



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
UFS**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO ACADÊMICO**

**LARA EMANUELLA DA SILVA OLIVEIRA**

**A NARRATIVA DIGITAL EM LÍNGUA ESPANHOLA:  
LEITURA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS**

**São Cristóvão**

**2018**

**LARA EMANUELLA DA SILVA OLIVEIRA**

**A NARRATIVA DIGITAL EM LÍNGUA ESPANHOLA: LEITURA E  
PRODUÇÃO DE SENTIDOS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Letras da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras - Estudos Linguísticos.

**Orientador: Prof. Dr. Vanderlei José Zacchi.**

**São Cristóvão**

**2018**

**LARA EMANUELLA DA SILVA OLIVEIRA**

**A NARRATIVA DIGITAL EM LÍNGUA ESPANHOLA: LEITURA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Letras da Universidade Federal de Sergipe- UFS, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras - Estudos Linguísticos.

**COMISSÃO JULGADORA**

---

**Profa. Dra. Ana Flora Schindwein – (UFS)**

---

**Profa. Dra. Denise Bértoli Braga - (UNICAMP)**

---

**Prof. Dr. Vanderlei José Zacchi – Orientador (UFS)**

**São Cristóvão  
2018**

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar pelo cuidado, força e por iluminar sempre os meus caminhos.

À minha mãe Marise pela dedicação e apoio incondicional ainda nos momentos mais difíceis.

Ao meu irmão Vinícius pelas leituras e dicas importantes e à Sophie pelos momentos de alegria e companheirismo.

A Leonardo, meu filho amado, que tantas saudades nos deixou.

Ao prof. Dr. Vanderlei José Zacchi, por ter aceito a orientação, pela atenção dispensada e orientações concedidas. Suas contribuições fizeram desse projeto possível. Meu muito obrigada.

Às professoras Ana Flora Schlindwein, Simone e Denise Bértoli Braga pelas importantes observações.

Aos alunos participantes da pesquisa do curso de Letras Português- Espanhol, pela colaboração.

Ao Mestrado em Letras da UFS, por auxiliar a minha formação.

À CAPES, pela bolsa concedida.

“Por cada gran modalidad del signo, texto  
alfabético, música o imagen, la cibercultura hace  
emerger una forma y una manera de interactuar  
nuevas”  
Pierry Levy

## RESUMO

O texto, inclusive o literário, passou por grandes transformações depois que as Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) surgiram e mudaram o cenário tanto de produção quanto de leitura. A literatura ganhou um suporte diferente e migrou do livro para a tela do computador. Com isso, ela adquiriu uma interface interativa que pode ser hipertextual e ou hipermédia. Tendo em vista esses fatores, essa pesquisa versa sobre a narrativa digital e quais as dificuldades e desafios encontrados para a realização deste tipo de leitura. Questionou-se o que é a narrativa digital e como os alunos conseguem significar o que estão lendo em textos relativamente fragmentados. Com intuito de responder a essas questões, além de um levantamento bibliográfico, usou-se como fonte para a obtenção de dados instrumentos como o questionário, a entrevista e o *Blog Mucho Gusto*, desenvolvido especialmente para a execução deste trabalho. A pesquisa se realizou com alunos do 6º período dos cursos de Letras Português/Espanhol, da Universidade Federal de Sergipe. Foram utilizados como referencial teórico os conceitos de Bakhtin (1992b, 1997), Coscarelli (2009, 2012), Soares (2000, 2008, 2012) entre outros.

Palavras-chave: Narrativa digital, língua espanhola, leitura e produção de sentidos.

## RESUMEN

El texto, incluso el literario, pasó por grandes transformaciones después que las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) surgieron y cambiaron la escena tanto de la producción como de la lectura. La literatura ganó un soporte diferente y migró del libro para la pantalla de la computadora. Con eso, ella adquirió una nueva interfaz interactiva que puede ser hipertextual o hipermedia. Teniendo en cuenta esos factores, esta investigación versa sobre la narrativa digital y cuáles son las dificultades y desafíos encontrados para la realización de este tipo de lectura. Se cuestionó lo qué es la narrativa digital y cómo los alumnos consiguen significar lo que están leyendo en textos relativamente fragmentados. Con la intención de contestar a esas preguntas, además de un levantamiento bibliográfico, se usó como fuente para la obtención de datos instrumentos como el cuestionario, la entrevista y el *Blog Mucho Gusto*, desarrollado especialmente para la ejecución de este trabajo. La investigación se realizó con alumnos del 6º periodo del curso de Letras Portugués/Español, de la Universidade Federal de Sergipe. Fue utilizado como marco teórico los conceptos de Bakhtin (1992b, 1997), Coscarelli (2009, 2012), Soares (1998, 2000, 2008, 2012) entre otros.

Palabras- clave: Narrativa digital, lengua española, lectura y producción de sentidos.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- FIGURA 1: Cabeçalho do blog, 19
- FIGURA 2: Características da ciberliteratura (MORALES, 2014), 25
- FIGURA 3: Página inicial da narrativa *Gabriella Infinita*, 38
- FIGURA 4: Possíveis caminhos da narrativa *Golpe de Gracia*, 39
- FIGURA 5: Experimento no âmbito da pintura de um cadáver esquisito. Fruto da criação coletiva de Tristán Tzara y A. Breton, entre outros, 40
- FIGURA 6: Níveis do jogo, 41
- FIGURA 7: Instruções para o jogo, 41
- FIGURA 8: Instruções para o leitor descobrir o criminoso, 42
- FIGURA 9: Página inicial da narrativa *Pentagonal: Incluidos Tú y yo*, 43
- FIGURA 10: Trama hipertextual através de links, 45
- FIGURA 11: Página inicial da narrativa *Pentagonal: incluidos tú y yo*, 48
- FIGURA 12: *Pentagonal: Incluidos Tú y yo*, 49
- FIGURA 13: *Pentagonal: Incluidos Tú y yo*, 50
- FIGURA 14: Relação entre hipertexto, multimídia e hipermídia, 51
- FIGURA 15: *Gabriella Infinita*, 53
- FIGURA 16: Participando da narrativa em *Gabriella Infinita*, 53
- FIGURA 17: Da natureza multimodal de *Golpe de Gracia*, 59
- FIGURA 18: Da natureza multimodal de *Gabriella Infinita*, 59
- FIGURA 19: Da natureza multimodal de *Pentagonal: incluidos tú y yo*, 60
- FIGURA 20: Características da narrativa digital a partir do *blog Mucho Gusto*, 61
- FIGURA 21: Los cuentos digitales, 62
- 
- GRÁFICO 1: Tecnologias utilizadas pelos discentes, 65
- GRÁFICO 2: Instrumentos utilizadas para realização de estudos e leitura, 66
- GRÁFICO 3: Tecnologia digital usada para a realização de leitura e estudos, 67

GRÁFICO 4: Dificuldade sentida pelos participantes para a realização de leitura das narrativas digitais, 73

GRÁFICO 5: Função dos sons, imagens e hipertextos 75

GRÁFICO 6: Opiniões sobre o hipertexto, 81

GRÁFICO 7: Habilidades diferentes para a leitura das narrativas digitais, 83

## SUMÁRIO

<b>1- INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>Dados gerais da pesquisa .....</b>	<b>15</b>
1.1. Perguntas de pesquisa.....	15
1.2. Objetivos .....	15
1.3. Questões metodológicas .....	16
1.3.1. Participantes da pesquisa .....	16
1.3.2. Coleta de dados .....	16
1.4. Instrumentos de pesquisa .....	17
1.4.1. Questionário .....	17
1.4.2. Entrevista .....	17
1.4.3. O Blog Mucho Gusto .....	19
1.5. Grupo de Whatsapp .....	21
<b>2. A LITERATURA NO CONTEXTO DIGITAL .....</b>	<b>22</b>
2.1. Ciberliteratura, literatura digital ou literatura eletrônica .....	22
2.2. O gênero narrativo: Revendo conceitos .....	28
2.3. A Narrativa digital .....	33
2.4. Das narrativas selecionadas .....	37
<b>3. CARACTERÍSTICAS DA NARRATIVA DIGITAL: HIPERTEXTUAL, HIPERMÍDIA E MULTIMODAL .....</b>	<b>44</b>
3.1. O hipertexto .....	44
3.2. Gabriela Infinita e Golpe de Gracia: duas narrativas hipermídia .....	50
3.3. Textos multimodais e multiletramentos .....	55
<b>4. NOS CAMINHOS DA LEITURA: DIFICULDADES E DESAFIOS NA LEITURA DA NARRATIVA DIGITAL.....</b>	<b>61</b>
4.1. O blog como espaço para a realização de atividades: problemas de letramento digital .....	61
4.2. Tecnologias utilizadas pelos participantes da pesquisa para a realização de leitura. Entre o impresso e o digital .....	65
4.3. Principais dificuldades e desafios encontrados na leitura das narrativas digitais: A construção de sentido em textos literários em ambiente digital .....	71
<b>CONCLUSÕES.....</b>	<b>86</b>

<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>89</b>
<b>APÊNDICE 1- QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>98</b>
<b>APÊNDICE 2 – QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>101</b>
<b>APÊNDICE 3 – ENTREVISTA.....</b>	<b>104</b>
<b>APÊNDICE 4 – ENTREVISTA.....</b>	<b>106</b>
<b>APÊNDICE 5 – ENTREVISTA.....</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE 6 – ENTREVISTA.....</b>	<b>111</b>
<b>APÊNDICE 7 – ENTREVISTA.....</b>	<b>113</b>

## 1- INTRODUÇÃO

Com o advento das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) surgiram mudanças nas práticas de leitura, comunicação, interação e escrita. Os textos, antes impressos, passaram às telas dos computadores e se tornaram híbridos. Ou seja, eles associam imagens, sons, ícones etc., surgiu assim uma forma de narrativa que deixa de ser estática e linear e passa a ser hipertextual e multimodal. Essa maneira diferente de narrar, híbrida, possibilita diferentes modos de participação, cooperação e socialização que irão exigir do leitor conhecimentos que ultrapassam o limiar dos textos impressos.

Sobre esta nova forma de leitura e escrita Levy (2007) aponta que:

Na atualidade, é muito mais óbvio que as novas modalidades da cultura digital derivem de processos de transformação revolucionários que se desencadearam a partir do desenvolvimento das TIC digitais e é historicamente previsível que conduzam a transformações e consequências de maior alcance e transcendência que a revolução cultural operada pela escrita. (p. 247).<sup>1</sup>

Nesse sentido, essa digitalização, fruto da atual revolução das mídias, é ainda mais intensa do que as revoluções culturais anteriores, visto que ela impacta não somente os novos estágios da comunicação, mas também todo e qualquer tipo de texto, como coloca Manovich (2001)

Todas essas alterações mudam também a forma como os leitores processam as informações e constroem significados. Segundo Zacharias (2016, p. 16) “a reconfiguração dos objetos de leitura tem representado formas de participação e hábitos de leitura ubíquos, plurais, menos hierárquicos e menos lineares”. Dessa forma, ainda segundo a autora, a leitura

não se restringe exclusivamente à escrita alfabética, uma vez que outras habilidades serão necessárias para interpretar, compreender e significar elementos verbais e não verbais característicos dos textos e mídias que se integram aos já existentes. (ZACHARIAS, 2016, p. 17)

---

<sup>1</sup> Tradução nossa

O leitor em ambiente digital é assim, constantemente incentivado a desenvolver diferentes práticas de leitura em um espaço multimodal, o ciberespaço, que estimula a criação narrativa e a leitura de componentes que vão além do texto escrito.

Em vista disso, o presente trabalho tenta compreender como a narrativa digital tem transformado a forma como o aluno lida com os textos em diferentes suportes e quais são os principais desafios para a compreensão desse gênero textual. Além disso, na pesquisa tenta-se entender como o discente significa um texto que é relativamente fragmentado e não linear.

Vale destacar que a motivação da pesquisa surgiu de um interesse particular pela literatura bem como pela percepção de que seu espaço, estética e principalmente linguagem, com as tecnologias, ganhou uma faceta diferente que inovou as experiências de leitura e recepção dos textos literários pelo público leitor. Em um momento em que a literatura perde lugar na escola, nas páginas de jornais e na vida das pessoas (COMPAGNON, 2009), inovar seria uma excelente saída já que

a literatura só pode viver se se propõe a objetivos desmesurados, até mesmo para além de suas possibilidades de realização. Só se poetas e escritores se lançarem a empresas que ninguém mais ousaria imaginar é que a literatura continuará a ter uma função. No momento em que a ciência desconfia das explicações gerais e das soluções que não sejam setoriais e especialísticas, o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo. (CALVINO, 1995, p. 127)

É através deste espírito de mudança e inovação que emergiu o desejo de investigar e entender melhor esse novo espaço em que os textos literários começaram a transitar. Não pretendo na dissertação promover as tecnologias como a única saída para a leitura do texto literário e nem desprezar o cânone. Mas pretendo trazer para esse ambiente, pouco receptivo, textos que não se enquadram no que caprichosamente queremos chamar de literatura. Outrossim, ressalto ainda a importância de se unir os estudos de língua e literatura, uma vez que na maioria dos cursos de Letras e na pós-graduação, essas duas disciplinas são vistas como estanques e sem nenhum tipo de conexão. No entanto, há na literatura intertextos,

contextos, discursos e posicionamentos o que também constitui a materialidade dos estudos linguísticos (NASCIMENTO et. al., 2015, p. 5).

Sobre o desenho da dissertação, é importante ressaltar que ela será dividida em quatro capítulos. No primeiro capítulo constam esta introdução, os dados gerais, as perguntas da pesquisa, os objetivos, as questões metodológicas, os participantes que colaboraram com a investigação, como foi feita a coleta de dados e os instrumentos que foram utilizados para a realização da pesquisa.

No segundo capítulo, busca-se discutir como a literatura, através do ciberespaço, deixa de ser estática e linear e passa a possuir uma trama hipertextual que, não somente transformou o processo de leitura deste tipo de texto, mas também fez do leitor um coautor, alguém que possui liberdade de escolher caminhos e precisa lidar com as incertezas dos caminhos selecionados. Ademais, nesse capítulo também são abordadas questões referentes às narrativas, às narrativas digitais e haverá uma breve descrição das narrativas selecionadas.

O terceiro capítulo discorre sobre as características das narrativas digitais que podem ser hipertextuais, hipermídia e multimodais. Essas características irão exigir do leitor perspicácia para conseguir significar toda essa multimodalidade do texto narrativo.

No quarto capítulo, iremos discorrer sobre os problemas gerados na interação dos participantes da pesquisa com o *blog*. Também analisaremos quais são as tecnologias utilizadas por eles para a realização de leitura. Além disso, serão abordados quais os principais desafios e dificuldades encontradas por esses discentes na leitura das narrativas digitais e como são construídos os sentidos neste tipo de texto. Neste capítulo serão analisados os dados coletados.

Na conclusão os resultados serão discutidos em observância com as perguntas da pesquisa e os objetivos que foram estabelecidos. É necessário salientar que a relevância do trabalho está no fato de que as mídias digitais podem alterar de forma positiva o modo como se vê o texto. O computador faz parte da vida da maioria dos estudantes e o uso das tecnologias pode suscitar o gosto pela leitura e propiciar novas maneiras de processá-la. Desta maneira, este estudo pretende contribuir de forma significativa com todos aqueles que desejam entender como funciona o texto literário em ambiente digital.

## Dados gerais da pesquisa

### 1.1. Perguntas de pesquisa

- ✓ Como alunos da graduação do curso de Letras Português /Espanhol da Universidade Federal de Sergipe lidam com os textos em diferentes suportes?
- ✓ Quais as dificuldades e os desafios encontrados pelos discentes envolvidos na pesquisa para a realização da leitura das narrativas digitais?
- ✓ Como esses discentes conseguem dar significado ao que estão lendo nas narrativas digitais?

### 1.2. Objetivos

- Geral
  - ✓ Compreender como a narrativa digital tem transformado a forma como o aluno lida com os textos em diferentes suportes e entender como ocorre o processo de leitura deste gênero textual para um grupo de graduandos em Letras Português -espanhol da Universidade Federal de Sergipe.
- Específicos
  - ✓ Verificar como alunos da graduação do curso de Letras Português /Espanhol da Universidade Federal de Sergipe lidam com os textos em diferentes suportes;
  - ✓ Entender os problemas e desafios que os discentes envolvidos na pesquisa enfrentaram com a leitura da narrativa digital;
  - ✓ Verificar como é feita a construção de sentidos nas narrativas digitais para os alunos envolvidos na pesquisa.

### 1.3. Questões metodológicas

O método utilizado para o desenvolvimento desta pesquisa foi o descritivo-analítico. Ou seja, buscou-se descrever e analisar as informações coletadas no âmbito do grupo ou população estudado, nesse caso, os alunos da graduação em Letras Português/ Espanhol da UFS.

Além disso, a pesquisa possui uma natureza qualitativa porque teve “o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento” (OLIVEIRA, 2011, p. 24). Ademais houve uma tentativa de capturar a perspectiva dos participantes, isto é, de se examinar como os informantes encararam as questões que foram focalizadas (OLIVEIRA, 2011).

#### 1.3.1. Participantes da pesquisa

A pesquisa de campo foi composta por 7 alunos com idades entre 20-22 anos. Todos os alunos são do 6º período do curso de graduação em Letras Português/ Espanhol da Universidade Federal de Sergipe, localizada no município de São Cristóvão. Desses participantes 1 mora em Japaratuba, 1 em Lagarto, 1 em Estância, e 4 moram em Aracaju.

Todas as turmas de Letras Português/ Espanhol da Universidade Federal de Sergipe são de turno vespertino. A maioria dos discentes envolvidos na pesquisa não trabalha, dedica-se somente aos estudos e a projetos de iniciação à docência da própria universidade.

#### 1.3.2. Coleta de dados

A execução da pesquisa foi realizada no período de 1 junho a 15 de dezembro de 2017. No primeiro momento foi aplicado um questionário para conhecer melhor o perfil dos participantes. Depois, iniciou-se o trabalho com o *blog Mucho Gusto*, que foi construído para a realização da pesquisa na plataforma do *Wordpress*. Nesta fase foi pedido que os alunos lessem pelo menos duas das três narrativas selecionadas. Posteriormente foi pedido que os discentes respondessem a outro questionário para avaliar como se deu o processo de leitura das narrativas.

Os textos escolhidos estão todos em língua espanhola e são: *Gabriella Infinita* (1997), *Golpe de Gracia* (2006) ambos de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz e *Pentagonal: incluidos tú y yo* (2001) escrito por Carlos Labbé J.

Num terceiro momento, foram feitas as entrevistas com a finalidade de entender as dúvidas que a leitura das narrativas digitais causou, perceber as dificuldades que os alunos sentiram com os textos e compreender como eles conseguiram dar significado ao que estavam lendo.

#### *1.4. Instrumentos de pesquisa*

##### *1.4.1. Questionário*

Um dos instrumentos usados para o colhimento de informações nas pesquisas é o questionário. “Por questionário entende-se um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisado” (GIL, 2002, p. 114). Ele se constitui por ser “o meio mais rápido e barato de obtenção de informações, além de não exigir treinamento de pessoal e garantir o anonimato” (GIL, 2002, p. 115)

Sobre este tema Cervo et al. coloca que o questionário “possui a vantagem de os respondentes se sentirem mais confiantes, o que possibilita coletar informações e respostas mais reais (o que pode não acontecer na entrevista) (CERVO et al., 2007, p. 53)

Os objetivos dos questionários aplicados na pesquisa foram entender o uso que os alunos fazem das tecnologias digitais para a realização de leitura, obter informações sobre os conhecimentos que esses alunos têm da narrativa digital e por último entender como se deu o processo de leitura das narrativas. Desse modo, para responder a essas indagações foram aplicados 2 questionários com perguntas abertas e fechadas. As perguntas abertas tinham por objetivo dar maior liberdade de resposta aos participantes (*vide apêndices 1e 2*).

##### *1.4.2. Entrevista*

Outra maneira para a coleta de dados que foi utilizada na pesquisa foi a entrevista. De acordo com Gil (2002, p.117) “entre todas as técnicas de interrogação, a entrevista é a que apresenta maior flexibilidade”. Ela tem por

característica também o fato de ser “aplicável a um número maior de pessoas, inclusive às que não sabem ler ou escrever. [...] possibilita o auxílio ao entrevistado com dificuldade para responder, bem como a análise do seu comportamento não verbal” (GIL, 2002, p. 115).

Algumas vantagens de aplicação da entrevista para Rosa e Arnoldi (2006), em relação a outras técnicas tais como formulário e questionário, são que elas permitem obter uma grande riqueza informativa, intensiva, holística e contextualizada, justo por serem dotadas de um estilo especialmente aberto, visto que se utilizam de questionamentos parcialmente estruturados. Além disso, a entrevista, na visão dos autores, proporciona ao entrevistador uma oportunidade de esclarecimentos, junto aos segmentos momentâneos de perguntas e respostas, possibilitando, assim, a inclusão de roteiros não previstos, sendo esse um marco de interação mais direta, personalizada, flexível e espontânea. Desta maneira, ainda para Rosa e Arnoldi (2006), a entrevista cumpre um papel estratégico que pode prever erros antecipadamente e propicia tempo para a preparação de outros instrumentos técnicos necessários para a sua realização.

Pode-se dizer assim, que é a entrevista uma técnica mais flexível e bastante eficaz para a obtenção de dados científicos. Esta técnica tem como finalidade, de forma geral, colher informações sobre um determinado tema, podendo ter, além disso, por objetivo um assunto mais específico. Andrade (2010) coloca que

uma entrevista pode ter como objetivos averiguar fatos ou fenômenos; identificar opiniões sobre fatos ou fenômenos; determinar, pelas respostas individuais, a conduta previsível em certas circunstâncias; descobrir os fatores que influenciam ou que determinam opiniões, sentimentos e condutas; comparar a conduta de uma pessoa no presente e no passado, para deduzir seu comportamento futuro etc. (ANDRADE, 2010, p. 132)

A entrevista pode ser focalizada, parcialmente estruturada, totalmente estruturada ou despadronizada e não estruturada. A focalizada “embora livre, enfoca tema bem específico, cabendo ao entrevistador esforçar-se para que o entrevistado retorne ao assunto após alguma digressão” (GIL, 2002, p. 117). A parcialmente estruturada “é guiada por relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso” (GIL, 2002, p. 117). Já a entrevista totalmente estruturada “se desenvolve a partir de relação fixa de perguntas. Nesse caso, a

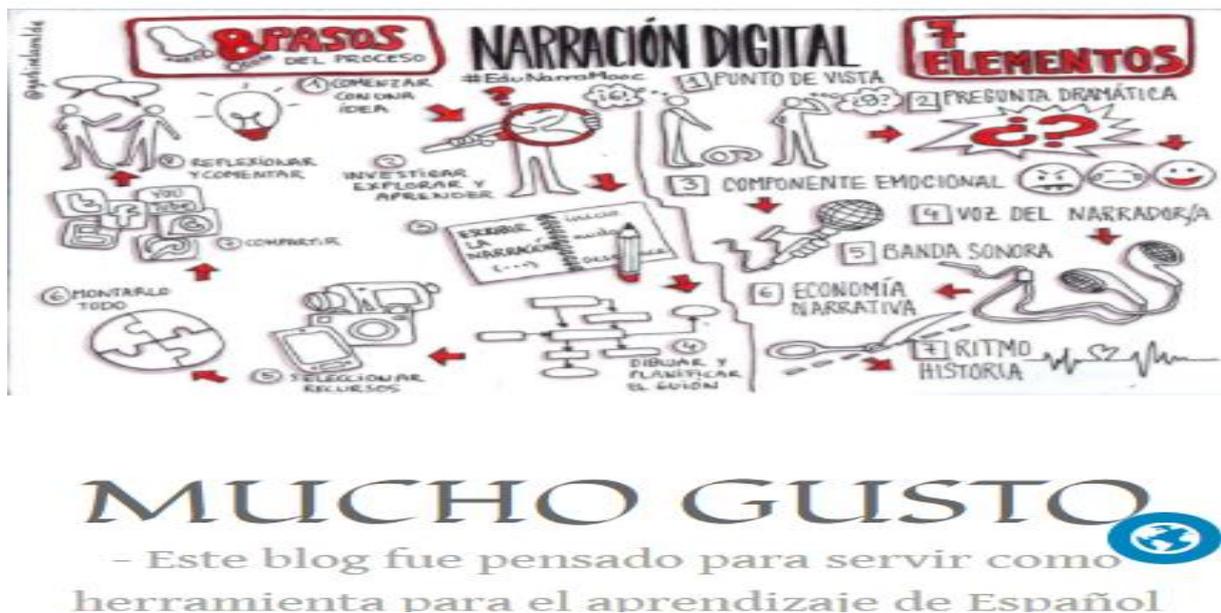
entrevista confunde-se com o formulário” (GIL, 2002, p. 117). Por último, na entrevista despadronizada e não estruturada “O entrevistado tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão” (MARCONI et al, 2010, p. 82).

As entrevistas que foram utilizadas na pesquisa, foram do tipo parcialmente estruturada. Elas foram efetuadas na fase final da investigação a fim de obter informações complementares a respeito da leitura dos textos selecionados. Foram analisadas somente as entrevistas mais relevantes para a pesquisa.

### 1.4.3. O Blog *Mucho Gusto*

Outra fonte que também auxiliou a pesquisa foi o trabalho com o *blog* intitulado *Mucho Gusto*, como ilustra na figura abaixo.

Figura 1: Cabeçalho do *blog*



Fonte: <https://hipercuentosdotblog.wordpress.com/inicio/>

O termo *Blog*, abreviação da palavra *weblog*, foi criado por Jorn Barger em 17 de dezembro de 1997, no entanto, essa abreviatura foi utilizada pela primeira vez somente em 1999 com Peter Merholz (ZAGO, 2008).

Uma característica interessante do *blog*, que o distingue de um site convencional, é

a facilidade com que se pode fazer registros para a sua atualização, o que o torna muito mais dinâmico do que os sites pois sua manutenção é mais simples e apoiada pela organização automática das mensagens, ou posts, pelo sistema, que permite que novos textos sejam inseridos sem a dificuldade de atualização de um site tradicional (BARBOSA; SERRANO, 2005, p. 7)

Nesse sentido, esse é um instrumento fácil de ser usado, que não exige nenhum conhecimento mais aprofundado em *software* ou em linguagem de informática, fatores decisivos para a escolha dessa interface específica na pesquisa. É relevante ressaltar também que o *blog*, pode ser muito importante para o ensino-aprendizagem, visto que ele “permite a convivência de múltiplas semioses, a exemplo de textos escritos, de imagens (fotos, desenhos, animações) e de som (músicas, principalmente)” (KOMESU, 2004, p.111); e a leitura e interpretação de todas essas linguagens, verbais e não verbais, quando é realizada de maneira eficaz, oportuniza que o aluno se envolva em diferentes práticas discursivas como coloca Senra e Batista (2011).

O blog *Mucho gusto* foi construído especialmente para esta pesquisa, como já mencionado. Seu intuito foi auxiliar aos discentes envolvidos na investigação com os temas relacionados à narrativa digital, visto que se tratava de um assunto novo para eles. O blog foi dividido da seguinte forma:

*Inicio*: ambiente reservado a uma apresentação introdutória;

*Enlaces*: espaço destinado às narrativas selecionadas. Aqui os alunos possuíam os links para acesso às obras;

*Sobre el autor*: local indicado para a apresentação do professor;

*Temas para discusión*: Ambiente destinado a discussão de alguns temas relativos à narrativa digital. Neste espaço os alunos podiam debater sobre os conteúdos propostos e emitir opiniões.

*Curiosidades*: lugar designado para que o aluno tivesse acesso a curiosidades sobre a literatura digital. Aqui, também era possível emitir pontos de vista sobre os temas que foram postados.

*Sítios*: área pensada para que fosse possível conhecer outras narrativas e o que ocorre no mundo da literatura digital.

Das categorias acima, trabalhou-se principalmente com as *curiosidades* e os *enlaces*.

### 1.5. *Grupo de Whatsapp*

Com o intuito de melhorar a comunicação entre os participantes e eu, foi criado um grupo no *Whatsapp*. Esse grupo serviria, a priori, para enviar lembretes, perguntar sobre a leitura das narrativas, etc. No entanto, por conta de alguns problemas com o manuseio do *blog*, o que falarei mais adiante no capítulo quatro, o grupo acabou servindo para debater os temas propostos também.

## 2- A LITERATURA NO CONTEXTO DIGITAL

### 2.1. *Ciberliteratura, literatura digital ou literatura eletrônica*<sup>2</sup>

A literatura tem aparecido no ensino tradicional, muitas vezes, como modelo de bem falar e escrever ou como pretexto para o aprendizado de gramática, aquisição de vocabulário e de estruturas sintáticas. De acordo com García Naranjo e Moreno (2001, p. 819):

Considerar a língua literária como modelo de bem falar tem sido uma ideia que recorreu toda a história da pedagogia, desde a Antiguidade [...] O estudante aprendia declamando os períodos ciceronianos, recitando Virgílio ou memorizando estruturas e frases mais ou menos estereotipadas. [...] O objetivo de qualquer ensino de uma segunda língua consistia em fazer que o aluno fosse capaz de ler grandes obras da literatura e da língua em questão em seu idioma original. Assim, o texto literário era o ponto de partida e de chegada de todo estudo relacionado com a língua materna e a segunda língua.

Esse método, no entanto, não valorizava a literatura como tal e desprezava a capacidade de significar do texto literário. Por conta de procedimentos metodológicos como este, a literatura foi perdendo espaço na escola e também o interesse dos aprendizes que viam este tipo de metodologia como pouco motivadora.

Para Compagnon (2009, p. 21) “o espaço da literatura tornou-se mais escasso em nossa sociedade”. Isto se deve ao fato de que “na escola a literatura é corroída por textos didáticos e na imprensa as páginas literárias mirraram”. Todorov (2010, p. 27) aponta que essa realidade acontece porque na tradição escolar “não se aprende acerca do que falam as obras, mas sim do que falam os críticos”. Desta forma a ênfase do ensino recai sobre si mesma e não sobre o seu objeto. “Os poemas e romances não conduzem à reflexão sobre a condição humana, sobre o indivíduo e a sociedade, o amor e o ódio, [...] mas sobre noções críticas tradicionais ou modernas” (TODOROV, 2010, p. 27).

Assim, a tradição do ensino de literatura esbarrou em vários problemas. A escola, muitas vezes ainda hoje, reforça e reitera um rígido sistema no qual se

---

<sup>2</sup> Utilizamos na dissertação esses termos como sinônimos.

prefere a comodidade da repetição de esquemas consolidados. Essa prática de uso do texto literário ignora que esse tipo de texto cria “um ambiente propício à interação e negociação de sentidos, cuja realização não seria possível sem a prática do pensamento reflexivo” (MENEZES, 2008, p. 19).

Com as Tecnologias da Informação e Comunicação, o texto literário ganhou um novo espaço, o ciberespaço. Esse novo espaço traz para a literatura várias formas de significar semioticamente; no texto se expandem então diferentes modos de representação que vão além da palavra escrita (PRIETO, 2015, p. 36). Essa multimodalidade permite, com a crise do ensino literário, a sobrevivência da literatura, visto que o texto pode ficar mais atraente e abranger um público mais amplo e com diversos letramentos (PRIETO, 2015, p. 36). Além disso, as tecnologias podem modificar inclusive a compreensão do que é literário ou não

Ao chamar essas obras “literatura”, meus coeditores e eu esperamos estimular as perguntas sobre a natureza da literatura na era digital. Uma obra artística deve conter palavras (ou sons que se aproximam de palavras, tais como a arte protossemântica da “poesia sonora”, como Steve McCaffrey a chama)? Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a “literatura”, precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na CLE. Proponho o termo “literário” para esse propósito, definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita. (HAYLES, 2009, p. 22).

O ciberespaço consolida então outras formas de entender e aprender a partir do texto literário, não somente à luz da estética tradicional, mas agora também a partir de outras mídias que possibilitam uma pluralidade de formas de conceber a literatura.

O termo ciberespaço, segundo Mattozo e Specialski (2000), foi utilizado pela primeira vez em 1984 na novela *Neuromancer*, de William Gibson. De acordo com o autor, o ciberespaço aparecia como

uma “alucinação consensual”, formada pelo conjunto de redes de computadores, à qual os personagens conectam-se por meio de chips implantados no cérebro. A Matrix é a mãe, o útero da civilização pós-industrial povoado por diversas tribos, onde cowboys circulam sempre em busca de informações vitais para suas empresas ou suas vidas. (MATTOZO E SPECIALSKI, 2000, p. 1)

O ciberespaço era na concepção de Gibson um ambiente virtual, uma espécie de Matrix, onde as informações sobre empresas e pessoas circulavam. Já Velloso (2008), numa visão mais moderna define o ciberespaço como um “ambiente que compõe a ágora eletrônica na cena contemporânea. Sob a égide de novas interfaces e da cibercultura, comprometidas por outras temporalidades e territorialidades”. É então nesse novo contexto que o texto literário começa a circular para uma nova configuração, o de ciberliteratura.

A palavra ciberliteratura surgiu na década de 1980. No ano de 1987, precedendo o gênero, nasce a primeira novela hipertextual, *Afternoon: a story*, desenvolvida por Michael Joyce a partir do programa *Storyspace*. O romance foi publicado em formato digital, através do *Eastgate Systems*, um grupo que se dedicava a publicar trabalhos hipertextuais. (CIAMPAGNA, 2016).

No ano de 1991, Pedro Barbosa funda o Centro de Estudos sobre o texto Informático e Ciberliteratura (CETIC) na Universidade Fernando Pessoa. Esse centro se propunha a estudar e refletir sobre “as novas modalidades de texto nascidas com o advento da informática e das novas tecnologias digitais — em particular: o texto automático, o texto dinâmico e o hipertexto” (BARBOSA, 1998, p. 181). Barbosa entendia por ciberliteratura “um procedimento criativo novo, nascido com a tecnologia informática, em que o computador é utilizado, de forma criativa, como manipulador de signos verbais e não apenas como um simples armazenador e transmissor de informação, que é seu uso corrente”. (BARBOSA, 1998, p. 182)

Viire (2006, p. 2), agrega ainda que ciberliteratura ou literatura eletrônica são

(a) Todos os textos literários disponíveis nas redes, cobrindo tanto a prosa quanto a poesia que aparecem em sites e blogs de escritores profissionais, em antologias digitais e em revistas literárias online.

(b) Textos literários não profissionais disponíveis na internet, cuja inclusão na análise literária expande as fronteiras da literatura tradicional. Aqui a rede funciona, antes de tudo, como um espaço independente de publicação, abraçando os sites de escritores amadores, portais de grupos de jovens autores ainda não reconhecidos.

Para Viires (2006), a literatura eletrônica aceita como literatura não somente textos consagrados de autores canônicos, mas todo texto que seja produzido para o meio digital, independentemente de quem o produziu.

Morales (2014, p. 1) acrescenta ainda que a ciberliteratura é

un término utilizado para hacer referencia a la creación literaria realizada para un entorno virtual. Es equivalente a los términos *electronic*

*literature* y *digital literature*, notadamente más utilizados en el mundo anglosajón. La literatura electrónica o ciberliteratura comprende un conjunto de manifestaciones que, con la finalidad estética propia de esta forma artística, constituyen una nueva manera de entender lo literario a partir de las posibilidades tecnológicas abiertas por el desarrollo del entorno digital. Una de sus características esenciales es la imposibilidad de acceso a las mismas fuera de dicho entorno, por lo que no debe ser confundida con la literatura digitalizada, entendiendo por esta última la que resulta de la reproducción digital de textos ya existentes en formato papel o creaciones que, aunque no estén precedidas por su publicación en papel, responden a las mismas características de aquellas y pueden ser leídas como tales.

A literatura eletrônica compreende assim, somente formas literárias que foram criadas exclusivamente para o meio digital. A ciberliteratura não pode ser publicada por meio de material impresso porque usa recursos eletrônicos que o livro não comporta, como o hipertexto por exemplo. (*Observar figura 2*)

Figura 2: Características da ciberliteratura



Fonte: (MORALES, 2014)

Barbosa (1998, p. 182) acrescenta ainda que na ciberliteratura o computador funciona

como “máquina aberta”, ou seja, uma máquina em que a informação de entrada ou *input* é diferente da informação de saída ou *output* (por oposição às “máquinas fechadas”, como é o caso de um gravador áudio ou vídeo, onde a informação de entrada é igual à informação de saída). O computador

no seu todo (hardware mais software) equivale a uma “máquina semiótica” criadora de informação nova, o que conduz a uma alteração profunda em todo o circuito comunicacional da literatura no que concerne à criação, ao suporte e à circulação da mensagem.

A criação literária digital é um processo que envolve, não somente peculiaridades estéticas próprias, mas também atributos técnicos específicos da informática.

Sobre esses atributos técnicos, Rodríguez Ruiz (s.d., p. 261), usando a teoria de Janet Murray, destaca quatro características: a sucessividade, a participação, a especialidade e o enciclopedismo.

Sobre sucessividade o autor aponta que os computadores estão desenhados para seguir instruções. Isso significa que as operações, por mais complexas que sejam, são dependentes umas das outras. Sobre a participação Rodríguez Ruiz coloca que participar significa que a capacidade de resposta do computador é muito grande e dependendo das regras ou instruções que contenha, o usuário pode ter certa liberdade de ação dentro do programa. No que diz respeito à especialidade, o autor sublinha que o computador tem um considerável poder para representar espaço. As pessoas não se sentem vendo algo, mas veem a possibilidade de recorrer nesse algo e navegar através do espaço representado. Por último, sobre o enciclopedismo, Rodríguez Ruiz aclara que esta propriedade surge da capacidade que os computadores possuem de armazenar e conectar informações. Ao artista, esta propriedade enciclopédica oferece uma grande quantidade de detalhes o que se estende profusamente em sua expressão. A multiplicidade de caminhos que o hipertexto permite se deve, na verdade, à capacidade enciclopédica dos computadores.

Assim, para que qualquer texto literário seja produzido em meio digital, o autor precisa entender que, além de possuir uma estética diferente, a literatura digital exige técnicas distintas, que precisam ser levadas em consideração no seu momento de produção.

No que diz respeito a estética da ciberliteratura, Rodriguez Ruiz (s.d., p. 260-261), ainda usando as teorias de Murray, pontua três elementos estéticos importantes da literatura eletrônica: a imersão, a atuação e a transformação.

Por imersão o autor entende a experiência de estar em um lugar fictício muito elaborado. Isto ocorre tanto na literatura quanto no cinema porque é algo

próprio da narrativa que traz à tona uma “realidade virtual”. “Em um meio como o computador, caracterizado por ser participativo e espacial, onde o leitor se encontra efetivamente envolvido na narração, ocupando um lugar nela e atuando sobre ela, esta experiência tem uma grande intensidade”<sup>3</sup>. Já por atuação Rodríguez Ruiz considera esta como a possibilidade de efetuar ações significativas no interior da narração e ver ali mesmo os resultados das decisões e eleições que se tomam. No entanto, “a atuação vai além da participação e da atividade que implica o uso do mouse ou de um controle para se movimentar através de uma hipermídia. A atuação é o prazer de manipular ou dar forma aos materiais ou objetos; de passar por um lugar desconhecido”<sup>4</sup>. Por fim, sobre transformação, o autor propõe que se trata das oportunidades que oferece o computador para mudar de aparência que é o que promove o prazer da transformação. Praticamente tudo o que o computador apresenta pode mudar e isto pode ser algo muito sedutor para a narrativa participativa. Ela convida o usuário a desenvolver ações sendo um personagem da narração, esquecendo-se de si mesmo.

Já Stven Holtzman (*apud* Rodríguez Ruiz, s.d.), em *Estética de lo digital*, acrescenta mais seis propriedades que qualificam a estética virtual: a descontinuidade, a interatividade, o dinamismo e vitalidade, os mundos etéreos, os mundos efêmeros e a fomentação das comunidades virtuais.

Sobre a descontinuidade, o autor coloca que os mundos digitais são descontínuos, ou seja, não possuem percursos predeterminados, logo, as decisões e eleições variam de acordo com os interesses do leitor. No que diz respeito à interatividade, Holtzman explica que se trata de uma experiência digital que não é passiva, ela demanda a participação. A obra não se define pelo trabalho privilegiado de um artista em seu pedestal, mas pela interação entre obra e público. Já sobre o dinamismo e vitalidade, estes geram, na visão do autor, uma gama de possibilidades de realização, de modo que, à maneira do improvisado no jazz, se requer um alto dinamismo para a interpretação. Além disso, não há uma experiência estética única, o que faz com que a narrativa digital seja um objeto de muita vitalidade. Quanto aos mundos etéreos, Holtzman coloca que o ambiente digital é etéreo. Isso porque não existe nenhuma materialidade que o sustente. Em contraste com as palavras físicas,

---

<sup>3</sup> Tradução nossa

<sup>4</sup> Tradução nossa

não existe limites de resolução e o foco da atenção do texto se potencializa desde a tradicional página escrita em duas dimensões até o espaço tridimensional. Em relação aos mundos efêmeros, o autor sustenta que os bits existem somente instantaneamente. Ainda as imagens que parecem estáticas ou os efeitos de persistência digital dependem de uma continua computação. As linguagens de programação estão desenhadas para a sua perpétua atualização. É na execução do programa que se realiza a obra. Por último, no que concerne ao fomento das comunidades virtuais, Holtzman sublinha que a dissolução das barreiras de um tempo e espaço, promovidas pela conexão das pessoas na rede, promove a constituição de comunidades virtuais, gerando uma nova forma de consciência global.

Desta maneira, a ciberliteratura traz novos paradigmas estéticos que não são os da literatura clássica. Além disso, ela rompe com a tradição dos textos literários canônicos e reinventa a forma de produção, leitura e percepção deste gênero textual.

## *2.2. O gênero narrativo: Revendo conceitos*

Narrar, de acordo com Gancho (2002, p.6) “é uma manifestação que acompanha o homem desde a sua origem”. Segundo a autora, as gravações em pedra nos tempos das cavernas, os livros que condensam histórias e dogmas de um povo, a Bíblia e mais modernamente filmes de cinema, novelas, peça de teatros, vídeo games etc., são exemplos de narrativas. Assim, quando pensamos em narrativa, pensamos em um término que abarca não somente o gênero literário, mas também outros campos.

O gênero narrativo, no entanto, “é um tipo de texto literário, definido de acordo com a estrutura, o estilo e a recepção junto ao público leitor ouvinte” (GANCHO, 2002, p. 6).

Implica um grau de consciência sobre o uso das palavras, sobre a elaboração e a forma da narração, sobre sua organização e especialmente sobre o efeito que produz. E como é um exercício que busca e ao mesmo

tempo exige atenção, a narrativa é exercida por quem conta e por quem a recebe (RODRIGUEZ, 2004, p. 96)<sup>5</sup>

Assim, em literatura narrar é criar através da palavra, acontecimentos dentro de um espaço/ tempo. Esses acontecimentos são logicamente organizados e buscam prender a atenção do leitor.

Sobre gênero, Bakhtin (1992b, p.304) coloca que os gêneros são modelos de texto que funcionam como articuladores entre o enunciador e o destinatário, mediante determinada situação de produção, e são os organizadores da fala e da subjetividade humana. O autor vê os gêneros com um enfoque discursivo-interacionista em que as palavras são definidas por trocas sociais em contextos específicos, o que faz com que os gêneros sejam múltiplos. De acordo com Marcuschi (2003, p. 10) “existem estudos, feitos por linguistas alemães que chegaram a nomear mais de 4000 gêneros. Daí a desistência progressiva de teorias com pretensão a uma classificação geral dos gêneros”.

Para entender melhor o conceito de gênero de Bakhtin, é preciso entender antes a concepção de linguagem do autor. É a partir deste princípio que decorre o conceito de dialogismo, enunciação e por último a noção própria de gênero.

A definição de linguagem na teoria bakhtiniana perpassa a noção de um sujeito sócio- histórico em uma situação de interação. Desta maneira, para que exista a linguagem é necessário que haja um movimento dialógico, ou seja, é necessário que existam gestos de resposta por parte do leitor em um constante movimento de aproximação e distanciamento. Esse sujeito histórico produziria então enunciados que em realidade seriam acontecimentos que exigem uma situação histórica, constatação dos atores sociais, participação de uma cultura comum e o estabelecimento de um diálogo. Logo, é a partir da linguagem que Bakhtin desenvolve o conceito de dialogismo. Este conceito afirma que todo dizer se desenvolve a partir de outros dizeres. Ou seja, nosso dito é sempre constituído por outros ditos, pela voz do outro, o que exclui qualquer abordagem individual de linguagem. A língua é assim uma interação social que se concretiza na enunciação.

Por enunciação Bakhtin coloca que esta pode ser entendida como o produto de uma interação que acontece em um determinado contexto sócio ideológico. Ou

---

<sup>5</sup> Tradução nossa

seja, a enunciação é norteadada por uma orientação social e acontece de forma mental. Os significados e o tema são partes que constituem a enunciação e esses dois conceitos só podem ser apreendidos dentro de uma interação. A significação seria a parte abstrata da palavra o que abrange os sentidos que estão no dicionário. Já o tema seria estabelecido pela ligação entre os interlocutores, sendo determinado pela interação e entendido como um fenômeno histórico. Para Bakhtin o tema é algo sempre novo e que é constituído por sentido e significação.

Sobre os gêneros, Bakhtin (1997) coloca que eles se baseiam em três dimensões que seriam: o conteúdo temático, a construção composicional e o estilo. Por conteúdo temático o autor entende os chamados objetos do discurso como coloca Rodrigues (2005); já a construção composicional seria a estrutura formal que podem ser mais padronizadas, como acontece com os documentos oficiais, ou não. Por último, o estilo estaria relacionado com as questões individuais tais como o vocabulário, as estruturas frasais, as preferências gramaticais etc. Sobre o estilo, o autor coloca ainda que ele é "indissociavelmente vinculado a unidades temáticas determinada e a unidades composicionais: tipo de estruturação e de conclusão de um todo, tipo de relação entre o locutor e os outros parceiros da comunicação verbal." (BAKHTIN, 1997, p. 284).

Bakhtin (1997) classifica ainda os gêneros em primários, que seriam as falas cotidianas, as reuniões familiares sociais etc., e secundários, que abrange a linguagem filosófica, as obras literárias, os textos científicos entre outros. Para o autor os textos literários são os mais propícios à subjetividade e refletem bem a individualidade o que não acontece com todos os gêneros. Bakhtin (1992 b, p. 285) aponta ainda que o gênero literário possibilita mudanças na aprendizagem, desenvolve a fala e a escrita, por ser mais elaborado, e promove uma ruptura, um estranhamento e um distanciamento crítico fazendo com que o leitor responda subjetivamente ao enunciado, concordando ou não, influenciando, sugerindo e até mesmo modificando a realidade. Para Bakhtin, os gêneros literários também deixam repercutir

as tendências mais estáveis, "perenes" da evolução da literatura. O gênero sempre conserva os elementos imorredouros da arcaica. É verdade que nele essa arcaica só se conserva graças à sua permanente renovação, vale dizer, graças à atualização. O gênero sempre é e não é o mesmo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo. O gênero renasce e se renova em cada nova etapa do desenvolvimento da literatura e em cada obra individual

de um dado gênero. Nisto consiste a vida do gênero. Por isso, não é morta nem uma arcaica com capacidade de renovar-se. O gênero vive do presente mas sempre recorda o seu passado, o seu começo. É o representante da memória criativa no processo de desenvolvimento literário. É precisamente por isto que tem a capacidade de assegurar a unidade e a continuidade desse desenvolvimento (BAKHTIN, 1997, p. 106).

Assim, para Bakhtin a literatura possui uma capacidade de permanecer e ao mesmo tempo de se renovar. De viver no presente sem, contudo, apagar o seu passado e a sua memória.

O gênero narrativo de acordo com Gancho (2002) derivou do gênero épico, ele possui também, ainda de acordo com a autora, algumas especificidades ou elementos que serão listados mais adiante. Antes, é interessante ressaltar que

embora os gêneros textuais não se caracterizem nem se definam por aspectos formais, sejam eles estruturais ou linguísticos, e sim por aspectos sociocomunicativos e funcionais, isso não quer dizer que estejamos desprezando a forma. Pois é evidente, como se verá, que em muitos casos são as formas que determinam o gênero e, em outros tantos serão as funções. Contudo, haverá casos em que será o próprio suporte ou o ambiente em que os textos aparecem que determinam o gênero presente. (MARCUSCHI, 2003, p. 2)

Desta forma, ainda que que os gêneros não se caracterizem basicamente por aspectos formais, estes aspectos e o suporte são importantes na hora de identificá-lo. Assim, a expressão 'mesmo gênero' não é automaticamente equivalente, desde que o texto não esteja no mesmo suporte, como coloca Marcuschi. "Estes aspectos sugerem cautela quanto a considerar o predomínio de formas ou funções para a determinação e identificação de um gênero" (MARCUSCHI, 2003, p. 3).

Os aspectos formais do gênero narrativo, ou os elementos que compõem a narrativa, para Gancho (2002) são:

1. *Enredo*: O enredo é o tema ou o assunto principal da narrativa. Ele pode ser contado de maneira linear ou não. É interessante ressaltar que nas narrativas geralmente existe uma exposição, começo da história; uma complicação que é o momento em que se desenvolve o conflito; um clímax, que é o ponto onde existe mais tensão na história e um desfecho, momento em que acontece a solução dos conflitos.

2. *Verossimilhança*: São as verdades dentro da obra. Os acontecimentos de uma história não precisam ser reais, eles precisam apenas ser verdadeiros para o leitor. A Poética de Aristóteles entendia que “pelas precedentes considerações se manifesta que não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade” (Aristóteles, 1984).

3. *Personagens*: São as pessoas que fazem parte da história. Eles podem ser protagonistas, personagens principais; antagonistas, os anti-heróis; ou ainda secundários, que são todos os que não são protagonistas. É interessante ressaltar, no entanto, que os personagens também podem ser objetos inanimados, desde que eles sejam de alguma forma uma parte importante da história.

4. *Tempo*: é o período em que a história se passa. Esse tempo pode ser cronológico, quando segue uma ordem nos acontecimentos, ou psicológico, quando os fatos não são lineares e sucedem de acordo com a percepção dos personagens.

5. *Espaço*: é o local onde os acontecimentos se desenvolvem. O espaço pode ainda ser físico, campo, praia, cidade etc. ou psicológico, que se ambienta no interior dos personagens.

6. *Ambiente*: de acordo com Gancho (2002, p. 23) o ambiente “é o espaço carregado de características socioeconômicas, morais, psicológicas, em que vivem os personagens”.

7. *Narrador*: O narrador é aquele que conta a história ou narra os fatos. Ele pode ser de terceira pessoa, aquele que está de fora dos acontecimentos e expõe tudo de forma imparcial; onisciente, aquele que conhece todos os meandros da história; onipresente, está presente em todos os lugares; intruso, aquele que mantém um diálogo com o leitor e personagem; aquele que participa da história como um personagem.

Embora a narrativa não seja somente forma, como já dito, ela possui alguns componentes que podem ser encontrados nesse tipo de texto em geral. Entretanto, mais que elementos estruturais, narrar é, antes de qualquer coisa, contar histórias e

essas histórias nunca são neutras. Elas possuem interesses e esses interesses são essencialmente éticos, “no sentido de que o que consideramos comunicável e memorável é também o que consideramos valioso” (KEARNEY, 2012, p. 428). O texto literário, desta maneira, não visa somente a análise linguística, ele visa transmitir aspectos relevantes para a experiência humana. Para tanto, a literatura necessita significar para poder transformar a vida de quem a lê.

Longe de ser eticamente neutra, cada história busca nos persuadir, de um jeito ou de outro, sobre o caráter avaliativo de seus atores e de suas ações. Quer abracemos ou não estas situações retóricas e morais, não podemos fingir que elas não estejam presentes no efeito do texto sobre nós. As histórias alteram nossas vidas quando retornamos do texto para a ação. Cada história possui uma carga. E se é verdade dizer que nenhuma história é boa ou ruim, e que o pensamento é que faz dela uma coisa ou outra, isso só vale até certo ponto. Certamente empregamos nossos próprios pressupostos éticos a cada vez que respondemos a uma história, mas sempre temos algo a que responder (KEARNEY, 2012, p.429)

Assim, os benefícios da literatura vão muito além do que nos diz as teorias do texto ou do que a prática escolar faz deles (TODOROV, 2010, p. 6). A literatura, através de suas histórias, nos ajuda a viver. Isto ocorre porque o texto literário fala do mundo, a partir da ficcionalidade e justo por essa razão é que podemos redescobrir, através da escrita, a nossa identidade, os nossos preceitos morais etc. (TODOROV, 2010). Deste modo, a literatura “tem um papel formador da personalidade, mas não segundo as convenções; seria antes segundo a força indiscriminada e poderosa da própria realidade” (CANDIDO, 2011, P. 176).

### 2.3. *A Narrativa digital*

Tudo é mudança; tudo cede o seu lugar e desaparece.

Eurípedes

As tecnologias trazem consigo uma nova forma de contar histórias. Caracterizada como narrativa digital, *digital storytelling* ou *relatos digitales*, essa nova forma potencializa a interação e a participação dos usuários através de recursos hipermídia. Desta maneira, nasce um novo gênero narrativo que combina a

arte de contar histórias com uma enorme variedade de mídias (ROBIN, 2008). É interessante ressaltar que

foram as tecnologias, em especial as ligadas à área da comunicação, que propiciaram o surgimento de novos gêneros textuais. Por certo, não são propriamente as tecnologias *per se* que originam os gêneros e sim a intensidade dos usos dessas tecnologias e suas interferências nas atividades comunicativas diárias. Assim, os grandes suportes tecnológicos da comunicação [...] por terem uma presença marcante e grande centralidade nas atividades comunicativas da realidade social que ajudam a criar, vão por sua vez propiciando e abrigando gêneros novos bastante característicos. Daí surgem formas discursivas novas [...]. Seguramente, esses novos gêneros não são inovações absolutas, quais criações *ab ovo*, sem uma ancoragem em outros gêneros já existentes. [...] A tecnologia favorece o surgimento de formas inovadoras, mas não absolutamente novas (MARCUSCHI, 2003, p. 2)

A mudança de suporte favorece então o surgimento de um gênero diferente que tem suas bases na narrativa tradicional, adaptado ao meio em que se encontra e que é utilizado para a sua transmissão.

Sobre essa capacidade que o gênero possui de mudar, Bakhtin (1992b, p. 279) coloca que os enunciados são “tipos relativamente estáveis” o que os torna passíveis de variação uma vez que possuem formas mais plásticas que as formas da língua escrita, que estão sob a égide de um complexo sistema de normas. Deste modo, como na perspectiva bakhtiniana os gêneros são discursivos, eles possuem então a capacidade de transmutar e adquirir particularidades. Sobre isso, o autor coloca que uma carta pessoal dentro de um romance, deixa de ser uma carta pessoal e passa a ser parte do romance. Ou seja, a carta, gênero primário, é absorvida e assimilada pelo romance, gênero secundário. Bronckart (1999, p. 73-74), ainda sobre esse tema aponta que “alguns gêneros tendem a desaparecer [...], mas podem, às vezes, reaparecer sob formas parcialmente diferentes; alguns gêneros modificam-se [...]; gêneros novos aparecem [...]; em suma, os gêneros estão em perpétuo movimento”. Destarte, os gêneros não são estanques e variam com o passar do tempo e de acordo com o suporte.

A Storytelling Association (DSA)<sup>6</sup> salienta o caráter evolutivo da narrativa

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://librarydigitalstorytelling.wordpress.com/what/>

the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen

Mais uma vez, se destaca a capacidade que as narrativas têm de se adaptar e explorar os recursos que a tecnologia oferece.

Sobre as tecnologias e a narrativa digital, Vouillamoz (2000) aponta que os sistemas eletrônicos e multimídia são capazes de nos brindar novos conteúdos literários. Para o autor, narrar digitalmente significa enfrentar um novo paradigma discursivo que organiza o sistema da escrita eletrônica de modo não linear e baseado nas estruturas de rede. Leslie Rule, membro da DSA, acrescenta ainda que “digital stories derive their power by weaving images, music, narrative and voice together, thereby giving deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights”. Assim, por narrativas digitais pode-se entender como sendo

um objeto virtual capaz de pôr em dinâmica não só uma dimensão técnica, mas também uma dimensão estética; isto é, a possibilidade de afetar a experiência sensível a partir de usos artísticos de diversas técnicas, com o que emerge um tipo peculiar de relato: o relato digital<sup>7</sup> (RODRIGUEZ, 2007, p. 80)

Desta maneira a narrativa digital utiliza os recursos tecnológicos e abarca dimensões tanto estéticas quanto técnicas; além de fazer uso de recursos artísticos e linguísticos e permitir o nascimento de formas nativas dos meios digitais.

Sobre a questão da linguagem, Palacio (2010, p. 69 – 70)<sup>8</sup> aponta que

Pode-se dizer que a linguagem e o mundo são inseparáveis e ambos formam um tecido de relações sem pontos de referência fixos. Define-se a narrativa digital como um sistema simbólico de comunicação, fundamentado em uma relação convencional entre significantes, significados, imaginários, representações mentais e relações lógicas entre ditas representações, não se pode dizer que a linguagem seja exclusiva da linguística e é necessário admitir a existência de diversas formas de linguagem, como o plástico, o arquitetônico, o de padrões, o musical, o de sons e o ruído, assim como a imagem, o olfato, as coisas, as expressões, as emoções, as construções, os

---

<sup>7</sup> Tradução nossa

<sup>8</sup> Tradução nossa

espaços, os lugares, enfim tudo aquilo que tem em si mesmo um significado comunicável a partir de um sistema de signos. Como terminação polissêmica, a linguagem, é o que permite perceber e compreender mensagens, é o que autoriza que alguém receba sentidos e significados a partir de convenções estabelecidas e reaja em frente e a partir dos cânones comunicativos

As narrativas apresentam então diversas formas de linguagem que significam dentro da história e permitem que o leitor compreenda a mensagem e dê sentidos ao que está lendo. E somente assim, através da linguagem verbal e não verbal, é que dentro da narrativa digital, se estabelece a comunicação.

Como derivada da narrativa tradicional, a narrativa digital mantém alguns atributos da narrativa tradicional tais como: personagens, enredo, tempo, espaço, ambiente, etc. No entanto, a essas peculiaridades, podem-se adicionar outras como coloca Palacio (2010, p. 63)<sup>9</sup> que são:

- ✓ A função central da narrativa digital é a necessidade de construir sistemas de representação, explicação e análise através de uma complexa rede de relações perceptivas;
- ✓ A linguagem narrativa é mais espacial que temporal por estar composta de fragmentos descontínuos e marcos não lineares. Está lógica convida o leitor a fazer valer sua inteligência, participando de um jogo de combinações e relações.
- ✓ O narrador passa a ser um organizador capaz de compilar as narrativas; ele possui a capacidade de confrontar as multiplicidades de caminhos para representar uma realidade em uma só imagem;
- ✓ As imagens cumprem uma função tanto narrativa como descritiva;
- ✓ A palavra tem uma função explicativa e adquire um rol significativo na medida em que se entrega a estímulos articulados por sons (gravação de vozes, oralidade) e pequenos textos. Assim, tem-se a ilusão de que o leitor pode transpassar os signos, sem a necessidade de mediações;
- ✓ A textualidade digital é feita através de vínculos eletrônicos que podem adotar a forma de palavras, imagens, som, vídeo etc.
- ✓ As produções da narrativa digital integram o processo criativo com o processo receptivo em um mesmo espaço de representação, participação e jogo;

---

<sup>9</sup> Tradução nossa

✓ Os materiais narrativos são uma espécie de indicadores que contribuem para outorgar significados, para que o leitor assuma e proponha sua visão; ou seja, o leitor também é produtor do texto quando entende que narrar é criar mundos fazendo uso da memória que alimenta sua capacidade discursiva;

✓ É necessário questionar a validade das formas clássicas de recepção, reconhecendo a experiência comunicativa como o complemento necessário do processo criativo e, conseqüentemente, apontar para a percepção fragmentada da narrativa, convertendo-a em motivo de exploração para representar, sem restrições, aquilo que se deseja expressar;

✓ O narrador pode utilizar mecanismos de tempo olhando para atrás (analepse) ou para frente (prolepse);

✓ A narrativa digital outorga ao ser humano sua capacidade criativa. Este pode produzir objetos que suportam, vinculam e direcionam informação;

✓ A dimensão tecnológica se converte em valor quando se utiliza para estabelecer comunicações participativas;

✓ A narrativa digital gera um distanciamento da eterna busca por encontrar a verdade, ao reutilizar o material descritivo para dividir seu uso convencional e abrir seu significado a outras referências menos habituais; procedimento metafórico que conduz à virtualidade do mundo e suas múltiplas realidades.

Assim, a narrativa digital possui suas particularidades, que a diferem do texto narrativo tradicional. A essas particularidades mencionadas, podemos agregar outras, tais como: narrativas digitais são narrativas que podem ser hipermídia, hipertextual e, dessa maneira, elas geralmente apresentam diversos modos de representação. No terceiro capítulo trataremos essas características que também são inerentes ao texto narrativo em ambiente digital.

#### 2.4. Das narrativas selecionadas

Foram selecionados para a realização da pesquisa três narrativas digitais como já dito: *Gabriella Infinita* (1997), *Golpe de Gracia* (2006) ambos de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz e *Pentagonal: Incluidos tú y yo* (2001) de Carlos Labbé J. *Gabriela Infinita* começou de forma impressa, com um livro em 1995 que logo

depois, em 1997, passou a uma versão hipertextual e por último para uma versão hipermídia. Trata-se de um texto interativo, descentrado e que possui uma vocação audiovisual, por essas razões o formato de livro não acomodou bem a história de acordo com o descrito no próprio site pelo autor.

O texto narra a história de Gabriella Angel, uma jovem mulher de 22 anos, nascida na cidade de Bogotá, nos anos de 1970, que se encontra em uma estranha situação. Grávida de seu amante desaparecido, Federico Soler, e em meio a uma cidade semidestruída pela guerra, Gabriella tenta descobrir o paradeiro do pai do seu filho. Sua situação, no entanto, a impede de se mover rapidamente e também deforma os seus sentidos. Abandonada e socialmente marginalizada, Gabriella perde totalmente a noção da realidade e acaba se fechando em um espaço mínimo de um quarto de hospedagem que está cheio de lembranças de Federico. A vida pessoal de Gabriela se encontra tão destruída quanto a cidade, e em meio a essa bagunça do quarto em que se encontra, ela começa a desvendar o enigma do desaparecimento do seu amante. Ao fim, quando Gabriella descobre o que aconteceu, entra em um total desequilíbrio mental e emocional que beira a loucura.

A história pode ser lida em três perspectivas diferentes: a de Gabriella, que ao final descobre a sua própria condição, a de Federico e a de outras pessoas que estão em uma hospedagem adjacente a de Gabriella e terminam envolvidas na história. No final, essas pessoas descobrem que elas mesmas não passam de personagens de uma obra cinematográfica de ficção idealizada por Federico.

Paralelamente a história de Gabriella, outras histórias que fazem parte da mesma narrativa são desenvolvidas: *Mujeres* (história sentimental de Federico), *El Guerrero* (história de um esquizofrênico), *Dominoes* (história dos anos 70), *Voces* (história de um personagem da época) e *semblanza* (autobiografia de Federico)

Figura 3: Página inicial da narrativa *Gabriella Infinita*



Fonte: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/portada.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/portada.htm)

Em *Golpe de Gracia* é contada a história de Amaury, um padre de 75 anos que se encontra em estado muito grave na UTI. A beira da morte, ele escuta coisas não muito agradáveis dos seus visitantes e não entende as razões do que está acontecendo. Para tanto, Amaury faz um retorno ao passado, na tentativa de entender melhor sua situação do presente. De acordo com Rodriguez (2009), a narrativa é uma hipermídia interativa que combina texto, ilustração, áudio, animação e programação.

A história coloca o leitor no papel de um jornalista que precisa descobrir quem tentou matar o padre. Para isso é preciso conhecer as pessoas que fazem parte da vida do personagem e escolher caminhos através de diferentes espaços. A obra se compõe de três mundos narrativos: *Cadáver exquisito*, *línea mortal* e *Muerte Digital*

Figura 4: Possíveis caminhos da narrativa *Golpe de Gracia*



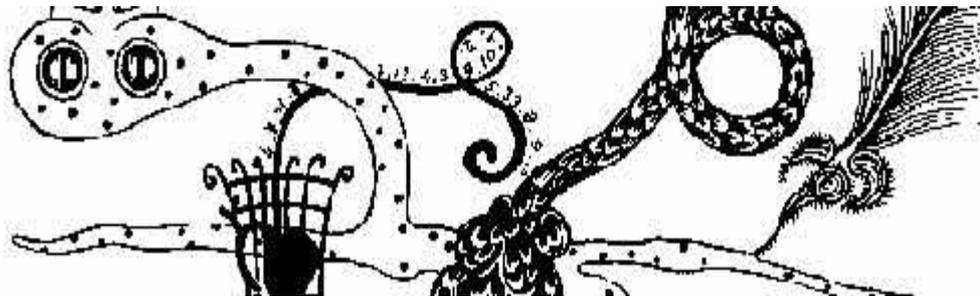
Fonte: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/index.html>

É interessante ressaltar que em *Cadáver Exquisito*, é feita uma alusão clara ao experimento *Cadáver Esquisito* das Vanguardas. Esse experimento consistia em uma técnica tanto de escrita quanto de pintura utilizada pelos escritores surrealistas do século XX.

Escrever/Jogar um cadáver esquiso implica muitas variáveis, a partir desse jogo desenvolve-se a intuição, a adivinhação, o automatismo, o acaso e a coincidência, em uma produção imprevisível. Tais características geram uma condição cênica entre os participantes, colocando-os em situação, daí a tentativa de compreender esse procedimento surrealista também como performance, somada à visão libertária e mística dos propósitos da vanguarda francesa. O ato coletivo da escrita torna-se o ponto ideal para se colocar em prática o vaticínio de Lautréamont, de que a poesia seria feita por todos, atacando frontalmente a autoridade do autor, esse pleonasma que ratifica a centralidade do “eu”. É justamente nesse ponto de contato que o atrito entre o impensado e o onírico constrói um ritual performático, ao possibilitar o cruzamento entre produção e público, criando-se uma rede de colaborações e recepções (BUENO, 2017, p. 1-2)

Logo o cadáver esquiso era uma colaboração participativa que consistia em continuar o relato, ou a pintura a partir do que era deixado pelo outro, sem que houvesse, contudo, preocupação pela coerência.

Figura 5: Experimento no âmbito da pintura de um cadáver esquiso. Fruto da criação coletiva de Tristán Tzara y A. Breton, entre outros.



Fonte: [www.danieltubau.com](http://www.danieltubau.com)

Nessa porta o leitor precisará construir então, a partir do que escuta dos visitantes, uma teoria sobre quem poderia ser o possível suspeito da tentativa de assassinato. Ele entrará em contato com as pessoas que faziam parte do entorno

de Amaury e escutará o que elas têm a dizer sobre o personagem, além de suas impressões sobre ele.

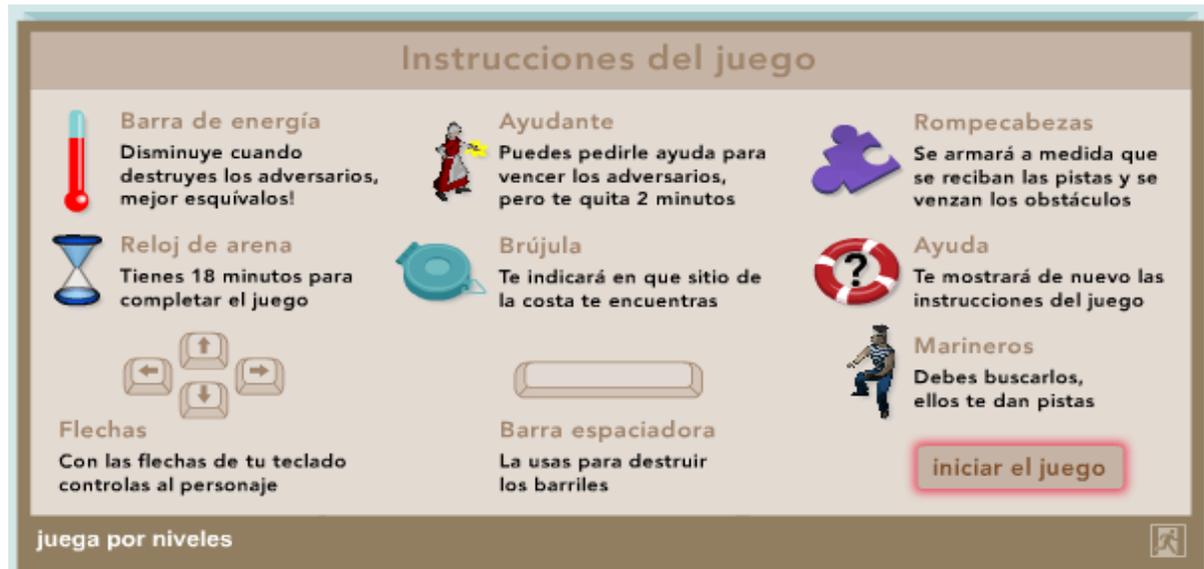
Na segunda porta, *línea mortal*, há um jogo em que o leitor terá que jogar de acordo com regras pré-estabelecidas, a fim de descobrir o que aconteceu possivelmente em outras vidas do protagonista. O personagem entrará em contato com lendas e histórias galegas e também irá recorrer o caminho da purificação que foi preparado por deuses astecas. Ademais é possível escolher o nível em que se deseja jogar.

Figura 6: Níveis do jogo



Fonte: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/index.html>

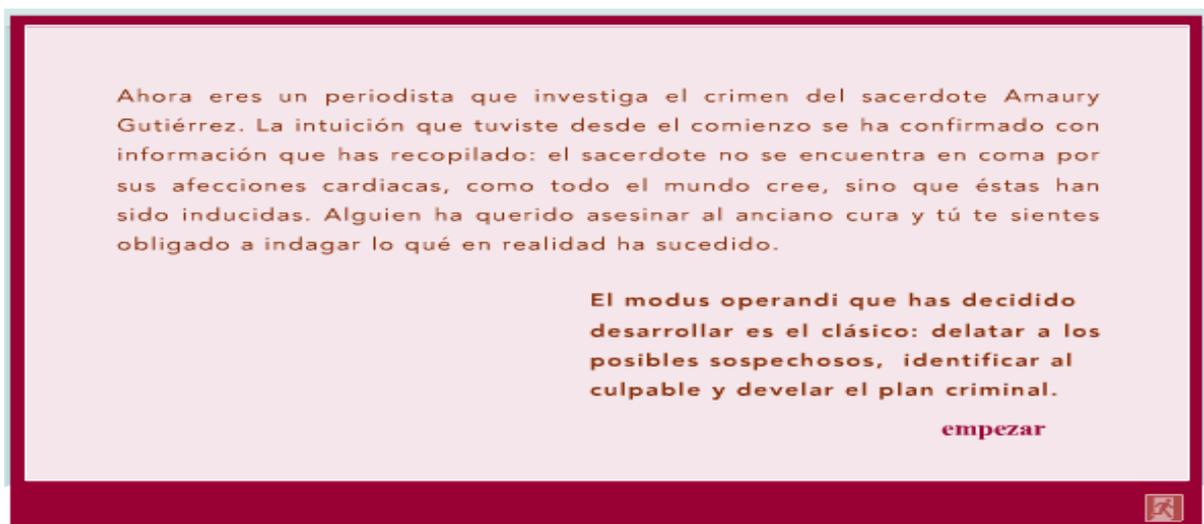
Figura 7: Instruções para o jogo



Fonte: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/index.html>

Já na última porta, *muerte digital*, o leitor terá que investigar, através das pistas deixadas e de entrevistas, quem foi o culpado pela tentativa de assassinato e tentar desvendar o plano do crime.

Figura 8: Instruções para o leitor descobrir o criminoso



Fonte: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/index.html>

Por último, *Pentagonal: Incluidos tú y yo* (2001) é um relato hipertextual do autor Carlos Labbé. Nele, encontra-se de início a página de um jornal, na qual

existem palavras destacadas que informam que houve um trágico acidente que causou a morte de duas pessoas e deixou um cachorro ferido. O acidente ocorreu porque um carro ficou sem freio e acabou batendo. As palavras em destaque no texto, *puerta principal*, *Miranda Vera*, *no identificada*, *perro* e *heridas*, são na verdade links que conduzem a outros fragmentos de texto. Esses fragmentos, a priori, parecem não ter nenhuma conexão com a notícia inicial já que combinam reflexões sobre astronomia, encontros, diálogos, experiências, mensagens etc.

O leitor precisa então construir a histórias a partir do hipertexto selecionado e da página de jornal que se encontra no início. Não existe a possibilidade de voltar para escolher um link diferente. Ao leitor só é dada a alternativa de avançar e entender o texto a partir de suas escolhas pessoais.

Figura 9: Página inicial da narrativa *Pentagonal: incluidos tú y yo*



The image shows a newspaper page with several articles. On the left, there is a photograph of a woman sitting on the ground, looking distressed. Below the photo is a headline: **DOLOR.**— Una de las mujeres heridas durante la riña, Edith, relata que la navidad de sus tres hijos fue arruinada por los delincuentes. The text continues: revenderlos y obtener dinero para seguir la juerga. "Mi marido se defendió y terminó con puñaladas en todo el cuerpo", lloró. "Sabemos que estos raperos vienen del sector de Parinacota" sentenció. "Nosotros reunimos a 395 niños en la población, porque ese es el número que maneja la junta de vecinos", afirmó una madre que representaba a las señoras de la villa.

In the center, a large headline reads: **muere en incendio**. Below it, the text says: pedir que salvaran a su familia.

On the right, there is a section titled: **SANTIAGO CENTRO: Accidente causa dos muertos y un herido**. The text reads: Una falla de frenos habría provocado la embestida de un automóvil a la antigua **puerta principal** de un conocido banco céntrico. En el accidente perecieron la astrónoma **Miranda Vera**, que conducía el vehículo, y una joven estudiante, aún **no identificada**, que protegió a un **perro** callejero. Según se indicó, el portero de un edificio aledaño recibió **heridas** de consideración y fue trasladado a la Posta Central.

Below that, another section is titled: **QUILICURA: Asaltan a familia**.

Fonte: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/6.htm>

### 3. **CARACTERÍSTICAS DA NARRATIVA DIGITAL: HIPERTEXTUAL, HIPERMÍDIA E MULTIMODAL**

#### 3.1. *O hipertexto*

Uma das características que as narrativas digitais podem possuir é ser hipertextual. O termo hipertexto foi concebido na década de 1960 por Theodore Nelson. O pesquisador norte americano estava neste momento à frente de um projeto de pesquisa intitulado *Xanadu*, que pretendia criar uma grande biblioteca universal. Aquino (2010, p. 4) coloca que seu intuito poderia ser comparado ao “de Alexandre, o Grande, quando da construção de sua Biblioteca de Alexandria”. Assim, o objetivo de Nelson para o hipertexto era

criar uma imensa rede acessível em tempo real, contendo todos os tesouros literários e científicos do mundo; uma enorme biblioteca em que todos, utilizando essa rede, poderiam escrever; se interconectar; interagir; comentar os textos, filmes e gravações sonoras disponíveis nesse espaço; anotar os comentários, etc. (MAGNABOSCO, 2007, p. 1393)

Desta forma, Ted Nelson, como era conhecido, pretendia criar um grande acervo digital online que o leitor poderia acessar a qualquer momento sem culminar na perda de informações.

Para realizar o intento, Nelson considerou fazê-lo através de uma rede online, na qual o hipertexto seria utilizado para ordenar essas informações. O autor considerava o hipertexto como “um conceito unificado de ideias e de dados interconectados, de tal modo que estes dados pudessem ser editados em computador” Desta maneira, “tratar-se-ia de uma instância que põe em evidência não só um sistema de organização de dados, como também um modo de pensar” (NELSON, 1992, apud Koch, 2007, p. 23).

Numa definição mais atual, o hipertexto pode ser considerado como

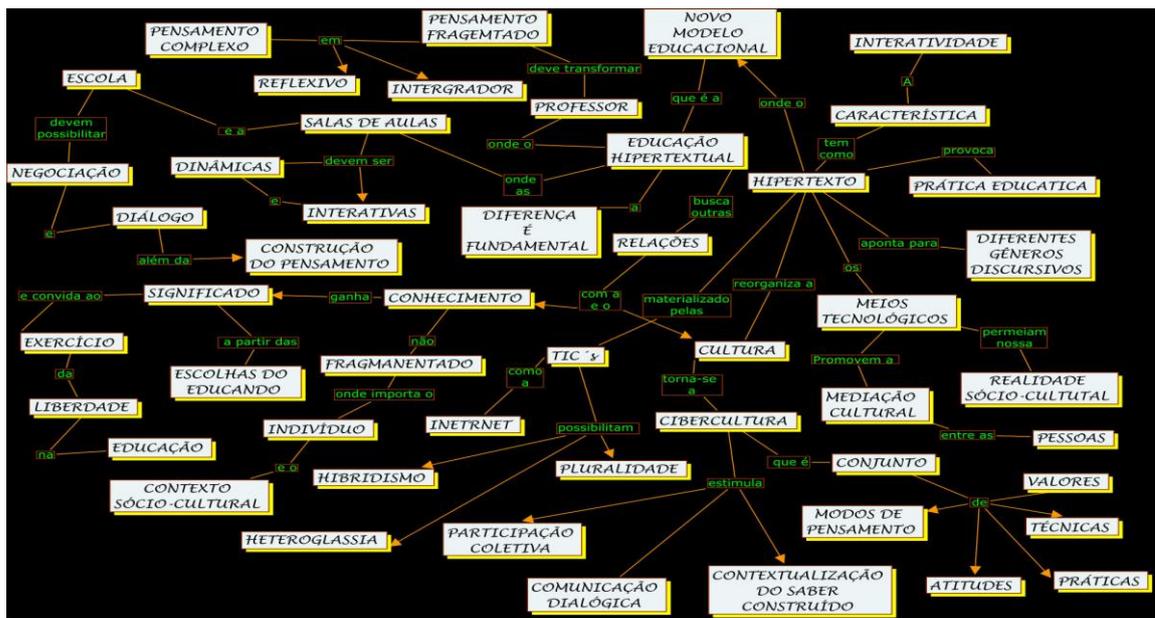
as informações textuais combinadas com imagens, sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou navegação) não linear, baseada em indexações e associações de ideias e conceitos, sob a forma de links. Os links funcionam como portas virtuais que abrem caminhos para outras informações. O hipertexto é uma obra com várias entradas, onde o leitor/navegador escolhe seu percurso pelos links. (LEMOS, 2002, p. 130)

Da mesma maneira, Snyder (1997, *apud* Koch, 2007, p. 24) define o hipertexto como

Um medium de informação que existe apenas online, num computador. É uma estrutura composta de blocos de texto conectados por nexos (links) eletrônicos que oferecem diferentes caminhos para os usuários. O hipertexto providencia um meio de arranjar a informação de maneira não-linear, tendo o computador como automatizador das ligações de uma peça de informação com outra.

Destarte, pensar em hipertexto é pensar num conjunto online de nós ou *links* ligados por conexões (LÉVY, 1993). Essas conexões levam o leitor a informações complementares ao texto principal (COSCARELLI, 2009), como nos mostra a figura abaixo.

FIGURA 10: Trama hipertextual através de links.



Fonte: <http://aprendizagens.pbworks.com/w/page/13491696/Aprendendo>

Vale lembrar que, embora a característica do hipertexto aberto seja oferecer ao leitor um conjunto ilimitado de outros textos, nas narrativas digitais selecionadas para esta pesquisa, ele disponibilizava ao leitor um conjunto finito de caminhos, ou seja, há nas narrativas hipertextos fechados. Ao clicar num *link*, o leitor era na verdade levado por caminhos escolhidos propositalmente pelo autor, “não lhe sendo

permitida a inclusão de novos destinos na trilha daquele hipertexto, mas somente a escolha entre opções que lhes são oferecidas pelo programador da página” (AQUINO, 2005, p. 3). O leitor tinha então a liberdade de escolher, dentro de um sistema predefinido, os caminhos que desejava seguir. Xavier (2005) sublinha que

O produtor do texto eletrônico é quem decide disponibilizar ou não links com outros hipertextos afins. E esses links hipertextuais podem apenas respaldar o ponto de vista do seu autor, embora a transparência das ideias e posições seja um traço inerente à própria concepção da rede informacional. (p. 175)

Assim, ainda que o leitor seja um leitor ativo, construtor de significados e, muitas vezes do próprio texto, sua liberdade é de certa forma modelada pelo autor, que é quem dá as possibilidades dentro de uma rede de informações preestabelecidas. “Os *links* seriam as representações dessas redes que o autor propositalmente apresenta como estratégia de marcar seu próprio percurso enquanto autor, seu etilo, sua história, delineando que caminhos o leitor pode perseguir nesta sua leitura” (CAVALCANTE, 2005, p.167).

No que se refere ao processo de leitura de hipertextos, as habilidades exigidas não são muito diferentes das exigidas para a leitura de textos impressos. Neste sentido, Coscarelli (2009, p. 560) coloca que “Talvez não seja o caso de pensarmos como a textualidade do hipertexto digital seja diferente da textualidade do texto impresso, mas em como outras linguagens se incorporam a ele”. Validando a visão de Coscarelli, Lévy (1996) aponta que

Se ler consiste em selecionar, em esquematizar, em construir uma rede de remissões internas ao texto, em associar outros dados, em integrar as palavras e as imagens a uma memória pessoal em reconstrução permanente, então os dispositivos hipertextuais constituem de fato uma espécie de objetivação, de exteriorização, de virtualização dos processos de leitura. Aqui, não consideramos mais apenas os processos técnicos de digitalização e de apresentação do texto, mas a atividade humana de leitura e de interpretação que integra as novas ferramentas. (p.43-44)

Visto desta maneira, a atividade de leitura passaria a integrar diferentes suportes sem, no entanto, requisitar do leitor habilidades distintas das que ele já possui. Contudo, na contramão, existem autores que discordam desse ponto de vista. Coscarelli (2009, p. 3) expõe que

há autores (LANDOW, 1992; SNYDER, 1996; XAVIER, 2007; RAMAL, 2002) que defendem a leitura de hipertextos como sendo diferente da leitura de textos contínuos, uma vez que, para eles, textos e hipertextos seriam essencialmente diferentes. Nesses estudos, o hipertexto é visto como um texto não-linear que não tem eixo organizacional, nem centro. Além disso, esses autores argumentam que hipertextos requerem um leitor mais ativo, que deve ser um construtor de significado autônomo e independente. O leitor será também um coautor, uma vez que pode adicionar informações ao texto.

Nesta perspectiva, para esse grupo de autores, a leitura hipertextual pede competências diferentes do leitor, visto que esta é um tipo de leitura não linear, em que os sentidos serão construídos a partir de associações. Xavier (2005, p.173) sustenta ainda que “o uso inadequado dos *links* pode também dificultar a leitura por quebrar, quando visitados indiscriminadamente, as isotopias que garantiriam a continuidade do fluxo semântico responsável pela coerência, tal como ocorre em uma leitura de texto convencional”. E tal dispersão, aponta Magnabosco (2007, p. 1394) pode “gerar, no leitor, uma indisposição e abandono da leitura, que Marcuschi (2001, p.89-90) conceitua como stress cognitivo”.

Com esses modernos meios de leitura e produção textual, a literatura também migrou para a tela do computador e ganhou uma interface hipertextual, em um contexto em que o texto literário perdia espaço e era cada vez menos atrativo para os estudantes. Sobre isto, Leyla Perrone Moisés (2008, p. 15) traz que

Curiosamente, enquanto a literatura perdia seu prestígio no ensino [...] ela se adaptou aos novos tempos. A edição e a circulação de obras literárias ganhou um grande impulso com a informatização; a globalização suscitou um aumento considerável de traduções em todos os países [...] os escritores premiados saíram de seus gabinetes para se tornar ‘celebridades’ midiáticas.

Desta maneira, os computadores aumentaram a visibilidade do texto literário e fizeram com que eles ganhassem mais adeptos. Barbosa e Cavalheiros (1996a) assinalam que “a literatura gerada por computador parece indiciar uma nova tendência literária: não o fim do livro, mas seguramente uma outra maneira de ler, uma nova maneira de escrever e uma alternativa perante a palavra” (p.9).

Sobre a literatura digital, é pertinente ressaltar que ela é geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, ela é, por

contraste, “nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (HAYLES, 2009, p. 20). Portanto, cabe diferenciar que a literatura digitalizada é totalmente diferente da literatura digital. Enquanto na primeira há somente a mudança de suporte, livro impresso/computador, a segunda é criada exclusivamente para o meio digital não podendo de nenhuma forma passar para o livro impresso.

As três narrativas selecionadas são exemplos de literatura digital. Essas narrativas possuem todas as características deste tipo de gênero. Ou seja, são hipertextuais, possuem multiplicidade de caminhos para a leitura, mais de um modo de leitura etc. Portanto, essas são obras consideradas abertas, não somente no sentido dado por Umberto Eco, em *Interpretação e superinterpretação*, mas também no sentido de multiplicidade dado por Bonacho (2013), no qual o leitor deve selecionar o seu percurso e experimentar as incertezas a que essa escolha levará.

Sobre essa qualidade de múltiplo Bonacho (2013, p. 98) coloca que

Como acontece com toda a literatura generativa, a literatura virtual representa a possibilidade de obter bastantes resultados diferentes, ou *múltiplos*, do mesmo código. A questão do *múltiplo* é relevante porque decorre da multiplicidade de possibilidades que se abrem à obra, as quais têm origem na mesma estrutura mas que resultam sempre diferentes no pormenor de cada uma.

O leitor precisa à vista disto, dentro das alternativas que lhe é imposta, encontrar o fio de Ariadne, caso contrário, essa leitura labiríntica pode fazer com que ele se perca em um ambiente de numerosas oportunidades.

Um exemplo dessa multiplicidade de escolhas que os hipertextos permitem dentro da literatura digital está na obra *Pentagonal: incluidos tú y yo*. Depois de entrar na página da narrativa, o leitor poderá escolher entre cinco hipertextos o seu próximo caminho.

FIGURA 11: Página inicial da narrativa *Pentagonal: incluidos tú y yo*



**DOLOR.**— Una de las mujeres heridas durante la riña. Edith, relata que la navidad de sus tres hijos fue arruinada por los delincuentes.

revenderlos y obtener dinero para seguir la juerga.  
 “Mi marido se defendió y terminó con puñaladas en todo el cuerpo”, lloró. “Sabemos que estos raperos vienen del sector de Parinacota”

sentenció.  
 “Nosotros reunimos a 395 niños en la población, porque ese es el número que maneja la junta de vecinos”, afirmó una madre que representaba a las señoras de la villa.

**SANTIAGO CENTRO:**  
**Accidente causa dos muertos y un herido**  
 Una falla de frenos habría provocado la embestida de un automóvil a la antigua **puerta principal** de un conocido banco céntrico. En el accidente perecieron la astrónoma **Miranda Vera**, que conducía el vehículo, y una joven estudiante, aún **no identificada**, que protegió a un **perro** callejero. Según se indicó, el portero de un edificio aledaño recibió **heridas** de consideración y fue trasladado a la Posta Central.

**QUILICURA:**  
**Asaltan a familia**

**muere en incendio**  
 pedir que salvaran a su familia.

Fonte: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/6.htm>

Escolhendo o primeiro hipertexto, *puerta principal*, o leitor será levado a um segundo momento da narrativa. Nesse segundo momento, haverá mais quatro opções de hipertextos.

FIGURA 12: Pentagonal: Incluidos Tú y yo

**From: To: Date: Subject:** qué ocurre cuando la puerta no es entrada ni salida. Una estrella que veíamos cuando éramos chicos y estábamos acostados en el pasto de tu jardín mirando la noche, nos queríamos tocar pero sobre todo queríamos [tener eso](#) que está tan lejos y que el dedo no puede alcanzar. La estrella. Su luz, me dijiste, su luz algo tiene que indicar, que hay un [sistema](#) alrededor, dice la astrónoma, que hay [vida](#), me dices, acaso hay vida en la luz, en lo que no podemos tocar ni nos puede tocar. ¿Está vivo Dios como nosotros estamos [vivos](#)?, te pregunté después de la Iglesia. ¿Es puerta aquella, que no se abre ni se cierra? Creo en tu réplica: no sé, todos la llamamos puerta.

Fonte: <http://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/4-d1.htm>

Selecionando o hipertexto, *sistema*, o leitor será conduzido a uma terceira página, na qual também haverá mais opções hipertextuais e assim sucessivamente.

FIGURA 13: Pentagonal: Incluidos Tú y yo

Una estrella se ve fija en el cielo, año tras año. Sin embargo, se mueve todo el tiempo. Está tan lejos que sólo podemos notar sus cambios después de siglos. Yo no esperaré.

Fonte: <http://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/i-1.htm>

Neste sentido, a literatura digital, através de uma trama hipertextual, conduz o leitor a diferentes ambientes e embora, nesse caso, não se priorize o formato hipermídia, de que trataremos mais adiante, o leitor de igual maneira necessita produzir sentidos diante das escolhas que faz.

### 3.2. *Gabriela Infinita e Golpe de Gracia: duas narrativas hipermídia*

Outra característica que as narrativas digitais possuem é a possibilidade de ser uma narrativa hipermídia. O conceito de hipermídia, assim como o de hipertexto, surgiu na década de 60 pelo pesquisador norte americano Theodore Nelson. O autor via a hipermídia como

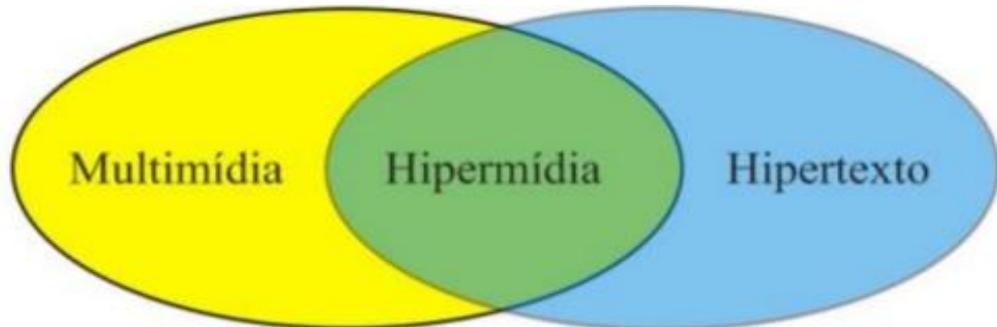
subdivisões de apresentações que respondem às ações do usuário, são sistemas pré-arranjados de palavras e imagens (por exemplo) que podem ser explorados livremente. Assim como prosa e imagens ordinárias, eles são meios, e por serem, de certa forma, multidimensionais, podemos chamá-los hiper-mídia. (NELSON, 1970, *apud* NEVES, 2006, p. 73)

Para Nelson a hipermídia se caracterizava fundamentalmente por ser um texto cheio de interconexões que utilizava sistemas multidimensionais diferentes e potencializava a multiplicidade e a estrutura não linear. Nesse momento não se via muita diferença entre o conceito de hipertexto e hipermídia.

A concepção de sistema hipermídia evoluiu a partir da de hipertexto e multimídia, na qual a multimídia “compreende os múltiplos meios que podem ser usados na representação de uma informação” (Rezende e Barros, 2005, p. 63). A

hipermídia estaria assim na intersecção entre os dois conceitos, como vemos na figura abaixo.

Figura 14: Relação entre hipertexto, multimídia e hipermídia.



(REZENDE e BARROS, 2005)

Hipermídia se trata deste modo “de sistemas computacionais que ligam informações de forma não sequencial, como os sistemas de hipertexto e que utilizam múltiplos meios para representar a informação, como os materiais multimídia” (Rezende e Cola, 2011, p. 1).

Quando o assunto é o contexto educacional, Trotter (1989) coloca que a hipermídia possui características relevantes para o ensino e que pode ser uma importante ferramenta de aprendizagem já que ela mantém o estudante no controle e permite que ele possa abordar qualquer tópico utilizando diversos tipos de mídia. Os alunos passam a ter várias opções de escolha e isso pode impedir que eles se sintam entediados. Além disso, o autor aponta que a mídia amplia o aprendizado por possuir texto gráfico, som e imagem. Já para Marchionini (1988 *apud* MACHADO e SANTOS, 2004, p. 82-83) algumas características da hipermídia que são significativas para o contexto educacional são:

- 1) possibilitam reunir grandes coleções de material didático em uma variedade de meios e em um volume reduzido, com acesso fácil e rápido. Esses materiais podem ser inter-relacionados de maneiras diversas com links que sugerem caminhos pela informação e conectam o estudante a materiais de suporte, dentre os quais dicionários e enciclopédias.
- 2) constituem um meio habilitador e não-diretivo, oferecendo altos níveis de controle pelo estudante, que pode optar por seguir trilhas bem marcadas ou abrir caminho por novas trilhas, conforme suas habilidades e objetivos. A hipermídia requer que o estudante tome decisões constantemente e avalie seu progresso, exigindo a utilização de habilidades de pensamento de ordem superior.

3) apresentam potencial para alterar os papéis de professores e alunos e as interações críticas entre eles. A hipermídia permite que os estudantes criem associações e interpretações únicas da informação em um hiperdocumento, as quais podem ser gravadas, revistas, modificadas e compartilhadas com outros estudantes e com os professores mediante a constituição de trilhas pela informação, proporcionando experiências mais ricas e desafiadoras e estimulando uma interação constante entre eles

Desta forma, a hipermídia é uma ferramenta com bastante potencial e que pode facilitar o processo de construção de conhecimento através da interatividade. Ademais a hipermídia também propicia a difusão de textos, inclusive literários, em um espaço dinâmico e participativo, o que pode desenvolver no discente o gosto pela leitura.

*Gabriella Infinita* e *Golpe de Gracia* são consideradas duas narrativas hipermídia; isto porque elas possuem potencial tanto hipertextual quanto audiovisual. Em *Gabriella Infinita* o leitor é conduzido por três segmentos narrativos cuja sequencialidade é insinuada, porém não condicionada como é informado pelo próprio autor Rodriguez Ruiz na página *web* da narrativa. Rodríguez Ruiz coloca ainda que

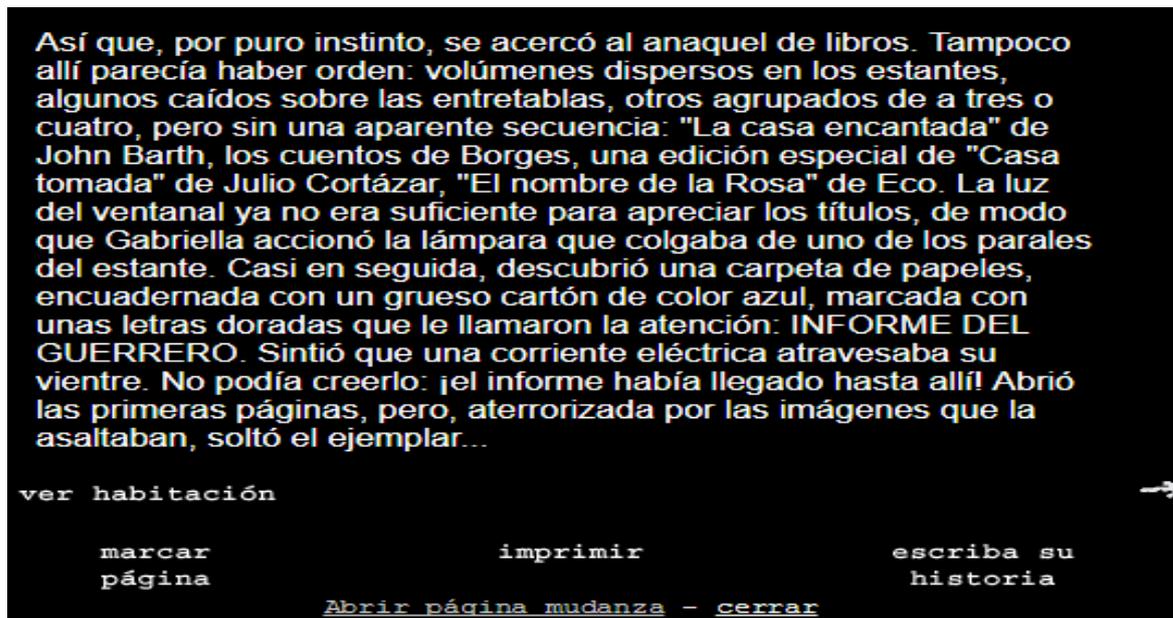
el lector podrá entonces, desde sólo visitar las imágenes, hasta agotar todo el texto y el audiovisual. Segundo: se ofrece la posibilidad de ir grabando distintos recorrido, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo a por otro camino diferente. Obviamente la posibilidad de imprimir los textos también se ofrece. Es otra manera de facilitar el ensamblaje personalizado del lector. Finalmente, se ofrece la posibilidad de que el lector escriba, ampliando, corrigiendo o simplemente colaborando con la escritura de la historia misma.<sup>10</sup>

O “sujeito leitor” é então conduzido a um jogo intertextual em uma comunidade de diálogo entre ele e o autor (Petry, 2006, p. 118) em que ambos se mesclam e em determinados momentos se tornam um só já que o leitor também colabora com a escrita da história como se pode notar na figura 15 em: *escriba su historia*.

---

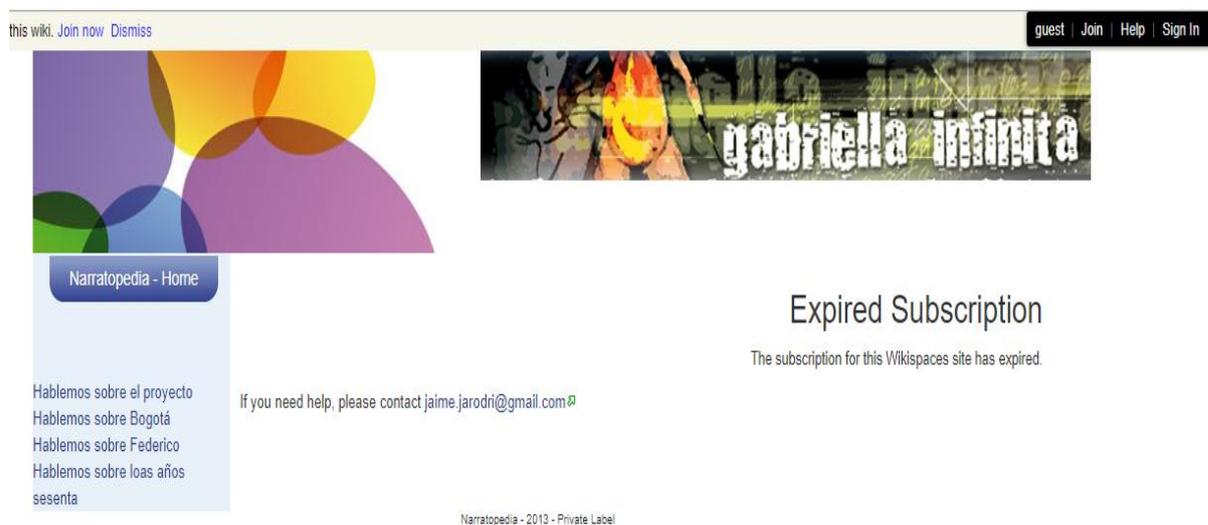
<sup>10</sup> Disponível em: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/proyecto/hipermedia.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/hipermedia.htm)

FIGURA 15: Gabriella Infinita



FONTE: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/mudanza/carpeta/negro.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/carpeta/negro.htm)

Ao clicar na opção, *escriba su historia*, o leitor é encaminhado a uma outra página, a *narratopedia*, que é um espaço destinado a criação de conteúdos digitais. Nela, deve-se fazer um *login* para então poder enviar sua versão da narrativa ou contribuir com fatos históricos sobre a cidade de Bogotá ou dos anos 60.

FIGURA 16: Participando da narrativa em *Gabriella Infinita*

FONTE: <http://gabriellaelblog.novanarratopedia.wikispaces.net/>

*Gabriella Infinita* conta assim com vários recursos, como coloca Rodríguez Ruiz, tais como

la posibilidad de que el lector participe de dos maneras concretas. La primera consiste en que puede realizar distintos recorridos por el hipermedia con la facilidad de salvarlos, es decir, que, de alguna manera, puede ahora "escribir", esto es, registrar, su versión personal de la historia. La otra es la invitación a "completar" la historia, enviando desde relatos o crónicas personales con el tema de la narración, hasta datos y ensayos sobre el ambiente que recrea la novela, esto es: los años setenta en Colombia. Estas contribuciones se pueden apreciar cuando se entra al "Libro de visitantes" (un foro en la red, configurado especialmente para la participación de los lectores de Gabriella).<sup>11</sup>

Assim, o leitor de *Gabriella Infinita* é também escritor, na medida em que ele pode aportar textos à narrativa em diferentes momentos. Dessa maneira, com a interatividade do espaço virtual a função do leitor se potencializa e “a obra, o autor e o espectador não ocupam mais posições estritamente definidas e estanques, mas trocam constantemente estas posições, cruzam-se, confundem-se ou se opõem, contaminam-se” (LEÃO, 2005, p. 42).

*Golpe de Gracia*, do mesmo modo, se trata de uma narrativa hipermídia que combina hipertextos, sons, imagens, além de jogos interativos. Nela também se permite que o leitor continue a história através de um *wikiblog* que se encontra em *sala de estudio*. Além disso, o leitor precisa todo o tempo escolher caminhos, bancar o detetive para somente assim descobrir o suposto assassino. Para Rodríguez Ruiz (s.d., p. 7)

Algunos autores prefieren llamar “hipermedias” a los soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos a la palabra. Los modelos hipermedia se definen así con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (escritura-lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan, además de texto, diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.); y requieren la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Si a esto le sumamos la conectividad, es decir, la posibilidad de actuar y de comunicarse on-line, tenemos una forma realmente distinta y muy potente de narrar.

Eso es en realidad, Golpe de gracia: un relato multiforme, interactivo, conectivo y multimedial. Facilita recorridos múltiples y no lineales, exige interactividad y participación (decisiones) por parte del usuario, le da oportunidad de intervenir, lo conecta con un amplio contexto y le pide construcción tanto individual como colectiva.

<sup>11</sup> Disponível em: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/proyecto/caracteristicas.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/caracteristicas.htm)

*Golpe de Gracia* também exige, desta maneira, que o leitor seja interativo, atento e capaz de, através de *links*, dialogar, descobrir caminhos e nexos para conseguir então produzir e apreender sentidos.

### 3.3. *Textos multimodais e multiletramentos*

Por fim, no ambiente digital, as narrativas, que antes se valiam somente da linguagem escrita e quando muito de figuras, ganham vários outros elementos que englobam diferentes significações. Elas deixam de ser geralmente verbal para se compor de hipertextos, diferentes mídias, designer de tela etc. Todos esses elementos fazem parte de uma multimodalidade. Assim textos multimodais segundo Gasparetto Sé (2008, p.1) “são aqueles que empregam duas ou mais modalidades de formas linguísticas, a composição da linguagem verbal e não verbal com o objetivo de proporcionar uma melhor inserção do leitor no mundo contemporâneo”. Dito de outra forma, o texto multimodal é aquele cujo significado se realiza por mais de um código semiótico como destaca Kress e Van Leeuwen (1996). É importante destacar que a multimodalidade não está restrita somente ao ambiente digital. Qualquer texto que utilize um código diferente do verbal, como uma campanha publicitária por exemplo que usa imagens, pode ser considerado multimodal.

O conceito de multimodalidade de acordo com Silva (2013, p. 1) advém da Teoria da Semiótica e mais precisamente da semiótica social. Essa teoria “prima pelo estudo do texto, focando em explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz” (BARROS, 2005 *apud* SILVA, 2013, p. 1).

Os autores que marcaram os estudos multimodais iniciais foram Gunter Kress, Theo van Leeuwen e Robert Hogge (DIONISIO et. al 2014, p. 50). Mais tarde, M. Haliday desenvolve os estudos sobre a Linguística Sistêmico-funcional que propõe que a língua funciona sempre dentro de um contexto social. Desta maneira, “sem se remeter a esse contexto, não há como se descrever e interpretar adequadamente as diversas práticas que realizamos com a linguagem, bem como compreender os sistemas que compõem as línguas” (DIONISIO et al. 2014, p. 51)

De acordo com Beltramin (2016, p. 2)

A partir do conceito de multimodalidade, as possibilidades e as necessidades de letramentos dos sujeitos se ampliam, pois a leitura não se restringe mais ao reconhecimento da linguagem verbal; e assim surge a demanda por novas habilidades que permitam compreender os novos modos de construção de significados dos quais as “textualidades” contemporâneas se valem, dando origem a novos sistemas semióticos. As produções textuais situadas no contexto da revolução tecnológica exigem uma abordagem multimodal, e, conseqüentemente, exige dos seus leitores multiletramentos, de modo que a língua perde a sua centralidade no processo de comunicação e abre espaço para outros aspectos extralinguísticos, que também devem ser considerados. Com todas essas novidades, surge um novo perfil de leitor que precisa interagir com competência com as novas produções, sendo capaz de estabelecer relações entre meios semióticos e linguagens distintas.

A leitura de textos multimodais vai exigir que haja do outro lado um leitor que seja capaz de interpretar essas diversas semioses. Surge assim a necessidade de leitores multiletrados. Ou seja, leitores que estejam aptos a construir sentidos além do texto verbal.

Antes de entrar propriamente dito na acepção de multiletramentos, cabe fazer um breve recorrido sobre o que significa letramento, para posteriormente elucidar o que são leitores multiletrados.

A palavra letramento, surgiu do inglês *literacy* que significa justamente “condição de ser letrado”. *Literate* seria uma pessoa que domina tanto a leitura quanto a escrita (SOARES, 2012, p. 32). Em outras palavras, o letrado era aquele que havia sido alfabetizado, motivo pelo qual os dois termos foram muitas vezes confundidos. Soares (2000b, p. 15) coloca ainda que somente na metade da década de 1980 o vocábulo letramento começa a ser empregado por especialistas das áreas de Educação e de Ciências da Linguagem. Segundo a autora umas das primeiras ocorrências se encontra no livro de Mary Kato (1986) no qual “a chamada norma-padrão, ou língua falada culta é consequência do letramento, motivo por que indiretamente, é função da escola desenvolver no aluno o domínio da linguagem falada institucionalmente aceita”.

Kleiman (1995, p. 19), em contraposição a esta acepção, sublinha que letramento é na verdade “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. Visto desta forma, indivíduos letrados seriam aqueles que são capazes de usar suas habilidades de leitura e escrita dentro de contextos sociais.

Soares (2003 *apud* RIBEIRO, 2008, p. 28) destaca que

embora correndo o risco de uma excessiva simplificação, pode-se dizer que a inserção no mundo da escrita se dá por meio da aquisição de uma tecnologia – a isso se chama alfabetização, e por meio do desenvolvimento de competências (habilidades, conhecimentos, atitudes) de uso efetivo dessa tecnologia em práticas sociais que envolvem a língua escrita – a isso se chama letramento.

Assim, ser letrado, diferentemente de ser somente alfabetizado, significa saber fazer uso social das habilidades de leitura e escrita. É interessante destacar que os letramentos variam de acordo como meio cultural e social, com os interesses e experiências de vida dos envolvidos como coloca Prieto (2015). Desta maneira, não se pode falar somente em letramento, mas em diversos tipos de letramentos.

O conceito de multiletramentos é relativamente novo, em um momento em que a internet mudou a forma de conceber a leitura e a escrita, fez-se necessário engendrar novas formas de letramentos para atender as exigências do mundo globalizado. O vocábulo “surgiu como proposta de abarcar em um termo mais amplo as diversidades tanto dos sujeitos como da produção de significados e do diálogo entre os meios” (PRIETO, 2015, p. 42). É interessante destacar, no entanto, que a concepção de multiletramentos já existia antes da internet, ela apenas a evidenciou mais. Prieto (2015) ressalta ainda que

O acréscimo do prefixo “multi” se justifica em função da urgência em analisar as novas configurações sociais na atualidade e possui dois sentidos: o primeiro se refere à variação da linguagem de acordo com o contexto de uso, uma vez que ela reflete a existência de identidades diferentes e divergentes. Já o segundo sentido do prefixo está relacionado à multimodalidade, ou seja, à interação entre o texto escrito e outros modos de significados (visual, espacial, gestual, verbal, entre outros). Essa modificação no termo foi uma resposta as regras estabelecidas no letramento tradicional que reconheciam apenas uma maneira de significar, enquanto que os multiletramentos passaram a abranger uma variedade maior de significados. (p. 42-43)

O termo multiletramentos surgiu para atender as mudanças socioculturais resultantes do crescente avanço das TIC. Esse novo cenário demanda por teorias que reconheçam mais de uma maneira de significar como coloca Prieto (2015).

Dentro deste contexto, a leitura dos gêneros, inclusive o literário, sofreu mudanças significativas. Ao migrar do livro para a tela do computador, esses textos começaram a exigir leitores multiletrados, capazes de interpretar tanto a linguagem

verbal quanto a não verbal, como já mencionado. Esses leitores precisam entender a lógica da escrita, que pode ou não ser sequencial, e a da imagem, dos sons etc. “Diante da tela, cabe ao leitor, implicitamente, uma pergunta: como eu leio essa página? Não é uma página que o deixa livre dessa decisão, ele precisa escolher por onde começar” (MEDEIROS, 2014, p. 602).

Soares (2002, p. 151) aponta ainda que

A tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento. [...] a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela

O leitor em ambiente digital precisa de um novo letramento que envolva “todas as ações utilizadas no meio impresso, mais as práticas sociais de leitura” (BACALÁ, 2014, p.4). Além disso, ele precisa decodificar os recursos semióticos que a leitura multimodal e hipertextual oferece.

*Gabriella Infinita*, *Golpe de Gracia*, e *Pentagonal: incluídos tú y yo* são narrativas que requerem um leitor multiletrado, que consiga significar os diversos modos em que o texto aparece. É interessante ressaltar que o leitor das narrativas digitais necessita ser ainda mais ativo e participativo; isto porque este leitor precisa entender não somente os diversos recursos multimodais que o computador oferece, mas também significar os motivos pelos quais essas ferramentas aparecem dentro do texto naquele dado momento.

Para entender as narrativas digitais, os leitores também necessitam estar atentos às práticas de leitura nos ambientes digitais, além de “interagir de forma competente com as dimensões artísticas e computacionais, sem correr o risco de se perder na imensidão de possibilidades que tais suportes oferecem” (ANJOS, 2015, p. 2794)

Nas figuras abaixo selecionadas, podemos perceber a natureza multimodal das narrativas selecionadas, visto que essas narrativas conciliam mais de um modo de representação.

Em *Golpe de Gracia*, por exemplo, ao entrar na sala de UTI o leitor escuta o barulho do monitor cardíaco. Logo, ele tem três opções de visitantes. Escolhendo-se

qualquer uma das opções aparece o texto da fala e a voz do personagem. De fundo o leitor escuta os ruídos do hospital e do monitor cardíaco que aparece nos momentos cruciais quando os personagens admitem odiar ou querer a morte do padre.

FIGURA 17: Da natureza multimodal de *Golpe de Gracia*



Fonte: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>

Já em *Gabriella Infinita* existe sempre uma música de fundo que se assemelha ao ruído emitido por sinos e martelos, o que aumenta o clima de mistério ou pode simbolizar o desespero sofrido pela personagem. Depois aparecem as opções com imagens que direcionam o leitor a um outro fragmento da narrativa, dessa vez textual. Em todo o momento a música de fundo é mantida, no entanto, o leitor tem a opção de silenciar o som.

FIGURA 18: Da natureza multimodal de *Gabriella Infinita*



Fonte: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/mudanza.htm#](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza.htm#)

Por último, em *Pentagonal: incluidos tú y yo*, não há sons e a narrativa é construída somente de forma hipertextual. Logo no início, o leitor se depara com uma página de jornal que possui fragmentos de notícias. Esses fragmentos o levam a cinco histórias que se vinculam através de um acidente. Essa página de jornal inicial e os hipertextos conferem a multimodalidade da narrativa. O leitor precisa compreender então o porquê desse recorte de notícia para entender melhor a história.

FIGURA 19: Da natureza multimodal de *Pentagonal: incluidos tú y yo*



Fonte: <http://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/6.htm>

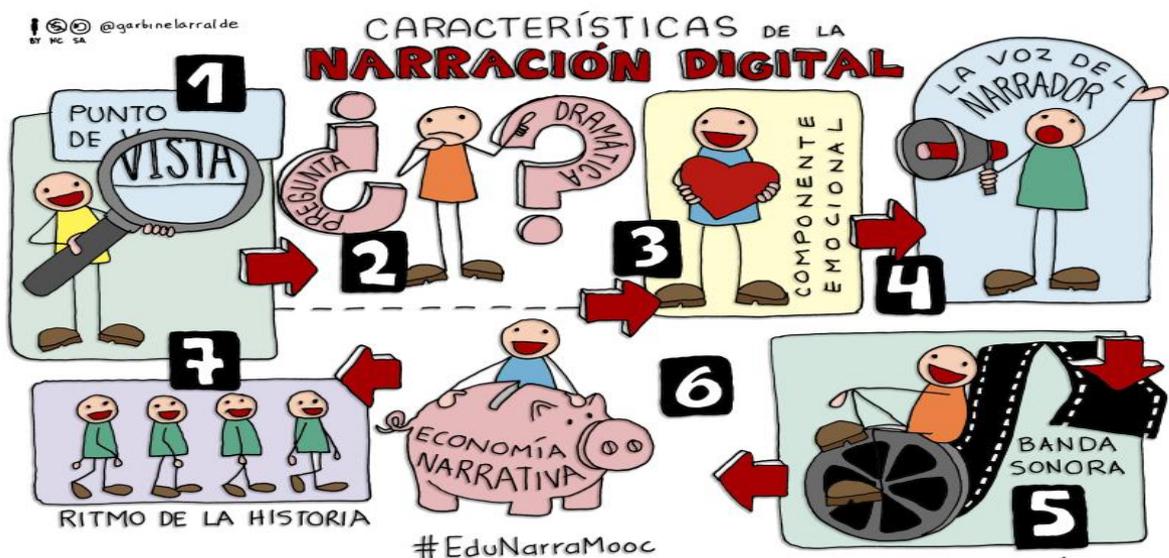
#### 4. NOS CAMINHOS DA LEITURA: DIFICULDADES E DESAFIOS NA LEITURA DA NARRATIVA DIGITAL

##### 4.1. O blog como espaço para a realização de atividades: problemas de letramento digital

Embora o *blog* tenha sido criado com o propósito inicial de facilitar o acesso as informações sobre as narrativas digitais e disponibilizar os links das narrativas selecionadas, quando percebi o potencial da interface, tentei fazer algumas atividades que pudessem ser discutidas a partir do próprio *blog*. Essas atividades tinham o objetivo de suscitar a curiosidade acerca das narrativas digitais em geral, e fazer com que o aluno tivesse um olhar diferente e mais atento para a leitura dessas narrativas; visto que eu estava diante de um público pouco acostumado com a leitura desse tipo de gênero.

Propor atividades com o *blog* gerou, no entanto, muitos problemas. Na primeira atividade que sugeri, queria saber se os participantes sabiam quais eram os elementos que constituíam uma narrativa digital. Para isso deixei uma figura que continha sete características das narrativas digitais, como podemos ver abaixo, e pedi que eles deixassem seus comentários.

Figura 20: Características da narrativa digital a partir do *blog Mucho Gusto*

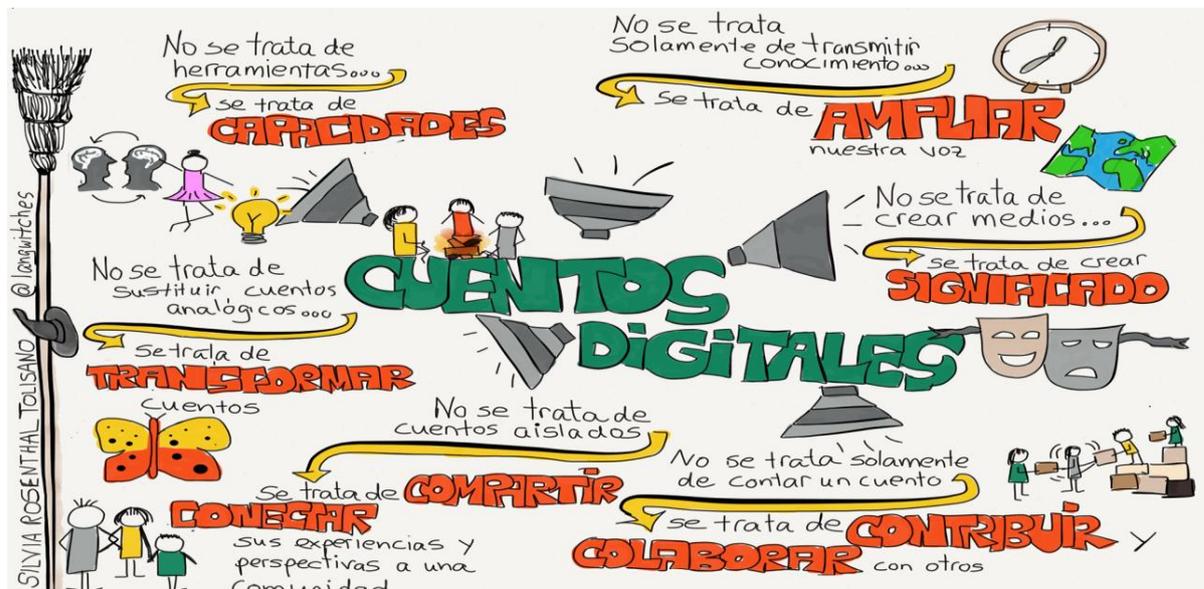


Fonte: *Blog Mucho Gusto*

Para responder no *blog*, os alunos precisavam informar o e-mail e assim a caixa de texto era liberada automaticamente. Entretanto, nenhum dos participantes conseguiu deixar os comentários. As dúvidas e dificuldades que eles sentiram para executar uma tarefa relativamente simples foram tantas, que foi pedido a mim que as discussões fossem feitas pelo grupo de *whatsapp*.

Insisti novamente que os participantes deixassem os comentários no *blog*, informei que só era preciso colocar o e-mail e assim a participação era liberada. Na segunda pergunta questionei se eles sabiam o que era preciso para se construir uma obra digital. Para facilitar as respostas coloquei a figura abaixo que resumia um pouco as qualidades que as obras digitais possuem. (Ver figura 22)

Figura 21: Los cuentos digitales



Fonte: *Blog Mucho Gusto*

Mais uma vez a tentativa não surtiu efeito e as contribuições foram feitas via *Whatsapp*. Ao questionar quais eram as dúvidas, alguns participantes informaram que não conseguiam liberar a caixa de comentários. Expliquei novamente que eles deveriam colocar o e-mail, ou que poderiam acessar a partir da conta de facebook, o que acreditei que facilitaria o uso.

Insistentemente, apresentei uma última atividade no *blog*. Nesse momento perguntei se os participantes acreditavam que os leitores das narrativas digitais precisavam ter atribuições diferentes das do leitor do livro impresso. Surgiu então

um certo clima de irritação e foi pedido que não fossem propostas mais atividades no *blog*, que serviria somente para leitura, sem qualquer participação a partir dele. Percebendo os contratemplos, não solicitei mais a realização de tarefas na interface.

Foi possível notar assim que faltavam, aos alunos envolvidos na pesquisa, algumas habilidades básicas para poder manejar adequadamente o *blog*. O que mais chamou a minha atenção foi que quando entreguei o primeiro questionário (ver *apêndice 1*), 42,9% desses alunos disseram usar o *blog* para a realização de leitura e estudos. Parti dessa forma do pressuposto de que, pelo menos uma grande parte, conhecia o instrumento e sabia manejá-lo. No entanto, diante de todas as dificuldades, percebi que os discentes não possuíam alguma habilidade relativa ao letramento digital ou mesmo que eles poderiam ser somente semialfabetizados no uso dessa interface especificamente. Além disso, é relevante destacar a pouca capacidade dos integrantes da pesquisa para solucionar problemas.

Para contextualizar, entendemos nessa dissertação o letramento digital como sendo a apropriação das tecnologias para a realização de práticas sociais e culturais, que envolvem a leitura, a escrita e outras linguagens, e são difundidas em ambiente digital (LIMA, 2015). Ele é parte integrante dos múltiplos letramentos que o leitor precisa para interagir adequadamente com o texto, e mais que isso, para interagir com a realidade e o contexto que o envolvem. Dessa forma, ao não conseguir fazer a apropriação adequada do *blog* para a escrita, nesse caso especialmente, podemos entender que pode ser que os participantes não sejam totalmente letrados digitalmente.

Já no que diz respeito a ser semialfabetizado digital, entendemos na dissertação que se trata do

indivíduo que está no processo de aprendizagem do manuseio da *interface* (grifo nosso) tecnológica, inicialmente, de modo limitado, por se tratar do/s primeiro/s contato/s; mas que ao aprender as técnicas e manuseio da tecnologia digital de que agora faz uso, passa a ser considerado alfabetizado digital, nesse contexto específico. A condição de semianalfabeto digital seria, então o processo de transição para alcançar a alfabetização digital (LIMA, 2015, p. 39).

Logo, ainda que boa parte dos participantes estivesse habituada a usar o *blog*, eles não conseguiam interagir com o instrumento de maneira satisfatória o que nos leva a pensar que esses participantes eram apenas parcialmente alfabetizados e ou letrados no que se refere ao manuseio da interface *blog*.

No entanto, apesar dos problemas relatados acima, acreditamos que o *blog* é um instrumento com grande potencial, como já foi explanado na dissertação. Como não era o foco da minha pesquisa letrar digitalmente os discentes envolvidos neste trabalho, não insisti que eles usassem a interface para a realização das atividades propostas; até porque o meu interesse principal era que a leitura das narrativas digitais fosse realizada e o *blog* servia somente como meio de organizar as informações necessárias sobre as narrativas e disponibilizar os *links* para a realização da leitura, como já dito. As atividades também, serviam para que os discentes refletissem mais sobre que tipo de leitura deveriam fazer ou como deveriam olhar essa forma diferente que lhes apresentei de narrar. Não tinha o propósito de discutir posteriormente no meu trabalho as atividades, visto que esse não é o foco da minha investigação.

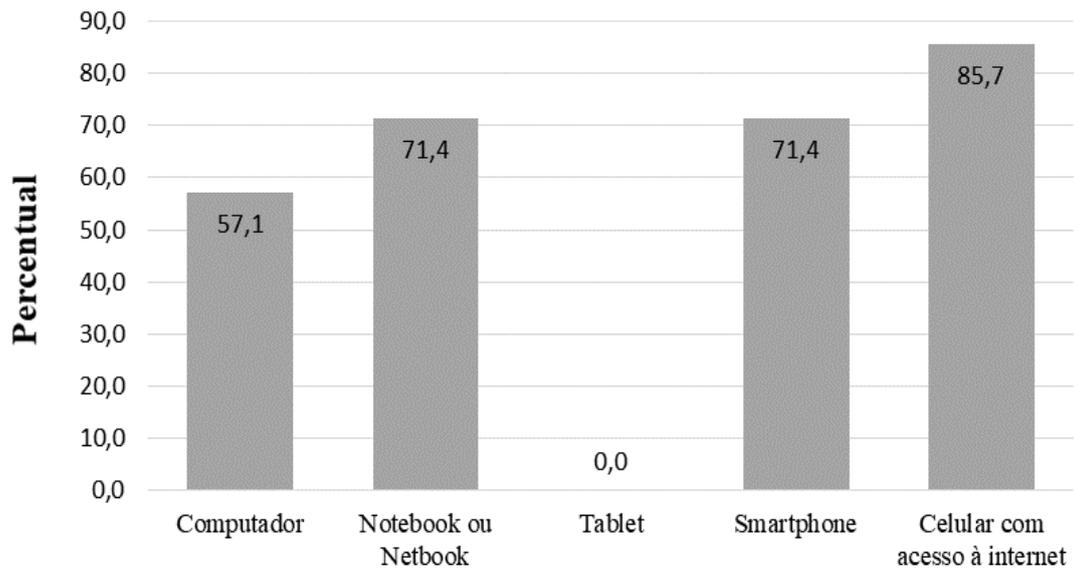
Assim sendo, embora tenhamos feito um uso restrito do *blog*, ele atendeu muito bem as nossas necessidades, tendo em visto que foi relativamente fácil compilar as informações na interface. Além disso, caso o meu objetivo fosse de fato alfabetizar ou letrar os discentes envolvidos na pesquisa, acredito que o *blog* também poderia contribuir de forma interessante para esse fim, já que os problemas que ele despertou, foram mais tocantes à participação escrita a partir da interface que no seu manuseio de forma geral.

#### 4.2. *Tecnologias utilizadas pelos participantes da pesquisa para a realização de leitura. Entre o impresso e o digital*

Com o intuito de conhecer melhor os participantes envolvidos na pesquisa, foram aplicados dois questionários, como já mencionado. Neste primeiro momento, analisaremos alguns dados do primeiro questionário. Sua finalidade era conhecer se os discentes possuíam alguma dificuldade para usar as tecnologias digitais. Além disso, era importante saber se os alunos tinham o hábito de usar alguma interface para a realização de leitura. Isto porque durante a pesquisa, o *blog* foi utilizado como instrumento que serviu para fornecer informações sobre as narrativas digitais. Em um segundo momento analisaremos alguns dados, que tratam da recepção das narrativas digitais pelos participantes da pesquisa. Esses dados se encontram no segundo questionário e nas entrevistas.

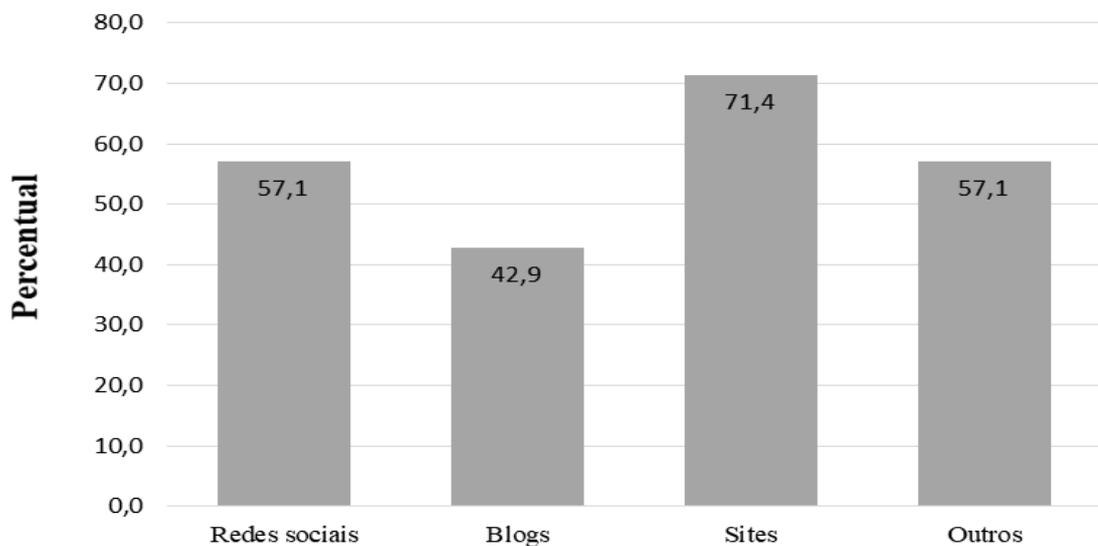
No primeiro questionário aplicado, foi perguntado para os participantes se eles tinham dificuldades para manusear o computador ou qualquer outra tecnologia (*Vide apêndice 1*). Para essa pergunta, todos responderam que não possuíam nenhum tipo de dificuldade. Também foi perguntado quais tecnologias os participantes possuíam. As opções eram computador, notebook ou netbook, tablete, *smartphone* e celular com acesso à internet. Cada informante poderia optar por mais de uma resposta. Neste sentido, 57,1% dos alunos afirmaram possuir computador; 71,4% notebook ou netbook; 0% tabletes; 71,4% *smartphone* e 85,7% relataram possuir celular com acesso à internet. (*Observar Gráfico 1*)

Gráfico 1. Tecnologias utilizadas pelos discentes



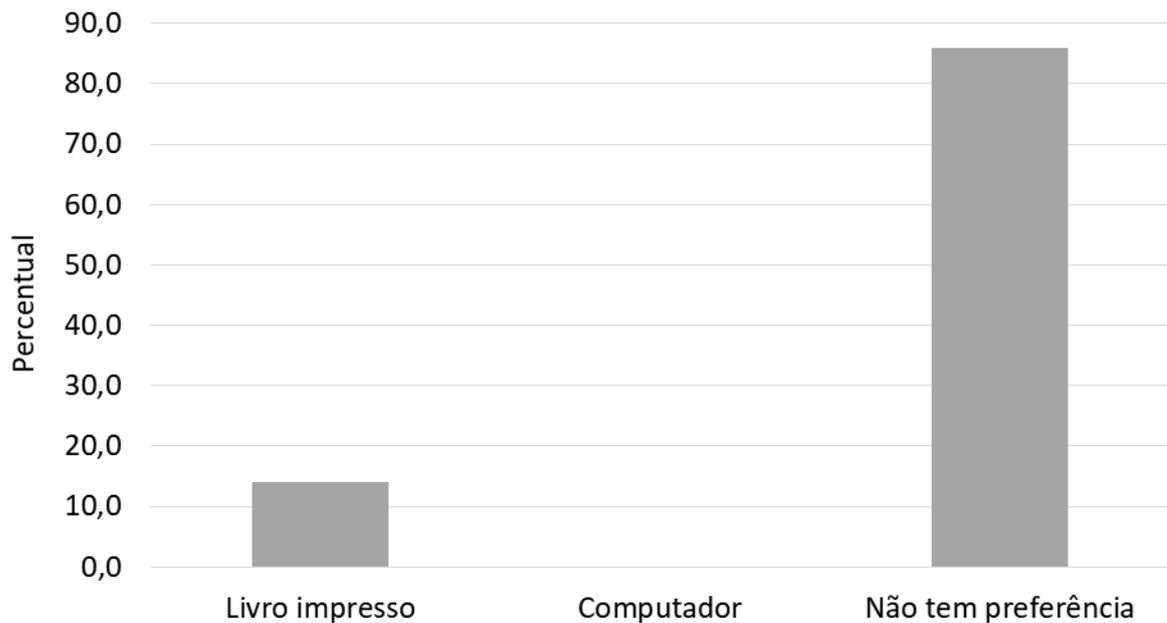
Um outro ponto questionado foi se os participantes costumavam utilizar algum instrumento para a realização de leitura e estudos. Dentro das opções estavam as redes sociais, os blogs, os sites e outros; cada integrante poderia mais uma vez eleger mais de uma resposta. Assim, 57,1% dos informantes afirmaram utilizar as redes sociais; 42,9% os blogs; 71,4% escolheram os sites e 57,1% declararam preferir outras opções. (*Vide Gráfico 2*)

Gráfico 2. Instrumentos utilizadas para realização de estudos e leitura.



Por último, questionou-se se os alunos preferiam usar o livro impresso ou o computador para ler e por quais razões. 86% dos alunos relataram preferir utilizar o livro impresso, 0% o computador e 14% informaram não ter preferência. (Vide Gráfico 3)

Gráfico 3: Tecnologia digital usada para a realização de leitura



Os informantes que disseram preferir o livro impresso alegaram o seguinte:

Impresso, porque às vezes as mídias falham impossibilitando o acesso, o que dificilmente acontece com materiais impressos (Informante 1)

O livro impresso (Informante 2)

O livro impresso porque estimula os meus sentidos ao tatear e sentir o cheiro das folhas. Passar, olhar o livro na estante ou na mesa, é como se eu estivesse sendo chamado para a leitura. Gosto também porque fico mais concentrado na leitura (Informante 3)

Prefiro leitura no livro impresso, porque gosto de riscar e fazer anotações enquanto leio (Informante 5)

Livro impresso, quando se trata de algo que me interessa, no entanto não tenho problema algum se o livro for em e-book (Informante 6)

Já o que alegou não ter preferência justificou da seguinte forma

Depende de onde eu esteja. Costumo usar os dois. Se não estou com livro impresso, recorro ao digital (Informante 7)

Embora todos os participantes tenham alegado não possuir dificuldades com as tecnologias e ainda que todos tenham acesso a algum tipo de tecnologia digital para a realização de leitura e estudos, a maioria, todavia se mostra relutante quanto a leitura de livros no formato digital, optando, quase sempre, pelo livro impresso.

É interessante destacar que esses resultados se assemelham aos resultados de uma pesquisa da American University, em Washington DC, Estados Unidos que faz parte do novo livro de Naomi Baron, *Words Onscreen: the Fate of Reading in a Digital World* (“palavras na tela: o destino da leitura no mundo digital”). Na investigação, foram entrevistados 300 estudantes de países como EUA, Japão, Alemanha e Eslováquia. Ficou constatado que 92% dos universitários preferiam o livro impresso ao digital.

Segundo a professora Baron, a atividade da leitura no papel tem componentes singulares, como o “físico, tátil e cenestésico”. (Cinestesia é o sentido que nos diz quando partes do corpo se movem.). “Nos dados eslovacos, quando eu perguntei o que ‘você’ mais gosta nas cópias impressas, um em cada dez falaram sobre o cheiro dos livros”, disse Baron, em entrevista à New Republic. (EXAME, 2016)<sup>12</sup>

Entre os alunos da UFS o cheiro dos livros também apareceu entre as razões pelas quais se preferia o impresso ao digital.

No que diz respeito aos estudantes universitários brasileiros, a Tribuna de Minas em 2014, revelou que apenas 10% desses estudantes alegaram preferir o livro no formato digital. Esses resultados foram apresentados, segundo a revista, no

---

<sup>12</sup> Dados publicados pela revista Exame em fevereiro de 2016. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/92-dos-estudantes-universitarios-preferem-o-livro-impresso/>. Acesso em: 23/11/2017.

Congresso Internacional de Singapura pela pesquisadora Renata Prado que acompanha os hábitos de leitura dos brasileiros<sup>13</sup>.

Esses dados revelam que embora o digital venha ganhando espaço, os estudantes tanto no Brasil quanto em outras partes do mundo, ainda preferem realizar a leitura através do material impresso. No entanto, isso não significa que a ciberliteratura não seja um modo interessante de aprender, visto que todos os participantes da pesquisa informaram ter gostado da experiência de conhecer uma maneira diferente de contar histórias. Quando questionados nas entrevistas, por exemplo, se eles haviam gostado de ler as narrativas digitais, todos afirmaram que sim. Um dos participantes chegou a relatar que:

a pessoa fica presa mesmo no jogo, por isso pra ler essas narrativas é preciso ter muito tempo, assim no meu caso, porque eu gasto muito tempo pra poder entrar no jogo e tal e a pessoa também fica viciada. Eu fiquei demais porque em 1 dia só você não consegue entender tudo. Precisa de mais tempo. E a cada vez que você entra quer descobrir algo novo. Ou repetir a dose. Eu queria ter mais tempo para usar mais (Informante 3).

Dessa maneira, ao se deixar levar pela interatividade da narrativa, o informante se sentiu cada vez mais motivado para conhecer o desenrolar da história, chegando mesmo a ficar “viciado”, como ele relata.

Ao serem perguntados ainda, no questionário 2, se os textos digitais motivavam ou desmotivavam a leitura, mais uma vez 100% dos participantes afirmaram que acreditavam que motivavam como podemos ver nos exemplos abaixo

Motivam, pois estamos imersos no meio digital a todo o tempo. Além da interatividade, as leituras em suportes digitais diminuem o peso das nossas mochilas (Informante 1).

Acredito que motivam, uma vez que é um meio para usar as ferramentas tecnológicas em prol da leitura (Informante 2).

Além disso, todos os discentes envolvidos na pesquisa acreditam que o professor, observando as condições da escola, pode levar as tecnologias para a sala

---

<sup>13</sup> Disponível em: <http://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/19-10-2014/alem-do-papel-2.html>. Acesso em: 01/12/2017.

de aula e inclusive as narrativas digitais, visto que elas podem ser um recurso a mais que facilita o ensino aprendido (*Ver entrevistas nos apêndices 3, 4, 5, 6 e 7*).

Deste modo, ainda que os discentes entrevistados preferiram o livro impresso, eles não descartam os meios digitais para aprender. Muitas vezes a resistência se deve ao fato desses alunos não possuírem experiência com esse tipo de texto, como podemos ver nos relatos dos informantes abaixo:

Não conhecia muito bem até saber da sua pesquisa, sou muito fã de literatura e sou daquelas que gosta de ler em livro mesmo, mas fiquei muito encantada, chamou muito minha atenção (Informante 1)

Então eu nunca tive contato com as narrativas digitais antes daquele momento que você nos mostrou. Eu achei muito legal e dinâmico. Além de ser uma leitura mais atrativa, menos cansativa por ter imagens, sons.

Às vezes quando estou lendo em papel físico o sono chega rapidinho e no digital eu passei horas (Informante 3)

Foi uma experiência muito enriquecedora, eu gostei bastante porque eu nunca tinha tido contato com esse tipo de leitura e eu sempre preferi os livros físicos mesmo. Mas eu me surpreendi positivamente, gostei bastante da estratégia (Informante 5)

É possível observar, através das opiniões, que a multimodalidade, a interatividade e os recursos oferecidos pela narrativa digital, chamaram a atenção e envolveram até mesmo os leitores que têm suas preferências pautadas no impresso.

A literatura digital é um “gênero literário ainda experimental e pouco conhecido mesmo em ambientes acadêmicos, a maior parte dos professores simplesmente desconhece obras digitais e conseqüentemente, não trabalha esse gênero em aula” (KIRCHOF, 2013, p. 23). Isso explica as razões pelas quais nenhum integrante envolvido na pesquisa conhecia a narrativa digital. O caráter híbrido ou composto da literatura digital também

gera dúvidas e resistências em diversos departamentos de Letras – principalmente departamentos dedicados à literatura – quanto ao lugar que esse objeto deve ocupar dentro das instituições. Relatos de países como a Espanha, a Inglaterra, a Eslovênia, entre outros, apesar de nem sempre apontarem os mesmos motivos, são unânimes ao enfatizar o espaço marginal e as fortes resistências contra estudos de literatura digital em departamentos de Letras (KIRCHOF, 2013, p. 136)

Assim sendo, somente experimentando as inovações tecnológicas, a favor do aprendizado, inclusive de literatura, é que o professor poderá romper paradigmas para, dessa forma, aproveitar o que de melhor as tecnologias têm a oferecer.

#### 4.3. *Principais dificuldades e desafios encontrados na leitura das narrativas digitais: A construção de sentido em textos literários em ambiente digital*

De acordo com Coscarelli (2016, p. 63), pode-se entender a leitura como uma construção de sentidos a partir de um texto que envolve habilidades, estratégias, e que deve levar em conta aspectos socioculturais, tais como a situação de leitura, o leitor, o objetivo, a autoria etc. Assim, ler envolve uma série de atividades cognitivas complexas que vão do processamento individual das palavras até a significação de textos completos (COSCARELLI, 2016, p. 69).

Em *A arte de ler*, Morais chama justamente a atenção para essa complexidade que a leitura envolve

Geralmente não temos consciência dos mecanismos que nós, leitores hábeis, utilizamos na leitura. O auto centrismo da nossa consciência levamos por vezes a subestimar a importância do nosso consciente cognitivo. Ora, não é por termos a impressão de estarmos direta e imediatamente conscientes do sentido daquilo que lemos, que esta compreensão não é o resultado duma atividade mental complexa. A fim de compreendermos os textos, utilizamos as nossas competências lexicais (isto é, o nosso conhecimento do sentido das palavras), bem como processos de análise sintática e de integração semântica; utilizamos até os nossos conhecimentos do mundo, a nossa experiência pessoal, mas todos estes processos e conhecimentos estão ativos quando compreendemos a linguagem falada (Morais, 1997, p.112).

Ler envolve assim uma série de ações cognitivas que são ativadas pelo cérebro e induzem o leitor a estabelecer relações lógicas, “cujo desempenho depende sempre dos recursos que *ele está* preparado para utilizar ao ler” (MORAIS, 1997, p.110).

Em ambiente digital, o ato de ler requer que o leitor, além de interpretar o signo verbal, também explore

os aspectos computacionais, incluindo meios digitais, hipertextualidade, interatividade, processo interativo e hipermedialidade e, nas situações em que envolver a produção literária, o leitor deve ainda explorar, na dimensão

artística, além da linguagem verbal, a linguagem visual, a cinética e a sonora (BELTRAMIN, 2016, p. 1)

O processo de leitura online, aquela se faz pela internet como coloca Coscarelli (2016), exige que se compreenda a multimodalidade do texto “de modo que a língua perca a sua centralidade no processo de comunicação e abra espaço para outros aspectos extralinguísticos, que também devem ser considerados” (BELTRAMIN, 2016, p. 2). Além disso, a leitura online vai exigir do leitor “tanto a apropriação das tecnologias -como usar o mouse, o teclado, a barra de rolagem, ligar e desligar os dispositivos- quanto o desenvolvimento de habilidades para produzir associações e compreensões nos espaços multimidiáticos” (ZACHARIAS, 2016, p. 21).

Para Xavier (2009, p. 18 e 127) todas essas habilidades que são exigidas

acarreta um considerável aumento na carga cognitiva a ser processada, pois todas elas deverão ser, simultaneamente apreendidas, durante o processo de leitura[...] Ao amalgamar essa multiplicidade de recursos semióticos, preservando, isonomicamente, o valor sígnico de cada um deles para a construção geral do sentido, a linguagem digital [...] tende a produzir, em seus *leitores*, percepções sensoriais jamais experienciadas utilizando qualquer outra linguagem analógica.

Desta maneira, pode-se dizer que o leitor online precisa ser capaz de representar múltiplas perspectivas e interpretações, trabalhar para resolver informações conflitantes e por último tentar entender como funcionam as informações como parte dos argumentos de um autor (BRITT; ROUET, 2012 *apud* COSCARELLI, 2016, p. 77).

No caso da literatura especificamente, este leitor deve estar atento também a dimensão artística do texto.

Na leitura literária, de modo especial, a multimodalidade amplia ainda mais as exigências em torno do leitor, já que o mesmo, segundo a Estética da Recepção, deve colaborar com o sentido do texto, agregando significado ao que lê, assumindo o seu papel enquanto sujeito participativo. Quando o suporte de leitura literária propicia a exploração de recursos multimodais, então, a recepção do texto se torna um processo ainda mais complexo, de modo que se faz necessário não apenas interpretar cada recurso isoladamente, mas também compreender a função de cada recurso na totalidade da obra, estabelecendo sentidos para diferentes mídias que se executam simultaneamente – incluindo a linguagem verbal, visual, sonora e computacional -, explorando a dimensão estética (artística) e também a dimensão tecnológica do “material” de leitura. E assim, a ideia defendida por Eco de que o texto é uma máquina preguiçosa que precisa da participação do leitor para fazer sentido se encaixa perfeitamente ao contexto das novas

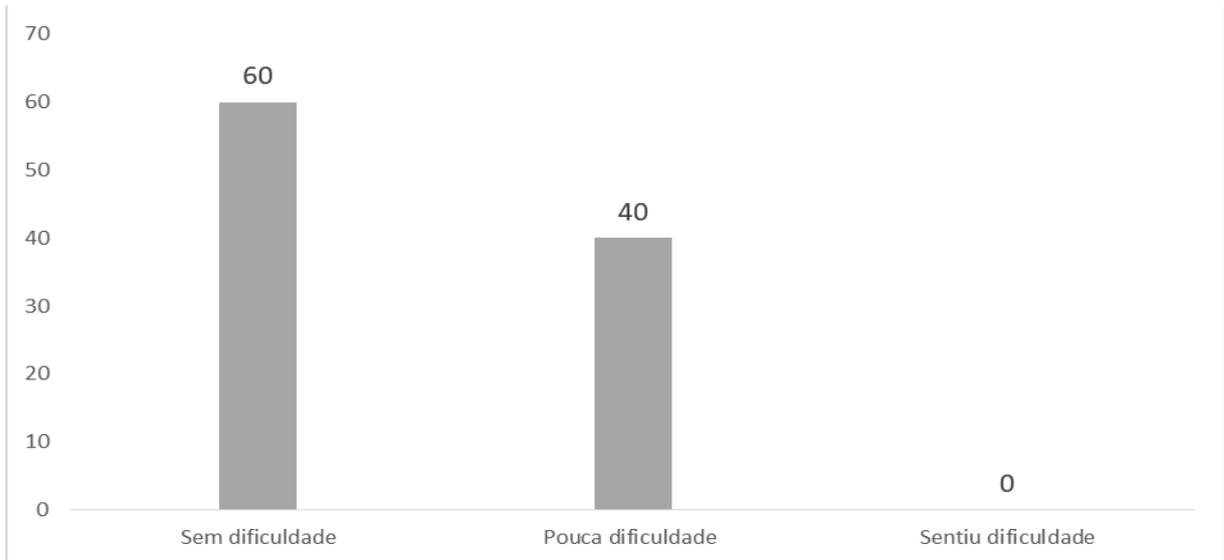
tecnologias, nas quais a narrativa não acontece sem a participação do leitor, seja por meio de um click ou pela escolha dos caminhos a serem percorridos na leitura, sempre valendo-se de seu repertório. E, nesse caso, a recepção destes novos materiais de leitura inclui também a capacidade de ligar o computador, dominar o uso do mouse, optar por uma possibilidade de leitura entre outras (BELTRAMIN, 2016, p. 3).

A multimodalidade do texto literário requer então que o leitor observe e interprete as múltiplas linguagens. Isso não significa, contudo, que haja uma concorrência simultânea dos modos enunciativos como coloca Xavier (2009). Antes esse método de leitura, “instaura o processamento de uma abordagem multissensorial que se vale de todas as formas de enunciação disponibilizadas pela hipermídia” (XAVIER, 2009, p. 18).

Levando em consideração todos os desafios, colocados acima, referente ao que o leitor online tem pelo caminho, principalmente aquele que lê o texto literário, vamos analisar agora os problemas que os alunos envolvidos na pesquisa encontraram com a leitura dos textos das narrativas selecionadas e como eles conseguiram significar essas narrativas. Analisaremos alguns dados do segundo questionário e das entrevistas (*ver apêndices 2, 3, 4, 5, 6 e 7*).

No segundo questionário, aplicado, foi perguntado qual o grau de dificuldade que os alunos tiveram com a leitura das narrativas digitais. Para essa pergunta, 60% dos participantes responderam não sentir nenhum tipo de dificuldade e 40% destacaram que sentiram pouca dificuldade.

Gráfico 4: Dificuldade sentida pelos participantes para a realização de leitura das narrativas digitais



Alguns informantes que sentiram dificuldade alegaram o seguinte:

Inicialmente, fiquei um pouco confusa por não saber onde começar, mas depois percebi que poderia continuar lendo independente de ordem, pois conforme eu selecionava os objetos do cômodo, como na narrativa de Gabriella, a leitura prosseguia sem nenhum problema. Ademais me perdi algumas vezes ao longo das narrativas. Por isso acredito que a única dificuldade seja entender, primeiramente, o gênero e está tudo certo (Informante 1).

Não senti muita dificuldade. No início senti um pouco porque foi meu primeiro contato com as narrativas digitais. Algumas narrativas funcionavam como um jogo de enigma em que era preciso encontrar algumas pistas para alcançar o objetivo final (Informante 2).

Já os que não tiveram dificuldade informaram que:

Não tive dificuldade com este tipo de leitura (Informante 3)

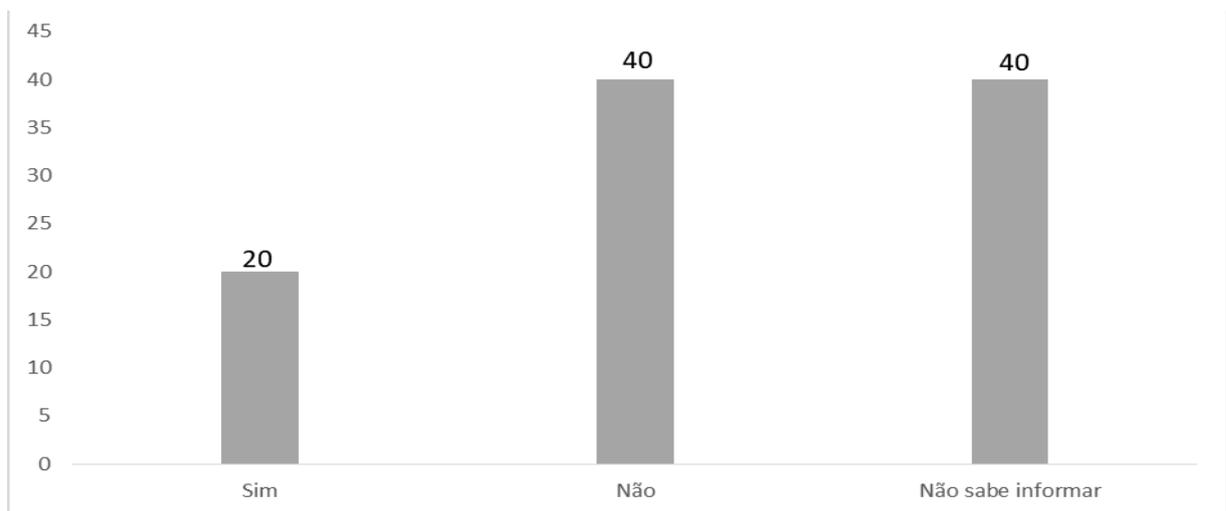
Não houve dificuldade na leitura (Informante 4)

Não tive dificuldade nas leituras. O uso das narrativas digitais, ao meu ver, facilita e aguça a interatividade do leitor, devido ao uso de ilustrações e sons (Informante 5)

No entanto, é interessante observar que ainda que 100% dos participantes da pesquisa afirmem que não tiveram problemas para ler as narrativas, ou que

tiveram poucos problemas, nem todos conseguiram ler os elementos não verbais do texto. Ou seja, muitos participantes não conseguiram considerar todos os aspectos desse tipo de narrativa ou não tiveram consciência de todas as questões que a sua leitura envolve, principalmente no que diz respeito a linguagem não verbal. Esse fato ficou evidente quando perguntamos se na hora da leitura, os sons, as imagens e os hipertextos faziam alguma diferença. Para essa indagação, 100% dos participantes afirmaram que sim. Porém, quando indagados se eles entendiam o porquê desses elementos aparecerem naquele exato momento 20% informou que sim entendia; 40% disse não entender e 40% alegou não saber informar, como podemos ver no gráfico abaixo:

Gráfico 5: Função dos sons, imagens e hipertextos



A resposta obtida pelo participante que disse entender a função do elemento não verbal do texto foi:

Na maioria das vezes sim (Informante 5)

Já os que não entenderam afirmaram que:

Porque o som aparece eu não entendi exatamente, não pensei muito nisso (Informante 2).

Então, no início eu não consegui muito bem fazer essa associação, os personagens, os bonequinhos que tinha. Eu não conseguia fazer associação com o texto. Tanto que foi preciso eu voltar, várias vezes pro começo, pra poder tentar fazer justamente essa associação. Pensar, oxente por que, qual a relação desse boneco com a narrativa? Mas na questão do som eu não fiz nenhuma associação não. Foi mais com as imagens que estavam ali (Informante 3)

Os participantes que não souberam informar disseram que:

Bom eu não pensei nisso dessa forma, pensei que esses elementos fossem mais entretenimento, para dar emoção ao texto e enfatizar, como eu disse, a leitura. Sobre a função não sei bem se entendi então (Informante 1)

Talvez. Mas não tenho muita certeza (Informante 4)

Assim, podemos perceber que embora a maioria dos participantes acreditasse não ter problemas com a leitura da narrativa digital, muitos não conseguiram significar a multimodalidade dessas narrativas ou não tiveram consciência que faziam esse tipo de significação. Em lugar de entender as diversas semioses que apareciam nesses textos como elementos que compõem a estética da ciberliteratura e que possuem significados, alguns discentes viram esses elementos, como o som por exemplo, somente como entretenimento. Outros não conseguiam entender a função de alguns desses componentes no texto ou simplesmente não os observaram mais atentamente. De acordo com Azevedo, (2016, p. 112)

essa falta de atenção ao aspecto visual também precisa ser trabalhada em sala de aula. A linguagem não verbal é significativa e, no meio digital, isso tomou proporção ainda maior, já que as possibilidades e facilidades de apresentação de conteúdos de leitura com diferentes modos de representação de sentido foram ampliadas pelas tecnologias

O leitor de textos digitais precisa então ficar atento aos diversos modos de linguagem desse tipo de texto e entender que esses modos não aparecem aleatoriamente. Ao contrário, eles desempenham uma função dentro da leitura que deveria auxiliar o leitor a construir o fio narrativo.

Preciso ressaltar que a questão da não observância dos significados do som que os participantes relataram na entrevista me chamou muita atenção. Para mim,

estava claro que o som aparecia para ou aumentar o clima de mistério, como em *Gabriella Infinita*, visto que a narrativa girava em torno da busca pelo amante desaparecido e tudo era uma incógnita no texto. Ou para ambientar o leitor como em *Golpe de Gracia* que era possível ouvir, no hospital, por exemplo, os sons dos aparelhos em contraste com o silêncio do doente que parecia em estado grave. Perceber que os participantes não atentaram para esses detalhes que para mim, a priori, pareciam óbvios foi uma enorme surpresa. Até porque muitas vezes em discussões pelo *Whatsapp*, alguns participantes relatavam que se sentiam envolvidos, principalmente na trama de *Gabriella* em um “drama e um mistério que parecia sem fim” (informante 3). Ou que aquele ambiente de hospital a deixava agoniada (informante 1). Outra participante da pesquisa, na entrevista, alegou ainda desligar o som porque esse elemento a deixava ansiosa (informante 4). Logo, perceber que esses mesmos informantes disseram não atentar para a função do som dentro da narrativa realmente me deixou pensativa. Na verdade, acredito que muitos dos participantes conseguiram entender e significar o som dentro dos textos, ainda que não tenham percebido isso, visto que esse componente era constantemente destacado nas conversas do grupo, como já dito. Assim, acredito que o que de fato faltou a alguns participantes foi perceber que eles entendiam a função dos sons assim como entendiam o texto verbal. Talvez a falta de hábito com a leitura desse tipo de narrativa, não lhes permitiu constatar os diversos modos de leitura que estavam sendo feitas simultaneamente por eles.

Já com relação as imagens, precisamos antes destacar que elas “deixaram de ter uma função meramente decorativa e passaram a ser também parte constitutiva da informação textual” (BRAGA, 2003, p. 68). As ilustrações em movimento, segundo Santaella (2015, p. 15)

tais como aparecem no cinema, TV, vídeo e computação gráfica, são linguagens híbridas que se organizam nas misturas entre o visual, o sonoro e o verbal. Quando as formas visuais são colocadas em movimento, isso significa que elas estão impregnadas de tempo, cuja ordem de inteligibilidade se encontra no princípio de sequência que aparece tanto na música quanto no verbal. Na música, reina a pura duração e intervalo ou os puros “campos sonoros”, sem misturas adventícias, enquanto que a sequencialidade verbal é regida pelo conteúdo referencial do discurso. É no discurso narrativo que o verbal encontra seu foco otimizado de temporalidade referencial para encontrar seu ponto máximo de pulverização na criação poética, esta limítrofe com a música e a visualidade.

Entender as formas visuais que aparecem dentro do texto, vai exigir do leitor um nível mais alto de abstração como coloca Santaella (2015). Ele precisará examinar “a relação da imagem com aquilo que ela representa, indica ou ao modo como ela se apresenta em si mesma, sem se reportar a algo fora dela” (SANTAELLA, 2015, p. 7).

Santaella (2015, p. 15) coloca ainda que

a imagem não é apenas uma forma de linguagem, mas também se constitui em uma matriz do pensamento e da inteligência humana. As matrizes são irreduzíveis. Cada uma delas – o som, a imagem e o verbo – não é substituível pela outra. O que uma realiza cognitivamente, a outra não pode igualmente realizar. Portanto, são matrizes que se complementam, se cruzam, se enroscam, se juntam e se separam. Cada uma delas sobrevive na sua autonomia, com características, potenciais e limites que lhe são próprios.

Ler a imagem, tanto quanto outras linguagens não verbais, significa assim desenvolver aspectos cognitivos que lhes são próprios e que não podem ser substituídos por outros modos dentro do texto.

Talvez, pela complexidade que existe em interpretar imagens, percebi que elas pouco ou quase nada foram mencionadas tanto no grupo de *whatsapp* quanto nas entrevistas, pelos participantes da pesquisa. Somente o informante 3, na entrevista, relatou que precisou voltar várias vezes para entender a função de cada “bonequinho” que aparecia, em *Golpe de Gracia*. Contudo, nenhum outro informante destacou a questão das imagens.

Quando essa interpretação então é mais complexa e menos óbvia, como acontecia em *Gabriella Infinita* por exemplo, que exigia uma análise menos superficial, nenhum dos participantes chegou a mencionar nada. Para termos uma ideia do que estou expondo, em ruínas, texto de *Gabriella*, aparecem várias pinturas, que, de início, lembram as pinturas feitas em cavernas. Ao clicar em cada um dos círculos com essas pinturas, somos levados a textos que relatam que a cidade estava destruída por causa da guerra. Podemos observar então uma intertextualidade entre as ruínas da cidade em que vivia *Gabriella*, com as ruínas pré-históricas. Além disso, a vida da personagem também estava devastada. Dessa maneira, me chamou a atenção que os participantes tenham conseguido entender as imagens mais no sentido denotativo que conotativo.

Figura 22: Ruínas, *Gabriella Infinita*



Fonte: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/ruinas.htm#](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas.htm#)

Vale ressaltar que o sistema semiótico introduziu

no modelo de leitura da imagem as noções de denotação e conotação. A denotação refere-se ao significado entendido “objetivamente”, ou seja, o que se vê na imagem “objetivamente”, a descrição das situações, figuras, pessoas e ou ações em um espaço e tempo determinados. A conotação refere-se às apreciações do intérprete, aquilo que a imagem sugere e/ou faz pensar o leitor (SARDELICH, 2006, p. 456)

O leitor, diante de imagens, precisa desenvolver competências e habilidades, para poder significá-las. É preciso aprender a inferir principalmente e compreender que a imagem, assim como o som, dentro do texto não aparece de forma arbitrária.

Em *Golpe de Gracia* as imagens estão sempre relacionadas ao espaço em que o leitor começa a navegar ou ao lugar onde o leitor detetive precisa buscar as informações para desvendar o crime. São imagens que podem ser interpretadas somente no nível da denotação sem maiores problemas. Além disso, há sempre muitos personagens, porém todos fazem parte da vida de Amaury, personagem principal.

Já em *Pentagonal*, o leitor precisa ter a perspicácia de entender que aquela notícia de jornal, une, através de um acidente, a vida de várias pessoas diferentes e os hipertextos nos levam a conhecer a vida dessas pessoas. Na minha percepção, mais problemática que a leitura do som, foi a leitura das imagens, visto que esses detalhes não foram constatados pelos participantes. A grande maioria dos alunos não fez nenhuma correlação da figura com o texto verbal e é como se toda essa multimodalidade funcionasse somente para entretenimento e não com um sistema de signos linguísticos. Faltou aos participantes da pesquisa captar a relação que existe entre linguagem verbal e linguagem visual, que geralmente é uma relação mais que circunstancial.

A imagem enquanto signo requer certos códigos para a sua interpretação Sardelich (2006, p. 456) coloca que o leitor, para fazer uma boa interpretação das imagens deve observar nelas algumas questões, que estão listadas abaixo. É interessante destacar antes, que o modo visual, sozinho não representa multimodalidade.

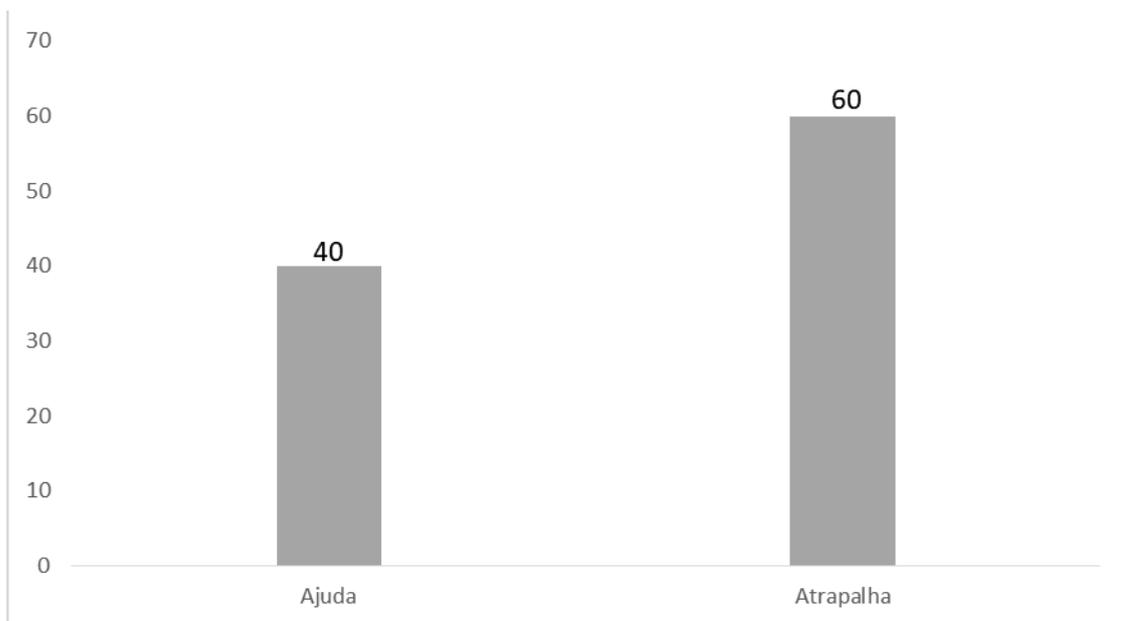
- ✓ O espaço: que é o “ponto de vista do qual se contempla a realidade (acima/abaixo; esquerda/direita; fidelidade/ deformação)”;
- ✓ O gestual e cenográfico: que são as sensações que os gestos das imagens produzem em nós (tranquilidade, nervosismo, vestuário, maquiagem, cenário);
- ✓ O lumínico: que é a fonte “de luz (de frente achata as figuras que ganham um aspecto irreal, de cima para baixo acentua os volumes, de baixo para cima produz deformações inquietantes)”;
- ✓ O simbólico: que são as convenções das imagens (a pomba, por exemplo simboliza a paz; a caveira, a morte ou o perigo etc);
- ✓ O gráfico: que é quando as imagens são tomadas de perto ou de longe;
- ✓ O relacional: que são as “relações espaciais que criam um itinerário para o olhar no jogo de tensões, equilíbrios, paralelismos, antagonismos e complementaridades”.

Todos esses elementos em conjunto, quando observados pelo leitor, podem ajudá-lo a interpretar melhor a imagem dentro do texto. Costumamos dizer que uma

imagem vale mais que mil palavras, porém, essa máxima que de antemão parece bastante simplista, para que seja verdadeira, vai exigir que os leitores aprendam a olhar essas imagens como sendo algo que carrega simbolismos e entender que elas aparecem daquela maneira no texto por alguma razão, principalmente quando se trata de literatura.

Outro ponto bastante conflitante da pesquisa, foi o hipertexto. Pedimos, na entrevista, que os participantes opinassem se essa forma de construir a narrativa ajudava ou atrapalhava na hora de entender o texto. 40% afirmou que acreditava que esse recurso ajudava a leitura e 60% disse que o hipertexto atrapalhava a compreensão leitora.

Gráfico 6: Opiniões sobre o hipertexto



Os entrevistados que disseram que o recurso atrapalhava a leitura afirmaram que:

Pode dificultar no sentido de tirar a atenção da história, apertar e aí abrir a outra página e tal. Mas como é um recurso acho que tem que ser aproveitado (Informante 1).

Então tem um ponto positivo né a questão do hipertexto que é a pessoa vai construindo conhecimento, a narrativa, do que a pessoa está lendo. Mas às vezes a pessoa pode meio que se perder. Porque tanto em ir clicando em outros links a pessoa meio que acaba esquecendo do que leu anteriormente. Mas se a pessoa tiver mais contato né, trabalhar mais de uma forma, como é que eu posso dizer... com mais contato né com a narrativa, a pessoa acaba compreendendo melhor o texto e entrando melhor no texto (Informante 3)

Eu cabo me distraíndo com os hipertextos e perco o foco inicial. Por isso, apesar de me trazerem informações que ajudam a compreender a história. Não acho que eles melhoram tanto assim (Informante 4)

Os que disseram acreditar que os hipertextos auxiliam a leitura colocaram que:

Acredito que os hipertextos facilitam na compreensão do leitor já que nem sempre compreendemos determinadas situações e estes nos levam a entender. Para mim foi bem tranquilo sim a utilização desse recurso, não tive problemas (Informante 2)

Acredito que ajuda bastante na compreensão. Porque o leitor não fica limitado e sempre aparecem pistas novas e palavras novas para aprender. Isso é ótimo para o desenvolvimento tanto do texto como do vocabulário de modo geral (Informante 5)

Os hipertextos exigem do leitor habilidades de associação, síntese e flexibilidade cognitiva (SPIRO; COLLINS; RAMCHANDRAN; 2006). A falta de linearidade que eles conferem ao texto e a multiplicidade de caminhos da leitura podem fazer, muitas vezes, com que o leitor, habituado a constância do texto, se perca no labirinto da trama feita através de *links*.

De acordo com Braga (2005, p. 4)

Há que se considerar também que, ao contrário do que ocorre na leitura de textos impressos, cabe ao hiperleitor escolher caminhos de leitura e construir a coesão entre as diferentes informações acessadas. Como faz uma criança ao montar diferentes figuras a partir de peças isoladas de jogos como o Lego, por exemplo, cabe ao hiperleitor juntar e relacionar de forma ativa os diferentes segmentos textuais lidos, de modo a construir um todo coeso que lhe faça sentido. Assim, o “texto” passa a ser de fato construído pelo leitor a partir dos links consultados durante o processo de leitura.

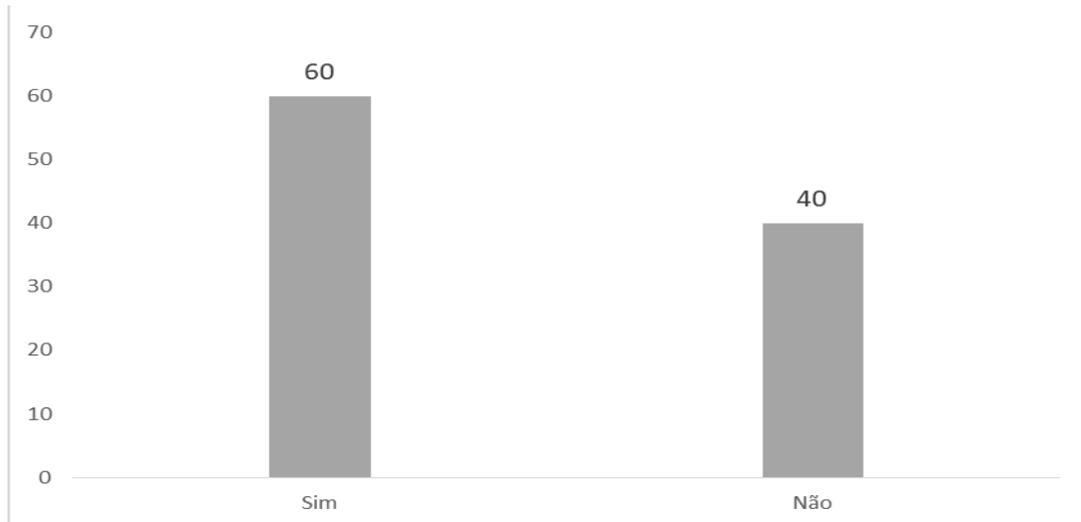
No entanto, muitas vezes esses *links*, para o leitor desabituaado a esse tipo de leitura, podem apagar as marcas coesivas do texto e atrapalhar a sua fruição.

Outro detalhe que me chamou a atenção, foi que os informantes 3 e 4 relataram que os *links* os distraíam. Isso pode ter acontecido porque, muitas vezes, esses *links*, dentro de algumas narrativas selecionadas, levavam o leitor a informações que não pareciam ter nenhuma conexão com a seção anterior. Tomando como exemplo *Pentagonal: incluídos tú y yo*, de início se tinha uma notícia de um acidente que terminou com a morte de algumas pessoas, como já dito. Cada *link*, ou hipertexto, levaria então a relatos que, a priori, nada tinham a ver com a informação anterior, tais como cartas pessoas, informações sobre astronomia etc. No entanto, esses relatos eram na verdade, fragmentos da vida de cada uma das pessoas mortas. Por exemplo, Miranda Vera, era uma astrônoma e os *links* levavam a conhecer melhor a sua vida, seus pensamentos e sua forma de ver o mundo e isso inclui reflexões sobre astronomia, buracos negros etc.

Logo, para entender os hipertextos, o leitor precisa de fato aprender a construir a história como em um jogo de Lego. Sem essa construção, ou sem esse fio de Ariadne, o leitor mais desavisado, corre o risco de se perder e jamais se achar de novo nos labirintos da escrita hipertextual. Isso, pode levá-lo inclusive ao abandono da leitura, fato que aconteceu com o informante 4, que relatou desistir da leitura de *Pentagonal*.

Por último, foi perguntado aos participantes se eles acreditavam que o leitor das narrativas digitais precisava ter habilidades diferentes das do leitor do livro impresso. Para essa pergunta 60% responderam que sim e 40% responderam que não.

Gráfico 7: Habilidades diferentes para a leitura das narrativas digitais



Os leitores que responderam que era preciso argumentaram que:

Acredito que o leitor digital precisa ter um conhecimento a mais, enquanto o leitor do livro impresso só precisa saber ler (Informante 1)

Acredito que o leitor deve estar mais familiarizado com os meios digitais para realmente gostar deste tipo de narrativa, pois assim ele saberá lidar com os recursos que ela nos oferece. Ou seja, o letramento digital ajudará na compreensão deste tipo de narrativa, mas também não acredito que a falta dele impedirá sua leitura. Só que o leitor pode não ter as mesmas experiências (Informante 2)

Sim porque a leitura das narrativas digitais, não sei se posso generalizar, não funciona como a leitura comum. Por exemplo, o suporte da leitura pode gerar cansaço na visão, inclusive tem que haver uma concordância com as letras e o fundo de tela para a leitura ser mais agradável. Portanto, acredito que o leitor de livro impresso precisa se adaptar a esse novo meio de leitura (Informante 4)

Já os participantes que argumentaram que não era preciso ter nenhum tipo de conhecimento a mais destacaram que:

Então eu acho que não é preciso. Assim as habilidades diferentes que precisa é mais o contato com o computador, o celular, saber manusear. Mas na questão do texto, de compreender, da leitura; não, não precisa não de habilidades diferentes. É mais se familiarizar com o recurso né. Mas na questão do texto acho que não precisa não (Informante 3)

Bom acredito que não porque a única diferença é o manuseio né porque o leitor do livro impresso, o livro físico, ele só vai pegar o livro e abrir e ler, folhear as páginas. E o leitor digital ele vai ao computador e vai ler da mesma forma. Só a questão do manuseio, mas acredito que são as mesmas atribuições (Informante 5)

É interessante observar que, embora 40% dos participantes da pesquisa acreditem que as narrativas digitais não necessitam de leitores que possuam habilidades diferentes das dos leitores do livro impresso, para muitos a leitura online trouxe problemas e dificuldades. Vimos anteriormente que vários participantes não entenderam a função do som ou das imagens e que os hipertextos foram motivo até mesmo de desistência da leitura. Assim, para que a leitura online seja bem-sucedida, o leitor precisa de multiletramentos que lhe possibilitem fazer a tradução Intersemiótica do texto como aponta Plaza (2003). Ou seja, o leitor precisa conseguir interpretar por meio de signos verbais os sistemas de signos não verbais, ou vice-versa. (PLAZA, 2003, p. 11).

Para conseguir realizar uma boa leitura online, o leitor precisará, além disso, desenvolver diferentes habilidades de leitura e navegação que lhe permitirá ler navegando e navegar lendo (RIBERITO, 2008, apud COSCARELLI, 2016, p. 79); ainda que muitas das habilidades e estratégias usadas para a leitura online sejam parecidas as da leitura tradicional tais como: inferências, tempos de leitura, diferentes compreensões etc. (COSCARELLI, 2016, p. 77).

Portanto, a escola precisa começar a trabalhar a leitura dos elementos não verbais, visto que eles exigem diferentes práticas de letramentos que precisam ser organizadas de modo que o professor consiga sistematizar as habilidades já desenvolvidas pelos alunos para então promover as novas competências (PAIVA, 2016). A leitura de imagens, por exemplo, “muito exigida pelos textos multimodais digitais e impressos, ainda está à margem dos trabalhos com a leitura do texto verbal” (PAIVA, 2016, p. 59) e por isso existe uma inabilidade por parte dos alunos de relacionar e sistematizar os textos visuais. (PAIVA, 2016).

## CONCLUSÕES

A literatura, por possuir uma estreita relação com os valores sociais, dispõe de um caráter mutável e ideológico (EAGLETON, 2006). Por conta dessas características, ela não podia ficar de fora das transformações que as tecnologias trouxeram. O texto literário, e mais especificamente a narrativa digital, tema tratado nesta dissertação, deixa o horizonte quadrado do papel em branco e se converte em uma imagem policromada e versátil de tela (CASSANY, 2006). Os sons e as imagens presentes nesse tipo de texto, cumprem agora uma função estética que deve ser observada pelo leitor para realizar a construção de sentidos. A tradicional sequencialidade da leitura é quebrada por uma trama hipertextual na qual a sequência de páginas é substituída pela presença de *links* como observa Coelho (2010); e todo esse novo contexto transforma, não somente o texto literário, mas a relação que existe entre ele e o leitor.

O leitor, imerso nesse contexto digital, passa a ser uma espécie de coautor também. Ao fazer escolhas e selecionar caminhos, dentro de um leque de possibilidades, ele constrói a sua forma de ler a narrativa, de entendê-la e de dar a ela significados.

Disso decorre não só desenvolver novos modos de olhar, não mais olhar de maneira exclusivamente ótica, como também ler de uma maneira nova e aprender cada vez com mais velocidade, saltando de um ponto a outro da informação, formando combinações instáveis e fugazes. Enfim, mesmo quando está diante dos espaços representacionais da tela de um monitor, o infonauta já saltou para dentro da cena, é ele que confere dinamismo a esses espaços, tendo se transformado em elemento constitutivo de um ambiente cujas coordenadas só se limitam pela interface que ele atualiza no ato da navegação (SANTAELLA, 2004, p. 182).

A leitura online requer então um leitor perspicaz, com diferentes letramentos e que consiga compreender as diferentes partes desse processo de leitura que em nada lembra a leitura dos livros impressos. Diante de todo esse contexto, podemos dizer que a literatura digital é um produto do seu tempo e que “no universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, [...] que podem mudar nossa imagem de mundo” (CALVINO, 1990, p. 19-20).

No entanto, o que podemos observar com a pesquisa é que a ciberliteratura tem um tratamento ainda marginal no meio acadêmico, o que explica os

participantes dessa pesquisa, todos estudantes de Letras, não conhecerem essa nova forma do fazer literário. Por conta desse desconhecimento, as narrativas selecionadas trouxeram, muitas vezes, um certo estranhamento, que causaram desconforto e dúvidas.

Respondendo ao primeiro questionamento desta pesquisa, observamos que as tecnologias digitais são usadas por todos os participantes, mas na hora da leitura, a preferência ainda é pelo impresso. Entretanto, essa preferência pelo material impresso, não os desmotivou, ao contrário todos informaram haver gostado das narrativas digitais o que nos coloca diante de um modo de aprender que pode ser interessante. É importante ressaltar, contudo, que os participantes não conseguiram ler e entender todas as semioses que o texto digital oferece, logo percebemos que os discentes envolvidos na pesquisa lidam com o suporte digital, porém não significam toda a sua multimodalidade.

Com relação as dificuldades e desafios encontrados pelos participantes da pesquisa com a leitura das narrativas digitais, podemos verificar que a principal foi fazer a leitura dos sons, das imagens e de todo o conteúdo não verbal do texto. Os hipertextos também foram objeto de dúvidas entre esses participantes; a maioria afirmou que eles mais atrapalham do que ajudam no entendimento da leitura e nenhum relatou entender os motivos pelos quais o hipertexto aparecia em determinado momento na narrativa. Isso nos mostra que, ou por falta de hábito, ou por falta de letramento, a interatividade, ainda que paradoxalmente deslumbre a todos, é motivo de confusão e algumas vezes até mesmo de abandono da leitura.

No que diz respeito ao modo pelo qual os participantes constroem sentidos com a leitura das narrativas digitais; observamos que a leitura do texto verbal é ainda a maneira mais eficiente de fazê-lo, visto que muitas vezes, os elementos não verbais foram deixados para um segundo plano. Isso não significa, contudo, que o não verbal não tenha ajudado a construir uma ideia do todo, afinal, significamos a todo momento a partir das experiências que temos e do que nos é dado. No entanto, no caso específico da literatura, entender esses elementos significa entender a estética desse tipo de texto, o que muitas vezes não foi alcançado pelos envolvidos na pesquisa. Por isso, entendemos que diferentemente do que a maioria dos alunos da pesquisa acredita, para entender textos digitais é preciso ter conhecimentos específicos desse meio. Embora isso não signifique que quem não os possuem não possa fazer também esse tipo de leitura.

Diante desses resultados, defendemos que os docentes levem diferentes tipos de textos para a sala de aula, inclusive o literário digital. Somente assim será possível trabalhar a leitura das diversas linguagens que as tecnologias trazem com toda a sua complexidade. Essas TIC, como coloca Silva (2003) estão presentes nas relações sociais contemporâneas e por essa razão precisam de uma intervenção educativa.

A ciberliteratura, como demonstrado na pesquisa, pode ser uma maneira interessante de envolver o leitor em um ambiente que possui diversas significações que só ganham sentido quando este leitor interage com os signos que direcionam a trajetória a ser realizada, e adentra por mares desconhecidos, fazendo uso de toda a sua sensibilidade, dos seus conhecimentos e de sua subjetividade. (LEITE, 2015, p. 128). Esse tipo de texto também ajuda o aprendizado de outros letramentos justo por viabilizar que o discente tenha conhecimento sobre determinada tecnologia e a utilize com efeito para realizar práticas sócio- comunicativas que são exigidas pelo ambiente digital. Além disso, o professor, proporciona o desenvolvimento de um novo perfil de leitor que é capaz de interagir com o meio digital e significar suas múltiplas linguagens.

## REFERÊNCIAS

- ANJOS, Maria Elizete Pereira dos. *Leitura literária em suportes digitais: reflexões sobre a multimodalidade nos textos literários em língua estrangeira*. 2015. Disponível em: [http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16567\\_7696.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16567_7696.pdf). Acesso em: 30/10/2017.
- ANDRADE, Maria Margarida de. *Introdução à metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Atlas, 2010.
- AQUINO, Maria Clara. *Um mapeamento histórico do hipertexto: surgimento, desenvolvimento e desvios da aplicação da escrita hipertextual*, 2005. Disponível em: [http://www.pucrs.br/famat/viali/doutorado/ptic/aulas/aula\\_4/Aquino\\_Maria\\_Clara.pdf](http://www.pucrs.br/famat/viali/doutorado/ptic/aulas/aula_4/Aquino_Maria_Clara.pdf). Acesso em: 22/10/2017.
- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Abril Cultural, 1984.
- AZEVEDO, Ranielli. Interação.gov.br: exercícios de leitura e cidadania. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- BACALÁ, Valéria Lopes de Aguiar. *A Leitura de novos gêneros digitais: multiletramentos em construção*. 2014. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/1686.pdf>. Acesso: 30/10/2017.
- BAKHTIN, Mikail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992 b.
- \_\_\_\_\_. *Estética da criação verbal*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARBOSA, Pedro. Renovação do experimentalismo literário na literatura gerada pr computador. In: *Revista da UFP*, n.2, v.1, pp. 181-188, 1998. Disponível em: <http://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/pedro-barbosa-renovacao-do-experimentalismo-literario>. Acesso em: 15/11/2017.
- BARBOSA, Pedro; CAVALHEIRO, Abílio. *Teoria do Homem Sentado*. Lisboa: Edições Afrontamento, 1996a.
- BARBOSA, Conceição Aparecida Pereira; SERRANO, Aparecida. *O blog como ferramenta para a construção do conhecimento e aprendizagem colaborativa*, 2005. Disponível em: [http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo\\_web2/parada01\\_cid2/para\\_saber\\_mais/01\\_1tcc3.pdf](http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_web2/parada01_cid2/para_saber_mais/01_1tcc3.pdf). Acesso em: 22/07/2017.
- BELTRAMIN, Alessandra Oliveira dos. *Literatura eletrônica e multimodalidade: novas leituras, novos leitores e novos modos de ler*. 2016. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S1/alessandrabeltramim.pdf>. Acesso em: 27/10/2017.

BONACHO, Fernanda do Rosário Farinha. *A leitura em ambiente digital: transliterâncias da comunicação*. Tese de doutorado- Universidade Nova de Lisboa. Lisboa, 2013.

BRAGA, Denise Bértoli. A natureza do hipertexto e suas implicações para a liberdade do leitor e o controle do autor nas interações em ambiente de hipermídia. In: *Revista da Anpoll*, n. 15, 2003. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/425-1789-1-PB.pdf>. Acesso em: 25/05/2018.

\_\_\_\_\_. Hipertexto: questões de produção e de leitura. In: *Estudos Linguísticos XXXIV*, p. 756-761, 2005. Disponível em: <http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/edicoesanteriores/4publicaestudos2005/4publica-estudos-2005-pdfs/hipertexto-questoes-de-producao1798.pdf>. Acesso em: 28/05/2018.

BRONCKART, Jean Paul. *Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo*. São Paulo: EDUC, 1999.

BUENO, Danilo. *Aproximação do cadáver esquisito à performance*. 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/205-844-1-PB.pdf>

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

\_\_\_\_\_. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

CANDIDO, Antônio. *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Puro sobre azul, 2011.

CASSANY, Daniel. *Trás las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama, 2006.

CAVALCANTE, Marianne Carvalho Bezerra. Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto. In: MARCUSCHI e XAVIER (Org.). *Hipertextos e gêneros digitais*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

CERVO, Amado Luiz et al. *Metodologia científica*. 6ªed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CIAMPAGNA, Lisandro. *Cyberliterature, a nova literatura digital*. 2016. Disponível em: [https://translate.google.com.br/translate?hl=ptBR&sl=es&u=http://www.panorama-cultural.com.co/index.php?option=com\\_content%26view%3Darticle%26id%3D4734:la-nueva-literatura-digital%26catid%3D23%26Itemid%3D135&prev=search](https://translate.google.com.br/translate?hl=ptBR&sl=es&u=http://www.panorama-cultural.com.co/index.php?option=com_content%26view%3Darticle%26id%3D4734:la-nueva-literatura-digital%26catid%3D23%26Itemid%3D135&prev=search). Acesso em: 19/11/2017.

COELHO, Ana Carolina Sampaio. A literatura eletrônica e o hipertexto: os caminhos da literatura digital. In: *Logos 32- Comunicação audiovisual*. Vol. 1, 2010.

COMPAGNON, Antoine. *Literatura para quê?* Trad. Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

COSCARELLI, Carla Viana. *Texto e hipertexto: procurando o equilíbrio*. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). *Linguagem em (Dis)curso*, Palhoça, v. 9, n. 3, 2009.

\_\_\_\_\_. Navegar e ler na rota do aprender. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

DIONÍSIO, Angela Paiva. *Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais*. In: Angela Paiva Dionisio et al. [org.]. - Recife: Pipa Comunicação, 2014.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: ática, 2002.

GARCÍA NARANJO, Fina e MORENO GARCÍA, Concha. Cuentos, cuentos, cuentos. Variación y norma en la presentación de un texto literario. In: *Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros*. Actas del XI Congreso Internacional de ASELE. Zaragoza: ASELE/ Universidad de Zaragoza, 2001, pág. 819-829.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª ed. 12. São Paulo: Atlas, 2002.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literato*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Desafios para o ensino de literatura digital. In: *Revista da Anpoll*, 2013. Disponível em: <https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/647/716>. Acesso em: 22/05/2017.

KLEIMAN, Ângela B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Ângela B. (Org.). *Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita*. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *Hipertexto e construção do sentido*. São Paulo: Alfa, 2007.

KARNEY, Richard. Narrativa. *Educ. Real*. Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 409-438, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edreal/v37n2/06.pdf>. Acesso em: 20/04/2018.

KOMESU, Fabiana.C. Blogs e as práticas de escrita sobre si na internet. In. MARCUSCHI, L.A; XAVIER, A.C. *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of the design visual*. London: Routledge, 1996.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia – arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEITE, Adoniran Oliveira. *Leitura, literatura e hipermídia: uma proposta didática de leitura literária em ambiente digital*. Dissertação de mestrado – Universidade do Estado da Bahia. Santo Antônio de Jesus, 2015.

LEMOS, André. *Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Editora Sulina. Porto Alegre, 2002.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Informe al consejo de Europa. Barcelona: Editorial Antrophos, 2007.

LIMA, Érida Souza. *Sei navegar na internet: serei eu um letrado digital?* Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

MACHADO, Daniel Iria; SANTOS, Plácida L. V. Amorim da Costa. Avaliação da hipermídia no processo de ensino e aprendizagem da física. In: *Ciências e Educação*. v. 10, n. 1, 2004. Disponível em: <http://www.cultura.ufpa.br/ensinofts/artigo5/construthipermidia.pdf>. Acesso em: 23/09/2017.

MAGNABOSCO, Gislaine Gracia. Hipertexto: algumas considerações. In: *CELLI – Colóquio de Estudos Linguísticos e Literários*. 3, 2007, Maringá. Anais... Maringá, 2009, p. 1389- 1398.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARCONI et al. *Técnicas de Pesquisa*. – 7ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como novo espaço de escrita em sala de aula. In: *Linguagem e Ensino*, vol. 4, nº 1, 2001.

\_\_\_\_\_. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) *Gêneros Textuais e Ensino*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

MATTOZO, Vânia; SPECIALSKI, Elizabeth. O ciberespaço e as redes de computadores na construção de novo conhecimento. In: *Revista Brasileira de informática na educação*. n. 6, 2000. Disponível em: <http://docplayer.com.br/21218779-O-ciberespaco-e-as-redes-de-computadores-na-construcao-de-novo-conhecimento.html>. Acesso em: 15/11/2017.

MEDEIROS, Zulmira. Gêneros, multimodalidade e letramentos. In: *RBLA*, Belo Horizonte, v. 14, n. 3, p. 581-612, 2014.

MENEZES, E. S. *Literatura e ensino comunicacional de línguas na formação do professor de espanhol LE*. Dissertação (Mestrado em Letras) -Universidade de Brasília, 2008. Disponível em: [http://bdtd.bce.unb.br/tesdesimplificado/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=3008](http://bdtd.bce.unb.br/tesdesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3008). Acesso em: 30/10/2017.

MORAIS, José. *A arte de ler: Psicologia cognitiva da leitura*. Lisboa: Edição Cosmos, 1997.

MORALES, Isabel Sánchez. *Ciberliteratura*. 2014. Disponível em: <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=ciberliteratura>. Acesso em: 21/11/2017.

NASCIMENTO, Jarbas Vargas et. al. *Língua, literatura e ensino*. São Paulo: Edgar Blücher, 2015.

NEVES, Ana Claudia Rocha Quartin Baeta. *Novos encantamentos: design de hipermídia enquanto design de engajamento*. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro- PUC, Rio de Janeiro, RJ, 2006.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira de. *Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração*. Catalão: UFG, 2011.

PAIVA, Leitura de imagens em infográficos. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

PALACIO, Olga Lucía Londoño. *Las narrativas desde la hipertextualidad. Características, modelo y metodología a partir de la inteligencia sintiente*. 2010. Disponível em:

[https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigacion/volumen9numero1\\_2010/4%20las%20narrativas%20desde%20la%20hipertextualidad.pdf](https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigacion/volumen9numero1_2010/4%20las%20narrativas%20desde%20la%20hipertextualidad.pdf). Acesso em; 10/03/2018.

PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. O ensino da literatura. In: NITRINI, Sandra et al. *Literatura, artes e saberes*. São Paulo: Abralic; Hucitec, 2008.

PETRY, Luis Carlos. *O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento*. 2006. Disponível em: [http://www.topofilosofia.net/textos/A\\_cibertxt1\\_110-125\\_petry.pdf](http://www.topofilosofia.net/textos/A_cibertxt1_110-125_petry.pdf). Acesso em: 26/09/2017.

PRIETO, Liliam Cristina Marins. Letramento multimodal via tradução e ensino de literatura na terceira idade. In: ZACCHI, Vanderlei J.; WIELEWICKI, Vera Helena Gomes. *Letramentos e mídias*. Maceió: EDUFAL, 2015.

REZENDE, Flávia; BARROS, Susana de Souza. *A hipermídia e a aprendizagem de ciências: exemplos na área de física*. 2005. Disponível em: <http://www.sbfisica.org.br/fne/Vol6/Num1/hipermidia.pdf>. Acesso em: 23/09/2017.

REZENDE, Flávia; COLA, Cláudio dos Santos Dias. *Hipermídia na educação: flexibilidade cognitiva, interdisciplinaridade e complexidade*. 2011. Disponível em: <https://nupafisicamatematica.files.wordpress.com/2011/04/hipermidia-na-educacao-flexibilidade-cognitiva-interdisciplinaridade-e-complexidade.pdf>. Acesso em: 01/10/2017.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Navegar lendo, ler navegando: aspectos do letramento digital e da leitura de jornais*. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte: 2008.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. *Análise de gêneros do discurso na teoria Bakhtiniana: algumas questões teóricas e metodológicas*. Linguagem em (Dis)curso, Tubarão, v. 4, n. 2, p. 415-440, jan./jun. 2004.

\_\_\_\_\_. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: J. L. Meurer, A. Bonini, & D. Motta-Roth (Org.), *Gêneros: teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola, 2005.

RODRÍGUEZ RUIZ, Jaime Alejandro. *El relato digital como nuevo género narrativo*. Disponível em: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/jaime-alejandro-rodriguez-ruiz.php>. Acesso em: 22/08/2017.

\_\_\_\_\_. *¿Es la ciberliteratura un arte de la cibercultura? Desesos, derrames y cacofonias como parámetros para un ejercicio comparatista fundamental*. Disponível em: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/es-la-ciberliteratura-un-arte-de-la-cibercultura-deseos-derrames-y-cacofonias-como-parametros-para-un-ejercicio-compartista-fundamental%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/es-la-ciberliteratura-un-arte-de-la-cibercultura-deseos-derrames-y-cacofonias-como-parametros-para-un-ejercicio-compartista-fundamental%20(1).pdf). Acesso em: 20/11/2017.

\_\_\_\_\_. *Golpe de Gracia*. Disponível em: [http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1219334114974\\_1930107392\\_115551](http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1219334114974_1930107392_115551). Acesso em; 23/09/2017.

\_\_\_\_\_. *Narrativa, juego y conocimiento. La iniciativa digital en la acción de Golpe de Gracia*, 2007. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-NarrativaJuegoYConocimientoLaIniciativaDigitalEnAc-5228667.pdf>. Acesso em: 12/03/2018.

ROSA, Maria Virgínia de Figueiredo Pereira do Couto; ARNOLDI, Marlene Aparecida Gonzalez Colombo. *A entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismos para a validação dos resultados*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. *Uma imagem é uma imagem, é uma imagem, é uma imagem...In: Tríade: comunicação, cultura e mídia*. Sorocaba, SP, v. 3, n. 5, p. 10-19. , jun. 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2258-Texto%20do%20artigo-4323-1-10-20150701.pdf>. Acesso em: 28/06/2018.

SARDELICH, Maria Emília. *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*. In: *Cadernos de Pesquisa*, v. 36, n. 128, p. 451-472, maio/ago. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v36n128/v36n128a09>. Acesso em: 28/05/2018.

SÉ, Elisandra Vilella Gaspareto. *Tecnologia: manuais de aparelhos devem ter linguagem multimodal*. 2008. Disponível em: <http://vyaestelar.uol.com.br/post/5823/tecnologia-manuais-de-aparelhos-devem-ter-linguagem-multimodal/?/multimodal.htm>. Acesso em: 28/10/2017.

SENRA, Marilene. Lanci Borges; BATISTA, Helena Aparecida. Uso do blog como ferramenta pedagógica nas aulas de língua portuguesa. In: *Revista Diálogo e Interação*. v.5. 2011. Disponível em: <http://faccrei.edu.br/gc/anexos/diartigos69.pdf>. Acesso em 20/10/2017.

SILVA, Ivanda Maria Martins. Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar. Anais do Evento PG Letras 30 anos. Vol. 1, 2003.

SILVA, Silvio Porfirio. *Multimodalidade, afinal, o que é?* 2013. Disponível em: [http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorioacademico/ed768\\_multimodalidade\\_afinal\\_o\\_que\\_e/](http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorioacademico/ed768_multimodalidade_afinal_o_que_e/). Acesso em: 27/10/2017.

SOARES, Magda. Letrar é mais que alfabetizar. In: *Nossa língua – nossa pátria*. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 26/11/2000b. Entrevista. Disponível em: <http://intervox.nce.ufrj.br/>. Acesso em: 25/10/2017.

\_\_\_\_\_. Novas práticas de Leitura e Escrita: letramento digital. In: *Educação e Sociedade*. Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em 30/10/2017.

\_\_\_\_\_. *Letramento: um tema em três gêneros*. 4ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

SPIRO, R. J.; COLLINS, B. P.; RAMCHANDRAN, A. R. Modes of openness and flexibility in Cognitive Flexibility Hypertext learning environments. In: B. Khan (Ed.), *Flexible learning in an information society*. Hershey. Information Science Publishing, p. 18-25, 2006.

TODOROV, Trevisan. *A literatura em perigo*. Trad. Caio Meira. 3ª. Ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

TROTTER, Andrew. Schools gear up for 'hypermedia' – a quantum leap in electronic learning. In: *The American School Board Journal*, v. 176, n. 3, 1989.

VELLOSO, Ricardo Viana. O ciberespaço como ágora eletrônica na sociedade contemporânea. 2008. Disponível em: [https://pt.slideshare.net/marcus\\_kucharski/velloso2008ciberespacocomoagoraeletronica](https://pt.slideshare.net/marcus_kucharski/velloso2008ciberespacocomoagoraeletronica). Acesso: 29/10/2017.

VIIRI, Piret. *Literature in cyberspace*. 2006. Disponível em: <https://www.folklore.ee/folklore/vol29/cyberlit.pdf>. Acesso em: 13/11/2017.

Vouilamoz, Naomi. *Literatura e hipermedia, la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, 2000.

XAVIER, Antônio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI & XAVIER (orgs). *Hipertextos e gêneros digitais*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

\_\_\_\_\_. A era do hipertexto: linguagem & tecnologia. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento Digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ZAGO, Gabriela da Silva. *Dos blogs aos microblogs: aspectos históricos, formatos e características*, 2008. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/zago-gabriela-dos-blogs-aos-microblogs.pdf>. Acesso em: 02/05/2017.

## APÊNDICE 1 – Questionário 1

INFORMANTE:

### QUESTIONÁRIO

#### 1 DADOS PESSOAIS

1.1 Ano de nascimento	
1.2 Cidade onde vive	
1.3 Sexo	

#### 2 FORMAÇÃO

2.1 Curso atual	
-----------------	--

#### 3 TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

3.1. Possui acesso à internet móvel?	
--------------------------------------	--

3.2. Possui acesso à internet imóvel?	
---------------------------------------	--

3.3. Quais destas tecnologias você possui?	
Computador	

Notebook ou Netbook	
Tablet	
Smartphone	
Celular com acesso à internet	

3.5. Você tem alguma dificuldade para manusear o computador ou qualquer outra ferramenta tecnológica citada acima? Qual/is dificuldade (s)?

#### **4.0 LEITURA E LITERATURA DIGITAL**

4.1. Você costuma ler obras de ficção? Quais gêneros? Narrativas? Com que frequência?



**APÊNDICE 2 – Questionário 2****INFORMANTE:****QUESTIONÁRIO 2**

1. Qual o grau de dificuldade que você sentiu com a leitura das narrativas digitais? Relate suas experiências.

--

2. Como você se sentiu lendo esse tipo de texto?

--

3. Na sua opinião, o que mais chamou atenção nessas narrativas?

4. Você acredita que os textos digitais, incluso os literários, motivam ou desmotivam a leitura? Por que?

5. Você prefere ler as narrativas no livro, de forma linear ou as digitais hipertextuais e hipermídia? Por que?



**APÊNDICE 3– Entrevista<sup>14</sup>****INFORMANTE: 1****1. Quero que você me conte um pouco da sua experiência com as narrativas digitais**

Não conhecia muito bem até saber da sua pesquisa, sou muito fã de literatura e sou daquelas que gosta de ler em livro mesmo, mas fiquei muito encantada, chamou muito minha atenção

**2. Você gostou de ler esse tipo de texto?**

Sim, bastante.

**3. Você acredita que o leitor das narrativas digitais necessita ter atribuições diferentes do leitor do livro impresso? Por quê?**

Acredito que o leitor digital precisa ter um conhecimento a mais, enquanto o leitor do livro impresso só precisa saber ler

**4. Na hora da leitura, os sons, as imagens, os hipertextos fazem alguma diferença?**

Fazem sim, como se tivesse enfatizando, dando mais emoção a leitura. Esses recursos são enriquecedores.

**5. Mas você conseguiu entender a função dos sons, das imagens etc no texto?**

Bom eu não pensei nisso dessa forma, pensei que esses elementos fossem mais entretenimento, para dar emoção ao texto e enfatizar, como eu disse, a leitura. Sobre a função não sei bem se entendi então.

**6. Você acredita que esse gênero textual pode ser utilizado por um professor em sala de aula?**

Sim, com certeza! O único problema é só a realidade das escolas públicas, quase sem recurso, mas acredito que os alunos adorariam conhecer, ótima ferramenta.

---

<sup>14</sup> Entrevista parcialmente estruturada, pois apresenta um roteiro inicial de perguntas. No entanto, existe espaço e liberdade para que haja a realização de outras perguntas improvisadas caso seja necessário. As perguntas em negro são as fixas; as em vermelho as improvisadas. As entrevistas foram todas gravadas e transcritas aqui de acordo com as gravações.

**7. Você acredita que as tecnologias podem ser importantes no processo de aprendizagem?**

Sim muito! Acho que elas estão aí para serem exploradas

**8. Qual a sua opinião sobre o hipertexto que aparece em algumas narrativas?**

Pode dificultar no sentido de tirar a atenção da história, apertar e aí abrir a outra página e tal. Mas como é um recurso acho que tem que ser aproveitado

**9. Mas você teve alguma dificuldade com os hipertextos?**

Não

**10. O que você acha da interatividade das narrativas digitais?**

Numa escala de 0 a 10, sem dúvida é muito legal a maneira como o leitor pode entrar nas narrativas. Todos os recursos chamam muito a atenção e prende o leitor. Então 10

**APÊNDICE 4– Entrevista****INFORMANTE: 2****1. Quero que você me conte um pouco da sua experiência com as narrativas digitais**

Bom, eu lia muitos livros digitais de diversos tipos, porque eles são mais acessíveis. Mas hoje faço mais leituras voltadas à universidade. Mas gostei das narrativas por serem uma forma diferente de aprender.

**2. Você gostou de ler esse tipo de texto?**

Sim. Achei interessante.

**3. Você acredita que o leitor das narrativas digitais necessita ter atribuições diferentes do leitor do livro impresso? Por quê?**

Acredito que o leitor deve estar mais familiarizado com os meios digitais para realmente gostar deste tipo de narrativa, pois assim ele saberá lidar com os recursos que ela nos oferece. Ou seja, o letramento digital ajudará na compreensão deste tipo de narrativa, mas também não acredito que a falta dele impedirá sua leitura. Só que o leitor pode não ter as mesmas experiências

**4. Na hora da leitura, os sons, as imagens, os hipertextos fazem alguma diferença?**

Fazem sim. Esses recursos influenciam bastante no desenvolvimento da imaginação e deixam a leitura ainda mais interessante.

**5. Mas você conseguiu entender porque determinado som, imagem etc aparece naquele momento exato? Você conseguiu fazer a leitura do que não era verbal?**

Porque o som aparece eu não entendi exatamente, não pensei muito nisso.

**6. Você acredita que esse gênero textual pode ser utilizado por um professor em sala de aula?**

Claro que pode, o professor deve. Os alunos hoje estão acostumados a uma dinâmica diferente das tradicionais, o que faz com que eles nem sempre apreciem a leitura e este tipo de texto, os digitais são mais dinâmicos e trazem diversos recursos para melhorar a introdução do indivíduo na

narrativa. Exatamente o que os alunos gostam e precisam. Leituras dinâmicas e cheias de recursos que eles possam explorar.

**7. Você acredita que as tecnologias podem ser importantes no processo de aprendizagem?**

Sim. As novas tecnologias estão aí e o que cabe a nós professores e professores em formação, no meu caso, é aproveitar destes novos meios para completar e dinamizar nossas aulas. A partir dos computadores, celulares, internet e diversos outros, o professor e os alunos dispõem de variadas opções de recursos que podem facilitar o ensino, principalmente o de uma língua estrangeira

**8. Qual a sua opinião sobre o hipertexto que aparece em algumas narrativas?**

Acredito que os hipertextos facilitam na compreensão do leitor já que nem sempre compreendemos determinadas situações e estes nos levam a entender. Para mim foi bem tranquilo sim a utilização desse recurso, não tive problemas.

**9. O que você acha da interatividade das narrativas digitais?**

É muito interessante pois traz experiências diferentes, em um momento você é leitor e no outro também pode ser escritor; quem nunca quis mudar o final de uma história? Isso é interessante porque o aluno tem a oportunidade de interagir e ter outro tipo de experiência.

**APÊNDICE 5– Entrevista****INFORMANTE: 3****1. Quero que você me conte um pouco da sua experiência com as narrativas digitais**

Então eu nunca tive contato com as narrativas digitais antes daquele momento que você nos mostrou. Eu achei muito legal e dinâmico. Além de ser uma leitura mais atrativa, menos cansativa por ter imagens, sons.

Às vezes quando estou lendo em papel físico o sono chega rapidinho e no digital eu passei horas

**2. Você gostou de ler esse tipo de texto?**

Sim. Foi me familiarizar com a narrativa. Tinha algumas funções que eu não entendia muito no início. Eu precisei de um tempo para conhecer primeiro como por exemplo os jogos que tinham, para depois continuar.

Assim quando eu falo familiarizar com a narrativa é, eu quero dizer as funcionalidades dos jogos. Por exemplo tinham alguns joguinhos e vinham as instruções de como chegar em um determinado lugar e tal. Só que às vezes eu não conseguia entender muito bem. Aí só depois de muito tempo que eu fui, tentava, errava, que eu consegui entender. Mas a questão do texto em si, compreender a história, do texto, da narrativa, não tive dificuldades. Foi mais na questão do jogo e das funcionalidades e tal para tentar construir a narrativa. Mas quando a história estava toda já certinha eu não tive problemas não para compreender.

Também a pessoa fica presa mesmo no jogo, por isso pra ler essas narrativas é preciso ter muito tempo, assim no meu caso, porque eu gasto muito tempo pra poder entrar no jogo e tal e a pessoa também fica viciada. Eu fiquei demais porque em 1 dia só você não consegue entender tudo. Precisa de mais tempo. E a cada vez que você entra quer descobrir algo novo. Ou repetir a dose. Eu queria ter mais tempo para usar mais.

**3. Você acredita que o leitor das narrativas digitais necessita ter atribuições diferentes do leitor do livro impresso? Por quê?**

Então eu acho que não é preciso. Assim as habilidades diferentes que precisa é mais o contato com o computador, o celular, saber manusear. Mas na questão do texto, de compreender, da leitura; não, não precisa não de habilidades diferentes. É mais se familiarizar com o recurso né. Mas na questão do texto acho que não precisa não.

**4. Na hora da leitura, os sons, as imagens, os hipertextos fazem alguma diferença?**

Então como eu falei. Como fazem diferença porque, no meu caso, geralmente eu gosto mais de ler a noite. E a noite, às vezes eu já chego cansado e tal e quando eu estou lendo em um livro físico, eu fico rapidinho já, já bate o sono, já fico com sono. E nesses pontos né, nessas narrativas digitais e como tem o recurso né de imagem, de sons, você fica acordado, fica esperto. Parece que você nem está com sono, acaba se envolvendo muito e gasta um tempão só lendo né. Fazendo parte da leitura da narrativa. Esses recursos chamam a atenção porque teve um que eu li que era uma construção. A narrativa era uma construção. Pra você desvendar toda aquela narrativa, você primeiro tinha que desvendar alguns mistérios e daí você fica querendo descobrir qual vai ser o fim, no que vai dar. Daí a pessoa fica presa naquilo. Então é um recurso muito bom e como você perguntou se eu fazia a leitura desses recursos, não eu nunca fiz leitura. Foi o meu primeiro contato, quando você mandou né pra gente. Eu sempre li livros mesmo, papel impresso ou às vezes PDF. Mas desse jeito como você mandou pra gente eu nunca li.

**5. Mas você conseguia entender, por que os sons apareciam em determinados momentos. Ou por que aquela imagem aparecia? Você conseguia associar esses recursos com o desenrolar da história? Eles te ajudavam a significar o texto?**

Então, no início eu não consegui muito bem fazer essa associação, os personagens, os bonequinhos que tinha. Eu não conseguia fazer associação com o texto. Tanto que foi preciso eu voltar, várias vezes pro começo, pra poder tentar fazer justamente essa associação. Pensar, oxente por que, qual a relação desse boneco com a narrativa? Mas na questão do som eu não fiz nenhuma associação não. Foi mais com as imagens que estavam ali.

**6. Você acredita que esse gênero textual pode ser utilizado por um professor em sala de aula?**

Assim, seria uma boa utilizar essas narrativas digitais na escola. Mas assim o problema, a dificuldade que seria, é se a escola contaria né com o recurso, com o computador e tal. Mas também tem a questão do caso do espanhol né. Você só tem uma aula por semana, 50 minutos e essas narrativas requerem um pouco de mais tempo. Mas por exemplo, na aula de português, que são geralmente três ou quatro, cinco a depender da escola. Daria tranquilamente pra trabalhar e atrairia também né a atenção dos alunos, de querer continuar aquela leitura não só na escola, mas em casa também.

**7. Você acredita que as tecnologias podem ser importantes no processo de aprendizagem?**

Podem sim auxiliar porque esses recursos fazem parte né, da vida do aluno. O aluno sempre está utilizando celular, computador, tablete. Então isso vai atrair para a leitura e consequentemente a aprendizagem né. Porque querendo ou não, ele vai entrar em contato com aquele texto da língua espanhola. Vai aparecer palavras que ele não conhece. Palavras que são fundamentais né, pra compreender o jogo, a narrativa; então ele vai ter que procurar aquela palavra, vai aprender. Então isso gera aprendizagem.

**8. Qual a sua opinião sobre o hipertexto que aparece em algumas narrativas?**

Então tem um ponto positivo né a questão do hipertexto que é a pessoa vai construindo conhecimento, a narrativa, do que a pessoa está lendo. Mas às vezes a pessoa pode meio que se perder. Porque tanto em ir clicando em outros links a pessoa meio que acaba esquecendo do que leu anteriormente. Mas se a pessoa tiver mais contato né, trabalhar mais de uma forma, como é que eu posso dizer... com mais contato né com a narrativa, a pessoa acaba compreendendo melhor o texto e entrando melhor no texto.

**9. O que você acha da interatividade das narrativas digitais?**

Eu acho que é as duas narrativas são importantes para a interatividade. A narrativa aberta, para que o professor possa construir né, dar prosseguimento a narrativa e daí vai entrar a capacidade criativa, porque primeiro ele vai precisar ter compreendido lá o início pra poder prosseguir né. E essa mais fechada também é uma possibilidade de aprendizagem porque ele vai precisar estar sempre construindo sentidos. Não só na questão do texto, mas também dos outros recursos imagens, sons e ele vai ler sabendo que tem um fim. Daí ele vai querer descobrir que fim é esse, como é que vai encerrar a história né, vai aguçar a curiosidade. Então acho que os dois né daria muito, seria muito bom trabalhar no ensino né de língua ou de literatura etc.

## APÊNDICE 6– Entrevista

### INFORMANTE: 4

**1. Quero que você me conte um pouco da sua experiência com as narrativas digitais**

Inicialmente fiquei um pouco confusa como iniciar, foi meu primeiro contato e então não sabia exatamente se poderia clicar onde queria ou se havia uma ordem. Depois quis descobrir mais fatos sobre a narrativa e continuei prosseguindo. Já na segunda narrativa digital que li, acabei me perdendo na história e não consegui voltar para ler novamente. O restante foi interessante e com bastante suspense.

**2. Qual foi a narrativa que você leu e se perdeu?**

Pentagonal

**3. Você gostou de ler esse tipo de texto?**

Sim. Não foi tão fácil e nem tão difícil. Eu precisei entender como funcionava primeiro para seguir com a leitura.

**4. Você acredita que o leitor das narrativas digitais necessita ter atribuições diferentes do leitor do livro impresso? Por quê?**

Sim porque a leitura das narrativas digitais, não sei se posso generalizar, não funciona como a leitura comum. Por exemplo, o suporte da leitura pode gerar cansaço na visão, inclusive tem que haver uma concordância com as letras e o fundo de tela para a leitura ser mais agradável. Portanto, acredito que o leitor de livro impresso precisa se adaptar a esse novo meio de leitura.

**5. Na hora da leitura, os sons, as imagens, os hipertextos fazem alguma diferença?**

As imagens ajudam na interpretação com toda a certeza. Eu particularmente, gosto muito das imagens, pois demoro a criar a imagem visual do texto. Contudo a música me deixa ansiosa e com vontade de terminar logo a leitura. Por isso acabei desligando o som.

**6. Você conseguiu entender a função do som, das imagens, do hipertexto etc dentro do texto?**

Talvez. Mas não tenho muita certeza.

**7. Você acredita que esse gênero textual pode ser utilizado por um professor em sala de aula?**

Sim com certeza. É um contato diferente com a leitura e o docente pode estar sempre orientando quando surgir dificuldades.

**8. Você acredita que as tecnologias podem ser importantes no processo de aprendizagem?**

Uma vez que vivemos em uma geração que está em abundante contato com a tecnologia, creio que seja importante usar essa ferramenta em prol dos processos de aprendizagem, mesmo sabendo de seus pontos negativos, como por exemplo ter muita informação e pouco conhecimento. Mas ela pode sim auxiliar neste quesito.

**9. Qual a sua opinião sobre o hipertexto que aparece em algumas narrativas?**

Eu acabo me distraíndo com os hipertextos e perco o foco inicial. Por isso, apesar de me trazerem informações que ajudam a compreender a história. Não acho que eles melhoram tanto assim.

**10. O que você acha da interatividade das narrativas digitais?**

Interessante e me deixou muito ativa. Eu clicava onde queria e conhecia mais da história. Contudo, senti falta da linearidade da leitura comum. Mas também acredito que seja por falta de costume. Por isso pretendo seguir lendo narrativas digitais somente pra entender melhor.

**APÊNDICE 7– Entrevista****INFORMANTE: 5****1. Quero que você me conte um pouco da sua experiência com as narrativas digitais**

Foi uma experiência muito enriquecedora, eu gostei bastante porque eu nunca tinha tido contato com esse tipo de leitura e eu sempre preferi os livros físicos mesmo. Mas eu me surpreendi positivamente, gostei bastante da estratégia.

**2. Você gostou de ler esse tipo de texto?**

Sim. Eu não tive muita dificuldade para entender o texto sabe, mas é só a questão da familiarização dele. Como eu estou acostumada a ler em livros físicos e tal então o cérebro já está condicionado a leitura daquela forma. Mas com o tempo né, eu vou acostumando.

**3. Você acredita que o leitor das narrativas digitais necessita ter atribuições diferentes do leitor do livro impresso? Por quê?**

Bom acredito que não porque a única diferença é o manuseio né porque o leitor do livro impresso, o livro físico, ele só vai pegar o livro e abrir e ler, folhear as páginas. E o leitor digital ele vai ao computador e vai ler da mesma forma. Só a questão do manuseio, mas acredito que são as mesmas atribuições.

**4. Na hora da leitura, os sons, as imagens, os hipertextos fazem alguma diferença?**

Sim, sim fazem toda diferença porque, como eu falei da minha dificuldade que é a questão do costume. Então o som, as imagens fazem com que facilite o entendimento e acabe sendo não somente uma leitura que vai trazer um aprendizado né da gramática, de ortografia ou seja lá o que for. Mas também pode ser considerado entretenimento, então isso acaba facilitando sim

**5. Mas você conseguia, por exemplo, associar o som ou as imagens a situação de leitura? Por exemplo, saber por que apareceu determinado som naquele exato momento?**

Na maioria das vezes sim.

**6. Você acredita que esse gênero textual pode ser utilizado por um professor em sala de aula?**

Sim, com certeza. Pode usar de maneira que as outras formas que o texto é apresentado pode até ficar não atraente para o aluno.

**7. Você acredita que as tecnologias podem ser importantes no processo de aprendizagem?**

Sim, eu acredito com certeza que as tecnologias são muito importantes para que o aluno possa aprender porque cada vez mais as tecnologias têm tomado espaço na rotina dos estudantes, na rotina das pessoas. Então fazer essa junção de forma boa né, fazer essa união do que os alunos utilizam normalmente com o conteúdo, com os textos, com certeza vai trazer resultados positivos.

**8. Qual a sua opinião sobre o hipertexto que aparece em algumas narrativas?**

Acredito que ajuda bastante na compreensão. Porque o leitor não fica limitado e sempre aparecem pistas novas e palavras novas para aprender. Isso é ótimo para o desenvolvimento tanto do texto como do vocabulário de modo geral.

**9. O que você acha da interatividade das narrativas digitais?**

Achei ótimo! Como eu falei anteriormente, é uma forma do aluno usar recursos tecnológicos do seu cotidiano, se entreter e ainda desenvolver o aprendizado fazendo parte de uma história.