

NORMAS E INSCRIÇÃO DOS RESUMOS PARA OS GTS - GT05 (ONLINE):
POESIA, OUTRAS ARTES E MÍDIAS: MATERIALIDADES E
CONFIGURAÇÕES POÉTICAS

**DO JOYSTICK À TELA: TRANSCRIÇÃO E INTERMIDIALIDADE NO FILME
PIXELS**

Andressa Oliveira Portela (andressa.o.p@hotmail.com)

Andrey Ricardo De Barros Rondon (andrey766@gmail.com)

O objetivo desse trabalho é apresentar o filme Pixels (2015), dirigido por Chris Columbus, como uma proposta de uma inversão poética ao transformar os jogos eletrônicos clássicos dos anos 1980 como Pac-Man, Donkey Kong e Tetris em agentes de destruição no mundo real, isto é, a transgressão da imersão (Murray, 2003). Nesse movimento, a narrativa desloca o jogo do espaço do entretenimento para o campo da experiência estética e, então, promove uma reflexão sobre os limites entre a realidade e a virtualidade, mesmo que seja uma realidade ficcional. Essa “invasão” dos personagens digitais no espaço concreto pode ser compreendida como metáfora da imersão total que caracteriza as mídias contemporâneas, na qual o sujeito passa a habitar o universo digital de forma simbólica e sensorial. A estética pixelizada que permeia o filme constitui uma materialidade poética, na medida em que converte o pixel, unidade mínima da imagem digital, em linguagem visual e signo expressivo. Assim, o longa-metragem evidencia o potencial artístico das imagens técnicas, conforme propõe Vilém Flusser (2017), e estabelece um diálogo intermidial entre o cinema e os jogos eletrônicos, o que se alinha à perspectiva de Lev Manovich (2005) sobre as novas configurações da arte

digital. Sob essa ótica, Pixels pode ser lido como uma forma de transcrição (Campos, 2014), uma vez que recria o universo dos videogames em outro suporte, mas mantém sua potência simbólica e afetiva. Ao transformar o jogo em narrativa fílmica, o diretor realiza um processo de transposição estética que amplia as possibilidades imersivas da cultura digital. Desse modo, esse estudo analisa a produção fílmica Pixels como uma manifestação intermedial que explora o jogo como experiência estética e como metáfora da imersão contemporânea. A partir de autores como Flusser (2017), Manovich (2005) e Haroldo de Campos (2006), busca-se compreender de que maneira o filme reconfigura a linguagem digital em discurso estético. Além disso, espera-se revelar como na cultura das mídias o poético pode emergir também dos sistemas técnicos e lúdicos que moldam o imaginário coletivo.

Palavras-chave: imersão poética pixel.