



A Literatura em Meio Digital e as suas Diferentes Manifestações

<https://doi.org/10.21814/h2d.3875>

Maria de Lourdes Rossi Remenche , Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba, Brasil

Eliane Galvão , Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Brasil

Mia Pinto, Universidade do Minho, Portugal

Sílvia Araújo , Universidade do Minho, Portugal

Como citar

Rossi Remenche, M. de L., Galvão, E., Pinto, M., & Araújo, S. (2022). A Literatura em Meio Digital e as suas Diferentes Manifestações. *H2D|Revista De Humanidades Digitais*, 3(2). <https://doi.org/10.21814/h2d.3875>

ISSN: 2184-562X



A Literatura em Meio Digital e as suas Diferentes Manifestações

<https://doi.org/10.21814/h2d.3875>

Maria de Lourdes Rossi Remenche, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba, Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-3283-9890>

Eliane Galvão, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-2564-4270>

Mia Pinto, Universidade do Minho, Portugal

Sílvia Araújo, Universidade do Minho, Portugal

<https://orcid.org/0000-0003-4321-4511>

Não apenas os leitores podem submeter o texto a uma série de operações (podem indexá-lo, mudá-lo de um lugar para outro, decompô-lo e recompô-lo), mas podem também tornar-se coautores. A distinção [...] entre o autor do texto e o leitor do livro, que é imediatamente discernível na cultura impressa, dá lugar agora a uma nova realidade: o leitor torna-se um dos possíveis autores de um texto multiautoral ou, no mínimo, o criador de novos textos por fragmentos deslocados de outros textos.

(Chartier, 1999, pp. 27-28)

A produção literária e as práticas de leitura em suportes digitais vêm se ampliando e, nesse movimento, promovendo diversas pesquisas que investigam as transformações geradas pela Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC) na literatura produzida em meio digital. Refletir sobre tal prática envolve considerar as alterações, em diferentes níveis, relacionadas à configuração do literário, assim como a fluidez e criação de diferentes manifestações que contribuem para uma compreensão humanizada da tecnologia à medida em que subverte práticas e desprograma a técnica.

Nessa perspectiva, a literatura que se produz a partir de linguagens mobilizadas nos novos meios toma outros espaços de circulação para além do texto estático sobre o papel, articulando a escrita com imagens, vídeos, músicas, movimento e adentra mídias como Instagram, YouTube, Twitter, games etc. que dinamizam a divulgação, o compartilhamento e a apreciação de textos literários.

Com o objetivo de fomentar discussões e reflexões sobre esse cenário de produção da literatura em meio digital e as diferentes manifestações e aspectos que atravessam essa produção, organizamos este número temático que se inicia com o artigo *Booktubers e a plataforma da crítica literária no YouTube*. Este artigo discute como a crítica literária realizada por jornalistas e literatos nos periódicos dos séculos XIX e XX passa, a partir do desenvolvimento técnico da web na contemporaneidade, a ser realizada por booktubers. A partir da hipótese de que a crítica literária é reelaborada por meio de elementos multimodais e de plataforma da sociedade, o artigo, em uma abordagem qualitativo-interpretativista, busca identificar como se dá a construção desse gênero discursivo a partir de uma leitura bakhtiniana. A análise do corpus revela a reelaboração da crítica literária por meio de elementos audiovisuais e de ferramentas disponibilizadas pela plataforma do YouTube.

Na sequência, o artigo *Autopublicação: o autor como editor no novo mundo editorial* discute o crescimento da autopublicação no meio literário digital. Nessa abordagem, o texto elabora uma reflexão sobre como, desde a invenção da imprensa, a edição de autor vem se desenvolvendo e ganhando novas formas e características. Nessa dinâmica, a prática da autopublicação aproxima o lugar do autor e do editor, mesclando responsabilidades e tarefas.

O terceiro artigo desta edição adentra os estudos sobre a leitura em meio digital, *A convergência de linguagens em Bibi: entre o ajustamento e o aleatório*, para discutir como os modelos de produção e circulação de textos sofreram alterações ao longo do tempo. Para tanto, empreende-se uma análise dos efeitos de sentido produzidos pela transmidialidade mobilizada em uma mesma história. Por meio de quatro regimes de sentido que são dinâmicos e intercambiáveis, constrói-se um percurso de sentido marcado pelos efeitos dos estilos de vida materializados na obra em análise. Assumindo como objeto o livro *Bibi* (Piqueira, 2019), publicado pela editora Lote 42, o estudo põe em evidência como uma narrativa, que a cada 16 páginas altera o seu modo de narrar a partir da escolha de diferentes materialidades e linguagens, afeta o sujeito leitor e a construção dos sentidos.

O artigo *Do texto ao dado: debates sobre leitura distante nas humanidades*, quinto artigo desta edição, discute como as áreas das Ciências Humanas, em especial a Literatura e a História, sempre legaram aos registros textuais grande parte da sua razão de ser e de seu modo de fazer. Nesse debate, o autor busca refletir e ampliar o horizonte das relações entre as humanidades e o uso das tecnologias disponíveis, focando principalmente nos métodos de leitura distante para estudos literários, alicerçados na linguística com corpus. Assim, problematiza-se como a prática de pesquisa nestas áreas tem sido impactada com o uso de ferramentas digitais e quais desafios precisam ser enfrentados para circular nesse cenário

potencialmente inovador.

Na sequência, o artigo *Seria possível “ler” uma obra de literatura digital no videogame?: um comparativo entre obras literárias digitais e videogame* convida-nos a refletir sobre a leitura em diferentes suportes. Para tanto, compara definições do que é um jogo eletrônico e do que é uma obra literária em meio digital, a fim de problematizar a possibilidade de ler uma obra literária digital em um videogame. Essa reflexão mobiliza a análise de dois jogos eletrônicos, *Braid* e *Return of the Obra Dinn*, de modo a elucidar se são semelhantes às obras literárias (digitais ou não).

O texto *Elogio da demora: Bill Viola e a estética da desaceleração* apresenta um estudo acerca das possibilidades de se vivenciar, por meio da arte, instantes de fissura no tempo acelerado da vida contemporânea. O artista norte americano Bill Viola tem se dedicado à videoarte desde a década de 1970 e um dos temas que aparece poetizado em suas instalações, sobretudo a partir do século XXI, é a desaceleração do tempo. O repertório teórico com pensar sobre esse fenômeno sustenta-se na crítica cultural e filosofia contemporâneas.

O sétimo artigo, *Game on: a contribuição dos jogos digitais para os letramentos*, problematiza o contexto contemporâneo com o avanço contínuo da tecnologia digital no qual, cada vez mais, dispositivos inteligentes e aplicativos de mídia fazem parte das diferentes situações sociais. Considerando esse cenário, toma-se o jogo *Scribblenauts Unlimited* no processo de ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) e suas possíveis contribuições. Os resultados da análise, de caráter qualitativo-interpretativista, apontam que o jogo analisado pode se constituir em ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem de LE, pois mobiliza práticas situadas de letramento em ambiente virtual. Os resultados explicitam o potencial do jogo para promover interações com a máquina e com o grupo de jogadores.

Esta edição é finalizada com uma entrevista com a pesquisadora brasileira Samira Almeida Pinto que discorre sobre a adaptação e a criação de obras de literatura infantojuvenil com recursos digitais. Esta iniciativa tem por base nas produções de *book apps* literários para crianças e jovens realizadas pela StoryMax, uma startup brasileira que se dedica a atrair e a engajar leitores a partir de sua relação com aparelhos móveis. A entrevistada apresenta uma reflexão sobre a importância de adaptar e criar obras de literatura infantojuvenil com recursos digitais.

Boa Leitura!