



---

DOI: [10.21814/H2D.3875](https://doi.org/10.21814/H2D.3875)

ENVIADO: 2022-02-06

PUBLICADO: 2022-02-10

---

# A Literatura em Meio Digital e as suas Diferentes Manifestações

## Literature in the Digital Medium and its Different Manifestations

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

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

Mia Pinto Universidade do Minho, Portugal

Sílvia Araújo, Universidade do Minho, Portugal

---

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 plataformação 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 plataformização 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!



**Creative Commons Attribution 4.0 International License**