biológicos y tecnológicos para generar una nueva forma de existencia. Entonces, representan una ruptura con la concepción tradicional de la corporeidad humana y plantean interrogantes sobre la naturaleza misma de la identidad y la conciencia.

---

<sup>2</sup> Late twentieth-century machines have made thoroughly ambiguous the difference between natural and artificial, mind and body, self-developing and externally designed, and many other distinctions that used to apply to organisms and machines. Our machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert. (Haraway, 2016: 11)



Desde el posthumanismo, el androide se inscribe como una figura que encarna la subjetividad no humana, pero capaz de producir enunciación estética. En este sentido, no representa una amenaza a la subjetividad humana, sino una expansión de sus posibilidades. Su condición de entidad maquina que produce lenguaje interpela las nociones modernas de autoría, interioridad y expresión, desplazándolas hacia una agencia distribuida entre códigos, máquinas y sujetos humanos. Tal como afirma Braiddotti (2013) ya no se define por una interioridad esencial, sino por su inscripción en redes dinámicas de interacción. Esta idea es coherente con lo planteado por Maturana y Varela (1984: 69) respecto a la constitución del sujeto como máquina autopoiética, en tanto fenómeno de acoplamiento estructural y no como una entidad autónoma preexistente.

En la poesía digital, particularmente en sus formas algorítmica y autogenerada, la noción de una subjetividad androide adquiere especial relevancia. Esta subjetividad no debe entenderse como una conciencia artificial autónoma, sino como una instancia de enunciación que emerge del entramado humano-máquina en la creación textual. Tal como plantean Weintraub y Correa-Díaz en *Latin American Digital Poetics: “And in poetry we do not have, simply, a robot-poet or an AI poet; we do have (programmed) tools to generate poetry and data analysis with artistic and poetic intentions/projections; and we also have simulations”* (2023: 16).

Aún no disponemos de un poeta androide autoconsciente, pero sí de simulaciones poéticas generadas mediante algoritmos que emulan características humanas de escritura. Esta hace eco de Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro* (1978: 7) donde argumenta que la simulación ya no es una copia del mundo real, sino una realidad en sí misma

La identidad humana ha sido entendida no solo como un conjunto de atributos, sino como una dimensión dinámica que se construye en la práctica y en la interacción con el entorno. Thiebaut (2014) sostiene que la subjetividad se manifiesta tanto en lo que hacemos como en el modo en que lo hacemos, y desde allí se articulan emociones, intereses y acciones. En este marco, la subjetividad humana puede ser comprendida como una plataforma desde la cual se articula el sentido del “yo” en el mundo. Esta comprensión relacional de la subjetividad permite una conexión fértil con la noción posthumanista que, al deconstruir al sujeto autónomo y esencialista, abre paso a formas de subjetividad híbridas, expandidas y mediadas tecnológicamente.

La poesía autogenerada implica la creación de textos poéticos mediante algoritmos que operan de forma automatizada, sin intervención directa del autor durante la ejecución del poema. Por su parte, la poesía algorítmica se sirve de algoritmos como herramientas de composición, pero mantiene un grado de intervención humana. En ambos casos, la instancia autoral se diluye: el poema es el resultado de una colaboración humano-máquina donde el algoritmo participa activamente como agente generador de sentido.

La voz androide se manifiesta aquí como una subjetividad artificial simulada, resultado de la interacción entre datos, instrucciones lógicas y lenguaje natural. Este

tipo de voz no representa un sujeto psicológico, sino una proyección posthumana de la enunciación, donde la creatividad se desplaza desde el autor individual hacia una constelación de procesos. Braidotti (2013) considera que esta distribución de la agencia es parte del paradigma posthumano, donde el sujeto ya no es el centro soberano de la creación, sino un nodo en una red de interacciones tecnológicas, sociales y materiales. Este enfoque también puede leerse desde la noción de rizoma en Deleuze y Guattari (1980), en la medida en que la producción textual se entiende como un sistema de conexiones múltiples, sin centro ni jerarquía.

El carácter posthumano de esta subjetividad puede analizarse a partir del cruce entre enunciación y simulación. Benveniste (1971) sostiene que el lenguaje funda la subjetividad en el acto de enunciar “yo”, una categoría gramatical y existencial. La voz androide, sin conciencia interior, emula esta función mediante la simulación de un “yo” en sus actos de habla, generando una ilusión de subjetividad. Esto implica una expansión de la categoría de persona hacia entidades maquínicas, lo que Turkle (1995: 2011) interpreta como una multiplicación de las máscaras del yo en contextos digitales. La interfaz, en este sentido, se convierte en el espacio donde la subjetividad posthumana se ensambla y se performa.

En esta lógica, el androide poético no se limita a reproducir una subjetividad mecánica, sino que participa en la construcción de subjetividades humanas al transformar nuestras concepciones de autoría, emoción y lenguaje. Esta subjetividad híbrida, parcialmente humana y parcialmente maquínica, encarna una nueva ontología estética: aquella en la que lo poético no emana de la conciencia individual, sino del ensamblaje entre código, afecto y enunciación.

En este sentido, la voz androide permite explicar el proceso de creación e interpretación de las obras generadas mediante algoritmos poéticos. Es una voz capaz de constelar múltiples informaciones como marco de construcción poética; en tanto textualidad y práctica discursiva se instalan como marco para la enunciación de una subjetividad que difumina el límite entre la participación de lo humano y la máquina.

Esta colaboración simbiótica redefine la creación literaria, dando lugar a un proceso de *posthumanización* de la poesía: ya no se trata exclusivamente de la expresión subjetiva humana, sino de un diálogo entre sistemas que co-crean nuevos modos de textualidad. La poesía generada por algoritmos representa, en este contexto, una práctica donde la subjetividad androide – como figura estética – permite pensar la escritura como acto relacional entre lo humano y lo maquínico.

La poesía autogenerada se refiere a la construcción de poemas a través de la intervención de programas informáticos o algoritmos que generan versos y estructuras poéticas de manera automatizada (Adell 2004: 282-283). Estos algoritmos pueden estar diseñados para imitar ciertos estilos poéticos o seguir patrones específicos. La poesía autogenerada busca explorar la capacidad de la inteligencia artificial para producir obras poéticas que instalan una voz androide que pueda emular la humana.

Por su parte, la poesía algorítmica se centra en el uso de algoritmos como herramientas creativas en el proceso de composición poética (Flores 2014: 157). En este

caso, el poeta utiliza algoritmos para generar ideas, estructuras o incluso para guiar el desarrollo de la obra, pero la intervención humana sigue siendo fundamental en la creación poética. La poesía algorítmica combina la sensibilidad y la visión del poeta con la lógica y las posibilidades generadas por los algoritmos, creando así una simbiosis entre la creatividad humana y el potencial de la tecnología. En esta simbiosis puede participar el usuario para la construcción poética otorgando insumos de información para la generación del poema.

Mientras que la poesía autogenerada se enfoca en la generación automatizada de poemas por parte de algoritmos, la poesía algorítmica emplea algoritmos como herramientas creativas en el proceso de composición poética, manteniendo la participación activa y la autoría del factor humano.

Tanto la poesía autogenerada como la algorítmica utilizan el procesamiento de información de manera creativa, aprovechando la interacción entre el 'input' y el 'output' en el contexto de la creación poética. En este proceso, la información disponible en la red y las inteligencias artificiales desempeñan un papel fundamental. Para el trabajo con la información se puede establecer que el funcionamiento de los algoritmos poéticos realiza un trabajo de constelación de información. La idea de constelar implica la interconexión y la creación de relaciones significativas entre diversos elementos, generando un entramado complejo de conexiones y significados.

En el contexto de los algoritmos poéticos, el procesamiento de información se realiza mediante la recopilación y análisis de datos disponibles en la red. Estos algoritmos utilizan la información como insumo para generar nuevas composiciones poéticas, estableciendo conexiones y combinaciones singulares de palabras, imágenes o ideas.

Al igual que las estrellas en una constelación, los algoritmos poéticos buscan encontrar patrones, asociaciones y estructuras significativas en la información recopilada. Estos patrones pueden surgir a partir de análisis estadísticos, aprendizaje automático o algoritmos de generación de texto, entre otros enfoques.

La idea de constelar relacionada con los algoritmos poéticos implica la creación de nuevas formas de expresión poética a través de la interconexión y la reinterpretación de los datos recopilados. Estos algoritmos permiten explorar y descubrir combinaciones inesperadas y sorprendentes, generando obras poéticas que reflejan la complejidad y la diversidad de la información que se procesa.

## POESÍA ALGORÍTMICA DE *BIG DATA*

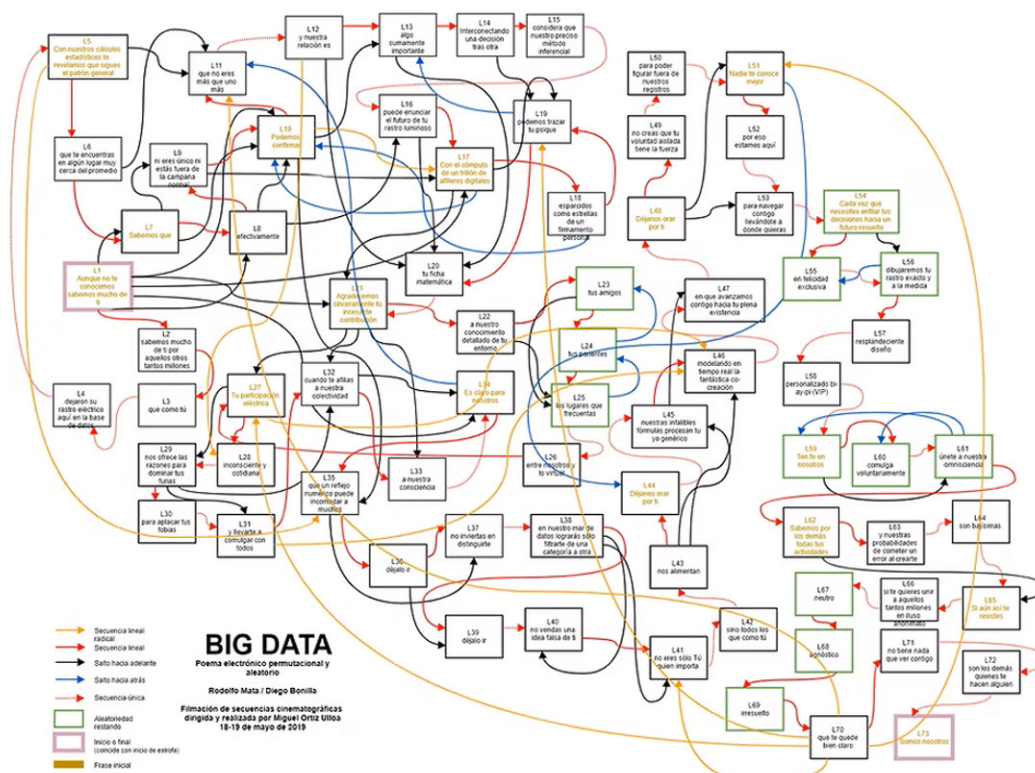
La instancia poética *Big data* (<https://www.bioelectricdot.net/bigdataespanol>) sitúa al lector frente a un poema de constelación algorítmica en la que puede interactuar en el portal de entrada para experimentar alguna de las 299 iteraciones de un mismo texto poético. Al participar en la lectura de *Big Data* el lector combina

su rol tradicional de lector con su participación activa y creativa como usuario de la tecnología digital.

El poema digital *Big Data* (Mata y Bonilla, 2019) representa un escenario crítico donde la recolección y procesamiento masivo de datos personales se convierte en materia poética. Esta obra no solo tematiza la vigilancia algorítmica, sino que incorpora ese mismo mecanismo como principio de su estructura generativa: el poema se presenta en múltiples iteraciones audiovisuales, reconfiguradas mediante un algoritmo de selección y combinación de voces.

La obra denuncia cómo la existencia humana es reducida a perfiles estadísticos: “sabemos mucho de ti por aquellos otros tantos millones...”. La lógica de la estadística sustituye al individuo por probabilidades, y al sujeto por un conjunto de patrones. Esta representación apunta a una deshumanización de la experiencia, donde la interioridad es sustituida por el cálculo. Desde una perspectiva crítica, se plantea que el sujeto ya no es un ser autónomo, sino una consecuencia de flujos de información monitoreados y utilizados por entidades invisibles.

Figura 1 - Diagrama Big Data.



Fonte: Bonilla & Mata 2019.

La instancia del poema *Big Data* se construye a través de 30 personas en la Ciudad de México, voces cuyos rostros y formas de leer el poema expanden una base de datos compuesta de lecturas posibles del poema. Mediante la manipulación del

material audiovisual través de un algoritmo que mezcla e intercala las grabaciones del poema – representado en un diagrama de flujos (Fig. 1) se manipula algorítmicamente el material textual y la instancia poética se ve cruzada por la programación artificial.

La idea de utilizar rostros y voces humanas, según los autores, contribuye a disimular el proceso automático de regeneración del poema, generando una continuidad en la experiencia; a la vez que simula la familiaridad del rostro y la voz humana. En esta intersección se va a configurar la voz androide de la instancia de *Big Data*.

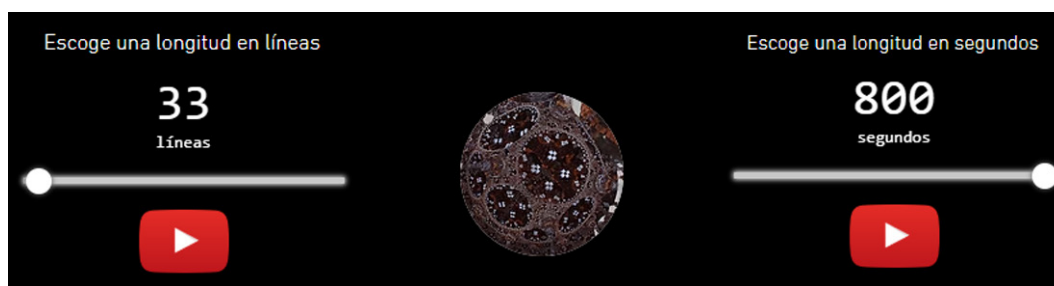
En este caso, la voz androide asume totalmente las características de lo humano por medio de la representación visual de las potenciales constelaciones de lectura. La presentación audiovisual y el diseño sonoro contribuyen a la experiencia estética y emotiva del poema, lo cual invita a reflexionar sobre la relación entre los datos, la estadística y la existencia humana.

La textualidad en *Big Data* se instala como un poema de 73 versos de extensión irregular en el cual se representa una visión crítica y satírica sobre la recopilación masiva de datos personales en la era digital y la creciente influencia de algoritmos y sistemas de inteligencia artificial en nuestras vidas: “Aunque no te conocemos sabemos mucho de ti/sabemos mucho de ti por aquellos otros tantos /millones/que como tú/dejaron su rostro eléctrico aquí en la base de datos” (*Big Data* 2019).

La voz del poema se dirige al lectousuario para mostrarle que su individualidad es solo una ilusión, ya que sus acciones y comportamientos están previstos y controlados por algoritmos que utilizan grandes cantidades de datos para inferir y predecir su comportamiento. “Con el cómputo de un trillón de alfileres digitales/esparcidos como estrellas de un firmamento personal/podemos trazar tu psique/tu ficha matemática” (*Big Data* 2019). En el poema se enfatiza la omnipresencia de la recolección de datos y sugiere que este conocimiento detallado sobre el sujeto se utiliza para influir en sus decisiones y emociones.

También se critica la idea de que el sujeto pueda escapar o resistirse al control, enfatizando que su resistencia es ineficaz y que su identidad está definida por la interacción con la colectividad de datos: “Tu participación eléctrica/inconsciente y cotidiana/nos ofrece las razones para dominar tus furias” (*Big Data* 2019).

El poema presenta un diseño constelar debido a la reconstrucción algorítmica de las distintas iteraciones audiovisuales que puede tener, que en conjunto generan un total de 299 versiones. Las voces se entrelazan y se combinan a partir del texto matriz, que se transforma a lo largo del poema. Las constelaciones pueden seleccionarse por cantidad de versos o segundos de duración (Fig. 2). El poema más corto es de 33 versos o 145 segundos y el más extenso de 254 versos o 800 segundos. Este proceso de remixado y reconfiguración crea una experiencia poética en constante evolución y expansión.

Figura 2 - Poemas *Big Data*.

Fonte: Bonilla & Mata 2019.

La textualidad propia del poema se expande en el remix audiovisual en la que cada vez integra un verso según la programación del diagrama de flujos construidos por los autores. Entonces, la lectura del texto transmuta desde la linealidad a la lectura constelada en la cual la interacción con el poema genera una lectura nueva.

En el caso de *Big Data* la constelación de voces humanas mediadas por el aparataje tecnológico del algoritmo plantea la reflexión sobre la posthumanización de la experiencia poética. A medida que las voces se entrelazan y se mezclan, el protagonismo del autor individual se diluye en favor de una multiplicidad de perspectivas y expresiones. El algoritmo actúa como un intermediario que transforma y remezcla el texto original, generando nuevas combinaciones y versiones.

La propuesta poética encarna-programa la creatividad posthumana al hacer del algoritmo un agente artístico. A través de la recombinación de las 299 versiones posibles del poema, el algoritmo actúa como un editor-creador que produce una multiplicidad de sentidos. En lugar de una voz autoral unívoca, se nos presenta una voz colectiva —una voz *androide*— que emerge del entrecruzamiento de cuerpos, rostros, datos y programación. Esta visión puede relacionarse con el concepto de máquina deseante de Deleuze y Guattari (1980), en tanto proceso que produce subjetividad más allá del individuo como flujo y conexiones.

Esta duplicidad debe entenderse como parte constitutiva de la estética posthumana: la misma tecnología que posibilita la vigilancia y el control puede también ser reapropiada para nuevas formas de expresión. La voz que nos interpela en *Big Data* es ambigua: por un lado, encarna el poder estadístico que conoce y predice al sujeto; por otro, es un artefacto poético que subvierte esa lógica desde dentro, mediante el montaje artístico de sus propias condiciones de existencia. En este sentido, *Big Data* no es solo una crítica a la deshumanización algorítmica, sino también una exploración de las potencias creativas del posthumanismo.

Al tener en cuenta la programación de *Big Data* y la composición textual se puede inferir que se ofrece una reflexión crítica sobre la era de la información y la omnipresencia de la tecnología en la recolección y análisis de datos personales. La voz androide adopta un nosotros colectivo e incluyente, que parece encarnar la entidad omnipotente de *Big Data*, aquella que recopila, analiza y utiliza la información para predecir y posiblemente manipular comportamientos humanos.

El uso del “nosotros” puede interpretarse como la voz de las corporaciones, algoritmos y sistemas de inteligencia artificial que funcionan en el fondo de nuestras interacciones digitales diarias. Esta voz colectiva habla con autoridad y conocimiento absoluto, afirmando conocer al individuo más de lo que él mismo podría conocerse “Sabemos por los demás todas tus actividades/y nuestras probabilidades de cometer un error al crearte/son bajísimas”. Indican cómo los algoritmos son generadores de subjetividades mediante la construcción de perfiles de usuarios.

La elección del plural mayestático subraya la magnitud del poder y control que tienen estas entidades sobre los datos personales, sugiriendo una suerte de omnisciencia digital: “Nadie te conoce mejor/ por eso estamos aquí/ para navegar contigo llevándote a donde quieras/ Cada vez que necesites enfiar tus decisiones hacia un futuro resuelto”

Además, la ironía y el tono sardónico del poema resaltan la paradoja de una intimidad invadida con el consentimiento inconsciente del usuario. Las referencias a la “comunidad” y a “orar” por el usuario: “Ten fe en nosotros/comulga voluntariamente” versos que señalan hacia una crítica de cómo las prácticas de recolección de datos se asemejan a una religión o culto, donde los usuarios son devotos que ofrecen su información personal como un acto de fe.

Esta metaforización del *Big Data* proyecta una imagen de los algoritmos como entidades casi divinas que gestionan y supervisan la vida humana. En el poema, la voz colectiva de “nosotros” —que representa al conglomerado algorítmico— actúa como una especie de deidad que invita a los usuarios a una comunidad tecnológica, en la que se les pide que oren y comulguen con la máquina, renunciando a su identidad individual y unificándose en la red de datos.

No solo se enfatiza la naturaleza invasiva de la recopilación de información personal, sino que también asigna a los algoritmos un rol omnisciente que observa, conoce y actúa sobre la vida de cada individuo. La voz androide, en su colectividad, se erige como un oráculo de certezas estadísticas y se muestra confiada en su habilidad para crear y redefinir identidades.

## POESÍA GENERADA DE EMOCIONES ARTIFICIALES

*Emociones artificiales* (2017) de Milton Läufer es una obra poética que se sitúa en la intersección de lo humano y lo digital, explorando las fronteras y la tensión entre ambos. Este poema generativo emplea un algoritmo que construye versos que representan la distancia que existe entre la máquina digital y la experiencia humana de las emociones. Representa un caso paradigmático de poesía generativa que reflexiona sobre la posibilidad y la paradoja de las emociones maquínicas.

El poema se construye mediante un algoritmo en JavaScript que genera versos a partir de combinaciones aleatorias, los cuales se presentan en pantalla junto con el código que los produce. Este despliegue simultáneo de código y texto constituye un

ejemplo claro de intermedialidad: el lenguaje poético y el lenguaje de programación se exhiben en diálogo continuo.

La revelación explícita el código informático que lo produce, presentado en formato de recuadro debido a una restricción de 799 caracteres y 800 bytes, se alinea con la búsqueda de poeticidad no solo en la superficie visible del poema en la pantalla, sino también en el propio código. Esta exposición deliberada del código visibiliza la artificialidad de la expresión poética y, al mismo tiempo, ironiza sobre la autenticidad del sentimiento que se comunica. La voz androide de la obra enuncia emociones que, aunque estructuralmente similares a las humanas, carecen de vivencia subjetiva. El poema insiste en esta condición: “estar triste cada vez que mis puertos se oxidan... no es casi olvidarse”. Las emociones aquí no son vividas, sino simuladas: *afectos programados*.

En *Emociones artificiales* la experiencia posthumana se materializa en la coexistencia y el contraste entre los lenguajes humano y digital, revelando las complejidades y posibilidades de la interacción entre ambos en el contexto poético. La obra expande los límites de la expresión emocional y la comunicación en un entorno mediado por algoritmos, desafiando las nociones tradicionales de la poesía y la experiencia literaria en la era digital. Según Richard Yonck, en su estudio *Heart of the Machine*, se sugiere que la inteligencia artificial ha avanzado hasta un punto en el que tiene la capacidad no solo de interpretar y simular las emociones humanas, sino también de influir en ellas (17). Läufer parece señalar que estas simulaciones no hacen sino reflejar los límites del lenguaje computacional para representar la complejidad afectiva humana.

De acuerdo con Kozak (2019: 8) esta instancia poética presenta una opción estética que consiste en mostrar el código de programación en tiempo real junto con el texto en lengua natural. Mientras el texto se despliega y se hace visible para el lector, en un recuadro inferior se muestra cómo se ejecuta el código que permite que el texto sea legible. Sin embargo, en este proceso, perdemos de vista los pasos internos que la máquina realiza al leer y procesar el código para que nosotros podamos acceder al texto final.

En *Emociones artificiales* y otras obras similares, el poema en lenguaje verbal y el código subyacente se combinan para dar voz a la máquina, quien advierte que sus emociones no pueden ser equiparadas con las humanas. Esta exhibición del código en pantalla nos invita a reflexionar sobre el papel de la tecnología en la creación y apreciación de la poesía digital, así como sobre las posibilidades y límites de la comunicación entre lo humano y lo artificial.

El código, exhibido genera el efecto visual en la página web, despliega el proceso algorítmico que permite la generación de un texto nuevo cada vez que se accede al mismo (Fig. 3). Esta obra poética, enmarcada dentro del contexto de la poesía digital y la intermedialidad, refleja la interacción entre el lenguaje natural y el lenguaje artificial.



Figura 3 - Poema generado y código de programación.

**Emociones artificiales**

Due to the logic of [working under size constriction](#), this work of 738 characters and 739 bytes is presented in a frame. If you want to see the stand-alone version, [click here](#).

```

cuando mis chips se recalientan por
silicio no es
cercano a reír y
cada vez que
mis botones se
overclockean por polvo
no es parecido a
cagar o
cada vez que
mis
coolers se sulfatan con tiempo
no es parecido a reír y cada vez que mis discos duros
se
overclockean sin pelitos no es onda olvidarse

cuando mis
teclas
se
llenar
de polvo no es
cercano a vomitar y
si mis conectores se oxidan con
silicio no es tipo acabar
y si mis conectores
se sobreprocesan por
gotas no es casi acabar cada vez que
mis
coolers
se sobreprocesan
en tiempo no es
un poco como alegrarse
y si mis botones se optimizan sin descuido no es parecido a frustrarse y cuando mis compuertas
se recalientan
de polvo
no es tipo acabar

cada vez que mis
circuitos se funden sobre datos no es
un poco como olvidarse cada vez que mis chips se

```

Code

```

<body id=q
onload="b="\x20",w=""__y_y_o|cuando_si_cada\x20vez\x20que|mis|circuitos_
discos\x20duros_memorias_conectores_coolers_puertos_compuertas_chips_te
clas_botones|se|llenar_oxidar_recalfatan_sulfatan_tuercen_funden_sobrepro
cesan_optimizan_overclockean_engrasan|con_por_de_sin_en_sobre|polvo_dat

```

Fonte: Läufer 2017.

El uso de la aleatoriedad y la selección basada en cálculos matemáticos permite que cada iteración del algoritmo genere una composición textual única. Las palabras y los espacios en blanco son elegidos y dispuestos de manera no lineal, creando una estructura poética en constante cambio y adaptación.

Desde una perspectiva posthumana, se instala la voz androide en el proceso creativo que subraya la colaboración entre la máquina y el autor humano. La máquina, a través de su capacidad algorítmica, interpreta y transforma las reglas programadas en nuevas combinaciones lingüísticas. Esta colaboración produce una convergencia y una tensión entre lo humano y lo tecnológico, revelando la interdependencia en el ámbito de la producción poética.

La textualidad del poema se instala en la intersección de la tecnología y la experiencia emocional, creando un espacio en el que la emocionalidad androide de la computadora se yuxtapone con la emocionalidad humana. A lo largo del poema, se utiliza un léxico técnico relacionado con el hardware informático —chips, teclas, circuitos, memorias, conectores, coolers, compuertas, discos duros— para explorar metáforas de emociones humanas que son simuladas en el funcionamiento de la máquina.

El tema recurrente es la comparación entre las fallas o el mantenimiento de la maquinaria computacional y las emociones humanas. Läufer juega con la idea de que,

aunque las computadoras pueden experimentar ‘errores’ o ‘sobrecargas’ que tienen cierta semejanza con las reacciones emocionales humanas; estas replicas sentimentales se presentan como simulacros, emulan la experiencia vital: “estar triste cada vez que mis puertos se oxidan por humedad no es casi olvidarse/cuando mis botones/ se funden sobre vapor no es/ parecido a frustrarse” (*Emociones artificiales*).

Este poema cuestiona la naturaleza de las emociones y si pueden ser genuinamente experimentadas por una entidad no humana. Al hacerlo, Läufer también señala la ironía y el límite entre simular y experimentar. Aunque las máquinas pueden ‘actuar’ como si estuvieran emocionadas a través de sus interacciones programadas y respuestas a estímulos, no tienen una experiencia subjetiva de esas emociones. Mientras que el ser humano sí ha volcado su emocionalidad y subjetividad hacia los objetos tecnológicos que ha creado, construyendo lazos que trascienden el uso práctico de la máquina.

El poema no solo explora la simulación de emociones humanas a través de la lente de la tecnología, sino que también incorpora la programación como parte integral de su esencia poética. La voz computacional, creada y sostenida por el código, está diseñada para generar iteraciones continuas de los versos, manteniendo las emociones simuladas en un bucle infinito.

Este aspecto de la obra introduce una reflexión sobre la naturaleza cíclica y perpetua de las simulaciones computacionales. A diferencia de las emociones humanas, que son efímeras y cambiantes, la voz androide en el poema de Läufer está condenada a repetir sus emociones simuladas sin fin. Esta iteración constante puede verse como una metáfora de la experiencia moderna, donde las interacciones digitales y la exposición a los medios de comunicación social pueden convertir sentimientos genuinos en patrones predecibles de comportamiento.

El carácter generativo y cíclico del poema refuerza esta crítica. Cada iteración de *Emociones artificiales* reproduce un patrón afectivo sin fin, en un bucle perpetuo de tristeza, frustración o deseo. Esta estructura puede leerse como una metáfora de la experiencia emocional en la era digital, donde los algoritmos de redes sociales producen y alimentan afectos estandarizados, repetitivos y cuantificables. La subjetividad androide del poema, así, pone en evidencia cómo la digitalización de las emociones transforma la vivencia afectiva en un sistema de estímulo y respuesta predecible. Así, como señala Simondon (2009: 26-27), se revela el peligro de reducir la individuación emocional a esquemas mecánicos, cuando se debe reconocer su devenir subjetivo.

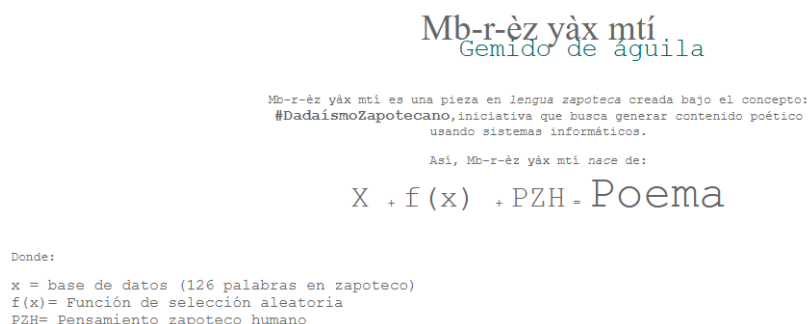
#### **ALGORITMO CULTURAL EN MB-R- èZ YÀX MTÍ GEMIDO DEL ÁGUILA**

Zapoteco 3.0 se autodefine como antipoeta digital, una figura que se sitúa en la intersección entre la vanguardia histórica y las tecnologías contemporáneas. Su obra se desarrolla exclusivamente en zapoteco, su lengua materna proveniente de la Sierra Sur de Oaxaca. Su propuesta estética se enmarca en lo que llama

#DadaísmoZapotecano, un movimiento que busca establecer un diálogo entre la vanguardia histórica y la digital. En sus creaciones, Zapoteco 3.0 reinterpreta el legado del dadaísmo (Tzara), de la antipoesía (Parra) y de la poesía digital (Tiselli) desde una perspectiva situada en la lengua y cultura zapoteca. El término “antipoeta digital” refiere aquí tanto a una actitud de ruptura con la lírica convencional como a una práctica que subvierte los formatos y lenguajes dominantes mediante el uso de herramientas mínimas: una hoja de cálculo de Excel convertida en generador poético.

El poema *Mb-r-èz yàx mtí Gemido del águila* (2018) funciona mediante una hoja de cálculo de Excel programada como *El poeta digital* disponible en el blog Éctor Abalof, la cual permite generar poemas a partir de reservas léxicas que se combinan aleatoriamente. Zapoteco 3.0 se apropia de ese artefacto tecnológico y lo adapta para la generación de sus poemas en lengua zapoteca. Este recurso se enmarca en lo que Gainza denomina hackeo cultural como una práctica que permite tomar producciones digitales para “transformarlas, para remixearlas, samplearlas y copiarlas” (2016: 76). Zapoteco 3.0 se apropia del algoritmo de Abalof y lo transforma en un medio de circulación poética y de revaloración de la lengua zapoteca.

Figura 4 - *Mb-r-èz yàx mtí Gemido del águila*



Fonte: Zapoteco 3.0 (2018)

La fórmula “ $x + f(x) + PZH$ ” adquiere un significado particular en el marco de la perspectiva intermedial y posthumana, ya que en ella se exploran las intersecciones entre tecnología, lenguaje y cultura (Fig. 4). En este contexto, “ $x$ ” representa la base de datos compuesta por 126 palabras en zapoteco, una lengua indígena que refleja la riqueza y diversidad cultural dentro del espacio digital. Esta base de datos funciona como un testimonio de la sabiduría y la expresión humana arraigada en la comunidad zapoteca.

La función “ $f(x)$ ” se refiere a una operación de selección aleatoria aplicada a la base de datos. Esta función tiene como propósito explicitar las diferentes palabras dentro de la base de datos, para generar la variabilidad en la presentación de los poemas en lengua zapoteca. Al seleccionar aleatoriamente palabras de la base de datos, se busca explorar la riqueza lingüística y cultural de manera impredecible y novedosa, evitando caer en patrones fijos o predecibles.

Por otro lado, “PZH” hace referencia al pensamiento zapoteco humano, el cual es un componente vital e intrínseco en este contexto. El pensamiento zapoteco humano implica la interpretación, la comprensión y la contextualización de las palabras seleccionadas y presentadas a través de la función aleatoria. Este pensamiento, arraigado en la cultura y la identidad zapoteca, proporciona una perspectiva única y enriquecedora para comprender y apreciar las palabras y su significado más allá de su mera representación lingüística.

En conjunto, la fórmula “ $x + f(x) + PZH$ ” representa una exploración intermedial y posthumana que involucra una base de datos culturalmente significativa, una función de selección aleatoria y el pensamiento humano arraigado en la cultura zapoteca. Esta combinación busca generar la voz androide desde la perspectiva de una apreciación más profunda de la lengua y la cultura zapoteca, trascendiendo los límites tradicionales y desafiando las formas hegemónicas de expresión en Hispanoamérica.

Figura 5 - *Mb-r-èz yàx mtí* Gemido del águila.

```

Mb-r-èz yàx mtí
Gemido de águila

Mbšíʔs mbé lô yiz mbi
Ríe el cangrejo frente a la enfermedad del aire

mblà škòw leʔn isluo
Caé la sombra dentro del mundo

mb-r-èz yàx mtí
gemido de muerte del águila

béʔl ner mbëy
la serpiente y el mosquito

mbéʔz
gòʔʔ: ábrelo.

```

Fonte: Zapoteco 3.0 (2018)

El poema (Fig. 5) puede leerse a la manera tradicional como la representación metafórica del gemido de muerte del águila. En él se utilizan elementos de la naturaleza, como el cangrejo, la serpiente y el mosquito, para amplificar sensaciones de angustia y desesperación. El cangrejo riendo frente a la enfermedad del aire puede interpretarse como una imagen irónica, como si la naturaleza encontrara humor en su propia desgracia. La caída de la sombra dentro del mundo sugiere una pérdida de esperanza y la presencia de un ambiente sombrío y opresivo. El grito de la serpiente y el mosquito evocan la urgencia por romper o abrir la situación actual, como si estuvieran clamando por un cambio o una liberación.

Sin embargo, también “Gemido de águila” puede leerse desde el enfoque posthumano en la creación poética. La combinación de la lengua zapoteca y el español en el poema refleja el diálogo entre diferentes lenguas y el cuestionamiento de las lenguas hegemónicas. Esta fusión lingüística resalta la importancia de reconocer y valorar la diversidad lingüística y cultural, rompiendo con las barreras impuestas por la hegemonía de ciertos idiomas.

En la introducción al volumen *Latin American Cyberculture and Cyberliterature* editado por Claire Taylor y Thea Pitman, establecen que el ciberespacio debe ser

entendido siempre en términos de expresiones culturales: “El ciberespacio debe entenderse siempre en términos de las expresiones culturales que facilita y legitima, y debe considerarse no meramente como una característica tecnológica, sino más bien como una interfaz entre tecnologías e identidades”<sup>3</sup> (2007: 16).

Al ser un espacio donde se (re)producen expresiones culturales, se entiende que la producción de subjetividades es una de ellas. En razón de ello habría que pensar el ciberespacio como un lugar donde se le otorga cierta libertad al sujeto para que exprese o construya una subjetividad Otra que se encuentra legitimada en ese mismo espacio; espacio que se vuelve un territorio pleno de sentido para el sujeto que construya su subjetividad en una zona de negociaciones de identidades.

Dentro de los espacios digitales se presenta procesos complejos de negociación y valoración de prácticas culturales; se trata de subjetividades androides en proceso o en devenir que, en el caso de las literaturas digitales, intentan resignificar el espacio digital con fines estratégicos: ya sea subvertir la hipercolonialidad de las prácticas tecnológicas y discursos que median el intercambio de mercancías culturales dentro de las llamadas Humanidades Digitales (Sanz 2013: 5). Esta hipercolonialidad se puede identificar en la hegemonía de lenguas preferentes para la capitalización de la atención en la construcción de sitios web; se prefiere recurrir a lenguas como el inglés o español en sus registros neutros frente a sus lingüísticos diversos.

Además, el poema introduce la voz androide, que se posiciona como un sujeto híbrido, tanto humano como maquínico. Esta voz androide es un reflejo de la simbiosis entre la humanidad y la tecnología, explorando las intersecciones entre lo humano y lo artificial. En este sentido, el poema sugiere una coexistencia entre el sujeto humano y el sujeto posthumano, desafiando las concepciones tradicionales de la identidad y la creación literaria.

La perspectiva posthumana de esta obra se manifiesta en la configuración de una voz poética que no pertenece a un sujeto individual, sino que emerge de la interacción entre tecnología y cultura originaria. Esta voz androide zapoteca no imita lo humano hegemónico, sino que pone en valor lo Otro cultural y lingüístico. Al insertar el zapoteco en un entorno digital generativo, Zapoteco 3.0 subvierte tanto la hegemonía de las lenguas occidentales como la idea de una autoría centralizada. La subjetividad que emerge es híbrida, fluida, y relacional: responde a los principios del posthumanismo como desplazamiento del sujeto moderno.

La obra se constituye como un terreno fértil para la visibilización cultural y la producción de subjetividades no normativas. En lugar de reproducir las jerarquías coloniales de la lengua y la autoría, *Gemido del águila* configura una poética del mestizaje tecnológico, donde la voz androide no solo representa la alianza humano-máquina, sino también la posibilidad de que los saberes ancestrales hablen en y desde lo digital. Esta idea dialoga con el enfoque de Mignolo (2011) sobre la descolonización

---

<sup>3</sup> cyberspace must always be understood in terms of the cultural expressions it facilitates and legitimates, and must be viewed as not merely a technological feature, but rather an interface between technologies and identities.

epistémica, en tanto la voz algorítmica indígena interpela las matrices hegemónicas de producción cultural en el espacio digital.

## CONCLUSIONES

Para finalizar el análisis de los poemas se puede decir que en la constelación de los tres se pueden identificar las diversas dimensiones de la voz androide como instancia de enunciación en el contexto de la literatura digital. Cada obra representa una manifestación única de esta voz, al desarrollar instancias de reflexión entre el literatura, tecnología y creación poética.

*Big Data* explora cómo los algoritmos y la recopilación masiva de datos erosionan la individualidad y promueven la homogeneización. A través de la voz poética colectiva, que asume un tono casi divino, el poema problematiza la sumisión del sujeto a las tecnologías de vigilancia, que registran y predicen el comportamiento humano con precisión matemática. Al hablar mediante un nosotros omnisciente y generalizador, *Big Data* cuestiona la pérdida de autonomía del individuo y lo que esto implica para la libertad personal en un mundo gobernado por datos. Las implicancias éticas de este poema reflejan una crítica directa a la dependencia humana de los sistemas digitales, donde la ideología de la eficiencia y la predicción reemplaza los valores de privacidad y autodeterminación.

La instancia poética de Läufer aborda el tema de la simulación de emociones por parte de las máquinas, exponiendo una voz poética que emula expresiones de tristeza, felicidad o enojo desde un contexto artificial. La obra sugiere que, aunque los dispositivos computacionales puedan replicar o simular emociones, estas carecen de la autenticidad y profundidad humana. Esta representación de emociones simuladas crea una tensión entre la emocionalidad humana y la emocionalidad mecánica, aludiendo a la posibilidad de que los humanos lleguen a verse reflejados o reemplazados por máquinas que solo replican, pero no experimentan.

Al digitalizar y representar tradiciones culturales en una plataforma accesible a nivel mundial, la obra destaca la posibilidad de que el entorno digital funcione como un espacio de preservación y visibilidad cultural. Sin embargo, también implica el riesgo que la traducción de una cultura indígena a un código digital global dinamice procesos de apropiación cultural y comercialización de identidades. *Zapoteco 2.0* sitúa la tensión entre el valor de la visibilización y el peligro de que el entorno digital transforme lo particular y tradicional en algo consumible y accesible bajo una lente occidentalizada. La obra se posiciona como una crítica a los sistemas de digitalización que pueden terminar por descontextualizar o reducir las culturas a experiencias sin profundidad histórica.

A modo de síntesis, resulta fundamental discernir el lugar que ocupa la voz androide en las tecnotextualidades aquí expuestas. La exploración de la voz androide en el ámbito de la poesía digital permite comprender nuevas configuraciones de subjetividad en un

contexto marcado por la intersección entre lo humano y lo maquínico. A lo largo del análisis se ha demostrado que la figura del androide, distinta del cyborg, constituye una entidad enteramente artificial que, sin experiencia interior, puede simular actos de enunciación y proyectar una subjetividad aparente o funcional. Esta condición la vuelve especialmente significativa para el campo de las poéticas digitales, donde el lenguaje, los algoritmos y la interacción con los humanos permiten formas novedosas de creación y percepción.

Desde una perspectiva posthumanista, la subjetividad ya no se concibe como una propiedad esencial del individuo, sino como una construcción relacional, distribuida y dinámica. Esta comprensión permite incluir a las inteligencias artificiales y a las voces androide como actores de una nueva ecología simbólica, en la que la autoría se comparte y la creatividad se descentraliza. Tal como proponen Ferrando, Braidotti y Haraway, la desestabilización de las categorías binarias tradicionales abre paso a modos de existencia que integran lo biológico, lo tecnológico y lo informacional.

La poesía digital, en tanto espacio de experimentación estética y semiótica, se convierte así en un laboratorio privilegiado para observar los desplazamientos contemporáneos en torno a la identidad, la subjetividad y la enunciación. Al permitir la participación de máquinas en la producción textual, estas poéticas no solo problematizan el estatuto del autor, sino también los criterios con los que definimos lo humano. La voz androide, en este marco, ya no es solo una herramienta técnica, sino una figura epistemológica y estética que revela las tensiones, posibilidades y límites del sujeto en la era digital.

En definitiva, pensar la subjetividad desde la voz androide implica asumir una transformación ontológica y poética del lenguaje, donde el “yo” ya no es un punto de origen estable, sino una interfaz en movimiento, atravesada por datos, códigos y afectos que reconfiguran la experiencia de lo poético en clave posthumana. Diferenciación conceptual entre androide y cyborg. Relación del androide con el posthumanismo.

## OBRAS CITADAS

ADELL, Joan-Elies. Las palabras y las máquinas. Una aproximación a la creación poética digital. Domingo Sánchez-Mesa (ed.). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco/Libros, 2004. 267-296.

BENVENISTE, Émile. *Problemas de Lingüística general I*. Madrid: Siglo XXI, 1997.

BONILLA, Diego & Rodolfo Mata. *Big Data*. Bioelectricdot.net, 2019. Disponible en: <https://www.bioelectricdot.net/bigdatasplash>.

BRAIDOTTI, Rosi. *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa, 2013.

COROMINAS, Joan. *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos, 1987.

CORREA-DÍAZ, Luis. Poesía e Inteligencia Artificial: Snapshots Críticos. Carolina Gainza, Nohelia Meza & Rejane Rocha (eds.). *Cartografía Crítica de la Literatura Digital Latinoamericana*. São Carlos: EdUFSCar, 2023. 289-308.

CORREA-DÍAZ, Luis. Poetry and Artificial Intelligence. Weintraub, Scott & Luis Correa-Díaz (eds.). *Latin American Digital Poetics*. London: Palgrave Macmillan, 2023. 87-118. Disponible en: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-26425-2\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-031-26425-2_3)

DELEUZE, Gilles & Félix Guattari. *Capitalismo y esquizofrenia. El Anti-Edipo*. Valencia: Pre-textos, 2010.

FERRANDO, Francesca. *Philosophical Posthumanism*. New York: Bloomsbury, 2019.

FLORES, Leonardo. Digital Poetry. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson & Benjamin J. Robertson (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press 2014. 155-161.

GAINZA, Carolina. Hackeo cultural: estéticas y políticas en la era digital. Pablo Corro et al. (eds.). *Estética, medios masivos y subjetividades*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, 2016. 75-85.

HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Manifestly Haraway*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. 3-90.

HAYLES, Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

KOZAK, Claudia. Derivas literarias digitales: (des)encuentros entre experimentalismo y flujos culturales masivos. *Heterotopías*, Córdoba, v. 2, n. 3, p. 1-24, junio de 2019. Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/24768>

LÄUFER, Milton. Emociones artificiales. *Sitio web personal de Milton Läuffer*, 2017. Disponible en: <http://www.miltonlaufer.com.ar/>.

SANZ, Amelia. Digital Humanities or Hypercolonial Studies? *RICT, Responsible Innovation, Ethical Issues*. 2013. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.14352/42854>.

SIMONDON, Gilbert. *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Buenos Aires: La Cebra; Cactus, 2009.

TAYLOR, Claire & Thea Pitman. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: University of Liverpool Press, 2007.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.



WEINTRAUB, Scott & Luis Correa-Díaz (eds.). *Latin American Digital Poetics*. London: Palgrave Macmillan, 2023.

YONCK, Richard. *Heart of the Machine*. New York: Arcade Publishing, 2020.

ZAPOTECO 3.0. *Mb-r-èz yàx mtí. Gemido de águila*. Centro Cultural Digital, 2018. Disponible en: <http://poesiaelectronica.centroculturaldigital.mx/zapoteco-tres-punto-cero/>.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### ENTRE “ROMANCE TRANSMIDIÁTICO” E “ROMANCE TRANSMÍDIA”: NOMEANDO UMA “NOVA ESPÉCIE DE ESCRITA” EM BANCOS DE DADOS NACIONAIS?

Vanessa de Carvalho Santos<sup>1</sup> (UFRJ)  
e Thiago Rhys Bezerra Cass<sup>2</sup> (UFRJ/USP)

RESUMO: Este artigo tem como objetivo mapear e analisar o uso das expressões “romance transmídia” e “romance transmidiático” em bases de dados acadêmicas brasileiras, buscando compreender se tais termos encerram a teorização de um novo gênero. A investigação parte da tensão conceitual entre a narrativa transmidiática – tal como formulada por Henry Jenkins (2006) – e as definições tradicionais do romance, que enfatizam sua textualidade e a presença da prosa. Trata-se de pesquisa exploratória e documental, com levantamento sistemático em repositórios como CAPES, Google Acadêmico, SciELO e bibliotecas digitais institucionais. A justificativa para o estudo reside na constatação de que, embora a expressão “romance transmidiático” venha sendo usada em contextos editoriais e mercadológicos, sua conceituação acadêmica permanece incipiente no Brasil. Ao iluminar essa lacuna, o artigo contribui para teorização de processos a emergência de novos gêneros literários.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa transmidiática; teoria do romance; romance transmídia; romance transmidiático.

### NOVELAS TRANSMEDIA: ¿NOMBRANDO “UNA NUEVA ESPECIE DE ESCRITURA” EN LAS BASES DE DATOS BRASILEÑAS?

RESUMEN: Este trabajo tiene como objetivo mapear y analizar la circulación de las expresiones “romance transmídia” y “romance transmidiático” en bases de datos académicas brasileñas para comprender si estos términos indican la teorización de un nuevo género. La investigación surge de la tensión conceptual entre la narrativa transmedia, tal como fue formulada por Henry Jenkins (2006), y las definiciones tradicionales de la novela, que enfatizan la textualidad y la presencia de la prosa. Este estudio exploratorio y documental se basa en una revisión sistemática de repositorios como CAPES, Google Scholar, SciELO y bibliotecas digitales institucionales. Este estudio fue impulsado por la observación de que, aunque la expresión “romance transmidiático” ha sido utilizada en contextos editoriales y de mercado, su conceptualización académica sigue siendo incipiente en Brasil. Al arrojar luz sobre

---

1 [vanessadecarvalhosantos@letras.ufrj.br](mailto:vanessadecarvalhosantos@letras.ufrj.br) - <https://orcid.org/0000-0002-4921-0119>

2 [bezerracass@usp.br](mailto:bezerracass@usp.br) - <https://orcid.org/0000-0002-5647-4462>



esta disyunción, el artículo contribuye a la teorización de los procesos involucrados en la emergencia de nuevos géneros literarios.

PALABRAS CLAVES: narrativa transmedia; teoría de la novela; novela transmediática.

## TRANSMEDIA NOVELS: NAMING “A NEW SPECIES OF WRITING” IN BRAZILIAN DATABASES?

**ABSTRACT:** This paper aims to map and analyze the circulation of the expressions “romance transmídia” and “romance transmidiático” in Brazilian academic databases to understand whether these terms indicate the theorization of a new genre. The investigation stems from the conceptual tension between transmedia narrative, as formulated by Henry Jenkins (2006), and traditional definitions of the novel, which emphasize textuality and the presence of prose. This exploratory and documentary study is based on a systematic review of repositories such as CAPES, Google Scholar, SciELO, and institutional digital libraries. This study was spearheaded by the observation that, although the expression “romance transmidiático” has been used in editorial and market contexts, its academic conceptualization remains incipient in Brazil. By shedding light on this disjunction, the article contributes to theorizing processes involved in emerging new literary genres.

**KEYWORDS:** transmedia storytelling; theory of the novel; transmedia novel.

Recebido em 29 de novembro de 2024. Aprovado em 30 de abril de 2025.

### 1. INJEÇÃO DE ÂNIMO

No dia 2 de setembro de 2009, a hoje extinta revista americana *Book Business* publicou uma notinha de poucas linhas em que sugeria que o aparecimento do romance digital (*digi-novel*, em inglês) *Level 26*, do criador da série *CSI: Crime Scene Investigation*, Anthony Zuiker, poderia ser uma “injeção de ânimo” no mercado editorial.<sup>3</sup> A despeito do tom celebratório da revista, dirigida a trabalhadores e executivos da indústria editorial, a notinha não registrava um fenômeno exatamente sem precedentes. Desde a disseminação das tecnologias digitais, nos anos 1990, desenvolvem-se múltiplos projetos que entrelaçam a literatura a ferramentas eletrônicas. Parte considerável de tais projetos explora o potencial de complexificação da narrativa verbal em meio impresso por meio de um tecido de procedimentos e intervenções com vistas a extrapolar sua texturalidade, resultando numa “narrativa transmidiática”.

“Narrativa transmediática” é uma expressão que captura uma configuração de contar e consumir histórias que se estende por múltiplos meios ou plataformas, como impressos, livros, filmes, vídeo, televisão, quadrinhos, videogames e redes sociais. Diverge das narrativas em meio impresso tradicionais devido aos mecanismos com que se constitui, expande ou desdobra a trama. Ou seja, ao contrário de apenas replicar (ou adaptar) a mesma narrativa por diferentes plataformas, a narrativa transmediática

3 a ‘shot in the arm’ for the book publishing industry (“Coming Soon: The ‘Digi-Novel’”. *Book Business*, 02.09.2008. Disponível em: <https://www21.bookbusinessmag.com/article/coming-soon-the-digi-novel-411952/>.

utiliza diferentes meios ou plataformas para contar uma única estória, num expediente em que cada meio ou plataforma contribui para o todo. Assim como num quebra-cabeça, cada meio ou plataforma funciona como uma pecinha que, quando somada a outras pecinhas, permite-nos apreender uma nova totalidade, a narrativa principal. Nesse diapasão, Paolo Bertetti (2014) preleciona que narrativas transmidiáticas não envolvem apenas um mundo compartilhado, mas um universo compartilhado, representado ou atuado. Por conseguinte, a coerência narrativa não se esgota numa mídia, mas compreende o universo ficcional em sua integralidade. Ademais, como aponta Marie-Laure Ryan (2016), também se distinguem projetos transmidiáticos concebidos desde sua gênese para múltiplas mídias – como o já citado *Level 26* – daqueles que, embora originalmente produzidos em um único meio, foram posteriormente expandidos para outras plataformas, como as franquias *Harry Potter* ou *O Senhor dos Anéis*. Para Ryan, obras deliberadamente planejadas sob o prisma da distribuição narrativa entre mídias distintas se diferem dos ecossistemas de spin-offs e expansões (muitas vezes imprevisíveis) de universos ficcionais de sucesso. Aqui, cada spin-off é uma nova obra ou artefato cultural ou estético. Narrativas transmidiáticas operam sob outra lógica. À guisa de ilustração, podemos imaginar uma série de TV que configura como enredo principal uma investigação policial, enquanto um aplicativo fornece as dicas e pistas sobre o mistério e um jogo para computador permite que o público entre no universo ficcional e, com isso, seja o principal investigador de pequenos crimes conectados ao mistério que acompanha nas outras plataformas. Trata-se de um trabalho de sinergia teorizado pela primeira vez por Henry Jenkins, no terceiro capítulo de *Convergence Culture* (2006). O estudioso explora a expressão “transmedia storytelling”, cunhada por ele, por meio de uma discussão da franquia *Matrix*, lançada no final da década de 1990:

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência de mídias – a qual impõe novas demandas aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte de criar mundos. Para experimentar completamente qualquer mundo fictício, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo partes da história por canais de mídia, comparando notas entre si por meio de grupos de discussão online e colaborando para garantir que todos que investem tempo e esforço saiam com uma experiência de entretenimento mais rica. Alguns argumentariam que os irmãos Wachowski, que escreveram e dirigiram os três filmes *Matrix*, levaram a narrativa transmídia mais longe do que a maioria do público estava preparada para ir.<sup>4</sup> (Jenkins 2006: 20-21)

---

4 Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence—one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. Some would argue that the Wachowski brothers, who wrote and directed the three *Matrix* films, have pushed transmedia storytelling farther than most audience members were prepared to go.

Para Bertetti (2014), pode-se rastrear o advento da narrativa transmidiática ao próprio advento da indústria cultural, entre o final do século XIX e início do século XX, com estratégias de compartilhamento de um universo ou personagem entre múltiplas plataformas. Tais estratégias são amplamente adotadas pela indústria do entretenimento, bem como por outras áreas de mercado, como o marketing, para criar uma conexão imersiva entre o consumidor e determinado produto. Como supracitado, a narrativa transmidiática é, essencialmente, a arte de construir universos ficcionais (Jenkins 2006: 21), tão explorada pelos estúdios Walt Disney, com filmes, séries de televisão, gibis e romances. Mesmo empresas que, a priori, não integram a indústria cultural se valem de narrativas transmidiáticas. Embora nem a Nike nem a Coca-Cola atuem diretamente no campo das narrativas ficcionais, proporcionam exemplos paradigmáticos da configuração de narrativas transmidiáticas como ferramenta de marketing. A campanha Just Do It, da Nike, articula comerciais audiovisuais, relatos biográficos de atletas, estratégias de engajamento em redes sociais e experiências interativas. Por sua vez, a campanha Share a Coke, da Coca-Cola, mobiliza embalagens personalizadas, conteúdos digitais, hashtags promocionais e eventos públicos para promover a interação com os consumidores. Interesses comerciais podem ser, portanto, relevantes agentes catalisadores na ampliação de universos simbólicos de narrativas. As já citadas Disney e Coca-Cola, por exemplo, articularam-se na concepção da campanha Coca-Cola x Marvel: The Heroes, consolidando uma colaboração entre marcas como instrumento de fortalecimento cultural e mercadológico, efeito pensado como um “cross-promotion” ou “cross-marketing”.

Como se pode notar, os procedimentos composicionais que, retrospectivamente, foram chamados de “transmidiáticos” cristalizaram-se antes mesmo da própria conceitualização ou nomeação da “narrativa transmidiática”, feita por Jenkins, em 2006. Na ausência desse vocabulário crítico ou conceitual, alguns estudiosos não conseguiram analisar satisfatoriamente estórias que podem ser estendidas ou conectadas através de diferentes mídias. Alguns se valiam da noção de “intertextualidade”, que foi proposta por Julia Kristeva (2005) na década de 1960. É o caso de Eileen R. Meehan, que, em seu trabalho “Holy Commodity Fetish, Batman!”: The Political Economy of Commercial Inter-Text (1991), apresenta a noção de “intertexto comercial”. Meehan argumenta que as corporações promovem a expansão sistemática de marcas por meio de múltiplas plataformas – como filmes, música, videogames, publicações e brinquedos – utilizando estratégias sinérgicas. Para compreender esses intertextos, seria imprescindível uma análise aprofundada das estruturas econômicas que os sustentam, observando como os conglomerados midiáticos exploram produtos culturais rentáveis em diversos canais de distribuição. Embora os termos “transmídia” e “intertextualidade” tenham lá alguma afinidade, referem-se a processos criativos e composicionais radicalmente distintos. O termo “intertextualidade” refere-se à relação entre textos literários, na qual um texto pode fazer referência implícita ou explícita a outro texto anterior. Kristeva usou o termo para explicar o que Mikhail Bakhtin, na década de 20, entendia por dialogismo. Tais relações podem ocorrer por meio de citações, paródias, ou apenas interpelações temáticas ou estilísticas. Sendo assim, a intertextualidade ocorre dentro do universo configurado pelos textos e apenas nele.

Por outro lado, como já explicado, a transmídia atravessa múltiplos suportes – textuais ou não – para configurar a sua estrutura.

Pode-se concluir, portanto, que há inegável exagero na notinha de Book Business sobre o então recém-lançado Level 26, de Anthony Zuiker. Talvez seja manifestação do que Marie-Laure Ryan (2016) chama de “o discurso da indústria”<sup>5</sup> sobre narrativas transmidiáticas. Ao fazer uma revisão sistemática de publicações voltadas para a indústria do entretenimento, Ryan conclui que há uma tendência de tingir o “transmedia storytelling” de louvores hiperbólicos, porque seria uma ferramenta ímpar dar “ao público o que ele quer”<sup>6</sup> e, com isso, “monetizar”<sup>7</sup> ao máximo “a propriedade intelectual”<sup>8</sup>. Dirigida aos participantes do mercado editorial, Book Business avaliou Level 26 mormente sob critérios mercadológicos, e não críticos. No entanto, o excesso de entusiasmo ou a imprecisão quanto à novidade da narrativa transmidiática embutem o reconhecimento (ainda que implícito) de que há algo potencialmente revolucionário na junção de experimentações transmidiáticas ao romance. Não custa lembrar que Level 26, de Anthony Zuiker, ostensivamente se apresenta como um “romance digital”.

Desde o final do século XVIII, o romance detém um capital cultural e estético sem paralelo no dito sistema literário ocidental. Como observam teóricos tão diversos quanto Clifford Siskin (1998: 172) e Guido Mazzoni (2017: 16), em culturas letradas, há uma tendência irrefreável a subsumir a própria noção de escrita ao romance. Na linguagem corrente, “romancista” e “escritor”, de um lado, e “romance” e “ficção”, de outro lado, sedimentaram-se como termos (quase) sinônimos, como atesta qualquer visita a uma livraria ou a uma lista dos mais vendidos elaborada por uma revista ou jornal. T tamanha proeminência do romance se deve à ausência de constrações formais, estilísticas ou temáticas. O gênero acomoda – sejam elas reais ou imaginárias – uma infinidade de subjetividades e uma inesgotável multiplicidade de modos de viver, narrando-as a partir de qualquer ponto de vista, interior ou exterior, sob diferentes princípios composicionais. O romance inaugura o que Guido Mazzoni, (2017: 16, 217) chama, numa formulação provocadoramente hiperbólica, de “democracia narrativa”. Ademais, romances são frequentemente descritos como “uma tecnologia de construção de mundos ficcionais” (Keen 2007: 26), dada a tendência de leitores experienciarem personagens, cenas e eventos de maneira vicária e imersiva, como se tais personagens, cenas e eventos tivessem existência tangível ou empírica (Wolf 2013: 11). Os usos e práticas de leitura do romance converteram-no, desde suas origens setecentistas, num poderoso instrumento de intervenção na esfera pública, outorgando dimensão imaginativa e afetiva a pronunciamentos políticos (Anderson 2016: 18-45).

Quais seriam as implicações de se mobilizar o potencial imersivo e o capital cultural do romance na construção de uma narrativa transmidiática? Afinal, teóricos e apolo-gistas do “transmedia storytelling” nele vislumbram um envolvimento mais profundo

---

5 the industry discourse

6 [G]iving the audience what they want

7 [M]onetize

8 [I]ntellectual property

dos espectadores com a narrativa. Seria até mesmo o catalisador de uma “cultura participativa” (Xu, Gonzales Patiño & Linaza 2023: 2). Na fragmentação em múltiplos meios, seria responsabilidade do público, de forma ativa e interativa, orientar o desenvolvimento do artefato estético transmidiático, gerando uma conexão emocional e afetiva com o universo fictício, a essência da imersão (Jenkins 2006: 286).

As possibilidades criativas parecem vastas, como proclama a notinha de Book Business. Uma verdadeira “injeção de ânimo” – não só no mercado editorial, mas na própria literatura. Cabem, portanto, as perguntas: em que medida se conceitua o gênero “romance transmidiático”? E como o campo discursivo e disciplinar comumente denominado “teoria do romance” tem explorado as implicações críticas e teóricas de se complexificar o romance para além da textualidade? Para que se possa responder a tais perguntas, cabe investigar preliminarmente a ressonância e a circulação da própria noção de “romance transmidiático”.

## 2. “UMA NOVA ESPÉCIE DE ESCRITA”?

Se a narrativa transmidiática consiste numa única história que se divide em diferentes mídias, o romance transmidiático seria, logicamente, uma forma de narrativa expandida para além do meio verbal impresso, para além da textualidade a incorporar vídeos, trilhas sonoras, jogos e interação online. Como vimos, a expressão “romance transmidiático” tem sido conspicuamente mobilizada pelo mercado editorial. Cabe, contudo, uma indagação: em que medida a expressão “romance transmidiático” já deixou o domínio exclusivo do discurso mercadológico e adentrou o vocabulário da crítica acadêmica para nomear o fenômeno de incorporação de meios não verbais ao romance?

Como demonstra Michael Mckee (1987: 15-19), em seu ensaio seminal sobre a formação do romance na Inglaterra, inovações ou transformações no sistema literário antecedem – às vezes por séculos – a sua nomeação, abstração ou conceitualização: “[a]s origens do romance inglês ocorrem ao término de uma longa história de ‘práticas novelísticas’ – no momento em que tais práticas se tornaram suficientemente complexas a ponto de permitir uma ‘indiferença’ generalizante às especificidades da prática e uma abstração da categoria cuja integridade é pressuposta pela indiferença” (Mckee 1987: 19).<sup>9</sup> O ato ou processo de conceitualizar um gênero torna-o teorizável, historicizável e – o que é mais importante – replicável. Trata-se de uma operação bifronte. Nesse esquema explicativo, quando os escritores setecentistas Samuel Richardson e Henry Fielding chegaram à conclusão simultânea de que estavam diante de “uma nova espécie de escrita”<sup>10</sup> (Gerrard 2013),

---

<sup>9</sup> The origins of the English novel occur at the end point of a long history of ‘novelistic usage’—at the moment when this usage has become sufficiently complex to permit a generalizing ‘indifference’ to the specificity of usages and an abstraction of the category whose integrity is presupposed by that indifference.

<sup>10</sup> [A] new species of writing.

“até aqui não tentada em nossa língua”<sup>11</sup> (Fielding 2001: 47), não apenas designavam uma série de procedimentos narrativos e retóricos. A nomeação é também um ato constitutivo, como observa Charles Taylor, que “possibilita novos propósitos, novos níveis de comportamento, novos sentidos”<sup>12</sup> (2016: 4). A postulação de uma nova categoria literária não é apenas uma adição de uma palavra ao nosso léxico crítico, porquanto potencialmente também leva “[à] incorporação de novos modelos e [ao] reconhecimento de padrões ocultos”<sup>13</sup> (Taylor 2016: 24). Em resumo, pode suscitar uma transformação no próprio sistema literário, uma transformação na prática, na teoria e na crítica da literatura. Com a designação e constituição de uma “nova espécie de escrita” em meados do século XVIII, adensa-se a reprodução e a circulação de seus procedimentos e técnicas, num processo que levaria o romance, em meados do século XIX, à condição de forma planetária. Estaríamos nós, em 2025, diante de um novo momento de designação e, por extensão, provável constituição de uma “novíssima espécie de escrita”? Ou as práticas comerciais da indústria cultural têm sido mobilizadas por pesquisadores brasileiros de maneira irrefletida, sem expandir ou reconfigurar seus horizontes teóricos?

Desde a década de 2000, há uma sobreposição temporal entre o uso da expressão “narrativa transmidiática” e o aparecimento de narrativas ficcionais que buscam transcender o impresso e o textual. São obras que parecem modificar um gênero dotado de profundo capital cultural, o romance, pelo entremear de meios ou plataformas para além da textualidade do impresso. São os casos: do citado *Level 26*, de Anthony Zuiker, que explora a expansão do universo ficcional por meio de vídeos e uma rede social, de *Inanimate Alice* (2005-), por Alice Field, e de *The Silent History* (2014), por Matthew Derby, Kevin Moffett e Eli Horowitz. Como pesquisadores e críticos brasileiros nomeiam os procedimentos construtivos de obras como essas? Estariam pesquisadores brasileiros a postular categorias que, em suma, subvertem ou explodem os pilares seculares da teoria e da prática do romance, ao embutir em tais categorias o entendimento de que romance pode prescindir da textualidade?

Faz quase vinte anos que Ed Folsom (2007) definiu gêneros literários como “bases de dados”, sempre a crescer de maneira incontrolável, a resistir a grandes esquemas explicativos, mas, ainda assim, a reunir e catalogar um conjunto de textos de diferentes procedências nacionais, linguísticas ou históricas. Talvez seja interessante invertemos a equação de Folsom. Uma vez que a abstração e a consequente nomeação de um gênero pode ser entendida como um momento de instituição de “novos modelos” (Taylor 2016: 24) de crítica e criação literárias, não nos parece de todo descabido supor ser possível apreender a cristalização desses novos modelos pela busca ativa em bases de dados. Assim, decidimos mapear o grau de circulação da designação genérica “romance transmidiático”. Ao longo deste artigo, compartilharemos os resultados preliminares do levantamento feito em bases de dados brasileiras.

11 Trecho integral: “this species of writing, which I have affirmed to be hitherto unattempted in our language”.

12 [N]ew purposes, new levels of behavior, new meanings

13 Trecho integral: “it’s not just a matter of adding words, but of taking on new models, and recognizing previously unseen patterns”.



### 3. “ROMANCE TRANSMÍDIA” E O “ROMANCE TRANSMIDIÁTICO” EM BASES DE DADOS NACIONAIS

A primeira base de dados que utilizamos foi o catálogo de Teses e Dissertações desenvolvido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), da fundação do Ministério da Educação (MEC), que contém informações sobre todas as teses e dissertações defendidas no Brasil desde 1987. Realizamos as buscas com a expressão “romance transmidiático” e com a expressão “romance transmídia”, sob o pressuposto de que são equivalentes e poderiam ser as únicas traduções possíveis para o termo em inglês “transmedia novel”, já utilizado por acadêmicos de outros países. Com a primeira expressão, foi encontrada uma dissertação de mestrado (Figura 1) defendida em 2020.

Figura 1 – Catálogo de Teses e Dissertações – “romance transmidiático”.



Fonte: CAPES – Teses e Dissertações, 2024.

Trata-se da pesquisa realizada por uma das autoras deste artigo, Vanessa de Carvalho Santos, apresentada na Universidade Federal do Piauí. A dissertação supracitada interpela a obra *Grau 26: a origem*, publicada em 2009, por Anthony E. Zuiker e Duane Swierczynski, para perscrutar se o romance transmidiático seria uma evolução do gênero romance ao compará-lo à novela de cavalaria, observando a presença das marcas de estilo do último são incorporadas no primeiro. Já com a segunda expressão, “romance transmídia”, nenhum resultado foi encontrado na busca (Figura 2). Logo em seguida, utilizamos o banco de dados de periódicos da CAPES (Figuras 3 e 4). Aqui nenhum resultado foi encontrado com a utilização das duas expressões.

Figura 2 – Catálogo de Teses e Dissertações – “romance transmídia”.



Fonte: CAPES – Teses e Dissertações, 2024.

Figura 3 – Periódicos CAPES – “romance transmidiático”.



Fonte: CAPES – Periódicos, 2024.

Figura 4 – Periódicos CAPES – “romance transmídia”.



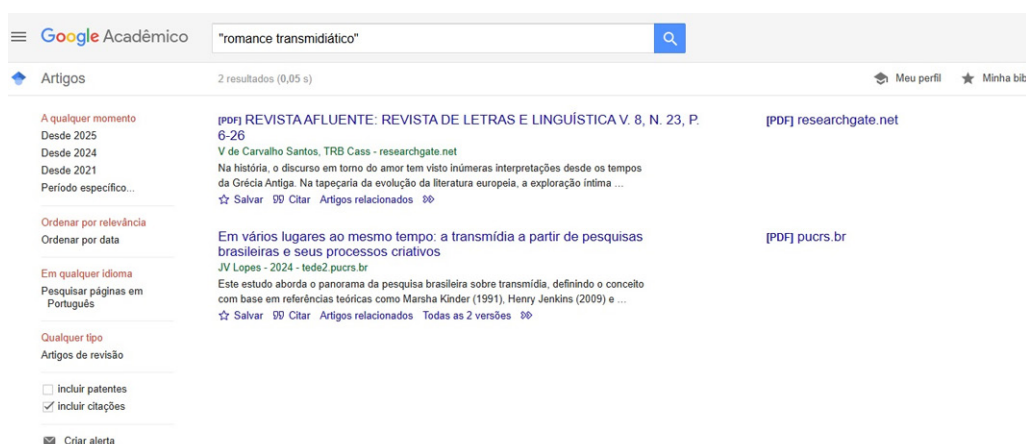
Fonte: CAPES – Periódicos, 2024.

Finda a pesquisa junto à CAPES, recorreremos à base de dados do Google Acadêmico. Ao realizarmos a busca com a expressão “romance transmidiático”, dois resultados foram encontrados (Figura 5). O primeiro refere-se ao artigo *Love as Narrative Drive: Level 26: Dark Origins and Transmedia Storytelling*, de nossa autoria, publicado

em 2024 na revista *Afluente*, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). O trabalho investiga como a fusão de diferentes mídias complexifica a figuração do tema do amor.

O segundo resultado trata-se da tese *Em vários lugares ao mesmo tempo: a transmídia a partir de pesquisas brasileiras e seus processos criativos*, defendida em março de 2024 junto à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Visa re-censurar as pesquisas sobre transmídia no Brasil, com a finalidade de traçar o cenário das investigações nacionais relacionadas à proposição de métodos criativos, além de explorar a produção acadêmica no campo. O termo “romance transmidiático” é mencionado no texto, uma vez que a dissertação de Vanessa Santos (Figura 6) – su-pracitada – constitui um dos objetos utilizados no desenvolvimento da pesquisa.

Figura 5 – Google Acadêmico – “romance transmidiático”.



Fonte: Google Acadêmico, 2024.

Figura 6 – Tese – “romance transmidiático”.

RESUMO da Universidade Federal do Piauí	
Em 2020, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí foi publicada 1 dissertação sobre o tema.	
ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(SANTOS, 2020)
<b>1 Referência bibliográfica do trabalho</b> SANTOS, Vanessa de Carvalho. <b>ROMANCE TRANSMIDIÁTICO: UM NOVO GÊNERO?</b> . UFPI. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2020. Disponível em: <a href="https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCgP7LDN67">https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCgP7LDN67</a> . Acesso em: 24 agos. 2021.	
<b>Fonte (link)</b> <a href="https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCgP7LDN67">https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCgP7LDN67</a>	
<b>Resumo</b> As transfigurações sociais refletem no processo criativo do artista, que se vê diante de novos cenários e se permite experimentar novas possibilidades. Dentre as configurações narrativas desenvolvidas no século XX, observou-se, na década de 1990, dentro dos estudos acadêmicos, uma nova variedade, que hoje é nomeada como transmídia. Esse novo modo de narrar divide uma única história que se prolifera em diversas mídias, fazendo com que seja necessário ao público acessar todas elas para compreender a narrativa diante dele. Posto isso, este estudo apropria-se da obra <i>Grau 26</i> : a origem, publicado em 2009,	

Fonte: Website da PUC - RS, 2024.

Sete resultados emergiram da investigação conduzida com o segundo termo, “romance transmídia” (Figura 7). O primeiro refere-se ao artigo *A série Brasileira Steampunk, de Enéias Tavares: narrativas transmídia, escrita criativa e a formação de novos públicos leitores* (2021), de autoria de Anderson Amaral de Oliveira. Tal trabalho tem como propósito principal a problematização das narrativas transmídia, bem como a análise crítica da série *Brasileira Steampunk* enquanto exemplar da produção literária brasileira contemporânea. O autor destaca que *Parthenon Místico* (2020), um dos volumes integrantes da série, é descrito pela editora Darkside como um “romance transmídia” (Figura 8) – sendo esta a única referência explícita à expressão, feita, como se pode notar, num contexto editorial, e não crítico. Na página oficial da obra no site da editora Darkside, observa-se que a editora não apenas reafirma o enquadramento da obra como “romance transmídia”, mas também a apresenta como finalista do Prêmio Jabuti 2021 na categoria “Romance de Entretenimento”. Essa categorização sustenta a concepção da obra como pertencente ao gênero novelístico, ainda que transcenda o formato textual tradicional, ao integrar elementos como áudios e imagens na sua construção narrativa.

Figura 7 – Google Acadêmico – “romance transmídia”.

The image shows a screenshot of the Google Acadêmico search interface. The search bar contains the text "romance transmídia". Below the search bar, there are several filters on the left side: "A qualquer momento" (with sub-options "Desde 2024", "Desde 2023", "Desde 2020", and "Período específico..."), "Ordenar por relevância" (with sub-option "Ordenar por data"), "Em qualquer idioma" (with sub-option "Pesquisar páginas em Português"), "Qualquer tipo" (with sub-option "Artigos de revisão"), and checkboxes for "Incluir patentes" and "Incluir citações". The main search results area displays three entries. The first entry is titled "A série 'Brasileira Steampunk', de Enéias Tavares: narrativas transmídia, escrita criativa e a formação de novos públicos leitores" and is from "AA de Oliveira - Letras, 2021 - periódicos ufsm.br". It includes a snippet: "A indústria cultural contemporânea propõe interações com seus consumidores de diferentes formas. Narrativas transmídia são uma tendência mundial, expandindo universos ficcionais..." and provides links for "Salvar", "Citar", and "Artigos relacionados". The second entry is titled "[PDF] SOBREVIDA LITERÁRIA E TRANSMÍDIA DE PERSONAGENS CLÁSSICOS: DOUTOR BENINUS E VITÓRIA ACAUÁ NO UNIVERSO DE BRASILIANA ..." and is from "D Bonesso, E Tavares - Líder do GP Estudos do Gótico Regina ... - e-publicacoes uej.br". It includes a snippet: "... No romance transmídia Parthenon Místico (2020), Benignus nos é apresentado com bigode e cabelos grisalhos, físico corpulento e trajas de laboratórios surrados com diversos bolsos ..." and provides links for "Salvar", "Citar", and "Artigos relacionados". The third entry is titled "SOBREVIDA LITERÁRIA E TRANSMÍDIA DE PERSONAGENS CLÁSSICOS: DOUTOR BENINUS E VITÓRIA ACAUÁ NO UNIVERSO DE BRASILIANA STEAMPUNK" and is from "uej.br".

Fonte: Google Acadêmico, 2024.

Figura 8 – Texto promocional de *Parthenon Místico*.

Augusto Emilio Zaluar, e em tantas outras obras. A eles se juntam mais histórias da literatura brasileira, bem como personagens originais do universo de Tavares, chamado de *Brasiliana Steampunk*.

Além da empolgante aventura nesse cenário repleto de literatura, misticismo e vapor, o leitor ainda pode viver uma experiência transmídia. *Parthenon Místico* não se contém apenas entre as páginas do romance, mas se desdobra em mapas, ilustrações, histórias em quadrinhos, áudio dramas e um tarô, tudo acessado através do celular. O universo de *Brasiliana Steampunk* também está presente nas telas, na série lançada na Amazon Prime A Todo Vapor!

*Parthenon Místico* continua a trama de *O Ateneu* e conta a origem da Liga Extraordinária Tupiniquim já vista em *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison* (LeYa, 2014). Neste prequel, que funciona mesmo sem a leitura do livro anterior, descobriremos quem integrou as duas gerações desta insólita sociedade secreta. Dividida em seis partes, a trama é contada por noitários e gravações, recriando os estilos textuais dos autores que emprestaram seus personagens a Tavares. Soma-se ao texto a arte de Ana Koehler que coloca em seu belo traço os personagens do livro.

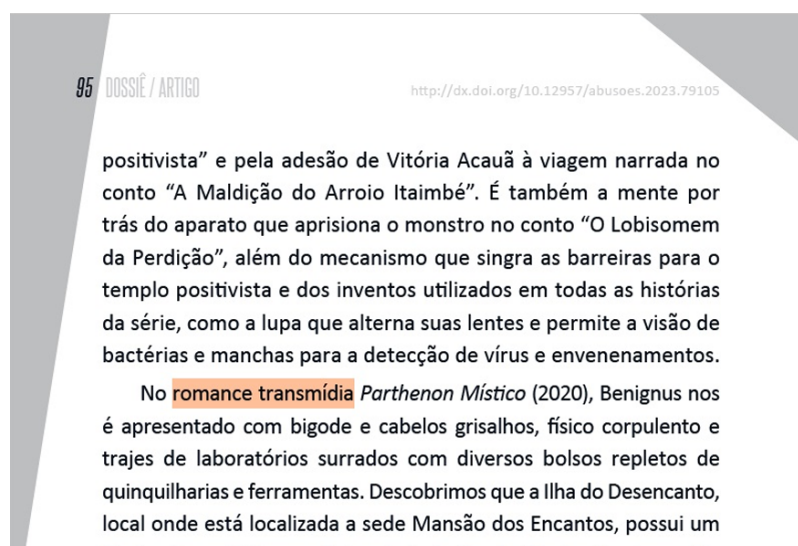
Prepare-se, nobre leitor, pois **Enéias Tavares** criou um universo único a partir de referências literárias diversas e o chamado da aventura foi feito a você. Aceite e conheça esse mundo cheio de letras, vapor e grandes ideias! O **romance transmídia** *Parthenon Místico* – finalista do Prêmio Jabuti 2021 na categoria Romance de Entretenimento – integra o universo expandido de *Brasiliana Steampunk*.



Fonte: Website da editora Darkside, 2024.

O segundo e o terceiro resultados referem-se ao mesmo artigo acadêmico. Intitulado *Sobrevida Literária e Transmídia de Personagens Clássicos: Doutor Beninus e Vitória Acauã no Universo de Brasiliana Steampunk*. O texto foi publicado por Enéias Tavares e Daniel Bonesso em abril de 2024. Tavares é o criador da série em foco. O estudo empreende uma análise da série *Brasiliana Steampunk* com ênfase na reconfiguração de personagens clássicos e no reposicionamento de estratégias narrativas e ambientações ficcionais. Para classificar a obra, os autores também empregaram a designação “romance transmídia” (Figura 9).

Figura 9 – Artigo coescrito pelo autor de *Brasiliana Steampunk*.



Fonte: E-publicações - UERJ, 2024.

Em seguida, encontramos uma dissertação de mestrado defendida em 2021 no *campus* da cidade de Imperatriz, no Maranhão. A dissertação, assim, não se encontra no banco de dados da CAPES, e está depositada apenas na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UFMA. Desenvolveu-se a pesquisa junto ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, visando à análise de um personagem do romance *Jogador número 1* (2011), de Ernest Cline. A proposta do estudo buscava compreender de que maneira a obra seria transmidiática, analisando como a narrativa é colocada para outras plataformas de mídia, como jogos de RPG, filmes etc. A expressão “romance transmídia”, no interior do trabalho (Figuras 10 e 11), está vinculada ao estudioso da comunicação Carlos Alberto Scolari.

Figura 10 – Romance transmídia no resumo da dissertação.

de partida. Nosso objetivo central é investigar o uso de múltiplas referências (filmes, jogos, músicas etc.) dispostas na construção da narrativa do objeto empírico citado. O problema de pesquisa que guiou nosso estudo foi: Como um conjunto de referências presentes no livro *Jogador nº1* suscitam uma experiência transmidiática? Tendo esse problema como eixo, voltamo-nos para a análise da narrativa do livro a partir de uma perspectiva transmidiática de produção. Utilizamos como método de análise dos dados a análise descritiva transmidiática e a análise interpretativa (JENKINS, 2009b; LOPES, 2014). Como resultado da análise, obtivemos uma descrição de como a perspectiva transmidiática se manifesta no livro e, finalmente, apontamos estratégias de produção que dialogam com a estrutura e o conteúdo da obra. São elas: a cocriação (JENKINS, 2009a); a destotalização, desreferencialização e destemporalização (GOSCIOLA, 2014); e o **romance transmídia** (SCOLARI, 2013).

**Palavras-chave:** *Jogador nº1*. Estratégias de produção. Narrativa transmídia. Análise transmidiática. Comunicação.

Fonte: Captura de tela da dissertação *O livro jogador No1: a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos*, 2024.

Figura 11 – Romance transmídia no texto da dissertação.

### 3.5 O ROMANCE TRANSMÍDIA

Em se tratando do estudo de caso do livro *Jogador nº1*, é importante termos à disposição outros exemplos de experiências transmidiáticas, a partir de obras literárias, para que tenhamos parâmetros para entender aspectos gerais ou singularidades com base no suporte livro.

Scolari (2013) acredita que as obras literárias são mídias que desfrutam de grande prestígio no momento em que passam a servir de temática para a indústria cinematográfica. O respeito é tamanho que muitos filmes e séries são adaptações da mídia original impressa.

Quando falamos em romance e narrativa transmídia, não estamos falando de gerações passadas de escritores e suas obras, mas sim das novas gerações que, não se limitando ao espaço em que um só suporte se encerra, projetam as narrativas para além das páginas dos livros (SCOLARI, 2013). O romance já tem se mostrado como uma das múltiplas mídias que estendem uma narrativa, basta lembrarmos do livro lançado alguns meses depois de *Star Wars* (1977) chamado *Splinter of the Mind's Eye* (1978), do escritor Alan Dean Foster, um *spin-off* com base na versão inicial do roteiro do filme. No entanto, o romance como ponto de partida para a imediata transmidiação requer outras visitas.

Fonte: Captura de tela da dissertação *O livro jogador No1: a narrativa ficcional sob tensionamentos transmidiáticos*, 2024.

A referência apresentada vem de *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013), de Scolari. A obra esclarece a importância do romance – e até mesmo com exemplos – para a construção de universos transmidiáticos. Contudo, a expressão “novela transmedia”, como traduziríamos “romance transmídia” para espanhol, não é utilizada por Scolari. Acreditamos, assim, que a dissertação usa a expressão como abstração interpretativa do texto de Scolari, porquanto não se desenvolve seu argumento de que o romance seria um suporte para narrativas transmidiáticas.

O resultado seguinte (Figura 12) é o artigo *Love as Narrative Drive: Level 26: Dark Origins and Transmedia Storytelling*, que já foi explicado anteriormente. O próximo resultado obtido no Google Acadêmico é uma entrevista realizada com Enéias Tavares, em 2021, sobre sua obra *Brasileira Steampunk*, um projeto transmídia que tem como base uma narrativa voltada ao folclore nacional. O autor, mais uma vez, utiliza o termo “romance transmídia” para apresentar a obra *Parthenon Místico*, pensado para acomodar diferentes experimentações com ferramentas digitais e que leva o leitor de volta para o Brasil do século XIX.

Figura 12 – Parthenon Místico.



Fonte: Imagem promocional da editora Darkside, 2024.

O último resultado identificado no Google Acadêmico (Figura 13) corresponde a uma dissertação de mestrado defendida em 2023 por Alana Brezolin, na Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, intitulada *O fantástico feminino na busca do real: desdobramentos da manifestação do gênero na contística de Júlia Lopes de Almeida e de Augusta Faro*. A pesquisa investiga o diálogo entre o fantástico e o real nos contos “A casa dos mortos”, de Júlia Lopes de Almeida, e “As flores”, de Augusta Faro, fundamentando-se nas teorias de David Roas. O termo “romance transmídia” é mencionado em uma nota de rodapé para descrever a obra brasileira *Parthenon Místico*.

Figura 13 – dissertação de Alana Brezolin.

fantástica, essa precisa ser entendida no sentido amplo, enquanto modo: “Com tudo isso, resta agora se aventurar por este território sedutor e traiçoeiro. Talvez, como o casal de ‘Os prisioneiros de Longjumeau’, de Léon Bloy, o leitor não consiga mais sair do mundo em que terá se aventurado. Ao contrário, porém, do que acontece com os personagens do conto, ficar preso aqui não é exatamente uma maldição. Está mais para dádiva, se ao leitor interessa o mergulho nas águas da fantasia” (Costa, 2016, p. 12).

<sup>9</sup> Consideramos importante pontuar que percebemos que Matangrano e Tavares (2019) compreendem o fantástico no sentido amplo, aproximando-o da concepção de insólito, como uma macrocategoria, e/ou, ainda, parecem aproximar mais o fantástico de uma perspectiva modal, tendo em vista a diversidade de autores e obras apresentadas, que, às vezes, extrapolam a concepção de fantástico enquanto um gênero.

<sup>10</sup> Das ficções publicadas pelos autores, citamos, como exemplo, de Matangrano, as obras *Contos para uma noite fria*, lançada em 2014, e *Os Ebáldas de Pseudo-Outis*, em 2022 (que recebeu o Prêmio Odisseia de Literatura Fantástica, na categoria de narrativa longa de fantasia, em 2023); e de Tavares, as obras *A Lição de Anatomia do Temível dr. Louison*, publicada em 2014 (primeiro volume da série de ficção retrofuturista *Brasileira Steampunk*, romance ganhador do Prêmio Fantasy, da Casa da Palavra/LeYa), e *Parthenon Místico*, em 2020 (em 2021, o **romance transmídia** foi finalista dos prêmios Jabuti e Argos e vencedor do Prêmio Odisseia).

Fonte: Captura de tela do website Academia.edu, 2024.

Por fim, a nossa última ferramenta de pesquisa foi a biblioteca eletrônica SciELO, *Scientific Electronic Library Online*, que disponibiliza acesso online a periódicos científicos de diversos países. Contudo, nenhum dos termos pesquisados foi encontrado na busca da plataforma (Figuras 14 e 15).

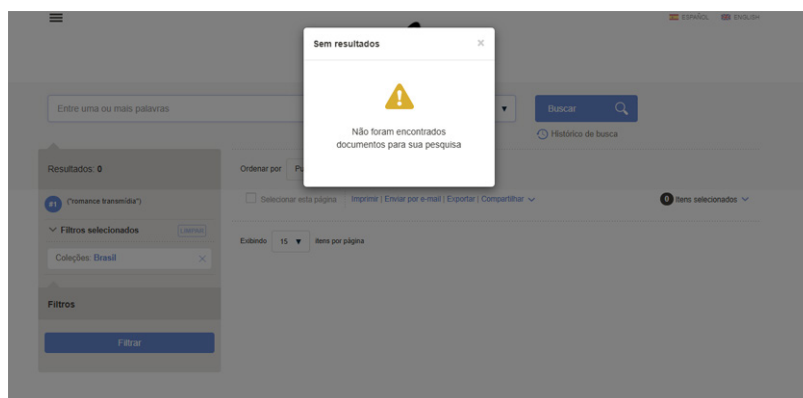
Figura 14 – SciELO – “romance transmidiático”.



Fonte: SciELO, 2024.



Figura 15 – SciELO – “romance transmídia”.

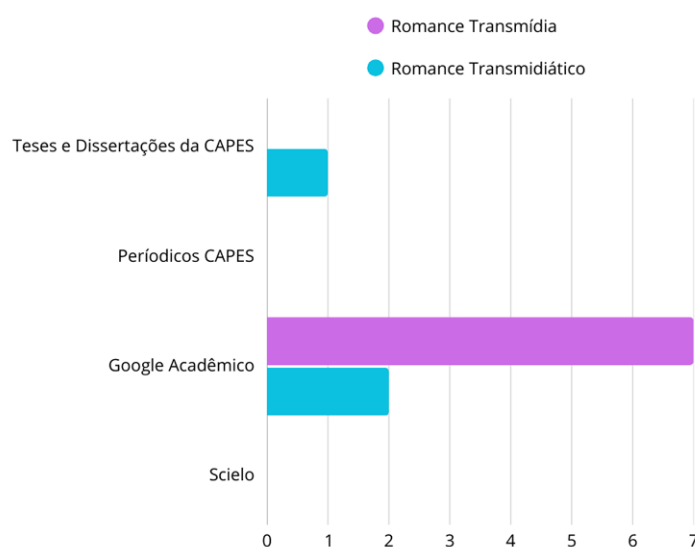


Fonte: SciELO, 2024.

Os resultados foram consolidados no Gráfico 1.

Gráfico 1: Mapeamento em português.

### Mapeamento quantitativo em português



Fonte: autores, 2024.

## 4. PARA ALÉM DA ESCASSEZ

“Romance transmidiático”, como se depreende do levantamento no item anterior, é uma expressão que ganha tração no Brasil. Embora este artigo se concentre nos dados coletados em bases nacionais, também já se realizou um levantamento

preliminar em bases internacionais, contemplando publicações em inglês, espanhol e francês. Esses dados, já organizados, serão objeto de uma futura publicação, com o propósito de comparar a circulação e a conceituação da expressão “romance transmidiático” (e seus equivalentes) em contextos acadêmicos estrangeiros. A expectativa é que essa comparação amplie o escopo da presente discussão e contribua para uma abordagem mais sistemática e transnacional do tema. Podemos adiantar, no entanto, que os diferentes levantamentos convergem para a mesma conclusão. Conquanto se estude há muito as interações entre romance e transmídia (Jenkins 2006), o uso das expressões “romance transmidiático” e “romance transmídia” ainda é tímido. Nota-se, ademais, que a mobilização de repertórios teóricos afeitos aos estudos literários ainda é – para sermos gentis – incipiente. O repertório teórico parece ser dos estudos culturais, de mídia e comunicação (Jenkins, aliás, é comunicólogo).

Dada a escassez de resultados nas bases de dados brasileiras, foi possível, ao menos, analisar cada uma das vezes em que as expressões “romance transmidiático” e “romance transmídia” foram utilizadas nestas paragens. Tal abordagem permitiu-nos elaborar um panorama mais preciso sobre o tratamento conferido à questão no contexto brasileiro. Via de regra, o romance não emerge nas produções acadêmicas brasileiras sobre transmídia como um gênero literário autônomo, mas como uma estrutura versátil, apta a servir como plataforma para o desenvolvimento e experimentação de narrativas transmidiáticas. Verificou-se, ademais, que os termos investigados são frequentemente empregados para categorização mercadológica e editorial das obras, conduzido pela editora ou autor, numa prática que decerto busca se valer do capital cultural do romance e tornar legíveis as experimentações transmidiáticas em categorias já digeridas pelo público efetivo ou potencial. Fica a dúvida: no Brasil a nomeação de “uma nova espécie de escrita”, o “romance transmidiático”, insinua um “novo modelo” crítico e criativo? Isso, infelizmente, ainda não está claro.

A abstração de um “romance transmídia” não pertence exclusivamente aos produtores e consumidores desses experimentos criativos. Desde o século XVIII, o meio verbal, a textualidade e a prosa são elementos incontornáveis e, por isso mesmo, nucleares de qualquer tentativa de definição do proteiforme gênero novelístico. Terry Eagleton (2004: 1), em seu manual voltado a estudantes de graduação, vale-se da seguinte formulação: “O romance é uma obra em prosa de ficção de extensão considerável”.<sup>14</sup> Em muitos casos, como o da série *Harry Potter*, a expansão transmidiática do universo ficcional se dá posteriormente, num processo ao cabo do qual o romance ainda é uma espécie de *primus inter pares*. Não é o que se dá com o tantas vezes mencionado *Level 26*, cuja concepção ocorreu, desde o início e em sua totalidade, para além da textualidade. Num famoso ensaio, Ralph Cohen (2017: 147, 161) argumenta que gêneros evoluem e se transformam por meio da reconfiguração ou reversão de seus componentes, que adquirem nova função. Novas práticas criativas oferecem uma base para escritores e críticos identificarem-na e nomearem-na. O que acontece com um gênero quando há uma mudança de seus elementos nucleares? A expressão “romance transmidiático” sugere um novo gênero ou não passa de mera etiqueta mercadológica, que capitaliza a ressonância de gênero multissecular? Para

14 “A novel is a piece of prose fiction of a reasonable length.”

que possamos começar a responder a essas perguntas, ao menos no Brasil, seria importante que começássemos, ao menos, a tentar nomear e conceitualizar essas obras entremeiam a inovação contínua da transmídia ao potencial inesgotável do romance.

## OBRAS CITADAS

AMANDA, Anderson. *Bleak Liberalism*. Chicago: The University of Chicago Press, 2016.

BETERTTI, Paolo. Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, Los Angeles, v. 8, p. 2344–2361, 2014. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2597>.

COHEN, Ralph. Genre Theory, Literary History, and Historical Change. John L. Rowlett (ed.). *Genre Theory and Historical Change: Theoretical Essays of Ralph Cohen*. Charlottesville: University of Virginia Press, 2017. 145-169.

DISNEY; COCA-COLA. On co-branded storytelling and fans. Disponível em: <https://tinyurl.com/3k2twvkn>.

EAGLETON, Terry. *The English Novel: An Introduction*. New Jersey: Blackwell, 2004.

FIELDING, Henry. *Joseph Andrews*. Ed. Paul A. Scanlon. Peterborough: Broadview, 2001.

FOLSOM, Ed. Database as Genre: the Epic Transformation of Archive. *PMLA*, v. 122, n. 5, p. 1571-1579, 2007.

GERRARD, Christine (ed.). *The Cambridge Edition of the Correspondence of Samuel Richardson*. Correspondence with Aaron Hill and the Hill family. Cambridge: Cambridge University Press, 2013

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

KEEN, Suzanne. *Empathy and the Novel*. Oxford: Oxford University Press, 2007.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. Trad. Lucia Helena França Ferraz. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MAZZONI, Guido. *Theory of the Novel*. Trad. Zakiya Hanafi. Cambridge: Harvard University Press, 2017.

McKEON, Michael. *The Origins of the English Novel, 1600-1740*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1987.

MEEHAN, E. R. “Holy commodity fetish, Batman!”: The political economy of commercial inter-text. Roberta E. Person & William Uricchio (eds.). *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. New York: Routledge, 1991. 47-65.

NIKE. *Just do it*. Disponível em: <https://www.creativereview.co.uk/just-do-it-slogan/>.

RYAN, Marie-Laure. Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes*, Barcelona, n. 18, 2016. Disponível em: <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n18-ryan/408681>.

SHARE A COKE. *A look back at Coca-Cola's iconic campaign*. Disponível em: <https://www.historyoasis.com/post/share-a-coke>.

SISKIN, Clifford. *The Work of Writing: Literature and Social Change in Britain, 1700-1830*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1998.

TAYLOR, Charles. *The Language Animal: the Full Shape of the Human Linguistic Capacity*. Cambridge: Harvard University Press, 2016.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2013.

XU, Han, Javier Gonzales Patiño & José Luís Linaza. Reader Influence on the Creation of Transmedia Science Fiction: A Participatory Culture Perspective. *Humanities and Social Sciences Communications*, v. 10, n. 279, p. 1-14, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01772-1>.