

Pesquisa artística em literatura digital: um olhar ex-cêntrico

Andréa Catrópa

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

ORCID: 0000-0003-0185-8167

RESUMO

Este artigo parte de um olhar prismático, forjado a partir da pesquisa artística, para propor algumas reflexões acerca da literatura digital. O termo define um campo majoritariamente experimental, mesmo com os esforços de sistematização impulsionados pela *Electronic Literature Organization* (ELO), instituição nascida nos Estados Unidos ao fim da década de 1990 e cujo papel, nos últimos anos, tem sido também o de promover um diálogo com países que não sejam anglófonos. Defendemos que uma perspectiva formada pela pesquisa artística e por um ângulo "fora do centro" possa, apesar das aparentes dificuldades, mostrar-se adequado para abarcar as incertezas, as mutações e os hibridismos da literatura digital, em busca de pontos de fuga à captura integral de suas criações pela lógica do capitalismo artista.

PALAVRAS-CHAVE

literatura digital, literatura eletrônica, pesquisa artística

ABSTRACT

This article is based on artistic research to propose some reflections on digital literature. This term defines a mostly experimental field, even with the systematization efforts driven by the *Electronic Literature Organization* (ELO), an institution created in the United States in the late 1990s and whose role has also been to promote dialogues with non-native English-speaking countries in recent years. We argue that a perspective based on artistic research and from a decentralized vision, despite apparent difficulties, may prove to be adequate to encompass the uncertainties, mutations and hybridities of digital literature, seeking to escape as much as possible from the logic of artistic capitalism.

KEYWORDS

digital literature; electronic literature; artistic research

CULTURA DIGITAL E CAPITALISMO ARTISTA

Segundo Coessens (2014), é possível conceber a cultura das pesquisas a partir de uma metáfora óptica, na qual a visão científica tradicional tende a ser binocular, enquanto a pesquisa artística aproxima-se de seu objeto com a proposição de uma perspectiva prismática. Assim, por observar sua ação não apenas com o intuito da objetividade, mas, também, explicitando a sua subjetividade e perscrutando sua imaginação e suas motivações, o pesquisador que é também artista transita entre uma multiplicidade de camadas que não precisam estar completamente circunscritas aos padrões e paradigmas aceitáveis dentro de um único campo do saber.

Para exemplificar essas afirmações, podemos citar os experimentos de Erthos Albino de Souza, um pioneiro na literatura eletrônica brasileira, que manipulou a linguagem de programação a fim de conseguir uma transposição texto-imagem de maneira a subverter o uso convencional dos computadores durante a década de 1970 (Erthos, 2023). Outro exemplo seria a obra do artista plástico potiguar Abrahan Palatnik. Como expoente da arte cinética, desde a década de 1950, explorou “efeitos visuais por meio de movimentos físicos e ilusão de ótica, utilizando pesquisa visual e rigor matemático em obras com instalações elétricas que criam movimentos e jogo de luzes” (Abraham, 2014).

Os exemplos acima, porém, remetem a um universo bastante distinto daquele em que nos encontramos hoje, quando a aceleração dos inventos tecnológicos e sua rápida obsolescência tornam difícil manter em vista o ideal moderno de genialidade e singularidade dos artistas. Mesmo quando pensamos em criadores que não se relacionam destacadamente com as tecnologias mais recentes — pensemos em músicos com sólida trajetória na MPB, como Caetano Veloso ou Maria Bethânia —, é possível afirmar que a cultura digital afetou seu trabalho, na forma como são produzidos seus álbuns, como são lançadas e distribuídas suas músicas e como são divulgados os feitos e eventos de suas carreiras.

Ao entrarmos em um streaming de reprodução musical, por exemplo, podemos clicar em alguma das canções de “Circuladô”, álbum de Caetano Veloso lançado em 1991, com influências da poesia de Haroldo de Campos, e ouvir, junto com suas composições, músicas de outros artistas que nos foram

sugeridos pelo algoritmo baseado no histórico de buscas do usuário. Desta forma, há possibilidade de uma “intromissão” na reprodução das canções em sequência daquelas que escolhemos, o que torna a experiência de ouvir música nessas plataformas, a partir de armazenamento em nuvem, algo bem diverso da escuta de uma obra “fechada”, concebida nos mínimos detalhes pelos produtores e autores do álbum, em um disco de vinil, fita K-7, CD, ou, até mesmo, nos reprodutores de mídia portátil (como o quase finado iPod).

Enquanto nestes últimos o usuário mostrava uma forte intencionalidade, baseada em sua escolha prévia de acessar um dispositivo físico que continha determinada informação musical (o que, pressupunha, ainda, um trabalho prévio de pesquisa, curadoria e de aquisição/empréstimo da mídia), nas plataformas de streaming o usuário pode prescindir dessa forte intencionalidade e da exigência de um repertório, podendo ser “formado” como ouvinte à medida em que vai indicando para o algoritmo quais são suas preferências (com escolhas de listas e canções sugeridas, com likes e supressões de músicas que lhe desagradam).

Ainda que estejamos, aqui, prioritariamente enfocando a literatura eletrônica (ou e-lit), optamos por fazer as colocações acima com a observação da interferência da cultura digital na forma como a música é hoje consumida porque essa linguagem artística, dada a sua especificidade, permite pensar as dinâmicas contemporâneas de acesso e distribuição artística. Essas reflexões tornam-se mais complexas quando consideramos o universo literário, visto que a linguagem verbal não se aplica predominantemente aos usos criativos, mas destina-se a práticas essenciais que se descolam dos propósitos artísticos. Esta circula cotidianamente em contextos nos quais suas potencialidades estéticas são secundárias em relação ao seu potencial informativo, persuasivo e comunicativo.

E, desde a popularização da Internet, sobretudo, com o advento e posterior uso massivo das redes sociais, tornou-se cada vez mais fluida a fronteira não só entre linguagens artísticas, mas também entre os gêneros discursivos, pois a rapidez das trocas nessas mídias torna mais dinâmica a criação de formas híbridas. Se estas podem ser estimulantes para o público, que frequentemente as visualiza e compartilha de maneira espontânea, bem como altamente promissoras para profissionais que atuam no marketing digital, a situação se torna mais espinhosa para pesquisadores e críticos, que precisam de algum horizonte de estabilidade para ancorar suas análises.

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2015) caracterizam a arte, na contemporaneidade, como participando de uma era na qual:

(...) nada escapa das malhas da imagem e do divertimento, e tudo o que é espetáculo se cruza com o imperativo comercial: o capitalismo artista criou um império transtético proliferante em que se misturam design e star-system, criação e enter-

tainment, cultura e show business, arte e comunicação, vanguarda e moda. Uma hipercultura comunicacional e comercial que vê as clássicas oposições da célebre “sociedade do espetáculo” se erodirem: o capitalismo criativo transestético não funciona na base da separação, da divisão, mas sim do cruzamento, da sobreposição dos domínios e dos gêneros. (Lipovetsky e Serroy, 2015: 28)

A sobreposição de gêneros e propósitos, tão perceptível no presente, segundo Lipovetsky e Serroy (2015), está relacionada ao capitalismo artista. Este teria se estruturado durante as três fases históricas do capitalismo do consumo, caracterizado pelo crescimento genérico e amplo da estetização da produção, da distribuição e do consumo de massa. A primeira fase, finda por volta da Segunda Guerra, é caracterizada por um “capitalismo artista restrito”, no qual firmam-se algumas de suas estruturas fundamentais (como o design industrial, as lojas de departamentos, o cinema, a publicidade e a indústria musical). A segunda, que iria das décadas de 1950 a 1980, seria marcada pela escalada da “lógica artista”, que, no entanto, ainda seria refreada pela estrutura fordista da divisão do trabalho. Por fim, a terceira fase temporalmente se estende até a contemporaneidade e nela desregulamenta-se a oposição entre economia e arte e ocorrem múltiplas hibridizações entre arte, publicidade, indústria e moda.

HIBRIDIZAÇÕES DA LITERATURA E OUTRAS LINGUAGENS ARTÍSTICAS

Essas miscigenações afetam o sistema literário¹ (Candido, 2007), que fez raros esforços para metodicamente acomodar em seu cerne a longa tradição de combinar com a linguagem verbal escrita elementos imagéticos, lúdicos e decorativos para criar obras artísticas que, até a eclosão das vanguardas europeias, mantiveram-se laterais à cultura letrada moderna, como é o caso da *technopaegnia* grega, dos *carmina figurata* medievais ou dos labirintos, entre tantos outros (Higgins, 1987). A Teoria Literária, conforme se organizou como área do saber dentro das Ciências Humanas desde o século XIX, mesmo em sua vertente formalista, tendeu a amenizar as potencialidades analíticas da materialidade visual das palavras. Esta concentrou-se priori-

1 Consideramos oportuno trazer para nossa reflexão o conceito candidiano de sistema literário, pois esse enfatiza o seu viés histórico ao conceber a formação da literatura brasileira atrelada ao condicionamento de esta contar com o tripé: conjunto de produtores, conjunto de receptores e um mecanismo transmissor das obras literárias. Segundo Candido (2007), apenas com essa estrutura haverá a possibilidade de continuidade literária em determinado ambiente; isso nos traz uma ideia da importância de instituições que agrupem as produções de literatura eletrônica e a produção crítica acerca dela, como o fazem a *Electronic Literature Organization*, o Atlas da Literatura Digital Brasileira e a *Cartografía de la Literatura Digital Latinoamericana*, entre outras.

tariamente nas relações entre o sentido e o apelo sensorial dos textos via instrumentos retóricos como as figuras de linguagem.

O chamamento para pensar a literatura destacadamente em sua dimensão *verbivocovisual* ocorreu de maneira mais contundente com a eclosão de fenômenos como o cubismo, o futurismo, o construtivismo e o dadaísmo, nos quais a influência do design gráfico, da tipografia e da colagem na literatura moderna tornou-se evidente (Silva, 2019; Silva, 2022). No Brasil, essa demanda tornou-se essencial, décadas depois, para um movimento como a poesia concreta que, iniciada na década de 1950, envolveu-se frequentemente em polêmicas com a crítica literária de seu tempo:

Aliás, no volume que reúne diversos artigos e manifestos relacionados à teoria da poesia concreta, publicados pelo “trio concreto” entre 1950 e 1960, a aura é, invariavelmente, belicosa. Na introdução à segunda edição, assinada por Augusto de Campos (...) leremos: “A teoria não passa de um taca-pe de emergência a que o poeta se vê obrigado a recorrer, ante a incompetência dos críticos, para abrir a cabeça do público (a deles é invulnerável)”. (Silva, 2019: 153)

A mistura de linguagens artísticas dificultou a recepção crítica da poesia concreta, como demonstram as inúmeras polêmicas nas quais o movimento se envolveu em solo brasileiro. Se o choque da novidade de uma literatura que se voltava para experimentos com o design, a tipografia, a poesia sonora e as artes visuais foi gerador de desavenças desde sua eclosão, a partir da década de 1960, a tônica foi a de questionar a relevância das conexões sócio-políticas que esta forma de arte estabeleceria com um país enfrentando sérios problemas institucionais como ocorria com o Brasil durante a emergência da Ditadura Militar (Silva, 2020).

Mesmo que os embates literários de grandes figuras de destaque no meio intelectual já estivessem se tornando anacrônicos na terceira fase do capitalismo artista, pois a instabilidade de categorias válidas no universo da produção cultural tende a tornar-se inócua em meio à erosão de valores estéticos, ainda presenciamos aquela que ficou conhecida como “polêmica do Póstudo” em 1985, na qual envolveram-se não apenas o poeta Augusto de Campos², alvo da resenha, como outros teóricos que se posicionaram contra ou a favor à crítica feita por Roberto Schwarz³ na Folha de São Paulo. Coincidentemente a referida polêmica instaura-se em um jornal impresso, por volta de um mês após o fim da Ditadura no Brasil. Podemos deixar aqui uma

2 CAMPOS, Augusto de (1985). “Dialética da maledicência”. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 07 abr. 1985. 6-8.

3 SCHWARZ, Roberto (1985). “Marco histórico”. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 31 mar. 1985. 6-9.

sugestão, cujo desenvolvimento transcende o escopo deste artigo: teria esse regime político de exceção contribuído para refrear, no país, o avanço consistente de um imaginário pós-moderno, que se espalha rapidamente após essa suspensão artificialmente produzida pela lógica conservadora?

LITERATURA EXPANDIDA EM MEIO DIGITAL

Pensar a literatura digital torna-se ainda mais desafiador do que observar analiticamente os experimentos visuais, visto que esta não só clama por uma abordagem crítica transdisciplinar, quanto desenvolve-se a partir de ferramentas cuja complexidade tecnológica é mutante e crescente. Assim, Claudia Kozak (2017) define a literatura digital como sendo aquela criada em código binário e cuja abordagem não pode se confundir com os gêneros tradicionais. Para melhor compreendê-la, é necessário pensar na tensão entre programação e construção junto aos sentidos particulares da obra, a fim de evitar que leiamos somente o dispositivo no qual a consumimos.

Ao visitarmos o Atlas da Literatura Digital Brasileira — uma coleção de trabalhos reunidas a partir do Projeto de Pesquisa Repositório da Literatura Digital Brasileira, coordenado por Rejane Rocha e que se desenvolve desde 2018 vinculado ao Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos — encontraremos obras cujo mapeamento foi feito a partir da metodologia cartográfica, e que podem ser filtradas no website do projeto a partir dos seguintes critérios: 1) autoria (nomes dos autores); 2) gênero (ensaio, ensaio poético tradutório, narrativa, poesia, poesia e narrativa); 3) ano de publicação (campo a ser preenchido pelo visitante do site); 4) tipo de publicação (aplicativo, exibição ao vivo, instalação local, plataforma, rede social, site, sítio web); 5) dispositivos para acesso (alto-falantes, captura de movimento, computador, navegador internet, smartphone, tablet); 6) formatos na publicação (ambientes virtuais, aplicativos/plataformas externos, áudio, base de dados, imagem, texto, vídeo, Vimeo, Youtube); 7) técnicas de composição /poética (escrita de código, espacialidade 3D, generatividade, hipertextualidade, interatividade, multimodalidade, sonora, transmidialidade); 8) procedimentos de leitura/interação (alterar elementos, ativar/desativar, geração de conteúdo, iniciar sessão, inserir informação, manipulação, navegação circunscrita à obra/observação, navegação expandida, navegação interna à obra, observação, seleção de elementos, seleção de elementos/navegação circunscrita à obra).

A menção a essa taxonomia adotada no projeto — que teve como referência a proposta do Consortium on Electronic Literature (CELL), adaptando-o às especificidades da produção brasileira e aos achados do grupo de pesquisa da UFSCar — já nos permite verificar que, ao lado da autoria, da

data de publicação, do gênero da obra e de suas técnicas de composição, quatro categorias também importantes para o campo da literatura moderna impressa, há uma série de outras maneiras de observar a literatura eletrônica ou digital e que são dirigidas a observar a forma como esses trabalhos irão se apresentar fisicamente, a quais dispositivos se destinam e quais são os procedimentos de leitura ou interação a que se prestam.

Esses últimos aspectos apontam para a materialidade das obras, mas também assinalam como a literatura criada no e para o meio digital pode depender de uma interação que difere da relação silenciosa e compenetrada que se esperava de um leitor de livros, correndo seus olhos linha a linha — de cima a baixo, da esquerda para a direita — a fim de captar os sentidos profundos de um texto literário, oriundos tanto da formação livresca quanto do gênio artístico e das vivências pessoais do autor, e transformados em uma experiência estética acabada. Kozak (2017: 223), portanto, considera que a literatura digital é tipo de literatura expandida, que foge do contexto de autonomia da arte moderna, e abandona seu confinamento “por se tratar de um fenômeno em processo de consolidação”, cuja nomeação também acompanha a sua instabilidade: “ciberliteratura, infoliteratura, literatura eletrônica, literatura digital, literatura computacional, literatura ergódica”⁴.

Interessa-nos, agora, retomar algumas indagações abordadas previamente para tecer nossa argumentação: a primeira delas é a constatação de como, ao tratarmos de literatura digital, a institucionalização do campo é ainda tema movediço, o que é exemplificado pela própria dificuldade de lhe atribuir uma nomenclatura abrangentemente aceita pela comunidade de artistas e pesquisadores a ele dedicados. Ademais, as estratégias para classificar e armazenar esse tipo de obra (como bem exemplifica a taxonomia criada para o Atlas da Literatura Digital Brasileira) já nos dão uma estimativa das dificuldades que rondam a sua recepção crítica. A segunda, é que podemos associar historicamente a emergência dos experimentos pioneiros da literatura digital à segunda fase do capitalismo artista e sua difusão menos restrita à terceira fase, quando este demonstra um desenvolvimento cada vez mais abrangente “impulsionado pelas lógicas de concorrência e de inovação permanente” (Lipovetsky e Serroy, 2015: 123).

Recorrer à periodização genérica de fenômenos sociais e econômicos relacionados às transformações no campo da arte, contudo, pode ser problemático porque aqueles são impactados pelos contextos locais e não ocorrem de maneira homogênea entre todos os países do mundo ocidental. Anthony

4 Tradução nossa de trechos extraídos dos seguintes períodos: “*dado que se trata de un fenómeno en proceso de consolidación, aun cuando surgió en los años cincuenta del siglo XX, se suelen dar para esta práctica diversas denominaciones: ciberliteratura, infoliteratura, literatura electrónica, literatura digital, literatura computacional, literatura ergódica*” (Kozak, 2017: 223).

Giddens (2007) observa, porém, que, mesmo com essas adaptações às particularidades de cada realidade territorializada, desde meados do século XX presenciamos uma modificação no processo secular de mundialização. Isto porque, segundo o sociólogo britânico, a globalização é “política, tecnológica e cultural, tanto quanto econômica. Foi influenciada acima de tudo por desenvolvimentos nos sistemas de comunicação que remontam apenas ao final da década de 1960” (Giddens, 2007: 21).

Essas alterações na forma como modos de vida atrelados ao capitalismo e à democracia espalham-se, associados aos sistemas de comunicação e de informação que são essenciais como instrumental crítico e criativo para a literatura digital, ampliam a já referida instabilidade do campo. Se o lugar da criação poética na modernidade, segundo postula Marcos Siscar (2010: 60), é o da crise, em que poetas como Baudelaire ou Mallarmé, por vezes acusados de esteticismo, “não deixam de carregar uma filosofia da história e uma crítica da cultura, distintas da simples negação da história e da cultura” e em que a “literatura não é apenas uma extensão das trocas, mas é também, por definição, um pensamento sobre as trocas”(ibid.), seria possível ampliar essa ambição crítica da poesia moderna às atividades imaginativas que artistas empreendem atualmente no meio digital? A pergunta ecoa, de certa forma, a questão final do artigo de Rejane Rocha (2014), que deixa para seus leitores a indagação sobre que tipo de literatura se delinea, fora da mídia do livro, nos novos meios.

CENTRO, PERIFERIA E LITERATURA ELETRÔNICA

Dúvidas acerca do que pode ser considerado “literário” carrega, para além de um questionamento sobre as formas que a literatura digital pode assumir, a necessidade de observarmos modos de criar e de ler nos novos meios. Leonardo Flores (2021b) propõe uma reflexão sobre as categorias que N. Katherine Hayles (2009) estabeleceu para a literatura eletrônica⁵, quando a divide entre uma fase clássica — nas quais os trabalhos assemelhavam-se a blocos de texto que poderiam usar recursos tecnicamente limitados de imagem, som, cor e movimento — e uma fase contemporânea ou pós-moderna, em que criadores fazem mais uso das “capacidades multimodais da Web” (Hayles, 2009: 24).

A pesquisadora estadunidense, em sua coletânea sobre literatura eletrônica que foi lançada nos Estados Unidos em 2008 e traduzida no Brasil em

5 De acordo com o que afirmamos anteriormente sobre a instabilidade de nomenclaturas (Kozak, 2017), neste artigo usaremos, para fins práticos, o termo “literatura eletrônica” como sendo um sinônimo exato para “literatura digital”, ainda que no Brasil este último termo tenha recebido maior aceitação nos meios acadêmicos.

2009, buscou abarcar aspectos diversos que rondam o conceito: sua crítica, seus gêneros, suas fases, suas obras, seus autores, seus modos de arquivamento, sua divulgação e sua multimodalidade. Esse livro teve importância fundamental para mostrar a relevância teórica do campo dentro das Humanidades Digitais, tanto por sua qualidade sintética quanto pelo fato de que a autora escreve desde uma perspectiva “central dentro do centro”. Adaptamos, nesta colocação, as reflexões de Rafael Cardoso (2016) sobre centro e periferia no que concerne à problemática de se trabalhar com design, um *métier* derivado, na modernidade, das práticas adotadas em países do norte europeu pós-Revolução Industrial. Cremos que a discussão de Cardoso (2016) nos interessa no campo da literatura digital por essa possuir intersecções transdisciplinares com o design e, ainda, por carregar em seu cerne essa problemática de operar em uma lógica inicial de dependência tecnológica em relação a países com elevados índices econômicos e sociais. Assim, segundo o autor:

A vantagem de termos centro e periferia reside justamente na possibilidade de pensar essa relação em três dimensões, como se discutíssemos não um mapa plano, mas um modelo planetário em que diferentes núcleos agregam, cada um, os seus satélites e giram, por sua vez, em torno de núcleos mais poderosos, ocupando ao mesmo tempo a posição do centro do seu pequeno sistema e periferia do sistema maior. (Cardoso, 2016: 21)

Ao afirmarmos a “perspectiva central” do pensamento de Hayles (2009) sobre literatura eletrônica, associamos a ela uma visão informada pelo testemunho da criação e da circulação de obras que se destacaram no campo desde seu estabelecimento, visto que ela foi diretora acadêmica da Electronic Literature Organization (ELO) entre 2001 e 2006. Esse foi o período em que a instituição, fundada em 1999, perdeu os financiamentos de empresas devido à crise da bolha da Internet (FIGO, 2020) e passou a ser sediada pela Universidade da Califórnia, sob a liderança de Hayles. Quando a pesquisadora se transferiu para a Universidade de Duke, a ELO mudou-se para a Universidade de Maryland, depois para o Instituto de Tecnologia de Massachusetts e, em 2017, passou a ser sediada na Universidade Washington State Vancouver. Nos últimos anos, a instituição tem buscado parcerias com universidades fora dos Estados Unidos, e houve encontros presenciais sediados na França, na Noruega, na Irlanda, na França, em Portugal e no Canadá. Com a pandemia de Covid-19, o ELO Conference and Media Arts Festival foi conduzido pela Universidade da Flórida Central de maneira online em 2020. Em 2021, ainda sob o impacto da crise sanitária, a conferência também foi virtual e, conduzida por Søren Bro Pold, da Universidade de Aarhus (Dinamarca) e por Scott Rettberg, da Universidade de Bergen (Noruega), ainda que sua progra-

mação tenha sido considerada global e foi publicada nos fusos horários de Vancouver, de Toronto, de Nova Delhi e da Escandinávia. Em 2022, o encontro se deu na Itália, de maneira híbrida, e houve desdobramentos na Finlândia, no Japão, em Israel e no Brasil (ELO History, 2022).

Em 2021, em uma chamada por membros para o *ELO Board of Directors*, o então presidente da instituição, Leonardo Flores, afirmou que o conselho estaria interessado em membros que ampliassem a sua diversidade, com a inclusão de pessoas negras ou oriundas de povos indígenas, membros da comunidade LGBTQ+, pessoas com deficiência e aquelas que “venham de contextos geográficos e linguísticos amplos. Observe que, embora também desejemos ampliar a diversidade linguística do conselho, todos os negócios do conselho são conduzidos em inglês.”⁶

Em quase vinte anos de atividade, a instituição foi importante para criar repositórios, publicações e fomentar a discussão sobre literatura em meio eletrônico. Sua sede esteve sempre em solo dos EUA até 2022 quando, com a transição da presidência de Flores para Caitlin Fisher, artista digital e professora da Universidade de York, a instituição transferiu-se para Toronto. Desta forma, ainda que com esse direcionamento rumo a uma expansão dos debates sobre literatura em meios digitais para além do território estadunidense, a ELO, assim como artistas e pesquisadores que estão longamente atrelados a sua história, remetem-se naturalmente a um contexto criativo bastante próximo da “perspectiva central” antes mencionada, e cuja língua dominante continua sendo o inglês. É perceptível, porém, o quanto a institucionalização dos campos artísticos, que determina majoritariamente seus traços e suas tendências, é também determinada, no campo específico da literatura digital, pelo acesso a equipamentos e materiais tecnológicos, seja por parte de seus criadores, pesquisadores ou de seu próprio público. É previsível, portanto, que obras desenvolvidas fora do norte global apontem direcionamentos distintos daqueles encontrados em grande parte das obras de literatura eletrônica mapeados e destacados pela ELO, seja por questões estruturais, temáticas ou estéticas.

Leonardo Flores atuou consistentemente na ELO por anos antes de se estabelecer na presidência no período de 2019 a 2022. O poeta e pesquisador, que se graduou na Universidade de Porto Rico e lecionou em seu Departamento de Inglês de 1994 a 2019, propõe mudanças na recepção crítica da literatura eletrônica para que sejam abarcadas formas recentes de produção e circulação de material que pode estar sendo negligenciado por não corresponder às prévias concepções sobre o que, de fato, seria e-lit:

6 Tradução nossa do original: “(...) come from broad geographic and language backgrounds. Note that while we also wish to broaden the linguistic diversity of the board, all board business is conducted in English” (Flores, 2021a: n.p.).

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. (Flores, 2021b: 358)

Com essa citação, retomamos dois aspectos anteriormente abordados: 1) artistas pesquisam experimentando as linguagens e os meios de que dispõem mesmo sem ter certeza se sua prática é adequada ou pode ser bem-sucedida; 2) existe uma escalada do capitalismo artista que, nas últimas décadas, mescla-se à concepção do capitalismo de informação (Han, 2022), no qual o “sujeito submisso do regime de informação não é nem dócil, nem obediente. Ao contrário, supõe-se livre, autêntico e criativo. Produz-se e se performa. (Han, 2022: 9)”. Essa escalada da produção estética e da informação, bem como a transformação da imaginação e do conhecimento em dados que serão vorazmente consumidos e descartados relaciona-se, também, com a produção e o público enormes, baseados em redes sociais e aplicativos amplamente adotados. As ferramentas digitais disponíveis diminuem a dificuldade de produzir literatura eletrônica e muitos gêneros da primeira e segunda geração continuam na terceira geração, com novas formas encontradas em jogos no Twine, bots no Twitter, poesia no Instagram, GIFs e memes.

AMPLIAÇÃO DE PARADIGMAS, DIVERSIDADE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A partir desses pontos, podemos imaginar que a literatura eletrônica de terceira geração exista em um panorama ainda mais instável do que as gerações prévias. As colocações de Leonardo Flores (2021b), a partir da sua

perspectiva de “periferia do centro”⁷, desnuda a constatação das aporias que o capitalismo de informação traz para críticos, educadores, pesquisadores, curadores e artistas. A ampliação dos paradigmas e a necessidade de um ambiente mais inclusivo nos circuitos artísticos nos traz desafios monumentais. Estes passam pela incerteza sobre formas, assuntos e materiais adequados, mas também pelos abalos e reconfigurações no contexto de autoria, sobre o papel do leitor/interator, sobre modelos de produção, distribuição, financiamento e monetização, bem como sobre os modos de conservação, armazenamento e acesso às obras produzidas.

Talvez todas essas discussões, que pressupõem arquivos massivos para conter a diversidade, nos levem a tarefas que não podem ser realizadas apenas por seres humanos. Nohelia Meza (2021) enfatiza que métodos como a leitura distante proposta por Franco Moretti e a macroanálise de Matthew L. Jockers, ainda são pouco utilizados no campo da literatura eletrônica, sobretudo, se observarmos a crítica que se debruça sobre a produção latino-americana. Ainda que esses métodos das Humanidades Digitais nem sempre sejam bem aceitos pelo meio acadêmico literário, buscar recursos técnicos que auxiliem os pesquisadores de países com poucos recursos financeiros e, portanto, com possíveis dificuldades na formação de estudantes para dedicarem-se à análise, em profundidade, de obras de literatura produzidas em suas localidades geográficas, pode ser benéfico pela facilidade que a automação pode propiciar no momento de registrar dados.

Já temos estratégias de gerenciamento de dados auxiliadas por inteligência artificial (IA) em inúmeros setores industriais e de serviço. E, mais recentemente, testemunhamos o sucesso do uso de plataformas de criação de imagem e de texto a partir de IA por milhões de usuários entusiasmados, incrédulos ou indignados. Artistas, como era de se esperar, puseram-se, novamente, a experimentar as ferramentas recentes. Por outro lado, protestos solitários somados a manifestos coletivos contra o avanço rápido desses meios foram veiculados nas redes sociais e na grande mídia.

É possível que, a depender das ocorrências tecnológicas que se anunciam até o fim desta década, em pouco tempo tenhamos que pensar em uma quarta geração da literatura eletrônica, em que os agenciamentos de artistas e de máquinas, em colaborações ainda insuspeitadas, deixem para trás nossos questionamentos sobre o que é literatura, concentrados em sua forma e em seu tema, para propormos passos para além da multiplicidade colaborativa, que há décadas vem sendo “estimulada pela leitura e pela escritura

7 Esta perspectiva vem do trânsito de Leonardo Flores entre uma realidade caribenha, outra estadunidense. Ainda que colonizada por espanhóis, e com características latino-americanas, Porto Rico é um território não incorporado dos Estados Unidos e possui duas línguas oficiais: inglês e espanhol. Além disso, Flores graduou-se na terra natal, mas fez pós-graduação nos EUA, onde é atualmente professor.

em meios digitais” (Silva, 2022), no que concerne à autoria. Seria um exercício de futurologia tentar prever qual o papel que a IA terá na criação de literatura eletrônica. O que sabemos, agora, é que consensos não há. E que experiências nesse sentido existiam ainda antes de o ChatGPT ser colocado em uma plataforma aberta aos usuários. Exemplos disso são os desprezíveis bots para Twitter criados por Leonardo Flores (2017), mas também o sofisticado projeto *ReRites*, no qual o poeta canadense David (Jhave) Johnston produziu, entre maio de 2017 e 2018, um livro de poesia por mês, usando redes neurais treinadas em um corpus de poesia contemporânea para gerar textos oriundos da simbiose homem-máquina (Jhave, 2019).

No entanto, a situação traz uma perspectiva que difere, em muito, do uso da programação feita pelos poetas supramencionados. Isto porque sua pesquisa artística esteve restrita aos próprios conhecimentos e possibilidades, o que não acarretava consequências que tendem a se disseminar sobremaneira com as novas plataformas que oferecem a inteligência artificial a inúmeros usuários que desconhecem seus modos de funcionamento. Aliás, Lucia Santaella (2023) defende que, para compreendermos esse desafio, é necessário que o coloquemos na justa perspectiva, e solicita:

Vamos parar de antropomorfizar a IA. Vamos parar de barrar o caminho da compreensão impondo sobre a IA características que são peculiares da inteligência humana, entre elas, as absurdas cobranças de que a IA não está imbuída de moral. Ora, moral não é outra coisa senão a ciência prática da ética, a ciência mais imperiosamente humana. Essa sim, a questão crucial que o ChatGPT está trazendo à cena. Um tipo de cena que coloca o protagonismo humano no foco principal. (Santaella, 2023: n.p.)

Aproveitamos essa citação e a agitação em torno do tema para evocar duas referências — uma trágica, outra cômica. A primeira é o mito de Prometeu: será que somos mesmo capazes de renegar a descoberta do fogo, mesmo com a promessa de castigo dos deuses? Ou seja, estaríamos dispostos, como coletividade, a frear o avanço de utilização das máquinas para agenciamentos criativos? A segunda é o meme que circula na Internet e variações dele, que giram em torno de desta ideia: há algo de errado com este mundo se nós estamos realizando trabalhos burocráticos enquanto robôs estão criando arte. É claro que essa é uma tirada cômica e que se imaginarmos para ela um final ao estilo dos desenhos animados do Scooby Doo, no qual em todos os episódios, o vilão desmascarado, ao final de um mistério, sempre revela outra identidade, descobriremos que IAs são máquinas usando máscaras de robô, mas que escondem, sob elas, nossa face. Ao menos, por enquanto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teceu algumas considerações sobre a pesquisa artística e sua articulação com um campo em que se mesclam as Humanidades Digitais e a Teoria Literária, que é a literatura eletrônica. Esta, justamente por sua relação com as tecnologias digitais, traz para esse tipo de pesquisa, assim como para a crítica acadêmica, tanto desafios quanto oportunidades peculiares. Por um lado, a pesquisa artística necessita de alguma estabilidade para que possa observar seu objeto, mesmo que de uma perspectiva prismática (Coessens, 2014), e essa constância tem se tornado cada vez mais difícil. Por outro lado, novos materiais e novas possibilidades surgem em um ritmo que torna até mesmo difícil escolher quais serão os instrumentos de trabalho aplicados em cada experimento ou quais assuntos serão mais relevantes para um campo assinalado pela fugacidade e pela heterogeneidade.

As hibridizações do capitalismo artista, bem como a captura da arte moderna pela lógica do consumo (Lipovetsky e Serroy, 2015), aliada à circulação rápida de dados que caracteriza a infocracia (Han, 2022) tornam difícil cortar o nó górdio que se coloca diante de nós. Tudo se complica quando pensamos nesse contexto a partir de uma mirada desde o Brasil, cuja dependência tecnológica dos países do norte Global é evidente e, por isso, dificulta ainda mais o manejo dessas questões, pois há que se ter o cuidado de pensar nas peculiaridades envolvidas na investigação da literatura digital brasileira. Adolfo Albán Achinte (2023), artista e pesquisador das tradições locais e sua relação com a cultura contemporânea, ressalta a importância do conceito de comunalidade criativa, segundo o qual países que foram colonizados devem observar criticamente a própria história. Com isto, poderão examinar suas práticas artísticas e constatar se aquelas mais reverenciadas o foram justamente pela legitimação de uma visão eurocêntrica. Ainda que essa perspectiva não seja sinônimo de negar os próprios processos de absorção de tendências, visto que:

Em nossa contemporaneidade devemos igualmente incorporar tanto as culturas populares com suas estéticas como as novas tecnologias que abrem outros horizontes de criação e produção. Nesse sentido, não cabe construir um regionalismo radicalizado em termos de América Latina, mas criar nossa autoafirmação como um lugar particular, contraditório, em processo constante de formação, diferenciado em sua história, em suas concepções de mundo, buscando estabelecer um diálogo equitativo com todas as culturas planetárias. (Achinte, 2023: 94).

Focar os problemas locais de acesso à tecnologia, de formação e hábitos do público, de financiamento para a cultura e para a educação, entre tantos outros, distancia-nos, hoje, do ensejo ilusório em voga na década de 1990,

quando o discurso da cibercultura (Lévy, 1999) projetava uma realidade utópica em que os computadores e a internet poderiam contribuir decisivamente para a diminuição da desigualdade ao redor do mundo. Já sabemos que isso não aconteceu, e o que a tecnologia dá, ela também toma. Ademais, por uma série de fatores sinalizados neste artigo, a partir da perspectiva da pesquisadora artista, confesso ter dificuldades em não me sentir subjugada pelos algoritmos e pela lógica da cultura digital que altera nossas relações pessoais, nossa capacidade de antecipar eventos e refletir sobre eles, nossa percepção de espaço e de tempo.

Esses fatores têm modificado possibilidades, anseios e disponibilidades daqueles que são atingidos pelos recursos digitais. Testemunhamos, ao longo da história, o fascínio de artistas diante de novos materiais, meios de transporte, hábitos sociais. Mas nenhum deles, salvo o uso da eletricidade, teve o privilégio de uma presença tão constante em nossas vidas como as telas portáteis conectadas que sempre carregamos conosco no presente e por meio das quais trabalhamos; criamos, imagens e textos; gravamos e editamos vídeos; nos comunicamos com amigos, parentes, colegas de trabalho e até desconhecidos; realizamos compras e vendas; obtemos informações; estudamos e consumimos entretenimento. O acesso a esses recursos, porém, não se dá de maneira instantânea e homogênea em todos os cantos do planeta. E, com a probabilidade de tentar rascunhar aqui um desfecho (tão em desuso!) utópico, deixamos aos nossos leitores e leitoras a seguinte questão: viria da “periferia da periferia” um olhar insubmisso à cultura digital que, justamente por sua obsessão de tudo ouvir e reproduzir, reverberaria essa voz distante de sua lógica?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAHAM Palatnik. (2014). “A Reinvenção da Pintura”. MAM, 2014. <https://mam.org.br/exposicao/abraham-palatnik/>. [10 abr. de 2023].
- ACHINTE, Adolfo A (2023). “A comunalidade criativa: uma pedagogia da imagem”. *Criatividade coletiva — Arte e educação no século XXI*. Orgs. Ana Mae Barbosa e Annelise N. da Fonseca. São Paulo: Perspectiva. 91-116.
- COESSENS, Kathleen (2014). “A arte da pesquisa em artes: Traçando práxis e reflexão”. *Art Research Journal*, [S. l.], v. 1, n. 2. 1–20. <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5423>. [12 abr. 2023].
- ERTHOS Albino de Souza (2023). *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira*. <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa11532/erthos-albino-de-souza>. [10 de abr. 2023].
- CANDIDO, Antonio (2007). “Literatura como sistema” *Formação da literatura brasileira — Momentos decisivos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul. 25-27.

- CARDOSO, Rafael (2016). *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher.
- ELO HISTORY (2022). **Electronic Literature Organization**, 2022. <https://eliterature.org/elo-history/>. [10 de abr. 2023].
- FIGO, Anderson (2020). “O estouro da Bolha PontoCom que quebrou mais de 500 empresas e é uma assombração até hoje”. *Infomoney*. <https://www.infomoney.com.br/mercados/o-estouro-da-bolha-pontocom-que-quebrou-mais-de-500-empresas-e-e-uma-assombrao-ate-hoje/>. [04 abr. 2023].
- FLORES, Leonardo (2021a). “Call for Nominations to The ELO Board of Directors”. *Electronic Literature Organization*. <https://eliterature.org/author/leo/>. [9 de abr. 2023].
- ____ (2021b). “Literatura Eletrônica de Terceira Geração”. Trad. Andréa Catrópa da Silva. *DAT Journal*, São Paulo, v. 6, n. 1. 355-371.
- ____ (2017). Workshop: Making Twitter Bots for Digital and Cultural Literacy. *Leonardo Flores*. <https://leonardoflores.net/blog/presentations-2/workshop-making-twitter-bots-for-digital-and-cultural-literacy/>. [30 mar. 2023].
- GIDDENS, Anthony (2007). *Mundo em descontrolo*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Record.
- HAYLES, N. Katherine (2009). *Literatura Eletrônica: Novos horizontes para a literatura*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo M. Buchweitz. São Paulo/ Passo Fundo: Global/UFPA Editora Universitária.
- HIGGINS, Dick (1987). *Pattern poetry — guide to an unknown literature*. Albany, SUNY Press.
- JHAVE (2019). “ReRites”. *GLIA*. <http://glia.ca/rerites/>. [02, abr. 2023].
- KOZAK, Claudia (2017). “Literatura expandida en el dominio digital”. *El Taco en la Brea*, v. 2, n. 6. 220-245. <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/ELTacoenlaBrea/article/view/6973>. [8 abr. 2023].
- LÉVY, Pierre. (1999). *Cibercultura*. Trad. Carlos I. Costa. São Paulo: Editora 34.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean.(2015). *A estetização do mundo — Viver na era do capitalismo Artista*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras.
- MEZA, Nohelia (2021). “Visualizando redes de discursos culturales en la literatura electrónica latino-americana”. *Revista de Humanidades Digitales*, v. 6. 101-121. <https://revistas.uned.es/index.php/RHD/article/view/30866>. [19 abr. 2023].
- ROCHA, Rejane Cristina (2014). “Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital”. *Revista da Anpoll*, v. 1, n. 36.160-186, 2014. <https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/680>. [15 abr. 2023].
- SANTAELLA, Lucia (2023). “O ChatGPT veio para colocar a ética humana à prova”. *Sociotramas*. <https://sociotramas.wordpress.com/2023/03/14/o-chatgpt-veio-para-colocar-a-etica-humana-a-prova/>. [10 de abr. 2023].
- SILVA, Andréa Catrópa da (2022). “Multiplicidade participativa: Autoria e leitura de obras literárias em meio digital”. *Signo*. v. 47, n. 90. 38-44. <http://online.unisc.br/seer/index.php/signo>. [15 abr. 2023].
- ____ (2020). “Popcretos e a ressemantização icônica da poesia”. *Travessias*, v. 14, n. 2. 37-54. <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/24654>. [21 abr. 2023].

____ (2019). “Vozes de papel, tinta, luz: reflexões sobre a materialidade das palavras na literatura”. *Remate de Males*, v. 39, n. 1. 149–170. <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8653997>. [18 abr. 2023].

© 2023 Andréa Catrópa.

Licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).