



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

As artes digitais e seu amplo campo

Pablo Gobira^a

^a Universidade do Estado de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil - pa.gobira@gmail.com

A ousada proposta da *Revista Texto Digital* em realizar uma chamada para dossiê dedicado às Artes Digitais teve resultados além do esperado. Os diversos artigos recebidos mostraram o amplo campo do qual estamos tratando quando evocamos a expressão ‘artes digitais’. Nesta edição, apresentamos essa diversidade, passeando pela cultura digital, abordando as especificidades artísticas presentes nela.

Com a chamada, recebemos muitos artigos interessantes que revelaram novas frentes de estudos. O volume de propostas recebidas, e sua qualidade atestada no sistema de *double blind review* da revista, provocou um número maior do que o previsto de artigos aprovados. Dessa forma, foi possível a edição de dois números. O primeiro deles é este que o(a) leitor(a) tem à sua frente. Nele será possível vislumbrar um cenário que parte de dentro do campo das artes digitais e se encaminha para a amplitude da cultura digital.

Apresentamos, a seguir, os artigos publicados, começando com o texto *Web arte no Brasil em tempos pandêmicos*, do pesquisador e artista Fábio Oliveira Nunes, mais conhecido como Fábio FON. O artigo de Fábio FON analisa o cenário da web arte diante da pandemia do vírus SARS-CoV-2. No texto, o autor trata da sua pesquisa sobre a produção de arte na internet entre os anos de 2020 e 2021, salientando que a pandemia reinstaurou um protagonismo na produção artística das modalidades tratadas no artigo como web/net arte.



O segundo texto deste volume é intitulado *Poética digital onírica: colaboração e rememoração dos sonhos em rede*, de Andréa Catrópa. Em seu texto, a autora apresenta seus estudos sobre os sonhos e como estes foram impactados durante a pandemia da Covid-19. Tais estudos acabam se entrelaçando com a biografia da própria autora, que afirma: "também tive alterações na qualidade de meu sono e de meus sonhos, com episódios de insônia e pesadelos constantes". Essa pesquisa a permitiu construir, em co-autoria com Felipe Mariani, a obra poética *Oneirografia* (2021), descrita no artigo.

O terceiro artigo, *A obra de arte literária digital: entre o truque, a decepção e a vanguarda*, de autoria de Almir Aquino Corrêa, traz um estudo conceitual da composição material da literatura digital. O autor, além da discussão conceitual, desenvolve uma leitura crítica da obra *O cosmonauta* (2012) de Alckmar Luiz dos Santos, Wilton Azevedo (*in memoriam*) e Adir Filho. O leitor encontrará no artigo referências contemporâneas no campo das artes digitais e, em especial, da literatura digital convivendo com referências contemporâneas que apontam para o futuro do campo multifacetado enfocado neste dossiê.

Outro artigo que aborda as dimensões técnicas e poéticas no campo das artes digitais é *Moldura sequencial: uma investigação sobre quadrinhos experimentais*, de Ícaro Lênin Maia Malveira e João Vilnei. Em seu trabalho de pesquisa, os autores enfocam a exposição em quadrinhos *Moldura sequencial* (ainda não "montada em nenhum espaço físico institucional para exposição"), demonstrando o quanto as modalidades artísticas foram impactadas pela pandemia e tiveram a oportunidade de dialogarem ainda mais com as tecnologias digitais. Os autores se valem da noção "HQtrônicas", do pesquisador Edgar Silveira Franco, e criam a oportunidade de expor o trabalho de modo telemático em 2021 "dialogando com experimentos de web-art", tal como salientado em seu texto.

O quinto artigo deste volume, de autoria de Sabrina Ramos Gomes e Wagner Moreira, tem como título *A jornada de Aurora na transmídia*. Nele, os(as) pesquisadores(as) desenvolvem uma leitura crítica do jogo digital *Child of light* (2014). No estudo desse jogo, os(as) autores (as) voltam-se a Vladimir Propp e unem à leitura de sua obra clássica, *Morfologia do conto maravilhoso* (1928), as discussões do campo de *game studies*, representado por Jesper Juul, e em aproximação à filosofia de Yuk Hui.

Como se vê, neste volume garantimos uma visão mais ampla das artes digitais ao apresentar artigos que partem de variadas expressões da cultura digital. Seguindo esse movimento de expansão e de diversidade, no artigo intitulado *Simulações e fragmentações: algoritmos como potência de heterogeneização da cultura visual digital contemporânea*, a autora Paula Davies Rezende realiza uma crítica à acumulação massivas de dados e o seu tratamento através de inteligência artificial. Essa crítica se ampara em estudos como o de Shoshana Zuboff sobre o "capitalismo de vigilância" e passa a focar a operação algorítmica que ocorre no campo da cultura digital. No artigo, a pesquisadora relaciona essa configuração do nosso cotidiano atual com a realização de uma experimentação chamada *Isto não é, isto nunca foi*.

Como último texto deste dossiê, encontramos o artigo resultante da pesquisa de Gustavo Haiden Lacerda e Luciana Cristina Ferreira Dias Di Raimo, que tem como título *Processos de (super/des/contra-)identificação online e produção de subjetividade no efeito-reação em redes sociais*. Nele, os(as) autores(as) apresentam sua pesquisa sobre fotogramas presentes na rede social Facebook. Para esse estudo se valem da Análise do Discurso para tratar dos "efeitos-reação" e afirmam que tais efeitos "fazem parte dos modos de ser [sujeito] engendrados pela discursividade digital", e são eles que são observados como modos de (super/des/contra-)identificação nas redes sociais.

Por fim, fecha-se este número com a seção Artigo do Editor, que apresenta o texto *Notas sobre o papel da evolução técnica na produção e crítica de literatura eletrônica*, assinado por Cláudio Moura, editor-chefe da Texto Digital. No artigo, é discutido o papel da evolução técnica no que diz respeito à abordagem tanto de obras quanto de ferramentas ligadas à práxis da Literatura Eletrônica, a possibilidade de uma forma mensurável de aferição dessa evolução e de suas etapas ao longo do tempo, assim como a proposição dos conceitos de contexto tecno-histórico e tecnoanacronia. A partir de tais conceitos, o autor discute o risco incorrido pela crítica quando da não-observância de suas premissas ao abordar os objetos tecnológicos.

Como vemos, o número atual passa por discussões diversas, tais como web/net arte, literatura eletrônica/digital, poesia digital, sonoridade digital, experimentação digital, jogos digitais, relações entre arte e tecnologia, cultura digital, vigilância, impactos da pandemia, redes sociais, dentre outros temas. Há muito mais por vir no próximo número

deste volume da Revista *Texto Digital* e, por isso, inicio aqui os meus agradecimentos à toda a comunidade que abraçou a chamada do dossiê de *Artes Digitais* na qualidade de autores(as), bem como os(as) muitos(as) avaliadores(as) que se debruçaram sobre o grande volume de artigos recebidos. Enquanto esperamos o segundo número do dossiê para ampliar as discussões, espero que tenham uma proveitosa leitura destes artigos que temos à nossa frente!

Pablo Gobira – Outono de 2022.