

Leonardo Flores *

Literatura Eletrônica de Terceira Geração¹

*

Leonardo Flores é professor e presidente do Departamento de Inglês da Appalachian State University e presidente da Electronic Literature Organization. Ele foi bolsista Fulbright no programa de Cultura Digital da Universidade de Bergen na Noruega (2012-13) e professor da Universidade de Porto Rico: Campus Mayagüez (1994-2019). Suas áreas de pesquisa são literatura eletrônica, com foco na poesia digital e na história e crescimento estratégico da área. Ele é conhecido por I ♥ E-Poetry, Coleção de Literatura Eletrônica, Volume 3, "Literatura Eletrônica de Terceira Geração" e Lit (e) Lat Anthology, Volume 1. Para obter mais informações sobre sua pesquisa, visite leonardoflores.net.

<leonardo.flores@upr.edu>

ORCID: 0000-0002-1299-9574

Resumo A história da literatura eletrônica está inextricavelmente ligada à história da computação e das redes. À medida que os computadores se tornam cada vez mais poderosos, acessíveis e onipresentes, o mesmo acontece com sua base de usuários. Conforme as redes digitais migraram da modalidade discada para a Web e para redes de mídia social corporativas, a escala da comunicação digital e do público cresceu exponencialmente. Supondo que uma porcentagem de usuários desses meios busque explorar criativamente as possibilidades de escrita oferecidas por essas tecnologias, poderíamos esperar um nível equivalente de crescimento na produção e na publicação de literatura eletrônica. Será que isso é verdade? E se isso estiver acontecendo, mas de uma maneira que não seja reconhecível pelo campo da forma como ele se define atualmente? Qual é o lugar da literatura eletrônica em nosso mundo exaustivamente conectado Como ela pode se tornar mais conhecida? Para começar a responder a essas perguntas, este artigo descreve uma mudança de paradigma que abre as portas para uma terceira geração de literatura eletrônica.

Palavras chave Literatura Eletrônica, E-lit, E-lit de Terceira geração, Memes.

Third Generation Electronic Literature

Abstract *The history of electronic literature is inextricably linked to the history of computing and networks. As computers become increasingly powerful, accessible, and ubiquitous, so is their user base. As digital networks migrated from dial-up to the Web and corporate social media networks, the scale of digital communication and the public grew exponentially. Assuming that a percentage of users of these media seek to creatively explore the writing possibilities offered by these technologies, we could expect an equivalent level of growth in the production and publication of electronic literature. is this true? What if this is happening, but in a way that is not recognizable by the field as it currently defines itself? What is the place of electronic literature in our exhaustively connected world How can it become better known? To begin answering these questions, this article describes a paradigm shift that opens the door to the third generation of electronic literature.*

Keywords *Electronic Literature, E-lit, Third generation E-lit, Memes.*

Literatura electrónica de tercera generación

Resumen *La historia de la literatura electrónica está indisolublemente ligada a la historia de la informática y las redes. A medida que las computadoras se vuelven cada vez más poderosas, accesibles y ubicuas, también lo es su base de usuarios. A medida que las redes digitales migraron del acceso telefónico a la Web y las redes sociales corporativas, la escala de la comunicación digital y el público crecieron exponencialmente. Suponiendo que un porcentaje de usuarios de estos medios busque explorar creativamente las posibilidades de escritura que ofrecen estas tecnologías, podríamos esperar un nivel equivalente de crecimiento en la producción y publicación de literatura electrónica. ¿Es esto realmente cierto? ¿Qué pasa si esto está sucediendo, pero de una manera que no es reconocible por el campo como se define actualmente? ¿Cuál es el lugar de la literatura electrónica en nuestro mundo exhaustivamente conectado? ¿Cómo puede llegar a ser más conocida? Para comenzar a responder estas preguntas, este artículo describe un cambio de paradigma que abre la puerta a una tercera generación de literatura electrónica.*

Palabras clave *Literatura electrónica, E-lit, Tercera generación E-lit, Memes.*

Defino literatura eletrônica como uma arte centrada na escrita que envolve o potencial expressivo da mídia eletrônica e digital. Embora tenha origens na cultura oral, particularmente na poesia, a literatura como tradição artística e como campo de estudo foi moldada durante séculos pelas tecnologias de escrita e de impressão. Portanto, formas mais amplas de comunicação, como a narrativa tradicional, a linguagem falada e a de sinais, as performances em áudio e em vídeo, as histórias em quadrinhos puramente visuais e os videogames têm pouco interesse se vistos por essa perspectiva “e-literária”, já que não usam escrita alfabética, nem mesmo assêmica. Um componente essencial seria, então, o envolvimento artístico da linguagem escrita na mídia digital. Dessa maneira, mesmo que o código de programação que alimenta uma obra digital ou um videogame seja escrito e seja relevante, a menos que esteja executando uma espécie de poesia de código, seu uso da linguagem é percebido como funcional, não artístico. A literatura eletrônica, portanto, tradicionalmente volta-se para a escrita em mídia eletrônica e digital, que integra computação, multimídia e interatividade, por meio de uma variedade de dispositivos de entrada, dados em rede e a própria cultura digital. E à proporção que cresce e amadurece, a própria cultura digital é uma influência cada vez mais importante na criação de literatura eletrônica, especialmente em sua terceira geração.

Os primeiros esforços para a historicização da literatura eletrônica foram feitos por N. Katherine Hayles, em sua palestra “Literatura Eletrônica: Simpósio sobre o Estado da Arte” (*Electronic Literature: State of the Arts Symposium*), proferida em 2002 na Universidade da Califórnia. Seus desenvolvimentos foram publicados em “Literatura Eletrônica: O que é?” (*Electronic Literature: What is it?*), de 2004 e, posteriormente, reelaborados em “Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário” (*Electronic Literature: New Horizons for the Literary*)², de 2008. Quando estabeleceu o conceito de literatura eletrônica de primeira geração, ela a definiu como anterior à rede mundial de computadores, com forte carga textual, baseada em links, principalmente hipertexto, que ainda operava com muitos paradigmas estabelecidos na impressão. Hayles estipulou, ainda, que a segunda geração teria iniciado a partir de 1995, seria predominantemente baseada na Web e incorporaria multimídia e interatividade. Após debates e críticas em torno de sua noção de gerações, ela renomeou a primeira geração como clássica, e a segunda, como literatura eletrônica contemporânea (2008). E essa correção foi acertada, àquela altura, porque a mudança de paradigma que descreverei mal estava começando.

Christopher Funkhouser, com “Poesia Digital Pré-Histórica” (*Prehistoric Digital Poetry*), de 2007, elaborou e reafirmou a formulação geracional de Hayles, especialmente da literatura eletrônica de primeira geração, porém, demonstrando que esta não era tão voltada ao texto, como inicialmente apontado, e que comportava, ainda, uma variedade de obras multimídia e cinéticas. Ele e outros pesquisadores continuaram a explorar a riqueza da primeira geração. Com “Novos Rumos da Poesia Digital” (*New Directions in*

Digital Poetry, de 2012, Funkhouser parte do período no qual seu livro anterior havia parado (por volta de 1995), e faz uma série de estudos de caso que abrangem cerca de quinze anos de poesia digital baseada na Web. Nesses estudos, ele mapeia alguns dos desenvolvimentos mais importantes da poesia digital, mostrando como os escritores da primeira geração continuaram a desenvolver seu trabalho na segunda geração, ou no período contemporâneo. E enquanto esse livro foi concluído com um aceno para algumas das plataformas emergentes da época, tais como redes de mídia social, plataformas móveis e APIs da Web, sua conceitualização do campo estava alinhada com a noção de literatura eletrônica contemporânea de Hayles.

É hora de atualizar o modelo histórico para dar conta dessas plataformas emergentes e das práticas que elas incentivam. Para começar, devemos abandonar distinções como clássica e contemporânea, porque contemporâneo é um conceito aberto que precisa ser continuamente adaptado quando há uma mudança nas práticas. Proponho a definição de três gerações (ou movimentos) de literatura eletrônica. A primeira, como estabelecido por meus antecessores, consiste em experiências com mídia eletrônica e digital anteriores ao advento da rede mundial de computadores. A segunda geração começa com a Web em 1995 e continua até o presente, consistindo em trabalhos inovadores criados com interfaces e formas personalizadas, publicados, principalmente, na rede. A terceira geração, a partir de 2005 até o presente, utiliza plataformas estabelecidas com bases de usuários massivas, como redes de mídia social, aplicativos, dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque, API e *web services*. Essa terceira geração coexiste com a anterior e é responsável por uma escala numerosa de trabalho nativo digital, produzido por e para o público atual, para quem a mídia digital se naturalizou. Cada geração baseia-se em tecnologias, acesso e públicos anteriores e contemporâneos para desenvolver obras e poéticas características de seu momento geracional.

A primeira geração de literatura eletrônica é caracterizada por alguns trabalhos pioneiros que surgiram entre 1952 e 1995. Durante a maior parte desse período, as pessoas tiveram acesso limitado a computadores, resultando em um pequeno número de praticantes, a maioria dos quais não possuía uma total compreensão de que, de fato, estavam criando literatura eletrônica. Nas primeiras décadas, apenas cientistas da computação, acadêmicos universitários, alguns técnicos do setor privado, produtores de cinema, de televisão e de estúdios de rádio tiveram acesso a ferramentas dispendiosas que poderiam ser usadas para criar literatura eletrônica. Quando processadores de texto, computadores pessoais e consoles de jogos chegaram no final da década de 1970 e se popularizaram, a partir da década de 1980, o acesso a computadores se expandiu para incluir pessoas de classe média dos países desenvolvidos, o que fez com que a produção de literatura eletrônica começasse a crescer. Isso por si só poderia ser considerado uma pequena virada dentro dessa primeira geração, devido ao salto na base de usuários, com uma explosão correspondente na produção e na recepção dessas obras. No período inicial em que se estabeleceu essa geração, as

ferramentas de produção eram muito limitadas em suas capacidades. Os programadores usaram inicialmente cartões perfurados e linguagens de programação que ainda estavam muito próximas da linguagem maquina, mas, com o tempo, foram se tornando mais amigáveis. BASIC e Pascal, por exemplo, já estão mais próximas da linguagem natural e destacaram-se na primeira década da computação pessoal. Os softwares mais antigos eram, frequentemente, codificados no armazenamento ROM e usado para fins muito específicos, como processamento de texto e cartuchos de jogos. Softwares mais versáteis, como HyperCard, Storyspace e INFORM, juntamente com ferramentas de edição e de produção de mídia cada vez mais poderosas surgiram nos anos 1980 e no início dos anos 1990. A distribuição da literatura eletrônica ocorreu, sobretudo, na mídia física, através de revistas como a *Byte*, que reunia uma parte impressa com outra em disquete e era vendida em bancas, livrarias e em outros estabelecimentos de “tijolo e argamassa”. A audiência de literatura eletrônica era, portanto, limitada, embora a ficção interativa fosse muito popular nos mercados de jogos, e a Eastgate Systems desfrutasse de atenção popular e circulação internacional nos mercados de livros.

O surgimento da rede mundial de computadores trouxe uma grande mudança de paradigma e o crescimento na produção e na circulação de literatura eletrônica, iniciando uma segunda geração de obras. Devido ao número crescente de pessoas com acesso aos computadores pessoais e à Internet, o número de usuários aumentou e a facilidade de publicação levou a uma enorme quantidade de trabalho original a começar a circular na Web. Isto porque, entre esses usuários, encontravam-se desde amadores com acesso à tecnologia, até artistas e escritores, bem como programadores, webdesigners e entusiastas dos softwares de criação multimídia. Flash e Director, por exemplo, capacitaram uma geração de autores e artistas a criar literatura eletrônica, mesmo que eles não tivessem um alto nível de habilidade de programação para começar seus experimentos. À medida que ferramentas e linguagens de programação mais variadas e fáceis de usar se desenvolveram - como HTML, JavaScript, CSS, DHTML, ActionScript, Python e Ruby -, diminuíram os obstáculos para as pessoas criarem literatura eletrônica. Softwares para edição de áudio, vídeo e imagens continuaram sendo desenvolvidos, e recursos para a autoria em multimídia, como o Director e o Flash, ascenderam e decaíram à medida em que se tornaram obsoletos. A segunda geração de literatura eletrônica circulou principalmente pela Web, por páginas de autores, zines online, e coletâneas, entre outros. O público-alvo da literatura eletrônica cresceu e a academia tornou-se um mecanismo poderoso para expandir esse público-alvo por meio de cursos, apresentações, exposições e conferências que contribuíram para o crescimento desse campo.

A terceira geração de literatura eletrônica, por se basear em redes de mídia social, plataformas e aplicativos amplamente adotados, tem uma produção e um público massivos. Se considerarmos os memes do tipo *image macro*³ como sendo uma espécie de literatura eletrônica, como eu faço, o número de obras produzidas e divulgadas é de milhões. O número de seus

criadores é, também, enorme, e pode atingir os milhões se contabilizarmos dentre esse montante os autores de memes. A demanda progressiva por habilidades digitais no local de trabalho resultou em um número crescente de programadores, designers, produtores digitais e desenvolvedores web. Uma parte dessas pessoas altamente qualificadas produz tanto literatura eletrônica ao estilo da segunda geração, quanto trabalhos à la terceira geração. Os grandes números vêm de usuários de softwares de autoria multimídia e de aplicativos que permitem tirar ou fazer upload de uma foto, colocar algo escrito sobre ela, criar uma animação e compartilhá-la, como Instagram, Snapchat e Imgflip, por exemplo. Mesmo quando não produzem literatura conscientemente – visto que os conceitos sociais da literatura ainda são dominados pelos gêneros e modos desenvolvidos no mundo da impressão –, uma grande quantidade de pessoas usou essas ferramentas para produzir textos que se afastaram da página e atravessam para o território da literatura eletrônica, o que denota um movimento crucial. Saibam ou não, elas já estão produzindo literatura eletrônica de terceira geração. As ferramentas digitais à sua disposição são variadas e diminuem cada vez mais a dificuldade para seu domínio, com programas como Twine, Unity, Javascript, plataformas de publicação simples e gratuitas (como Cheap Bots, Done Quick! E Philome.la) e aplicativos de mídia social como Vine, Instagram, Snapchat, GIPHY e outros. Muitos dos gêneros de literatura eletrônica que surgiram na primeira e na segunda gerações continuam vigentes na terceira – como os bots, a poesia eletrônica, a videopoesia, a ficção de hipertexto, as obras feitas para mobile e geolocalização, ou para realidade virtual e realidade aumentada – e são revitalizados à medida em que encontram novas formas na terceira geração, com jogos no Twine, bots no Twitter, poesia no Instagram, GIFS e memes.

Bots são um bom caso para examinar como essas divisões geracionais se manifestam no mesmo gênero de e-lit. O primeiro *chatterbot*, ELIZA, foi desenvolvido por Joseph Weizenbaum de 1964 a 1966 no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), seguido por PARRY, na Universidade de Stanford em 1972. O acesso a esses bots era extremamente limitado. Portanto, se você quisesse comunicar-se com eles, precisaria viajar para o MIT, conseguir uma sessão especialmente para esse fim e sentar-se diante das máquinas de teletipo preparadas para interação com *bots*. Curiosamente, a primeira conversa entre ELIZA e PARRY foi organizada em 1972 usando a ARPANET durante a *International Conference on Computer Communications* (Conferência Internacional sobre Comunicações por Computador) em Washington. Mas isso também foi um feito técnico na época e o acesso a computadores e redes estava limitado principalmente a cientistas da computação em universidades de elite, corporações e alguns ramos do governo. O desenvolvimento de *bots* foi realizado por especialistas interessados em alcançar *benchmarks* de ciência da computação, como passar no Teste de Turing. Posteriormente, foram usados por profissionais que desenvolveram

parsers (analisadores sintáticos) de Ficção Interativa (IF) e MUDs; programadores que competiam por prêmios de IA como o *Loebner Prize* (estabelecido em 1990) e aqueles, ainda, que criavam *chatbots* para sistemas de atendimento telefônico e para computadores pessoais.

Na segunda geração, muitos desses bots de primeira geração foram implementados na Web, ampliando o acesso a eles. Surgiram, ainda, bots cada vez mais sofisticados que atuavam como personagens em ficção interativa e videogame, como *Galatea*, de Emily Short, (2000) e *Façade* (2005), de Michael Mateas e Daniel Stern, respectivamente. Em parte, o que caracteriza essas obras é que o público pode encontrá-las on-line e precisa instalá-las em seus computadores para iniciar os ambientes de jogo e as interfaces necessárias para interagir com esses bots. Esses trabalhos representavam um desafio para o público, que precisava, primeiro, descobrir como interagir com os bots adequadamente e, depois, entender suas “personalidades” para que, só então, diferentes narrativas pudessem se desenrolar. Um traço marcante dos trabalhos de segunda geração é que os autores gostavam de criar ambientes e interfaces novos ou personalizados para que os leitores pudessem interagir com os trabalhos, como é o caso de *Galatea* e de *Façade*.

Os bots artísticos e literários foram relativamente raros durante a primeira e a segunda gerações, mas a terceira geração, com suas redes de mídia social e serviços de API, renovou e expandiu esse gênero de literatura eletrônica. Esses bots foram além do subgênero do *chatbot*, por serem trabalhos de e-lit generativa, que são personificados ou apresentados como animais que publicam seu conteúdo de maneira autônoma no Tumblr, Twitter, Facebook, Mastodon ou em outras redes de mídia social. As técnicas para criá-los não são muito diferentes dos bots das gerações anteriores, mas, em vez de criar conjuntos de dados personalizados, os programadores estão puxando ou processando conteúdo de serviços de API ou plataformas amigáveis, como *Cheap Bots Done Quick!* (CBDQ), desenvolvido Twine. Em vez de estabelecerem-se como experiências personalizadas e independentes, esses bots aproveitam as redes sociais e seus recursos e contextos já existentes para ampliar seu público. Por exemplo, quando você está no Twitter, um bot pode reagir artisticamente a algo que você postou, como @HaikuD2 ou @Pentametrón, que respectivamente detectam tweets que podem ser transformados em haikais ou que, mesmo por acaso, são escritos em pentâmetro iâmbico. A maioria desses bots precisa atuar no modo opt-in, o que significa que você necessita segui-lo, ainda que alguém que você siga possa retuitar ou dar um like no post do bot, e, dessa outra forma, isso também aparecerá para você no Twitter. Seguir esses bots é uma maneira de ter um pouco de arte na sua timeline e, como as pessoas usam as redes sociais pelas mais diversas razões, os bots se tornaram cada vez mais populares, alcançando centenas de milhares de seguidores e muito mais. E, ainda que haja mais pessoas com as habilidades de programação necessárias para a criação de bots, serviços como o CBDQ e a ferramenta SSBot, de Zach Whalen, reduziram ainda mais a barreira a essa atividade, o que aumenta a produção de trabalhos desse tipo. É revelador

que o CBDQ atualmente tenha mais de 7.000 bots ativos no Twitter e que o público de tudo o que é produzido por bots esteja na casa dos milhões - um enorme crescimento no número de leitores de obras em relação ao que foi produzido na primeira e na segunda geração.

Outro gênero ou modalidade de literatura eletrônica para o qual a mudança geracional ajudou a trazer o foco são os textos cinéticos. A dissertação de Alvaro Seïça, de 2018, "setInterval (): leituras de poesia cinética baseadas na temporalidade" (*setInterval (): Time-Based Readings of Kinetic Poetry*), traça uma história da poesia cinética na primeira e na segunda gerações, oferecendo leituras meticulosas e oportunas, tanto da superfície quanto do código dos poemas cinéticos, e abrange obras desde "Roda Lume" (1968) de EM Melo e Castro até obras recentes como "[Total Runout]" (2015) de Ian Hatcher, e aplicativos para iOS criados por Jason Edward Lewis, Bruno Nadeau e Jörg Piringer.

Ainda que esse não seja o foco da dissertação de Seïça, ela teria sido enriquecida por um olhar fora da tradição experimental para explorar o uso disseminado desse tipo de escrita como vídeos com letras de música e tipografia cinética no Vimeo e no YouTube, e também GIFs animados circulando massivamente em sites como Tumblr, GIPHY e outras redes de mídia social e, ainda, reconhecendo como o elemento cinético funciona de forma peculiar em aplicativos e em trabalhos criados especialmente para aparelhos com telas sensíveis ao toque.

Os trabalhos de primeira geração são claramente reconhecíveis: Melo e Castro precisava de um estúdio de produção de televisão para produzir e exibir seu trabalho, Eduardo Kac usou uma tela de rolagem LED para criar "Não!" para uma instalação em 1982 e bpNichol distribuiu seu conjunto de poemas feitos em Applesoft Basic em 1984, "First Screening", em disquetes. Trabalhos de segunda geração publicados na Web, como "Project for Tachistoscope", de William Poundstone e "El Poema Que Cruzó el Atlântico" de Maria Mencia exigem que os leitores visitem sites para ler as obras e tenham uma curva de aprendizado para descobrir como operar e experimentar os trabalhos. "Hearts and Minds", de Roderick Coover e Scott Rettberg, é um trabalho generativo e imersivo que é pesado demais para ficar on-line e que, portanto, circula apenas em vídeos de registro e em instalações. Todas essas produções, incluindo os primeiros trabalhos em Flash e em Director de Jim Andrews, Alan Bigelow, Christine Wilks, Stephanie Strickland e Cynthia Lawson Jaramillo, Megan Sapnar, Ingrid Ankerson, Andy Campbell, Andy Campbell, Jason Nelson, Young Hae-Chang Heavy Industries, entre outros autores de segunda geração, buscam um tipo de inovação formal alinhado às poéticas do modernismo, o que Jessica Pressman descreveu como Modernismo Digital em seu livro de 2014. O prefácio de Mark Wollaeger e de Kefin J. H. Dettmar ao seu livro não apenas oferece uma definição arguta, mas o faz em conexão com a noção de gerações.

O Modernismo Digital é destacado por Jessica Pressman, a primeira crítica a elaborar o termo, para descrever obras de literatura eletrônica de segunda geração baseadas em texto, esteticamente difíceis e ambivalentes

em suas relações com a mídia de massa e com a cultura popular. Tais obras oferecem críticas imanentes a uma sociedade contemporânea que privilegia imagens, navegação e interatividade em detrimento de narrativas complexas e de leituras minuciosas. Proponho que a formulação de Jessica Pressman do modernismo digital não é apenas uma característica distintiva da literatura eletrônica de primeira e de segunda geração, mas, também, que os trabalhos de terceira geração rejeitam ou desconhecem essa estética da dificuldade e podem ser pensados como literatura eletrônica pós-moderna digital. Os trabalhos cinéticos de terceira geração colocam palavras em GIFs animados, em aplicativos como Snapchat e Instagram, e escrevem tipografia cinética em videogames, em vídeos com letras de músicas e em outras produções multimídia sem necessariamente buscar a inovação formal ou uma experiência literária de alto nível. Eu descreveria esses trabalhos como obras de literatura eletrônica pop que buscam facilidade de acesso e capacidade de disseminação (para referenciar o termo de Henry Jenkins em *Spreadable Media*) e estão alinhadas com a poética da cultura digital contemporânea.

Alguns autores contemporâneos da literatura eletrônica começaram na segunda geração e passaram para a terceira ou produzem obras nas duas modalidades. Alan Bigelow, por exemplo, começou a produzir obras de e-lit no Flash, cada uma com uma interface exclusiva projetada especificamente para ela. Isso está muito conectado à tradição modernista do verso livre, onde o conteúdo determina a forma. Quando o final do Flash ficou claro, no entanto, Bigelow mudou sua prática para a criação de trabalhos com HTML5, JavaScript e CSS com um formulário simplificado projetado para funcionar bem com computadores e dispositivos com telas sensíveis ao toque de todas as formas e tamanhos. Seu recente trabalho vencedor do *Coover Award* "How To Rob A Bank" é basicamente uma apresentação de slides e, como usuário, tudo o que se espera de você é avançar de um slide para o outro, sem a necessidade de instruções além de ativar o som. As obras de terceira geração de Bigelow usam esse e outros formatos digitais bem estabelecidos, com um movimento paralelo ao retorno à forma fechada na poesia pós-moderna.

Outra transição das práticas de segunda para terceira geração é evidente no trabalho de autores que desenvolvem projetos para plataformas populares, como iOS e Android. "PoEMM Cycle", obra vencedora do *Coover Award*, de Jason Edward Lewis e Bruno Nadeau, inicialmente aproximou-se da poética de segunda geração ao ser criado para instalações equipadas com grandes telas utilizando a tecnologia *touchscreen* para desafiar as expectativas do público por meio de uma forma poética inovadora. Quando implementados no iOS, no entanto, esses trabalhos parecem menos inovadores em termos do vocabulário gestual ao qual os usuários de dispositivos *touchscreen* iOS e Android já estão acostumados. Poeticamente, cada poema está criando sua própria forma - um movimento modernista de segunda geração -, mas é mais acessível ao grande público que a Apple cultivou para seus dispositivos. Um número crescente de autores de e-lit, como Samantha Gorman, Jörg Piringer, Amaranth Borsuk, Ian Hatcher e Katherine Norman,

são interessantes casos intermediários, trazendo sensações e poéticas de segunda geração, mas desenvolvendo obras para plataformas de terceira geração e com a interatividade com aparelhos para a qual o público já está acostumado. Andy Campbell, Kate Pullinger, Mez Breeze, Caitlin Fisher e seus colaboradores fazem um movimento paralelo ao criar obras em ambientes de realidade virtual cada vez mais populares.

Ir para onde o público está e criar trabalhos baseados em seu conhecimento já existente da plataforma é uma característica essencial dos trabalhos de literatura eletrônica de terceira geração. Os autores da segunda geração frequentemente criam ambientes e interfaces personalizados, subvertendo as expectativas do público e frequentemente apresentando instruções para ler seus trabalhos. Por exemplo, o Netprov trabalha com frequência usando plataformas existentes - como Twitter, Facebook, ou os recursos de classificação e comentários dos clientes da Amazon - para criar um tipo de grafite literário. Autores como Rob Wittig, Mark Marino e outros usam plataformas populares para criar suas obras de literatura. Outro tipo de performance de terceira geração nas mídias sociais são personagens ou *bots* baseados em obras de ficção, programas de sucesso, celebridades ou políticos, como @WernerTwertzog e @KimKierkegaard. Esses desempenhos atraem grandes audiências, e esses autores costumam encontrar uma maneira de monetizar suas produções.

Os trabalhos de terceira geração estão menos interessados na originalidade (uma característica modernista digital) e mais dispostos a criar remixes, derivações, cópias e plágio total dos trabalhos, adicionando frequentemente toques pessoais e customizações. Por exemplo, Nick Montfort criou "Taroko Gorge" em 2009, inventando um gerador de poesia especificamente para o seu poema inicial ao estilo da segunda geração, mas aqueles de nós que o remixamos não estávamos inventando uma forma, e, sim, o adaptamos, nos apropriamos dele e até apagamos o original, como se faz tipicamente na terceira geração. Os memes são outro exemplo desse tipo de poética digital pós-moderna. Os memes que utilizam palavras, como os memes do tipo *image macro*, até podem ter existido na cultura impressa, mas se tornaram um tipo central da produção cultural em mídia digital, particularmente quando disseminados em redes de mídia social. Eu gosto de pensar em memes *image macro* como uma espécie de porta de entrada para e-lit, porque todas as pessoas que os criam estão se afastando da página: estão escrevendo em imagens, às vezes em movimento, e isso por si só é um passo em direção a um envolvimento mais profundo com a mídia digital. Os memes geralmente não são originais, nem desejam ser, e, ainda assim, expandem-se, adaptam-se, bifurcam-se, combinam-se com outros memes, reformulam-se, parodiam-se, depois, tornam-se autorreferenciais, tornam-se virais, ficam inativos e retornam mais uma vez. Eles são um ótimo exemplo de como uma enorme quantidade de pessoas está escrevendo e lendo um tipo de literatura eletrônica que provavelmente é menosprezada por aqueles comprometidos com uma poética modernista digital. É por isso que uma nova geração é fundamental para marcar uma mudança de paradigma no campo.

O campo da literatura eletrônica começou na primeira geração, mas foi formado e cresceu na academia durante a segunda geração, e suas poéticas orientam a produção, a recepção, a circulação e a economia desse setor. A Web, plataforma que define a segunda geração, interrompeu as formas estabelecidas para a circulação de música, de escrita, de vídeo e, em menor grau, de artes visuais, criando uma poderosa política de gratuidade e afastando as editoras, os selos e as gravadoras dos meios de produção para devolvê-los aos criadores. Para essa geração, a principal maneira de lucrar com a literatura eletrônica era desenvolver o capital cultural na academia, no mundo da arte e em outros espaços, avançando por meio da inovação e conectando-se às tradições literárias e artísticas. Os escritores e artistas de literatura eletrônica de segunda geração tendem a ganhar a vida não com a venda de obras, mas com trabalhos diurnos, residências artísticas, cargos acadêmicos, performances convidadas e exposições em galerias, trabalhos comissionados e outras práticas relacionadas. Uma poética da inovação e da dificuldade estética andam de mãos dadas com a economia do prestígio e do mercado de capital cultural. Como Matthew G. Kirschenbaum observou em sua palestra da ELO 2017: "Eu afirmo que [...] dificuldade, seriedade e densidade conceitual são características que serviram para obter uma compra institucional firme na academia, onde dificuldade e seriedade são recompensadas". E a academia ajuda a fazer circular a e-lit através de cursos, de críticas, de publicações, de exposições, de repositórios digitais e muito mais, até porque ela se esforçou para monetizar diretamente essa circulação.

Os trabalhos de terceira geração respondem a novos mercados, plataformas e possibilidades de monetização e têm se desenvolvido sem a necessidade de validação acadêmica. Poetas que publicam primeiro no Instagram, como Rupi Kaur, Lang Leav e Robert M. Drake, constroem públicos massivos e, depois, publicam livros de poesia que alcançam números de vendas sem precedentes, como Kathi Inman Berens demonstrou em sua apresentação no ELO 2019, "Modernismo Populista: Poesia impressa no Instagram e o Prestígio Literário" (*Populist Modernism: Printed Instagram Poetry and the Literary Highbrow*). Por sua vez, Lyle Skains, em "Não vendido nas lojas: o potencial de comercialização da ficção digital" (*Not Sold in Stores: The Commercialization Potential of Digital Fiction*) discute algumas opções de comercialização alternativas para ficção digital, como jogos em Twine e avatares vendidos na loja Steam, histórias em quadrinhos publicadas na Web e *fanfiction* vendidas impressas e, além disso, detalha alguns dos seus próprios esforços para a criação e a venda de publicações de hipertexto no formato Kindle. Alguns dos novos modelos de comercialização disponíveis para obras de terceira geração que alcançam boa circulação incluem plataformas de *crowdsourcing* como Patreon, receita de publicidade e vendas por meio de lojas de aplicativos ou dentro de aplicativos específicos.

Uma estética de dificuldade minaria os paradigmas de propagação e comercialização que ajudam os trabalhos de terceira geração a prosperar. E, como Kirschenbaum afirmou provocativamente em sua palestra, "talvez o que importa seja o crescimento e a diversificação contínuos de e-lit, in-

dependentemente de quaisquer contradições ou complicações presentes em seu status em relação a uma avaliação acadêmica da vanguarda". Essa provocação foi um catalisador importante para minha própria formulação de uma nova geração de literatura eletrônica, porque reconheço a necessidade de explicar o crescimento explosivo e a diversificação das práticas de escrita digital literária eletrônica além do que é praticado e estudado pela comunidade da *Electronic Literature Organization* (ELO).

Um exemplo importante de um trabalho de terceira geração que se tornou "viral" em 2018 é "Lazy Cat", da *txtstories*, que alcançou mais de 68 milhões de visualizações no Facebook e mais de 31 milhões de visualizações no YouTube. A história é apresentada como uma captura de vídeo de uma sessão de mensagens de texto entre um gato e seu dono, depois que o gato o informa de que ele havia esquecido o fogão aceso.

Se pensarmos nisso em termos de um trabalho de segunda geração, não é uma peça particularmente sofisticada. Do ponto de vista literário, é uma história divertida que personifica um gato e faz um bom trabalho ao capturar sua personalidade, expressa por meio de uma conversa on-line. O vídeo foi produzido usando algum tipo de software de mensagens e de gravação de tela e não é particularmente inovador do ponto de vista técnico. No entanto, sua popularidade vem de sua narrativa humorística, da apropriação da "cultura de gatos" e de como efetivamente usa o vocabulário limitado de texto que está à disposição: texto em maiúsculas, minúsculas, uso tático de pontuação e hashtags. Esses vídeos circulam no Facebook e no YouTube e usam essas redes de mídia social não apenas como plataformas de publicação, mas, também, geram receita usando seus serviços de publicidade. A empresa sediada em Los Angeles que produz *txtstories*, New Form, se descreve da seguinte forma:

New Form é um estúdio de entretenimento para TV e conteúdo digital que redefine como as histórias são desenvolvidas, empacotadas e distribuídas. New Form capacita criadores e públicos a produzirem narrativas originais que transcendem categorias e plataformas tradicionais. Assista às séries de New Form em uma variedade de canais globais, incluindo Facebook Watch, YouTube Red, TBS, CW e TruTV.

É interessante ver como parte desse trabalho é criada e divulgada usando modelos de produção projetados para cinema, televisão e mídia digital, em vez daqueles desenvolvidos para o mundo impresso. Essa pode ser uma das diferenças mais profundas entre a literatura eletrônica de segunda e de terceira geração: enquanto a literatura eletrônica de segunda geração se alinha à tradição literária formada pelo mundo da impressão (publica zines, antologias, blogs e páginas da Web) e ao mundo da arte

(exposições e instalações de galerias), a literatura eletrônica de terceira geração se identifica com a mídia eletrônica e digital tanto em seus formatos quanto em seus modelos de publicação, produzindo trabalhos em vídeo e interativos que podem ser publicados como videogames e outros tipos de conteúdo digital.

Isso se estende às noções do autor e do artista como gênios criativos que trabalham em isolamento ou em colaborações restritas para criar trabalhos que são artesanalmente produzidos e modelados por profissionais (editores, designers de layout, ilustradores, tipógrafos, impressoras, encadernadores e outros) para, só então, conseguirem ser publicados. E enquanto a Web devolveu os meios de produção a autores individuais e incentivou uma estética de edições de autor e de faça-você-mesmo, a academia deu um verniz elegante à parte da poética da e-lit conectando-a a práticas de autores famosos e de artesãos como William Blake e William Morris. Talvez seja chegado o momento de explorar, incentivar e reconhecer outros modelos que podem ser mais adequados à economia da mídia contemporânea.

Para resumir as diferenças entre as gerações, incluo um slide da minha apresentação durante o Congresso da ELO 2018, que justapõe visualmente a segunda e a terceira gerações, ponto a ponto (veja a figura abaixo):

COMO DIFERENCIAR AS GERAÇÕES

<p>2ª GERAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • BUSCA ORIGINALIDADE E INOVAÇÃO FORMAL • CONSTRÓI E ADAPTA INTERFACES PARA O TRABALHO • OS LEITORES DEVEM APRENDER COMO OPERAR AS OBRAS • O PÚBLICO PRECISA IR ATÉ ONDE ESTÁ O TRABALHO • POÉTICAS MODERNISTAS E EXPERIMENTAIS • FAÇA-O NOVO, FAÇA-O DIFÍCIL, FAÇA-O INTERNACIONAL • CONECTADA À TRADIÇÃO ARTÍSTICA E LITERÁRIA 	<p>3ª GERAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • BASEIA-SE EM FORMULÁRIOS EXISTENTES • ADOTA INTERFACES EXISTENTES • LEITORES ESTÃO FAMILIARIZADOS COM A PLATAFORMA • TRABALHOS CIRCULAM ONDE O PÚBLICO ESTÁ • POÉTICAS PÓS-MODERNISTAS E DA CULTURA POP • REMIX, PASTICHE, READYMADE, ADAPTAÇÃO • CONECTADA AO FANDOM E À CULTURA DA INTERNET
---	--

Fig 1. Slide da apresentação realizada na ELO 2018, intitulada “Third Generation Electronic Literature”

É importante notar que as duas gerações podem coexistir harmoniosamente. A segunda geração busca originalidade e inovação formal, enquanto a terceira geração explora formas existentes, plataformas estabelecidas e interfaces. Nas obras de segunda geração, os leitores precisam aprender a operá-las - na medida em que muitas obras apresentam instruções e muitos livros sobre literatura eletrônica apresentam explicações sobre como ler obras de e-lit (como *New Directions in Digital Poetry*, de Funkhouser). Nos trabalhos de terceira geração, os leitores já estão familiarizados com a in-

terface e os gêneros, e os trabalhos não costumam ir além das habilidades já adquiridas pelo público, pois isso reduziria o número de leitores. É por isso que trabalhos da segunda geração são publicados em sites e os leitores devem visitá-los a partir de um computador, frequentemente necessitando de plug-ins para acessar as obras, enquanto os trabalhos da terceira geração buscam atingir o público onde ele já está, a partir de obras tecnologicamente mais acessíveis. Talvez a diferença mais significativa esteja na linha entre o modernismo digital e o pós-modernismo e sua respectiva afinidade com a cultura literária e a cultura pop.

Este artigo pode dar a impressão de que uma geração de literatura eletrônica é de alguma forma melhor que a outra. Para corrigir isso, proponho uma série de falácias que revelam preconceitos técnicos e estéticos que emergem do desenvolvimento histórico do campo e dos desenvolvimentos recentes na cultura digital, apontando como eles afetam nossas noções de qualidade.

A **Falácia do Pioneirismo** é aquela em que ser o primeiro a fazer algo não é sinônimo de fazer um trabalho de qualidade. Trabalhos pioneiros têm interesse histórico, mas isso não garante que sejam bem-sucedidos. Pelo contrário, eles constituem, frequentemente, fracassos interessantes.

A **Falácia Geracional** nos lembra de que fazer parte da mais recente geração não significa que seu trabalho seja melhor do que das anteriores. Na maioria dos casos, esses trabalhos carecem da sofisticação estética e técnica que os trabalhos de segunda geração desenvolveram ao longo de anos de trabalho com acadêmicos e curadores.

A **Falácia Técnica** afirma que a complexidade técnica não é igual à qualidade. Muitas vezes, nos encontramos discutindo apenas o nível técnico de trabalhos, o que pode ser relevante, mas isso também pode ocultar outros méritos de uma obra.

A **Falácia Viral** significa que não é porque algo é muito popular que seria necessariamente bom. "Lazy Cat" é divertido, mas não sei se resistirá ao teste do tempo.

A **Falácia Hipster** atesta que nem sempre o que foi feito artesanalmente desde a primeira etapa resultará em algo positivo. Quer você esteja usando um software pronto ou criando, do zero, um código interativo ou generativo, isso não determina diretamente o valor de seu trabalho.

A **Falácia do Usuário** é o outro lado da Falácia Hipster. Não podemos dizer que alguém é apenas um usuário e, por isso, o que está fazendo no Snapchat ou em alguma outra plataforma não poderia ter mérito a partir da perspectiva da e-lit.

Podemos considerar outros vieses e falácias, mas a ideia básica aqui é tentar manter a mente aberta quando tratamos das várias maneiras pelas quais as pessoas podem chegar a criar ou a ter uma experiência com a literatura eletrônica. Para concluir, proponho quatro fases de adoção de literatura eletrônica, tanto em nível individual quanto social: abordagem, descoberta, experimentação e adoção.

Aproximação é quando as pessoas começam a criar conteúdo em outros meios, mas que seria mais adequado à mídia digital. Por exemplo, quando Borges escreveu “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, Cortázar escreveu *Rayuela* e os livros do tipo “Escolha sua própria aventura” (*Choose Your Own Adventure*) se tornaram populares, você sabe que o mundo já está pronto para o hipertexto.

Descoberta é o momento de percepção de que as mídias digitais têm um grande potencial de escrita. Muitos estudiosos e artistas da comunidade da ELO contam histórias semelhantes de como, em determinado momento, tiveram um insight: "Então é isso que essa tal de mídia digital pode fazer! Este é o seu potencial." Assim surgem os trabalhos pioneiros e a comprovação de teorias, tanto em nível pessoal quanto social. "Word Toys", de Belén Gache, por exemplo, é uma coletânea virtual composta por uma série de obras de e-lit, desenvolvidas em Flash, que exploram diferentes conceitos e interfaces.

Exploração é quando o campo se desenvolve e amadurece. Os autores vão além da fase de descoberta e desenvolvem seu *corpus* de obras, amadurecendo e refinando sua poética. Acadêmicos estudam e abordam esses trabalhos em suas aulas, teorizam o campo, organizam exposições, preparam jornais, revistas, coleções, arquivos e outros recursos. A comunidade da ELO e outras comunidades acadêmicas e artísticas em todo o mundo são uma indicação de que determinado país ou região atingiu a fase de exploração.

Adoção é quando a literatura eletrônica se populariza e é reconhecida socialmente, para além do meio acadêmico. A literatura eletrônica começa a se tornar algo “natural” (a medida em que as menções ao seu aspecto material (a digitalidade) passa a ser menos percebido. As pessoas passam a criar literatura eletrônica sem ao menos perceber que é isso que estão fazendo. Isso é, em parte, o que está acontecendo com a terceira geração de literatura eletrônica. Está começando a ser adotado por populações nativas digitais.

É aqui que podemos ver uma diferença de idade geracional em termos de autoria de obras de terceira geração da e-lit. Muitos membros da ELO, como eu, puderam ver a disseminação brusca da materialidade digital. A maioria dos escritores de e-lit de terceira geração é mais jovem e que naturalizou aquilo o que foi experimental para nós. E, mesmo que esses trabalhos mais recentes pareçam ingênuos e desconectados das tradições artísticas e literárias do passado, eles foram formados mais diretamente pela cultura digital. Eles também têm uma produção numerosa e, por isso, é uma questão de tempo até que um trabalho de qualidade surja da vibrante e massiva produção de literatura eletrônica que acontece nos aplicativos e circula nas redes de mídia social.

Eu prevejo que a terceira geração vai ultrapassar barreiras com algum trabalho que irá chamar a atenção de todos e despertar o mundo para a literatura eletrônica. E espero que nós, estudiosos e artistas formados na primeira e na segunda gerações, possamos reconhecê-lo como *e-lit*. Precisamos construir pontes entre as gerações de literatura eletrônica para que elas possam aprender conosco à medida que aprendemos com elas. Nada menos do que o futuro do campo está em jogo.

1 Tradução para o português: Andréa Catrópa da Silva. Texto original: Flores, Leonardo. "Third Generation Electronic Literature", *Electronic Book Review*, April 7, 2019, <https://doi.org/10.7273/axyj-3574>.

2 Este livro foi publicado no Brasil em 2009, pela Editora Global e pela Fundação Universidade de Passo Fundo.

3 Os memes do tipo image macro são aqueles constituídos por uma imagem principal e legendas sobrepostas. Para mais informações, acessar o site Museu do Meme da UFF: <https://www.museudememes.com.br/sermons/image-macro/>

Referências

- BERENS, Kathi Inman. "Populist Modernism: Printed Instagram Poetry and the Literary Highbrow." *Electronic Literature Organization Conference*, Montreal, 2018.
- BIGELOW, Alan. *How To Rob A Bank*. 2017. (<https://webyarns.com/howto/howto.html>)
- bpNICHOL. *First Screening*. 1984. (<http://vispo.com/bp/>)
- COOVER, Roderick and Scott Rettberg. *Hearts and Minds*. 2016. (<https://www.crchange.net/hearts-and-minds/>)
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Pantheon Books, 1963.
- MELO E CASTRO, E.M. *Roda Lume*. 1968. (<https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/videograficas/e-m-de-melo-castro-roda-lume/>)
- FUNKHOUSER, Christopher T. *New directions in digital poetry*. New York: Continuum, 2012.
- FUNKHOUSER, Christopher T. *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology Of Forms, 1959-1995*. The University of Alabama Press, 2007.
- GACHE, Bélen. *Word Toys*. 2006. <http://belengache.net/gongorawordtoys/>.
- HAYLES, N. Katherine. "Electronic Literature: What is it?" *Doing Digital Humanities: Practice, Training, Research*, 2007, p.197-226. Disponível em: <https://eliterature.org/pad/elp.html>. Acesso em: 10 jan. 2021.
- Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. South Bend: Notre Dame UP, 2008.
- HAYLES, N. Katherine. Keynote. *Electronic Literature: State of the Arts Symposium*. UCLA. April 5, 2002.
- Hayles, N. Katherine. *Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis*. *Poetics Today*, Durham, vol. 25.1, p.67-90, 2004. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article-abstract/25/1/67/20810/Print-Is-Flat-Code-Is-Deep-The-Importance-of-Media>. Acesso em: 10 jan. 2021.
- LEWIS, Jason and Bruno Nadeau. *The P.o.E.M.M. Cycle (Poetry for Excitable [Mobile] Media)*. 2014. (<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=vital-to-the-general-public-welfare>)

- Kac, Eduardo. Não. 1982. (<http://dte-wsuv.org/elit/elit-loc/eduardo-kac/>)
- KIRSCHENBAUM, Matthew G. ELO and the Electric Light Orchestra: Electronic Literature Lessons from Prog Rock. *Materialities of Literature*, Coimbra, vol. 6:2, p.27-36, 2018. Disponível em: https://impactum-journals.uc.pt/matlit/article/view/2182-8830_6-2_2 . Acesso em: 12 jan. 2021.
- MATEAS, Michael and Andrew Stern. Façade. (http://collection.eliterature.org/2/works/mateas_facade.html)
- MENCIA, Maria. El Poema Que Cruzó el Atlántico. 2017. (<http://winnipeg.mariamencia.com/poem/>)
- MONTFORT, Nick. Taroko Gorge. 2009. (https://nickm.com/taroko_gorge)
- SAUM-PASCUAL, Alex. #Postweb! Crear con la máquina y en la red. Madri/Frankfurt: Iberoamericana/ Editorial Vervuert, 2018.
- PRESSMAN, Jessica. *Digital Modernism: Making It New in New Media*. Nova York: Oxford University Press, 2014.
- SEIÇA, Álvaro. setInterval (): Time-Based Readings of Kinetic Poetry. Tese (Doutorado em Linguística, Estudos Literários e Estéticos) – Universidade de Bergen. Bergen, p. 2018.
- SHORT, Emily. Galatea. (http://collection.eliterature.org/1/works/short_galatea.html)
- SKAINS, R. Lyle. Not Sold in Stores: The Commercialization Potential of Digital Fiction. *Electronic Literature Organization Conference*, Montreal, 2018.
- TENDER CLAWS. Pry. 2015. (<https://tenderclaws.com/ pry>)
- TXTSTORIES. Lazy Cat. 2018. (<https://www.facebook.com/txtstories/videos/234390640463135>)
- VECTORPARK. Metamorphabet. 2018. (<http://metamorphabet.com>)
- YOUNG HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES. The Struggle Continues.2008. (http://www.yhchang.com/THE_STRUGGLE_CONTINUES.html)

Recebido: 24 de outubro de 2020.

Aprovado: 10 de fevereiro de 2021.