



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Letras

Viviane da Silva Santos

**Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da
Hiperficção exploratória**

Rio de Janeiro

2014

Viviane da Silva Santos

**Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da Hiperficção
exploratória**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Linguística.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Cristina de Souza Vergnano Junguer

Rio de Janeiro

2014

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

H126	<p>Santos, Viviane da Silva. Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da hiperficção exploratória / Viviane da Silva Santos. – 2014. 134 f.: il</p> <p>Orientadora: Cristina de Souza Vergnano Junger. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.</p> <p>1. Literatura e tecnologia – Teses. 2. Sistemas de hipertexto - Teses. 3. Multimídia interativa – Teses. 4. Cibercultura - Teses. 5. Ciberespaço – Teses. 6. Leitura – Meios auxiliares – Teses. 7. Hiperficção – Teses. I. Junger, Cristina de Souza Vergnano. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.</p> <p>CDU 82+6</p>
------	---

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação desde que citada a fonte

Assinatura

Data

Viviane da Silva Santos

**Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da Hiperficção
exploratória**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Linguística.

Aprovada em 07 de abril de 2014.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Cristina de Souza Vergnano Junger (Orientadora)
Instituto de Letras – UERJ

Prof^a. Dra. Ana Cristina dos Santos
Instituto de Letras – UERJ

Prof^a. Dra. Silvia Inés Cárcamo
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2014

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, minha base e inspiração para sempre seguir em frente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por permitir que eu chegasse até aqui. Sei que sempre me permitirás chegar onde almejo. Agradeço a toda a minha família, Sidiclei Brito, Jessé Fonseca e João Gustavo, pelo apoio, confiança e dedicação. Ao meu noivo Pedro Block por ficar ao meu lado nos dias bons e ruins. Sem o suporte de todos vocês este caminho certamente seria mais longo e árduo. Agradeço muito à minha orientadora pelo apoio e dedicação. Agradeço aos meus amigos que sempre estiveram me dando ânimo para continuar, principalmente aos companheiros de mestrado como Aline Donato e Valéria Vasconcelos. Não poderia deixar de recordar aqui, que esta dissertação faz parte de mais uma etapa da minha vida. Então, se cheguei aqui hoje, é mérito também dos meus professores, da tia da pré-escola ao professor de física que me inspirou a seguir a carreira. Por fim, agradeço à classe de humoristas do Brasil que fizeram das minhas madrugadas de pesquisa e estudo um momento mais feliz.

RESUMO

SANTOS, Viviane da Silva. *Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da hiperficção exploratória*. 2014. 134 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

As Tecnologias da Informação e comunicação (TICS) e a Internet vêm proporcionando novas formas de interação e comunicação entre os indivíduos no meio digital. Dessa forma, surgem novos gêneros textuais e releituras de gêneros já existentes do meio físico, mas que se adaptam às peculiaridades do meio digital. Os gêneros em meio digital, como são recentes, não possuem muitas investigações sobre ele. Por isso, optamos por pesquisar esta área. Dentre a diversidade de gêneros do ambiente virtual, destacamos em nossa pesquisa as narrativas hiperficcionais ou hiperficções. A hiperficção possui características de gêneros do ambiente físico, mas se concretiza com características próprias de seu ambiente, transfigurando-se, assim, em um possível gênero digital. A hiperficção pode ser colaborativa ou exploratória e, normalmente, está alocada em sites de literatura ou projetos em literatura digital. Possuem como característica principal a hipertextualidade e o uso do *link*, da imagem e do som, configurando-se em um texto multimodal (ALONSO, 2011; SANTOS, 2010). Esta pesquisa concentra-se sobre as hiperficções exploratórias, uma vez que não há um número substancial de pesquisas sobre as mesmas, como acontece com as hiperficções colaborativas. Há, na academia, discussões sobre o ato de ler, se este exige (ou não) posicionamentos diversificados para textos digitais em comparação com os impressos. Estudos recentes não confirmam uma diferença significativa no ato de ler textos digitais, mas concordam com a necessidade de conhecimento e domínio do suporte e do gênero do qual o texto faz parte (COSCARRELI, 2012). Partindo deste pressuposto, considerando a leitura em meio digital, e propondo um diálogo entre linguística e literatura, o presente trabalho verifica se a hiperficção se constitui enquanto gênero textual em ambiente digital (MARCUSCHI, 2008) e se é um gênero exclusivo deste meio. Assim, nosso objetivo geral é mapear a hiperficção e discutir suas características, considerando os pressupostos teóricos dos gêneros textuais digitais. Como objetivos específicos, pretendemos elaborar uma listagem de hiperficções, catalogá-las de acordo com seus elementos e descrevê-las a partir de suas características emergentes. Além disso, ponderamos em que medida a leitura do gênero textual em ambiente digital hiperficção exige um posicionamento diferenciado do leitor, principalmente aos gêneros textuais impressos. Trata-se de um estudo documental exploratório e descritivo de base qualitativa com amostra de hiperficções em língua inglesa, portuguesa e espanhola, coletadas em sites na internet, no período de junho de 2012 a maio de 2013.

Palavras-chave: Hiperficção. Gênero textual em ambiente digital. Leitura.

RESUMEN

SANTOS, Viviane da Silva. *Géneros textuales en ambiente digital y lectura: el caso de la hiperficción exploratória*. 2014. 134 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

Las Tecnologías de la información y comunicación (TICS) y la Internet están proporcionando nuevas formas de interacción y comunicación entre individuos en el medio digital. Así, surgen nuevos géneros textuales y relecturas de géneros ya existentes del medio físico, pero que se adaptan a las peculiaridades del medio digital. Como los géneros en el medio digital son recientes, no poseen muchas investigaciones. Por ello, optamos por investigar en este área. De entre la diversidad de géneros del ambiente virtual, destacamos en nuestra investigación las narrativas hiperficciones o hiperficciones. La hiperficción posee características de géneros del ambiente físico, pero se concretiza con características propias de su ambiente, transfigurándose en un posible género digital. La hiperficción puede ser colaborativa o exploratoria y, normalmente, está ubicada en sitios de literatura digital. Poseen como característica principal la hipertextualidad y el uso del *link*, de imagen e del sonido, configurándose en un texto multimodal (ALONSO, 2011; SANTOS, 2010). Esta investigación se concentra sobre hiperficciones exploratorias, pues no hay un número substancial de investigaciones sobre estas, así como ocurre con las hiperficciones colaborativas. Hay, en la academia, discusiones sobre el acto de leer, si este exige (o no), posicionamientos diversificados para textos digitales en comparación con los impresos. Estudios recientes no confirman una diferencia significativa en el acto de leer textos digitales, pero concuerdan con la necesidad de conocimiento y dominio del soporte y del género por lo cual el texto hace parte (COSCAROLI, 2012). A partir de este presupuesto, considerando la lectura en medio digital y proponiendo un diálogo entre la lingüística y la literatura, el presente trabajo verifica si la hiperficción se compone como género textual en ambiente digital (MARCUSCHI, 2008), además de eso, verificar si la hiperficción es un género exclusivo de ese medio. Así, nuestro objetivo general es mapear la hiperficción y discutirla a partir de sus características. Como objetivos específicos, pretendemos elaborar una lista de hiperficciones, catalogarlas de acuerdo con sus elementos y describirlas a partir de sus características emergentes. Además, ponderamos en qué medida la lectura del género textual hiperficción, en ambiente digital, exige un posicionamiento distinto del lector, principalmente relacionado al género textual impreso. Se trata de un estudio documental, exploratorio y descriptivo de base cualitativa con muestra de hiperficciones en lengua inglesa, portuguesa y española, colectadas en sitios de Internet, en el periodo entre junio de 2012 hasta mayo de 2013.

Palabras clave: Hiperficción. Géneros textuales en ambientes digitales. Lectura.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs	Tecnologias
RPG	Role-playing game. Jogo de interpretação de personagen

LISTA DE IMAGENS

Figura 1-	Esquema de gênero textual.....	37
Figura 2-	Gráfico de quantidade de hiperficções por idioma.....	56
Figura 3-	Gráfico de quantidade de hiperficções de acordo com o veículo..	57
Figura 4-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou não de <i>links</i>	58
Figura 5-	Gráfico quantidade de hiperficções com presença ou ausência de imagem.....	59
Figura 6-	Gráfico Quantidade de hiperficções em função da presença ou não de imagem com link.....	59
Figura 7-	Gráfico de Quantidade de hiperficções considerando o caráter estático ou dinâmico de suas imagens.....	60
Figura 8-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou ausência de som.....	60
Figura 9-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou ausência de som na página.....	61
Figura 10-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou ausência de som no <i>link</i>	61
Figura 11-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou ausência de som na imagem.....	62
Figura 12-	Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou ausência de regras e instruções.....	63
Figura 13-	Página inicial da hiperficção Sinferidad, de Benjamín Esalonilla Godayol.....	63
Figura 14-	Puntos de Vista – Instrução.....	66
Figura 15-	El aprendiz de detective – Instruções.....	67
Figura 16-	El aprendiz de detective – Exemplo de limitação da narrativa.....	67
Figura 17-	El aprendiz de detective – Fracasso na narrativa.....	68
Figura 18-	Pentagonal: incluídos tú y yo.....	69
Figura 19-	Puntos de Vista – Descrição da Personagem.....	69
Figura 20-	El aprendiz de detective – Início da Narrativa.....	75
Figura 21-	El aprendiz de detective – Início da Narrativa – continuação.....	76
Figura 22-	El aprendiz de detective – Cena de um assassinato.....	77

Figura 23-	El aprendiz de detective – Assassinato sob ponto de vista da personagem.....	77
Figura 24-	Labirintos Sazonais.....	78
Figura 25-	Um relato de amor/desamor- Ainara Echaniz Olaizola	79
Figura 26-	Siniferidad.....	80
Figura 27-	Pentagonal – Digressão.....	82
Figura 28-	Mentiras – Narrador em 1º pessoa.....	83
Figura 29-	El reino de los espejos torcidos – Utilização de adverbios.....	83
Figura 30-	Labirintos Sazonais – Perspectiva sobre a narrativa.....	84
Figura 31-	Puntos de Vista – Aspécto de mistério.....	85
Figura 32-	Relatos de amor y desamor – Exemplo de direcionamento	86
Figura 33-	Relatos de amor y desamor – Exemplo de direcionamento – continuação.....	86
Figura 34-	Uma contemporânea tragédia de Caldesa – Mecanismos da hiperficção.....	87
Figura 35-	Uma contemporânea tragédia de Caldesa – Seleção de personagem	88
Figura 36-	About Time- Página Inicial.....	94
Figura 37-	About time- Introdução.....	94
Figura 38-	About Time-Opções de enredo.....	95
Figura 39-	Organograma.....	96
Figura 40-	About Time- <i>Links</i> na narrative.....	97
Figura 41-	About Time- Menu/Página sem <i>link</i>	98
Figura 42-	About Time- Histórico.....	99
Figura 43-	Pentagonal- Página Inicial.....	100
Figura 44-	Pentagonal- Começo da narrativa	101
Figura 45-	Pentagonal- Estrutura narrativa.....	102
Figura 46-	Pentagonal-gênero email.....	102
Figura 47-	Pentagonal- gênero decreto.....	103
Figura 48-	Pentagonal- Intertextualidade.....	103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Elementos de Textualidade.....	18
Tabela 2- Características do Hipertexto.....	53

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	13
1	TEXTO, HIPERTEXTO E GÊNERO: CAMINHOS TEÓRICOS PARA A HIPERFIÇÃO	16
1.1	Texto e textualidade	16
1.1.1	<u>Visão teórica de leitura</u>	20
1.2	Hipertexto digital e leitura	23
1.2.1	<u>Hipertexto e hipertexto em ambiente digital</u>	23
1.2.2	<u>A leitura do hipertexto digital</u>	28
1.3	Do Gênero Textual ao Gênero textual em ambiente digital: conceitos	31
1.3.1	<u>Origem do conceito de gênero, um breve histórico</u>	31
1.3.2	<u>Gênero textual ou discursivo? Um posicionamento</u>	33
1.3.3	<u>Gênero textual, características</u>	35
1.3.4	<u>Gênero textual em ambiente digital</u>	39
1.4	Hiperficção	40
1.4.1	<u>Hiperficção: características</u>	42
2	METODOLOGIA	47
2.1	<u>Problematizando o tema e traçando objetivos</u>	47
2.2	<u>Definindo tipo de pesquisa e estabelecendo etapas</u>	51
2.3	<u>Definindo fontes de coleta, instrumento de organização dos dados e critérios de análise</u>	52
3	ANÁLISE	55
3.1	O que os dados apresentam	55
3.1.1	<u>Idioma</u>	56

3.1.2	<u>Veículo</u>	56
3.1.3	<u>Links</u>	58
3.1.4	<u>Imagem e som</u>	58
3.1.5	<u>Regras e instruções</u>	62
3.2	Delimitando as características da Hiperficção exploratória	64
3.3	A hiperficção exploratória é exclusiva do ciberespaço?	70
3.4	Hiperficção exploratória e gênero textual em ambiente digital	73
3.4.1	<u>Propósito Comunicativo</u>	74
3.4.2	<u>Estrutura</u>	81
3.4.3	<u>Estilo e conteúdo</u>	85
3.4.4	<u>Função Social</u>	89
3.4.5	<u>Por que é um gênero textual em ambiente digital?</u>	90
3.5	Elementos Hipertextuais e multimodais	91
3.6	Dois casos específicos	93
3.7	Afinal, o que é Hiperficção exploratória?	105
3.8	Implicações da leitura de hiperficção	106
3.9	Hiperficção exploratória e ensino	110
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
	REFERÊNCIAS	118
	ANEXO A – Tabela de Classificação das Hiperficções	126

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico dos últimos vinte anos tem suscitado debate em diversas áreas do conhecimento, pois a tecnologia vem influenciando cada vez mais tanto ciências exatas como humanas. A comunicação humana tem se ressignificado a partir dos avanços principalmente das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da globalização. Com o advento da Internet, o meio digital passa a ser mais um meio de interação, além do físico, uma vez que os indivíduos passam a utilizá-lo para comunicar-se difundir e acessar informação. Deste modo, o indivíduo vive em constante adaptação do seu meio físico e especial ao meio digital, proveniente do avanço tecnológico das TICs. Nas ciências humanas e mais especificamente na Linguística não poderia ser diferente, já que as TICs influenciam diretamente na linguagem e na comunicação humana, assim como também sofrem influência de uso da linguagem.

O hipertexto digital é criação que impulsiona a linguagem no meio digital. Trata-se de um modelo de organização textual no qual interligam diversos elementos multissemióticos e textos dinamicamente. Com a criação de um modelo textual que se aproxima da forma fragmentada da organização do pensamento humano, torna-se possível disponibilizar, a partir da Internet, diversas informações que estão interligadas por meio de uma rede. Quando nos referimos a este modelo no ambiente digital, o chamamos hipertexto digital.

Ao tratar de texto em ambiente digital, é pertinente atentar-se que o meio digital é um meio de interação de meio de comunicação. Como há diferentes formas de interação, há também diferentes gêneros textuais. Assim, vários estudos linguísticos sobre os gêneros textuais no meio digital, emergem de questionamentos sobre a relação entre esse meio específico e gêneros que estão sendo produzidos pelas interações e comunicação que fomentam. Porém, são muitos os gêneros no meio digital, e não há ainda estudos sobre todos, considerando sua recente história. Por isso, defendemos ser necessário delimitar os gêneros a serem estudados, pois cada um deles exige uma atenção exclusiva devido à sua natureza diferenciada proporcionada pelo meio, e promover pesquisas sistemáticas e empíricas de questões a ele associadas.

Esta introdução sobre a evolução das TICs e sua relação com os estudos linguísticos nos dá base para justificar a escolha do tema para esta dissertação. São

muitos os gêneros que circulam no meio digital, mas o que motivou a escolha de um gênero dentro do domínio discursivo literário foi o fato de que estes estão ainda em construção e processo de consolidação no meio digital. Por isso, inclusive, não há muitos estudos, ou estudos mais aprofundados sobre o tema.

Devido a isso, nossa pesquisa voltou-se principalmente para o campo das produções literárias na *web*, sendo a hiperficção exploratória o nosso objeto de estudo. Ao tratar de hipertexto digital e linguística, podemos nos remeter tanto à sua escrita como à leitura. Nesta dissertação o nosso objetivo volta-se, em certa medida, para ambos. Isso porque por um lado delimitamos as características da hiperficção enquanto gênero textual em ambiente digital, contemplando também sua escrita. Por outro lado, verificamos em que medida a hiperficção caracteriza-se como um gênero totalmente digital, como este gênero implica a leitura de um texto digital e qual a sua importância no ensino de leitura.

Metodologicamente optamos por uma pesquisa documental. Propomos a análise de hiperficcões coletadas no meio digital, a partir de suas características, que emergem com a leitura e observação de seus elementos e construção estrutural. Deste modo, catalogamos as hiperficcões e classificamos de acordo com os elementos multimodais que a forma, tal como *link*, imagem, áudio, vídeo. Além disso, buscamos, através de um esquema que delimita os principais elementos que compõem os gêneros textuais, verificar, por meio destes elementos, se as hiperficcões podem ser inseridas na categoria de um gênero textual.

Nossa base teórica é formada a partir dos pressupostos teóricos de Bakhtin (1997), Marcuschi (2002, 2005, 2008) para as concepções de gênero textual e digital. Ao tratarmos de textualidade e questões de compreensão leitora, nos apoiamos em Leffa (1996), Kleiman (2004), Koch (1997, 1999, 2000, 2002, 2007) e sobre compreensão leitora e tecnologia, Vergnano-Junger (2008). Para tratar de hipertexto, utilizamos Cascarelli (2007, 2013), e por fim, sobre as hiperficcões, nos amparamos nos pressupostos teóricos de Bolter (2003) e Alonso (2011).

A organização de nossa dissertação dá-se da seguinte forma:

O capítulo 1 corresponde à base teórica e explica o surgimento do hipertexto digital e delimita as questões de textualidades. Além disso, verificamos como a academia concebe os conceitos de leitura e que conceito se adapta melhor quando tratarmos de leitura em meio digital. Por fim, delimitamos a concepção de gênero textual a partir dos nossos objetivos de pesquisa.

Por sua vez, no capítulo 2, expomos os nossos métodos de investigação, descrevendo cada etapa metodológica, da coleta de dados à catalogação das hiperficções. Além disso, delimitamos o nosso objetivo e perguntas.

Em nossa análise, capítulo 3, descrevemos a hiperficção através de seus elementos estruturais e verificamos as categorias formadoras do gênero textual. Deste modo, demonstramos se a hiperficção pode ser considerada um gênero textual em ambiente digital, ou seja, se possui uma estrutura recorrente e um propósito comunicativo relativamente estável. Além disso, averiguamos os elementos multissemióticos constituídos dos textos analisados, como imagem, som e vídeo e qual a sua pertinência para a construção do gênero. Estabelecemos como hipótese que são estes os elementos que podem tornar a hiperficção um gênero textual predominante do meio digital.

Por fim, em nossas considerações finais, retomamos os capítulos anteriores e verificamos a partir dos nossos resultados de análise, que a hiperficção é um gênero textual do ambiente digital, pois possui função social, propósito comunicativo e uma estrutura relativamente estável. Além disso, são imanentes do meio digital por apresentar em sua estrutura elementos, como os *links*, dos quais somente o meio digital dispõe, além de fazer uso de elementos multissemióticos. Assim, por sua natureza digital, exige do leitor competências imprescindíveis para a sua leitura. Deste modo, verificamos como essas competências podem influenciar na leitura hiperficcional e que importância este possível gênero pode ter para o ensino, já que a tendência da didática está cada vez mais pautada em avanços das TICs. Deste modo, o indivíduo necessita estar adaptado para a leitura do meio digital, assim como para o surgimento de novos gêneros textuais em ambiente digital.

1 TEXTO, HIPERTEXTO E GÊNERO: CAMINHOS TEÓRICOS PARA A HIPERFICÇÃO

1.1 Texto e textualidade

Ao propor uma pesquisa tratando de temas que envolvem gêneros textuais e leitura é preciso ressaltar que, em ambos, um dos elementos que emergem enquanto forma concreta é o texto. Marcurschi (2008) ressaltava que é impossível se comunicar se não por meio de um gênero, este por sua vez, se realiza por meio de textos. Por isso, para discutir sobre um possível gênero e as implicações em sua leitura, assumimos que o texto estará em evidência e será objeto de observação.

O arcabouço teórico que rege os estudos sobre o texto nesta dissertação provém das teorias da Linguística Textual, uma corrente teórica surgida nos anos 1960 na Alemanha. Originalmente, o estudo do texto surgiu com um paradigma funcional, posicionando-se contrária à Linguística Estrutural. Contudo, caracterizou-se como uma tendência linguística que surgiu de forma não homogênea, incorporando e constituindo-se por uma diversidade de teorias.

O objetivo específico da linguística textual eram, então, os processos de construção textual, nos quais há a criação de sentido e a interação entre os participantes do ato comunicativo. Não há uma cronologia consensual sobre a evolução da Linguística Textual, porém é possível observar fases pelas que passou até consolidar-se, afastando-se das influências da Linguística Estrutural (BENTES, 2001, pg. 260).

Uma dessas fases é a análise transfrástica, cujo interesse estava voltado para os fenômenos não explicáveis pelas teorias sintáticas e semânticas limitadas ao nível da frase. Os estudos partem da frase para o texto, uma vez que se considera a relação de sentido entre frase e período. Assim, concebe-se o texto como uma sequência coerente de enunciados e dá ênfase ao papel dos elementos coesivos para a construção da coerência. Entretanto, o papel dos elementos coesivos para a construção da coerência global do texto foi contestado. O argumento para esta crítica defende que é necessário considerar outros fatores para a coerência global, levando em conta, assim, o conhecimento do leitor e as relações entre as sentenças. Desta forma, admitindo-se que a coesão não é único fator para construção coerente do texto, outra linha de pesquisa começa a considerar o texto como uma unidade

própria, e não uma lista de sentenças. São as chamadas gramáticas textuais (BENTES, 2001).

As gramáticas textuais reconstruíam o texto enquanto sistema uniforme e abstrato. O texto, unidade teórica formalmente construída, opunha-se ao discurso, unidade funcional, comunicativa e intersubjetivamente construída (BENTES, 2001, pg. 263). Segundo Marcuschi (1998), as gramáticas textuais buscaram descrever um sistema de regras, finito e recorrente, partilhado pelos usuários de uma língua. Através deste sistema, os usuários estariam habilitados para identificar um texto coerente. Estas regras foram nomeadas competência textual, permitindo ao leitor diferenciar um conjunto de palavras e sentenças de um texto. Seria a competência textual que habilita o leitor a fazer um resumo do texto ou parafraseá-lo. O projeto da gramática textual foi produtivo para a consolidação dos estudos do texto e do discurso, no entanto, como esclarece Bentes (2001, pg.265), não o foi em alguns aspectos:

[...] muitas questões não conseguiram ser contempladas (por exemplo, como estabelecer as regras capazes de descrever todos e apenas todos os textos possíveis em uma determinada língua natural?) já que não conseguiu construir um modelo teórico capaz de garantir um tratamento homogêneo dos fenômenos pesquisados [...]

Por isso, a gramática textual, como tal, foi abandonada. Porém, isso não significou o abandono da questão do tratamento do texto como objeto de estudo. Começou-se a elaborar uma Teoria do texto (BENTES, 2001). Nesta, o contexto de produção passa a ser evidenciado e o texto transforma-se de um produto acabado a um processo. Dessa forma, ao dar importância ao contexto, levam-se em conta as condições de produção, recepção e interpretação. Seus estudiosos preocupam-se em descrever a competência textual e a produção e compreensão do texto em uso. Assim, as noções de coesão e coerência passam a ser mais relevantes ao tratar-se de textualidade.

Será a textualidade um dos elementos principais para tratarmos e delimitarmos as questões de leitura do hipertexto digital, mais especificamente o gênero textual em ambiente digital: Hiperficção. No entanto, tecemos considerações primeiramente sobre o que é língua e texto, para posteriormente tratar de textualidade. A concepção de língua que seguimos parte do princípio de que a língua se constitui em práticas sociais e cognitivas que são historicamente situadas (MARCUSCHI, 2008, p.61). Deste modo, a língua não pode ser vista apenas como atividade

cognitiva, pois não se trata de um fenômeno exclusivamente mental, mas também de caráter social. Assumimos, portanto, uma postura sociocognitivista, pela qual a língua, além de seu componente cognitivo, é igualmente uma atividade sociohistórica.

Ao tratar de texto, por sua vez, podemos considerar que este tampouco pode ser somente um artefato linguístico. O texto está inserido em contextos comunicativos, sendo assim um evento que ocorre na forma de linguagem (MARCUSCHI, 2008, p76), convergindo com ações linguísticas, cognitivas e sociais.

O que faz de um texto ser texto, segundo Marcuschi (2008, p.89) é a discursividade juntamente com a inteligibilidade. Não se trata apenas de um código. O texto é construído sobre uma orientação de multissistemas, de conexões, elementos, palavras, enunciados, significações, contextos, ações e participantes. Por isso, é um evento interativo, um processo e uma coprodução.

Deste modo, há elementos, ou critérios de textualidade e legibilidade que contribuem para a concepção de texto, como: coesão, coerência, intencionalidade, aceitabilidade. Segundo Marcuschi (2008, p.89), a “textualidade não é uma propriedade imanente a algum artefato linguístico”. Isto porque o texto é considerado um evento que depende de alguém para processá-lo dentro de um determinado contexto. Além disso, se define por situar-se em um contexto sociointerativo, satisfazendo condições que conduzem de forma cognitiva, aos sentidos produzidos.

“A textualidade é o resultado de um processo de textualização” (MARCUSCHI, 2008, p.97). Entretanto, os critérios de textualidade não podem ser analisados como obrigatórios, buscando-se desta forma, uma textualidade imanente, pois, a ausência de alguns elementos não impede que o texto possa ser considerado como tal.

Os elementos de textualidade descritos por Marcuschi (2008) são os seguintes:

Tabela 1- Elementos de Textualidade

Coesão	A coesão diz respeito à estruturação da sequência do texto, por referenciais ou conectivos. São padrões formais para transmitir conhecimentos e sentidos.
Coerência	A coerência está ligada à possibilidade de se estabelecer um sentido para o texto. É um princípio de interpretabilidade e está ligada à inteligibilidade do texto. É a coerência que faz com que o texto faça sentido para o leitor (KOCK E TRAVAGLIA, 2011, pg.21).
Intencionalidade	Refere-se à finalidade, a intenção do autor com o texto. Manifesta a ação discursiva pretendida pelo autor do texto.
Aceitabilidade	Diz respeito à atitude do receptor do texto. O leitor recebe o texto como uma configuração aceitável, tendo-o como coerente e

	coeso, ou seja, interpretável e significativo.
Situacionalidade	Refere-se ao fato de relacionarmos o evento textual à situação (social, cultural, ambiente, etc.) em que ele ocorre.
Intertextualidade	Propriedade constitutiva de qualquer texto referente ao conjunto das relações explícita ou implícitas que um texto ou um grupo de textos determinados mantém com outros textos.
Informatividade	Diz respeito ao grau de expectativa ou falta de expectativa, de conhecimento ou desconhecimento e mesmo incerteza do texto oferecido.

Estes elementos estão englobados sob critérios de orientação do texto: psicológicos, computacional e sociodiscursivo. Desta forma, o texto pode ser observado sob quatro aspectos: a língua, cognição, processamento e sociedade. (MARCUSCHI, 2008). Porém, os critérios não podem ser tomados como regras fixas de constituição de um texto. Assim, não se trata de princípios para boa formação textual, mas são princípios de acesso ao sentido textual. Por isso “o texto é um evento comunicativo em que convergem ações linguísticas, cognitivas e sociais” (MARCUSCHI, 2008, p.133).

Não há uma textualidade imanente, porém, estes mesmos critérios nos são úteis para verificar e justificar as análises de Hiperficções, hipertextos digitais com características literárias presentes em ambiente digital. Um hipertexto digital é um texto, construído com elementos que o ambiente digital permite. Por este motivo, ao tratar de Hiperficções e da questão de sua leitura, além destes critérios de textualização, levamos em conta a usabilidade.

O termo usabilidade está ligado à otimização e à facilidade do uso de um sistema ou *software*. A interface de um *software* ou de uma página de Internet, seguindo os critérios de usabilidade, delimitará de forma clara os caminhos que o usuário deve/pode seguir para o seu melhor aproveitamento (NIELSEN, 1997). Desta forma, a usabilidade pode garantir ao leitor de hiperficção uma facilidade de acesso e manuseio do texto no ambiente digital, além do entendimento de seus elementos. Isso porque permite que o leitor desses textos digitais seja autossuficiente em relação ao hipertexto digital e aos cliques dos *hyperlinks*, compreendendo a disposição dos mesmos. Assim, tratando de Hiperficção, a usabilidade também passa a fazer parte do critério de textualização que justifica o uso deste hipertexto digital enquanto gênero Hiperficção.

1.1.1 Visão teórica de Leitura

A leitura está presente em quase todas as atividades humanas, visto que, como ressaltava Freire (2006), ler é ler o mundo. Assim, podemos dizer que compreendemos o mundo ao nosso redor por meio de um processo leitor deste mesmo mundo. Admitamos que a leitura é um processo complexo, pois ler o mundo e compreendê-lo exige um desenvolvimento específico e sistemático.

Quando se fala em leitura, uma das primeiras imagens que sobressai em nossa mente é o livro, ou a imagem de alguém o lendo. Mas esta concepção de leitura como “o entender da palavra escrita” é primária. No parágrafo anterior, admitimos que a leitura está presente nas várias esferas da atividade humana. Deste modo, podemos afirmar também que a todo o tempo, na rotina diária, lemos placas, imagens, códigos, gestos, expressões faciais, etc. Desde que nascemos, aprendemos a ler o mundo, a partir de nossas referências pessoais, que, desvinculadas do conceito baseado na escrita, abrem-nos a possibilidades de ampliação de nossa compreensão leitora. Assim, ressaltamos que ler envolve processos emocionais, intelectuais, neurológicos, temporais, sensoriais (LEFFA, 1996).

Há entre diversos autores a analogia entre ler e olhar. Leffa (1996) e Freire (2006), por exemplo, atribuem à concepção de leitura conceitos como enxergar o mundo, olhar para uma coisa e ver outra (FREIRE, 2006). Ler, enquanto processo de representação envolve reconhecimento do mundo, significação deste mesmo mundo, bem como sua interação com ele. No geral, a leitura é vista como um meio de obter uma mensagem emitida por determinado alguém, através da escrita, sons e imagens. No entanto, o leitor pode ser também, um intermediário entre emissor e receptor. Assim, além de compreender o que lê, o leitor deve interpretar, produzir sentido, através de inferências, de seus conhecimentos enciclopédicos e mundo. Seja para si ou para outro, o leitor converte-se em um intérprete em sua relação com o texto. Admitindo-se, desta forma, que há uma relação entre leitor e texto no ato da leitura e que ler está para além da palavra escrita, Leffa (1996, p.11) afirma que:

Primordialmente, na sua acepção mais geral e fundamental, ler é usar segmentos da realidade para chegar a outros segmentos. Dentro dessa acepção, tanto a palavra escrita como outros objetos podem ser lidos, desde que sirvam como elementos intermediários indicadores de outros elementos. Esse processo de triangulação, de acesso indireto à realidade, é a condição básica para que o ato de leitura ocorra.

A assertiva de Leffa (1996, p.11) indica a leitura como um processo entre elementos que são intermediários e intermediados. Ele apresenta três “modelos” de leitura. O primeiro seria ler como apreender significado do texto, ou seja, buscar um sentido já estabelecido. O segundo seria o ato de ler como um processo de atribuição de significado ao texto e, finalmente, o terceiro entenderia ler como um processo de interação com o texto.

Os modelos apresentados por Leffa (1996, p.12) são classificados respectivamente como ascendente, descendente e o Modelo Interativo. Em relação à leitura como extração de significado, ascendente, é um processo linear, de palavra por palavra sendo processadas e dando significado ao texto.

O leitor está subordinado ao texto, que é o polo mais importante da leitura. [...] A compreensão é o resultado do ato da leitura. O valor da leitura só pode ser medido depois que a leitura terminou. A ênfase não está no processo da compreensão, na construção do significado, mas no produto final dessa compreensão. (LEFFA, 1996, p.13)

Desta forma, a leitura se converte em um processo ascendente. Há a ideia de que o texto possui um significado preciso, completo que precisa ser apreendido pelo leitor. No entanto, a concepção possui limitações, principalmente em relação à palavra extração. Para Leffa (1996), o texto não é uma mina que se esvazia de sentido, uma vez que, supostamente, por este modelo, ele tem somente um.

A leitura ascendente leva o leitor a reproduzir o texto, o que não garante a construção de sentido, a interação com o texto e uma leitura crítica e dinâmica. Este modelo foi predominante entre as décadas de 50 e 60 nos Estados Unidos. Preocupa-se com a inteligibilidade, por isso, no ensino-aprendizagem de leitura, faz uso/ defende uma linguagem simples e o trabalho sobre o vocabulário e conteúdos gramaticais. Deste modo, a melhor leitura seria aquela que extrai mais informação, na qual não há negociação de significados (VERGNANO-JUNGER, 2010).

Por sua vez, para leitura como atribuição de significado, pressupõe-se que o mesmo texto pode ter mais de um significado, uma vez que a cada leitura e a cada leitor, as visões e interpretações serão diferentes. Sobre estas visões, Leffa (1996, p.16) afirma que:

A visão de realidade provocada pela presença do texto depende da bagagem de experiências prévias que o leitor traz para a leitura. O texto não contém a realidade, reflete apenas segmentos da realidade, entremeados de inúmeras lacunas, que o leitor vai preenchendo com o conhecimento prévio que possui do mundo.

Este modelo segue uma abordagem psicolinguística, enfatizando processos cognitivos. Assim, a experiência de vida do leitor ganha destaque, uma vez que este utiliza suas experiências para atribuir sentido ao texto. A partir de seu conhecimento prévio, ele traça suas estratégias e cria hipóteses. Não é uma leitura linear. Está focada no processo, em como se dá a compreensão e quais foram as estratégias de leitura para atribuição de significado, em detrimento de seu resultado final. É um processo descendente, que vai do leitor ao texto, num sentido oposto àquele do modelo ascendente (LEFFA, 1996).

Estes dois modelos são, segundo Leffa (1996), restritos. A complexidade do processo de leitura não se restringe apenas nestes modelos, ou a um em detrimento de outro. É preciso, ao pensar em leitura, levar em consideração o papel do leitor, do texto e da interação entre eles. Desta forma, há outro modelo que projeta o leitor para um foco de leitura que, de certa forma, incluem o modelo ascendente e descendente, porém como uma interação entre o leitor e o texto. Quando pensamos na leitura como um processo, envolvendo leitor e texto, observamos que possuem uma inter-relação, ou seja, interação. Faz-se necessário a intencionalidade em ler, e, a partir dela, começa o processo interacional. Processo este complexo que exige a correlação entre o conhecimento prévio do leitor e os dados do texto. Autores como Kato (1990), Kleiman (1992, 1999), Koch, (1997) e Marcuschi (1999), concebem este modelo como um processamento em duplo sentido. Assim, a leitura torna-se um processo de comunicação e interação.

O modelo ao qual nos referimos acima, sociointerativo, corresponde ao seguido em nossa base teórica e análises. Ele não refuta totalmente os outros modelos apresentados. Considera, no entanto, outros fatores importantes que devem ser considerados no processo leitor, em detrimento apenas do ato de decifrar um código e estruturas gramaticais de modo mecanizado, ou de atribuir ao texto as impressões do leitor. A questão está na contraposição entre uma perspectiva que adota um único sentido (seja ele ascendente ou descendente) e outra, a que seguimos, que enfatiza a interação entre diferentes elementos. Deste modo, trata-se de um modelo que dá importância à participação ativa do leitor na construção de sentido de um texto, denominado sociointeracional. Além disso, leva em consideração o processo de desenvolvimento das noções de contexto, intertextualidade, conhecimento partilhado e reconhecimento do implícito, além de

pistas de contextualização (Koch, 1997). Enfim, tanto o texto quanto o leitor são considerados no processo.

A leitura sociointeracional pressupõe a interação entre autor, texto e leitor, explorando o sistema cognitivo do leitor; dá decodificação das letras ao seu conhecimento de mundo. Há a ativação de vários sistemas que atuam diretamente na construção de sentidos (Kleiman, 1999). Por isso, podemos afirmar que ler é um processo complexo. Este processo faz exigências ao cérebro, memória e emoção, além de ser um processo de abrangente compreensão, atribuição e produção de sentidos (LIMA & VERGNANO-JUNGER, 2008).

1.2 Hipertexto digital e leitura

A compreensão de um texto varia de acordo com as circunstâncias de leitura e depende de diversos fatores, a ponto de dinamizar o processo leitor ou dificultá-lo (Koch, 2006). Seguimos em nossos estudos uma concepção de compreensão leitora cujo foco esta na interação autor-texto-leitor.

Assumimos a leitura como uma atividade interativa e complexa de produção de sentidos que envolvem conhecimentos prévios do leitor (inclusive os de língua), aspectos contextuais e pistas e informações que o autor disponibilizou em seu texto (KOCH, 2012). Trata-se de uma abordagem da leitura, conforme o explicado no item 1.1.1.

As concepções de leitura também variam ao tratar-se do processo leitor do hipertexto em meio digital. Isto pode ser observado na diversidade de produções científicas recentes sobre o assunto. No entanto, antes de discutir a questão, consideramos necessário definir o termo, separando hipertexto, em sentido mais geral, de hipertexto em meio digital.

1.2.1 Hipertexto e hipertexto em ambiente digital¹

Optamos por separar hipertexto e hipertexto em ambiente digital por questões didáticas, para que fique claro quando estamos nos remetendo ao ambiente digital. O nosso objetivo de pesquisa centra-se em descrever e analisar um possível gênero

¹ Adotamos o hipertexto em ambiente digital como contraparte digital do texto e hipertextualidade/hipertextual como a forma de sua organização.

circulante em meio digital cuja formação é basicamente hipertextual. Nesta circunstância, levamos em conta a noção de hipertexto digital.

O termo Hipertexto, com uma perspectiva informática, foi introduzido por Ted Nelson em 1965 para caracterizar uma organização não linear de informação, que situa assuntos distintos de forma inter-relacionada. Quando idealizado, o hipertexto era concebido como um conjunto de dados textuais, contendo som e vídeo eventualmente. Possuíam componentes básicos, como uma base de dados de textos, uma rede semântica de relações hierárquicas associativas e analógicas entre diferentes unidades temáticas e ferramentas que permitissem criar e percorrer o texto com o auxílio de uma rede semântica (BUGAY, ULBRICHT, 2000). Assim, por meio destas características, o hipertexto viabilizava uma diversidade de possibilidades de acesso à informação, favorecia o movimento de ir e voltar no texto de forma reversível e se estruturava em rede.

No entanto, de forma simplificada, as noções de Hipertexto começam antes, com o *Memex* (memory extender- expansor de memória). Vannevar Bush propôs esse assistente mecânico para auxiliar os processos repetitivos comuns para a extração de material de arquivos existentes. Tratava-se de:

Um dispositivo desk-like (tipo de mesa), continha telas visuais, botões, alavancas e um teclado. Este aparelho poderia armazenar quase tudo, incluindo livros, figuras, periódicos e jornais. Também poderia resumir notas manuscritas, fotografias, rascunhos e memorandos, pois sua essência era a indexação associativa. A seleção de qualquer item permitiria a seleção imediata de outro. Pela formação de associações desejadas, o usuário poderia construir um caminho personalizado através do material. (BUGAY, ULBRICHT, 2000, p.65)

A razão pela qual Bush desenvolveu a proposta do Memex foi a preocupação com a explosão de informação científica e com a necessidade de que as pessoas pudessem acompanhá-las mais facilmente. Entretanto, o Memex nunca foi implantado, pois a tecnologia de 1945 não o suportava (BUGAY; ULBRICHT, 2000).

Bugay e Ulbricht (2000) explicam, ainda, que após as ideias de Bush, durante um intervalo de mais ou menos 20 anos, não houve grandes modificações no campo do hipertexto. Em 1962, Doug Engelbart apresentou o projeto NLS (On Line System - sistema em Linha), incluindo conferências por computador, múltiplas janelas, *mouse* e *e-mail*. Além disso, apresentou, também, o Argument (Ampliar), com a habilidade de expandir ou contrair informações de acordo com a necessidade dos usuários. O Argument possuía ligações de referência cruzada dentro de documentos e entre eles.

Segundo os autores (BUGAY, ULBRICHT, 2000), outras ideias e estudos foram desenvolvidos até que, em 1991, aparece a *World Wide Web*, uma iniciativa de informação global baseada na rede de Internet, desenvolvida por Tim Berners-Lee. É o primeiro exemplo de hipermídia em um ambiente mediado pelo computador, apresentando várias informações acessíveis por redes. Com este sistema, o hipertexto obteve um crescimento extremamente rápido, chegando à nossa realidade atual.

Entretanto, segundo Coscarelli (2007), o hipertexto não é exclusivo do meio digital, o antecede. Ou seja, não é uma novidade advinda da informática, "mas uma forma de funcionamento da cognição humana" (id. *ibid.*, p. 1). Temos como exemplos, as notas de rodapé, os sumários, anexos, referências bibliográficas, entre outros. Portanto, admitimos que o hipertexto está presente, também e primeiramente, nas formas de texto impresso, uma vez que a tecnologia de impressão é mais antiga que a informática e a computação. No entanto, ressaltamos que foi por meio do computador que o hipertexto foi explorado, potencializado e utilizado mais intensamente, como uma forma constituinte dos textos do meio digital. Por conseguinte, é na relação com esse meio que o seu conceito tem sido demonstrado/aplicado de forma mais explícita.

Xavier (2005, p.208) define o hipertexto como: "forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade". Assim, podemos associar tal definição a definição dada por Coscarelli, se admitirmos que o pensamento humano é, também, dinâmico e flexível, dialogando com interfaces semióticas etc.

De forma geral, estudos recentes corroboram o argumento de Coscarelli, admitindo que o hipertexto não é exclusivo do ambiente virtual, ciberespaço, principalmente quando nos referimos à sua recepção, enquanto leitura. Ferreira e Felipe (2010) apontam, por exemplo, que um leitor de um livro pode fazer diversas conexões com a sua memória por meio de índices e referências. Tal fato já apresenta sinal característico de hipertextualidade, à medida que o autor apresenta sua obra em uma estrutura linear, mas o leitor pode romper esta ordem e seguir seus próprios caminhos.

Uma das características mais atribuídas ao hipertexto digital é a não linearidade, evidenciada em KIRCHOF (2011); MONTEIRO (2010) e

MAGNABOSCO (2009). Coscarelli (2007), no entanto, põe em xeque o fato de a não linearidade ser a característica definidora do hipertexto, uma vez que, segundo a autora, não há texto linear. Um argumento para reforçar tal posição está justamente em exemplos como os de Ferreira e Felipe (2010), em relação ao índice e referência. A autora vai além, citando marcas textuais como tamanho da fonte, formato, tópicos, polifonia e intertextualidade.

Esta disparidade de enfoques no conceito de hipertexto dá-se pelo fato de que muitos autores assumem o termo para tratar exclusivamente do digital. A definição de hipertexto, e aqui explicitamente o eletrônico/ midiático/ digital, de acordo com as mais variadas denominações utilizadas nos artigos verificados, tem, contudo, como base a não linearidade.

Além desse aspecto, a interatividade é apontada, também, como característica definidora do hipertexto, uma vez que o leitor no ciberespaço interage com o texto quando faz eleições do que ler, até onde ler e como ler. Porém, tampouco será a interatividade a característica definidora do hipertexto digital, segundo Coscarelli (2007) e Ferreira e Felipe (2010). Isso porque, para esses autores, “*o motor da interatividade se situa entre a memória subjetiva do leitor e a interatividade em relação ao objeto livro (impresso)*” (FERREIRA, FELLIPE, 2010, p.23). O objeto livro, aqui, se torna um símbolo de oposição ao hipertexto digital, presente no ciberespaço, uma vez que se caracteriza como texto impresso. Livros como “Jogos de Amarelinha” de Cortázar, e “Se um viajante numa noite de inverno” de Ítalo Calvino, são os mais citados nos artigos para exemplificar este caráter interativo e não linear de textos impressos e sua aproximação com o hipertexto digital.

Observamos com base na literatura científica, portanto, que estas primeiras características não são definidoras exclusivas do hipertexto digital. Entretanto, não se pode renegá-las ou tratá-las como não características, pois ajudam a moldar o que chamamos de hipertexto digital. Na academia, parece haver um consenso de que a característica definidora do hipertexto digital, e o que pode diferenciá-lo do *hipertexto impresso*, são os *links* (COSCARELLI, 2007). Porém, cabe ressaltar a observação de que em comparação com o texto impresso, as notas também funcionam como *links*. Ainda assim, o que diferencia o *link* do texto digital para as conexões do texto impresso é o fato de que no texto impresso as notas, enquanto *links*, não levam automaticamente ao texto, assim como o *link* do texto digital.

Além destes, outros fatores que distinguem um hipertexto em termos gerais de um hipertexto eletrônico são o suporte e o meio, uma vez que cada um destes possui condições de produção e difusão de textos específicos. Assim, uma página de *blog* proporciona ao autor ferramentas de escrita como o *post*, pelo qual escreve e divulga seus textos. Também permite ao leitor (e ao próprio autor) o comentário, admitindo a possibilidade de resposta e réplica. O autor pode, também, disponibilizar *tags*² como forma de organização dos *posts*.

Por sua vez, um livro proporciona ao autor as páginas em papel para disponibilização de seus textos. Há, porém, um limite de páginas no sentido de que um livro possui uma espacialidade física. Além disso, as impressões dos leitores não serão dadas no mesmo suporte, assim como a resposta pode não ser tão instantânea.

Em resumo, o meio digital possui condições de produção e leitura diferentes do meio “impresso”, no sentido de oferecer diferentes ferramentas, como elementos multimodais. Por isso, o hipertexto em ambos os meios se produzirá também de formas distintas (MAGNABOSCO, 2009). Se pensarmos na relação entre a narração em um livro (ou revista, entre outros), enquanto texto impresso, e as hipernarrativas enquanto texto digital, podemos considerar que quando o texto passa do papel à página digital de internet pode ganhar novos atributos, como o *link*, os *gifs* e o som, por exemplo. Estes elementos, portanto, são caracterizadores do texto digital, sendo o principal deles, o *link*. Este se trata de um sinalizador gráfico e um instrumento interpretativo para os diversos caminhos que o autor propõe (MONTEIRO, 2010).

Os *links* têm como função reunir textos e redes de significações aos quais os leitores vinculam outras redes de significações. Das conexões surge o sentido. Esses nós são portadores de sentido não somente no termo destacado, mas também na imagem (ícone) que o identifica, visto que contribuem para a construção de sentidos pelo leitor e influenciam no percurso que realizará durante a leitura (CASTELA, 2009, p.84).

É através do *links* que o leitor faz associações, conecta os nós entre as informações disponibilizadas na internet e traça o seu percurso de leitura. Estes atributos representam as novas condições de produção textual comentadas no parágrafo acima. Entretanto, não representam uma regra de composição textual.

Segundo Marcuschi (2006), o hipertexto em ambiente digital não é hierárquico, caracterizando-se por ser topográfico, ou seja, possui uma delimitação exata de suas

² Palavras-chave

partes através dos *links*. Além disso, pode conter representações tanto verbais como visuais e a sua leitura e escrita não têm limites de desenvolvimento graças ao recurso dos *links*. Desta forma, os frames³ que dispomos para identificar estes limites são desestabilizados, pois quando o leitor se depara com um hipertexto em ambiente digital e prossegue em sua leitura, este já possui um modelo constituído de texto e de como lê-lo que é desestabilizado pelo modelo hipertextual.

Atribuímos, portanto, o termo “em ambiente digital” ao hipertexto, para diferenciá-lo do hipertexto de texto impresso, uma vez que este também contém hipertextualidade, como postulam os teóricos. O hipertexto em ambiente digital, em resumo, caracteriza-se por possibilitar associações e conexões entre informações através de *links*, sendo assim multisequencial. Além disso, caracteriza-se pela não linearidade, interatividade e multimodalidade. Porém, como já pontuamos acima, a não linearidade e a interatividade não são exclusivas deste meio.

1.2.2 A leitura do Hipertexto digital

Levando-se em conta as características do ciberespaço e do hipertexto, não é difícil questionar-se se os recursos tecnológicos disponíveis facilitam (ou dificultam) a leitura no ciberespaço. Novaes (2011) e Monteiro (2010) corroboram este pensamento de facilitação, quando expõem que o hipertexto oferece vantagem e eficiência ao navegador no ciberespaço, principalmente nos processos que envolvem leitura. Por outro lado, Magnabosco (2009) defende que, pelo caráter maleável e pela diversidade de leituras possíveis, o hipertexto pode causar transtornos à compreensão. Além disso, requer uma bagagem de conhecimentos específicos do ambiente virtual. Tanto a facilidade, agilidade e eficácia se fazem presentes na leitura do hipertexto, quanto à dificuldade e a dispersão.

Em nossa revisão teórica sobre o tema, percebemos que percorre por diferentes trabalhos acadêmicos a concepção de que a leitura de hipertexto digital

³ O conhecimento de mundo de que dispomos é estabelecido e armazenado na memória, está organizado em blocos e são modelos cognitivos globais. Para Kock (2002, p.44), estes modelos se constituem em estruturas complexas de conhecimentos, representando nossas experiências em sociedade, servindo de base aos processos conceituais. O Frame é um modelo cognitivo constituído partir da estrutura de nossas experiências, representando um nível conceitual. O Frame é apoiado pela memória de longo prazo e inclui em si conhecimentos diferentes.

tem um caráter distinto da leitura no meio impresso. Consideramos tal afirmação importante, uma vez que traz mais um conceito de leitura ao campo dos estudos da linguagem, o da leitura digital, ou seja, de textos digitais. Porém, as justificativas para esta perspectiva estão baseadas na ideologia de que o texto digital é inovador. Por isso, no que diz respeito ao ambiente em que se encontra e por exigir do leitor novos conhecimentos no campo tecnológico e de gêneros, a sua leitura é, como consequência, diferente. Monteiro (2010, p.8), por exemplo, afirma que “a partir do hipertexto não se torna necessário que o leitor siga essa ordem tradicional do livro, pois o hipertexto proporciona uma leitura diferente em que o leitor pode navegar da maneira que desejar”. Entretanto, não encontramos fundamentação teórica ou prática que sustente esta afirmação.

O mesmo ocorre quando Novaes (2011) se propôs a analisar a diferença na compreensão de um mesmo texto em suportes diferentes. Ao concluir sua pesquisa, chega à seguinte conclusão: “a comparação das versões no suporte impresso ou no hipertextual mostra que a leitura no ambiente impresso é um pouco diferente no ambiente digital, conforme já se havia previsto (id, *ibid.*, p.6)”. A autora baseia-se no fato de que a maioria dos informantes obteve um maior número de acertos nas questões propostas, quando os textos lidos eram hipertextos digitais. O argumento fundamenta-se na ideia de ser o hipertexto mais dinâmico, com maior possibilidade de caminhos a serem seguidos, uma mobilidade em rede.

De acordo com Ferreira e Felipe (2010, p.24),

A diferença entre o hipertexto-livro e o hipertexto no ciberespaço está no fato de que no ciberespaço o elemento velocidade faz toda a diferença, a conexão é em tempo real, imediata, permitindo passar de uma referência a outra, sendo a conexão imediatamente disponível – dependendo do caso a conexão sim, mas não o “contato” com o(s) sujeitos(s) produtor (es), o que só ocorre excepcionalmente. Em relação ao livro, esta conexão exige uma vinculação com o corpo, além da memória e da subjetividade “presente”. Exige a busca em outros livros pela referência, o trabalho físico de se ausentar de perto do livro para interagir com um outro. Utilizando o computador é possível passar de uma referência a outra, de servidor a servidor, de país a país com um simples *click* do *mouse*, em um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível.

Dessa forma, fica claro que o “novo modo de ler” na verdade são diferenças que os novos suportes de leitura e escrita implicam para o ato da leitura. Não há, comprovadamente, entre as referências citadas, um novo modo de ler quando se trata da leitura do hipertexto digital. Entretanto, se estes autores não sustentam empiricamente a afirmativa de que a leitura do hipertexto digital é diferente daquela

realizada a partir de texto impresso, os argumentos de que esta leitura não possui nenhuma distinção também são questionáveis. Coscarelli (2007) é categórica ao afirmar que não há novidade na leitura hipertextual uma vez que não há texto linear, tanto impresso quanto digital. Isso devido à presença dos títulos, referências, conectores presentes em ambos. Além disso, segundo a autora, não há leitura linear, pois:

Ao lidar com o texto o leitor precisa considerar esses elementos e ativar outras leituras outros conhecimentos, precisa relacionar proposições de partes diferentes do texto e de textos diferentes, precisa ir e voltar no texto, deve considerar seus objetivos de leitura e monitorar a construção de sentido, entre muitas operações que nada têm de linear e que são cruciais para a efetivação da leitura. Por isso, acreditamos, como grande parte dos teóricos da linguagem e da cognição, que não há leitura linear. (COSCARELLI, 2007, p.2)

Assim, não haveria distinção entre leitura impressa e leitura hipertextual, pois o hipertexto não apresenta elementos desconhecidos ao leitor e não exige habilidades muito específicas, a não ser o básico de navegação no ciberespaço. No entanto, a autora atribui a esta constatação o caráter hipotético e deixa explícito em sua conclusão que carece de "pesquisas que investiguem a leitura de hipertextos digitais envolvendo diferentes gêneros e propósitos de leitura, uma vez que há nesses textos recursos de navegação que não são encontrados nos textos impressos (COSCARELLI, 2007, p.7)".

Outros autores, como Bellei (2010) e Coelho (2010), apontam para uma variação na leitura, evitando o termo mudança. Esta variação ocorre devido aos recursos que o ciberespaço oferece, bem como o hipertexto. Maingueneau (2001, p.71) corrobora esta visão quando expressa que o suporte, denominado de *mídiu*m, não é somente um meio de veiculação para transmissão do discurso, ou seja, não é um acessório. "O modo de transporte e de recepção do enunciado condiciona a própria constituição do texto, modela o gênero de discurso" (MAINGUENEAU, 2001, p. 72). O discurso e o gênero são desta forma, modificados e influenciados pelo *mídiu*m, ou seja, o suporte.

Pode-se constatar que há questionamentos de diferentes naturezas quando se trata do assunto hipertexto e leitura. Os conceitos de hipertexto digital entram em conflito, em certa medida, com o fato de que, em ambiente/obras impressos também pode haver hipertextualidade. E, nestes casos, também se observam características do hipertexto digital, tais como serem não lineares, multimodais, dinâmicos. Para diferenciá-los, buscou-se uma característica inerente como os *links*, responsáveis

pelas conexões e caminhos trilhados pelo leitor. Assim, a visão de hipertexto a qual pretendemos seguir contempla a que atribuí ao *link* sua característica definidora.

Tratamos neste capítulo de Hipertexto digital e leitura, pois o hipertexto é uma das características mais evidentes para a identificação da Hiperficção, nosso objeto de estudo. Além disso, é por meio da leitura que a recepção da Hiperficção se realiza. Por isso, a pertinência do tema. Não há como conceber estudos sobre Hiperficção, no campo da linguística, sem refletir sobre os processos de escrita e leitura deste (suposto) gênero. Para isso, é necessário delimitar, também, o que se constitui a Hiperficção e o que circula na academia sobre ela. O capítulo 2.4 trata de identificar as visões teóricas sobre a Hiperficção, além de caracterizá-la.

1.3 Do Gênero Textual ao Gênero textual digital: conceitos

1.3.1 Origem do conceito de gênero, um breve relato

O gênero textual é um fenômeno histórico e social que reflete relações de poder e estruturas de autoridade. São concebidos como formas de organização social e expressões típicas da vida cultural (MILLER, 1994, p.71).

Houve um longo caminho em relação às questões de gênero, sendo uma preocupação da poética e da retórica, dos estudos literários e, mais recentemente da Linguística. A noção de gênero tornou-se importantíssima para a Linguística e essencial para a própria definição de linguagem. Entretanto, ressalta-se que o gênero não foi o foco principal no início dos estudos linguísticos, que se voltavam para as unidades menores que o texto (do fonema às frases). Posteriormente, os estudos linguísticos focam-se, também, no texto (e textos não literários), passando a considerar a noção de gênero (MARCUSCHI, 2008).

Traçando um breve histórico sobre os gêneros e fases de sua caracterização teórica, reconhece-se suas origens na Retórica aristotélica, tendo por base a oralidade. Pressupunha, assim, um alguém que profere um discurso e um alguém a quem este se dirige ou quem recebe a mensagem. A partir disto, Aristóteles define três elementos que formam o discurso: quem fala, o que se fala e a quem se fala. O discurso, na visão de Aristóteles, seria definido pelas circunstâncias em que é proferido (MARCUSCHI, 2008).

Para os receptores, ou seja, “a quem se dirige”, Aristóteles estabelece três tipos de discurso, que fará parte dos três gêneros por ele concebidos. Há, portanto,

o espectador que olha o presente, associado ao discurso demonstrativo. Há, também, o espectador como assembleia, que olha o futuro, podendo ser associado ao discurso deliberativo. Por fim, há o espectador que julga sobre as coisas do passado, associando-se ao discurso judiciário (MARCUSCHI, 2008).

Deste modo, constatamos que a noção de gênero está associada com a ideia de classificação. Observamos também que há, já em Aristóteles, uma preocupação com o objetivo de enunciação, ao dividir os gêneros tal como foram descritos no parágrafo acima. Esta questão dos objetivos de enunciação formará parte dos estudos de gêneros, ao longo do seu desenvolvimento teórico no campo da Linguística (MARCUSCHI, 2008).

Mikhail Bakhtin (1895-1975) foi um dos precursores para que a noção de gênero ultrapassasse os estudos literários e se voltasse para questões linguísticas. O teórico expõe que é através de enunciados que realizamos e utilizamos a língua, em todas as esferas da atividade humana. Os enunciados, por sua vez, possuem uma finalidade e condições de realização. Dentro destas duas perspectivas encontram-se elementos que as compõem, como o tema (conteúdo), o léxico e a gramática e uma forma composicional. Estes elementos, fundidos, representam e formam o enunciado como um todo. A partir disto, o autor destaca que,

qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso (BAKHTIN, 1997, p.169).

O autor considera que, há uma vasta variedade de gêneros discursivos, pois as atividades humanas também são diversas, tendo cada uma um repertório de gêneros (BAKHTIN, 1997). Deste modo, Bakhtin (1997) divide os gêneros em duas esferas: os primários e secundários. Os gêneros primários dizem respeito à comunicação espontânea, associados ao cotidiano, como cartas e documentos especiais. Seriam então os gêneros mais simples, em detrimento dos gêneros mais complexos, associados aos sistemas ideológicos constituídos, considerados gêneros secundários, tal como artigos científicos, romance etc.

A máxima de que os gêneros são relativamente estáveis, rege as principais teorias linguísticas sobre gêneros. No Brasil, as perspectivas teóricas dos estudos de gênero podem ser resumidamente divididas, segundo Marcuschi (2008, p.152), em quatro:

1. Bakhtiniana, de orientação vygotskyana, socioconstrutivista, representada por Schneuwly, Dolz e Bronckart.
2. Swalesiana, de linha norte-americana formal, segundo dos estudos de gêneros de John Swales (1990).
3. A perspectiva da linguística sistêmico-funcional orientada pelas terias de Halliday.
4. Perspectiva geral, menos marcada por linhas, unindo teóricos como o próprio Bakhtin, Bronckart, Bezerman, Carolyn Miller, Kress e Fairclough.

Sobre esta divisão, podemos ressaltar que, tanto a perspectiva de Swales quanto a da escola de Sydney, baseada em Halliday, dão importância aos fatores sociais e contexto para o estudo de gêneros. Carolyn Miller, por sua vez, concebe o gênero como ação social, abolindo análises somente a partir de classificações da forma, focando em uma análise mais contextual sobre o gênero (MARCUSCHI, 2008).

Por fim, neste breve resumo da trajetória dos estudos sobre gêneros, devemos destacar que, com o advento das tecnologias da informação, a noção de gênero passa a ganhar novos aspectos. O gênero agora está no meio digital, e os debates sobre este novo aspecto centram-se nas especificidades dos gêneros a fim de determinar se são novos ou se estão somente adaptados a este novo meio. Sobre Gêneros em meio digital, destacam-se no Brasil estudos de Luiz Antônio Marcuschi (2003,2005, 2008) e Antônio Carlos Xavier (2002, 2004, 2010).

1.3.2 Gênero Textual ou discursivo? Um posicionamento

Já afirmamos que as teorias bakhtinianas regeram diversas outras teorias sobre gênero. Entretanto, estas teorias voltam-se para vertentes diferentes, dependendo do foco de análise. Há uma necessidade terminológica e teórica em distinguir as vertentes, pois estas direcionam a metodologia de análise utilizada em cada artigo acadêmico, dissertação, tese e investigação. Acreditamos que, para este trabalho, essa diferenciação faz-se necessária, no intuito de expor nossa posição em relação à vertente adotada metodologicamente.

Ao tratar de Gênero, numa perspectiva linguística, há duas vertentes que, se não distinguidas podem causar certa confusão teórica ao nosso propósito e objeto de estudo: gêneros discursivos e gêneros textuais.

Segundo Rojo (2005, p.185), os gêneros textuais tratam da materialidade do texto enquanto os gêneros discursivos preocupavam-se com as situações de produção dos enunciados, levando em conta aspectos sócio históricos.

Adiantamos que como posicionamento teórico-metodológico adotamos o gênero textual. Entretanto, ressaltamos de antemão que não tratamos apenas da descrição da estrutura composicional, tal como o gênero textual parece ser interpretado.

O gênero discursivo privilegia, então, a vontade enunciativa do locutor, em termos de finalidade e apreciação valorativa de seu interlocutor, buscando marcas linguísticas que refletem o enunciado (ROJO, 2005,p.199). Esta análise é feita a partir de uma perspectiva sócio histórica; Rojo (2005, p.198) ressalta que a abordagem discursiva do gênero não permite que este seja produzido ou compreendido sem que haja referências à situação de produção, já que as marcas linguísticas (estilo) fazem parte da tríade estabelecida por Bakhtin ao teorizar sobre gênero do discurso. Assim, Rojo diferencia o gênero discursivo em detrimento do gênero textual, com base na linguística textual, quando enfatiza o quesito das relações sociais como base das análises discursivas de gênero.

A questão entre gênero textual e discursivo não diz respeito somente ao que é “mais social ou menos social”, pois Marcuschi (2005) também imprime relevância à questão social quando enfatiza que é a função social que caracteriza o gênero. Marcuschi destaca a questão da função social, mas não se esquece da questão cognitiva. Assume que a língua é uma atividade social e cognitiva, privilegiando a natureza funcional e interativa, não deixando de fora as questões das estratégias. E, apesar de Marcuschi falar muito no lado social na função sócio comunicativa, ele reiteradamente aborda a materialidade do texto. O texto, enquanto materialidade manifesta-se através de um gênero, e a partir disso chega-se aos discursos, social, político, econômico, as esferas discursivas (MARCUSCHI, 2005).

Portanto, consideramos que a diferença entre gênero textual e discursivo está mais no ponto de partida em que cada corrente se baseia para tratar de gênero. Por um lado, a vertente discursiva dá prioridade aos aspectos sócio históricos da situação enunciativa, tendo como elementos de análise a finalidade, e usando as

marcas linguísticas, composição e estilo, para discutir o processo de enunciação. Por outro lado, no gênero textual, a função social prevalecerá para caracterizar o gênero, mas levando em conta também a materialidade do gênero.

Assim, a análise do gênero textual não se concentra somente na forma ou substância do discurso. Para categorizar um gênero precisa-se muito mais que uma estrutura linguística, que nem é tão rígida assim, uma vez que poderá variar. Prevalecerá o propósito comunicativo, pois a função social é mais fixa, e pode ser reconhecida dentro dos pressupostos bakhtinianos de que os gêneros são relativamente estáveis. Entretanto, embora os gêneros textuais não sejam definidos somente por suas características formais, não podemos desprezá-las. Tanto os aspectos formais estruturais, como canal ou veículo e a forma, e linguísticos, como o conteúdo e o estilo, englobam a definição do que é um gênero textual junto com os aspectos sócios comunicativos.

1.3.3 Gênero textual: características

À luz das teorias Bakhtinianas (1997, p.169-170) e baseada na premissa de que utilizamos em nossos enunciados formas que contêm um padrão de estruturação e que não são totalmente estáveis, Koch (2004) postula que os indivíduos desenvolvem uma competência metagenérica. Esta competência possibilita a produção e compreensão de gêneros textuais, orientando a produção e compreensão das práticas comunicativas. Ainda, segundo Marcuschi (2008, p.154) é impossível comunicar-se verbalmente se não através de um gênero. O autor define gênero como textos de realização linguística concreta, de característica sociocomunicativa que encontramos em nossa vida diária (MARCUSCHI, 2008, p.155). Não há uma forma linguística a ser dominada para a realização de um gênero, mas uma forma de realizar linguisticamente uma função social. É preciso ressaltar que, ainda que os gêneros possuam um modo de construção, uma estrutura, não significa que esta não sofra variações. Uma das famosas citações sobre gêneros de Bakhtin (1997), já conduz para o entendimento do gênero como relativamente estável. Entretanto, o autor também reforça que a estrutura de um gênero, assim como conteúdo e estilo, são elementos que não podem ser separados ao tratar de constituição do gênero. Os gêneros então são reflexos de estruturas sociais típicas, de cada cultura. A variação cultural, segundo Marcuschi (2008), pode imprimir variações aos gêneros.

Desta forma, o gênero textual se constitui como práticas sócio comunicativas, possuindo um modo de construção e uma função social. Este modo e função, de forma geral, é o que possibilita o reconhecimento e a produção dos gêneros.

Para aclarar o conceito de gênero, Marcuschi (2008, p.154-155) separa dois conceitos importantes para os estudos de gênero: o de tipo textual e domínio discursivo. O tipo textual, diferente do gênero, possui um conjunto limitado de categorias teóricas, determinadas por suas relações sintáticas, lexicais, lógicas e tempo verbal. Assim, os tipos textuais seriam uma construção teórica definida pela natureza linguística de sua composição. São categorizados pelo autor como: narração, descrição, argumentação, exposição e injunção.

Os domínios discursivos, por sua vez, fazem parte da esfera da instância de produção da atividade humana, dentro dos pressupostos bakhtinianos. O domínio discursivo é institucionalmente marcado, dando origem aos gêneros.

Constituem práticas discursivas nas quais podemos identificar um conjunto de gêneros textuais que às vezes lhe são próprios ou específicos como rotinas comunicativas institucionalizadas e instauradoras de relação de poder. (MARCUSCHI, 2008, p.155)

Na relação entre domínio discursivo, tipo textual e gênero, podemos concluir que o discurso é um conceito abstrato. Quando um texto, materialidade, se manifesta através de um gênero, produz o discurso, dentro de um determinado domínio. “O discurso diz respeito aos usos coletivos da língua que são sempre institucionalizados, isto é, legitimados por alguma instância da atividade humana socialmente organizada (MARCUSCHI, 2011, p.20)”. Estes usos coletivos não são marcados de igual forma pelas instituições, por isso, a necessidade de uma categoria que opere com esta oscilação que sofre a ação social em relação ao funcionamento da língua. Como este funcionamento da língua não está dentro de um modelo enrijecido e de um sistema formal, pois há de se levar em consideração a produção de sentido e os atores sociais, a categoria não pode ser enrijecida. O gênero é a categoria que permite evitar reducionismos no trato com o discurso, pois não são superestruturas deterministas, e também não são amorfos ou determinados simplesmente por pressões externas (MARCUSCHI, 2011).

Dentro da visão bakhtiniana, podemos destacar como características formadoras de um gênero: a estrutura composicional, o conteúdo e o estilo, todos eles com um propósito comunicativo. Marcuschi (2005, pg. 25), apoiado em teóricos como Bakhtin (1997); Halliday (1978); Miller (1984); Swales (1990) e Bronckart

(1999) elencam aspectos a serem levados em conta na caracterização do gênero, tais como: a composição (aspectos textuais e formais, incluindo as relações entre os participantes ou a audiência); o tema (natureza dos conteúdos, funções e profundidade) e o estilo (aspectos relativos à linguagem, seus usos e usuários), todos através de um propósito comunicativo. Assim, é possível simplificar os elementos de um gênero textual no seguinte esquema montado a partir das teorias sobre gêneros pesquisadas (esquema construído pelo pesquisador):

Figura 1 - Esquema de gênero textual



Sobre os elementos de um gênero, Koch (2012) tece considerações em relação ao estilo, que pode aparecer em maior ou menor proporção em um gênero. A autora exemplifica então que os gêneros literários, por exemplo, possuem condições mais favoráveis para um estilo individual que gêneros que compõem documentos oficiais, por exemplo. Além disso, não é somente a forma que define o gênero, a função constitui um elemento crucial em sua definição, como mencionado. Um gênero pode assumir a forma de outro e continuar pertencendo ao mesmo gênero, pois a sua função permanece.

A situação especificada anteriormente, diz respeito ao que Marcuschi (2008, p.163) chama de intergenericidade. Segundo o autor, a intergenericidade subverte o modelo global de um gênero, pois rompe os cânones. A definição de Koch (2012, p.114) expõe que se trata de um "fenômeno segundo o qual um gênero pode

assumir a forma de outro gênero, tendo em vista o propósito de comunicação”. É possível que essa hibridização (Koch, 2012, p.113) seja natural no processo de produção de gêneros, uma vez que os textos estão sempre interagindo uns com os outros. A intergenericidade é possível também porque a distinção de função e forma de um gênero não são sempre tão evidentes. Ressaltamos que este fenômeno não diz respeito à heterogeneidade de tipologias em um texto, ou seja, quando em um mesmo gênero emergem mais de um tipo textual. É no processo de identificação de um gênero textual que a intergenericidade vem à tona, que é percebida e analisada.

Além da hibridização de gêneros, outro aspecto que emerge da tentativa de identificação do gênero textual é a questão do suporte. O suporte é uma das recentes discussões no meio acadêmico e não está totalmente definido. Para Marcuschi (2008, p.174) “suporte de um gênero é um lócus físico ou virtual com formato específico que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto”. Desta forma, o autor (2008, p.177) atribui duas categorizações para suporte: o convencional e o incidental. Estas categorias já sugerem, de certa forma, os parâmetros utilizados pelo autor na divisão. Os suportes convencionais são identificados como os produzidos para a sua finalidade, como o livro e o jornal. Por sua vez, os incidentais não são destinados para a finalidade de suporte, mas podem conter textos. É o caso roupas com estampas que contém textos de gêneros variados, ou muros e paredes.

A partir desta caracterização, o suporte torna-se imprescindível para que os gêneros circulem, o que não quer dizer que determina por si só um gênero. Dentro das características que ajudam a identificar e caracterizar um gênero, o suporte pode estar ligado à questão da veiculação. Porém, vale ressaltar que o suporte não é somente um instrumento de transporte. Há uma relação entre suporte e gênero, e este último é identificado também, através desta relação (MARCUSCHI, 2008).

Portanto, vimos que o gênero textual configura-se dentro de uma categoria cultural, possuindo um esquema cognitivo e agindo como uma forma de organização e ação social. Além disso, possui características importantes para a sua concepção, como uma estrutura, conteúdo, estilo e canal de veiculação, ou seja, um suporte. Gêneros textuais são eventos linguísticos que não se definem apenas por características linguísticas, mas caracterizam-se, também por seus propósitos comunicativos e função social.

1.3.4 Gênero textual em ambiente digital

Destacamos no começo do capítulo que, com o advento das Tecnologias da Informação, a noção de gênero passa a ganhar novos aspectos. Novos gêneros se proliferam conforme novas tecnologias emergem, principalmente na mídia digital. É o que admite Marcuschi (2005-2008, p.198) ao afirmar que

se tomarmos o gênero como texto concreto, situado histórica e socialmente, culturalmente sensível, recorrente, “relativamente estável” do ponto de vista estilístico e composicional, segundo a visão bakhtiniana, servindo como instrumento comunicativo com propósitos específicos como forma de ação social, é fácil perceber que um novo meio tecnológico, que interfere em boa parte dessas condições, deve também interferir na natureza do gênero produzido.

Desta forma, é possível perceber que o meio tecnológico, mais especificamente a Internet, atribuirá características próprias do meio ao gênero. Entretanto, é necessário atentar-se para o fato de que haverá gêneros transpostos do meio físico para o meio digital, e gêneros que ainda que sejam concebidos no meio digital, possuirão características de gêneros já existentes. O que acontece, nesses casos, com os gêneros no meio digital é uma adaptação ou empréstimos de outros gêneros, a fim de produzir-se um gênero novo: o denominado Gênero Digital ou emergente (MARCUSCHI, 2005).

Para Marcuschi (2012, p.18), os estudos de gêneros digitais é uma “fértil área interdisciplinar, com atenção especial para o funcionamento da língua e para as atividades culturais e sociais”. Ressalta o autor que os gêneros não podem ser concebidos como “estruturas rígidas ou modelos estanques”. Marcuschi (2012) leva em consideração a proposta de Carolyn Miller ao conceber os gêneros enquanto ação social, mais precisamente, *formas culturais e cognitivas de ação social*. Assim, os gêneros podem ser encarados como entidades dinâmicas, mas que influenciam diretamente nossas escolhas discursivas, ou seja, influenciam a ação escrita e falada. A princípio, poderíamos nos perguntar por que e para que a questão de gênero digital ganha relevância, se os conceitos de gênero textual já possuem, de certa forma, definições. Isto, levando em conta que a única distinção é o fato de estar em meio digital. Marcurschi (2008, p.200) enumera quatro pontos relevantes para a questão dos gêneros digitais:

- (1) São gêneros em franco desenvolvimento e fase de fixação com uso cada vez mais generalizado;
- (2) Apresentam peculiaridades formais próprias, não obstante terem contrapartes em gêneros prévios;

- (3) Oferecem a possibilidade de se rever alguns conceitos tradicionais a respeito da textualidade;
- (4) Mudam sensivelmente nossa relação com a oralidade e a escrita, o que nos obriga a repensá-la.

Assim, justifica-se a separação em gêneros textuais e digitais, quando se tratam de gêneros advindos do meio digital. No contexto, pode ocorrer ambiguidade o termo gênero digital, pois a nomenclatura é capaz de estimular o entendimento sobre uma nova vertente de gênero, como ocorre na diferenciação entre gênero textual e discursivo. Para evitar tal pensamento, acreditamos ser mais correto utilizar o termo gênero textual em meio digital para delimitar a vertente teórica seguida e o caráter que faz referência aos suportes e formas em que estes gêneros textuais são construídos.

Em sua análise, Marcuschi (2005) define o gênero digital atribuindo-lhe características como a integração de recursos semiológicos, imagem e som por exemplo. São interativos, hipertextuais e, em uma gama de casos, utilizam a informalidade. Estas características não são distribuídas de igual forma em todos os gêneros digitais. A interatividade e a forma hipertextual são mais caracterizadoras gerais de um gênero textual digital, por exemplo. Com isso, a multimodalidade torna-se predominante entre os gêneros textuais em meio digital, e o *link* é a base para a escrita e o estabelecimento dos caminhos os quais o um leitor pode percorrer ao interagir com um hipertexto digital.

Por tudo isso, os gêneros textuais digitais são, por essência, multimodais e hipertextuais. Configuram-se enquanto gêneros típicos do meio digital, com características que provém do meio, mas, em muitos casos, com base em gêneros já existentes.

1.4 Hiperficção

A hiperficção é um hipertexto digital, incluído, segundo suas características, dentro do que é nomeado de literatura digital ou literatura hipermídia, que não deve ser confundida com literatura digitalizada. A literatura digital refere-se aos textos considerados eminentemente do meio digital, utilizando-se, portanto, dos recursos que o meio digital dispõe.

Este hipertexto digital surgiu no século XX, ao final da década de 1980. Deste modo, está inserido em um momento histórico pós-moderno (CARRICABURO, 2011). Sobre a ficção na pós-modernidade Bolter (2003, p.244) afirma que:

Durante todo el siglo veinte, la ficción moderna y postmoderna, y el arte en general, han estado, por definición, abiertos a la experimentación, y esta apertura y este final abierto son cualidades que ahora asociamos también a la comunicación digital en la red.⁴

Assim, a pós-modernidade é marcada pela tradição da experimentação, e isso influencia também na literatura, de forma que o livro (e por consequência as narrativas) passa a ser um dos elementos fronteiros para a experimentação (RUIZ, 2006).

As primeiras hiperficções surgiram em língua inglesa, e posteriormente, franceses e canadenses também começaram a produzir hiperficções em francês. Estes textos eram alocados ou na *web* ou em CD-ROM. As obras pioneiras da hiperficção são *Afternoon* e *Twelve Blue* de Michael Joyce (CARICABURRO, 2011). Ao longo dos anos, a hiperficção sofreu um *boom* em produtividade, porém não se desenvolveu como outros gêneros, a poesia, por exemplo. A data de produção da maioria das obras hiperficcionais se situa no período entre 1994 e 2000, e não parece haver ocorrido um desenvolvimento maior destes textos (PALACIOS, 2006, p.9)

Ocorre que há um número considerável de literatura no meio digital, porém, trata-se da literatura digitalizada. O termo literatura digitalizada refere-se aos textos que podem se lidos em outros suportes, por tratar-se da migração do texto escrito em papel para a tela do computador. Em contra partida, Alonso (2011, p.254) afirma que:

Los términos de literatura digital, ciberliteratura, e-literatura se aplican, en sentido estricto, a las obras literarias creadas únicamente para formato digital, es decir, nacen a partir de esos medios y solo pueden ser conocidas en ese contexto, ya que las posibilidades de imprimirlas o leerlas en papel son muy reducidas, puesto que el lector interactúa con el texto, en mayor o menor medida.⁵

⁴ Durante todo o século vinte, a ficção moderna e pós-moderna, e a arte em geral, estiveram, por definição, abertos à experimentação, e esta abertura e este final aberto são qualidades que agora associamos também à comunicação digital na red.

⁵ As terminologias de literatura digital, ciberliteratura, e-literatura se aplicam, em sentido estrito, às obras literárias criadas unicamente para formato digital, ou seja, nascem a partir desse meio e só podem ser conhecidas neste contexto, já que as possibilidades de imprimir-las e lê-las e papel são muito reduzidas, já que o leitor interage com o texto e maior ou menor medida.

Assim, hiperficção caracteriza-se dentro do que é nomeado de literatura digital, uma vez que se trata dos textos considerados eminentes do meio digital.

Há uma relativa facilidade de acesso a textos literários na *web*, entretanto, trata-se, majoritariamente, de textos digitalizados. Esta facilidade está associada principalmente aos autores renomados da literatura, cujas obras são reproduzidas e compartilhadas por usuários da rede com recorrência através do meio digital.

1.4.1 Hiperficção: características

A hiperficção é uma das primeiras experiências, dentro do campo da literatura, a incorporar as características dos novos sistemas de escrita hipertextuais (do meio virtual) e da cultura digital, assumindo um caráter multimodal em algumas obras. Segundo Vouillamoz (2000, p.117),

Gracias a la capacidad de almacenamiento de los soportes digitales y las herramientas informáticas de programación, el producto literario se abre a posibilidades de imaginación creativa en las que poder ensamblar elementos textuales y audiovisuales en una estructura discursiva de nodos entrelazados que diseñan múltiples vías de acceso, y en consecuencia, diferentes caminos de lectura. Estamos, pues, ante un nuevo espacio para la creación de la ficción literaria en el que la interacción del lector se convierte en un componente imprescindible de la experiencia artística.⁶

Assim, a interatividade é a marca da relação entre leitor e texto, uma vez que a narrativa se constrói a partir de cada caminho percorrido pelo leitor⁷. Referimo-nos aqui à interação relacionada à agilidade proporcionada pelas ferramentas do meio digital e ao caráter mais explícito de escolhas de caminhos proposto pelo autor em sua obra, visto que também há interação em outras leituras, no meio impresso, por exemplo. Ainda, segundo Vouillamoz (2000, p. 168):

El ordenador reclama la interacción del usuario para consumir el acto de la lectura. Además de la actividad mental relacionada con la aprehensión del producto, la literatura electrónica impone un protocolo y actuación convirtiendo al

⁶ Graças a capacidade de armazenamento dos suportes digitais, e as ferramentas informáticas de programação, o produto literário se abre para a possibilidade de imaginação criativa nas que pode unir elementos textuais e audiovisuais em uma estrutura discursiva de nós entrelaçados que desenham múltiplas vias de acesso, e em consequência, diferentes caminhos de leitura. Estamos, pois, diante de um novo espaço para a criação literária em que a interação do leitor se converte em um componente imprescindível da experiência artística.

⁷ Na perspectiva sócio interativa, assumida pela pesquisa, interação é sempre uma marca de qualquer processo leitor.

receptor en parte activa del proceso al obligarle a seleccionar los caminos de navegación de entre todos los que en producto proporciona.⁸

Estes caminhos são demarcados através dos *links*, que oferecem as várias opções de trajetória a serem escolhidas ou rejeitadas pelo leitor.

A hiperficção pode ser classificada em dois tipos: construtiva e exploratória (ALONSO, 2011, p261). O que distingue um tipo de outro é a forma de interação do leitor com cada tipo.

A hiperficção construtiva possui vários autores, pois é escrita em colaboração e de forma interventiva. São construídas em *sites* de escritas colaborativas. Caracterizam-se como um texto produto final no qual não há predominância de *link* para o decorrer de sua leitura. O *link* representa a intervenção na trama narrativa (ALONSO, 2011, p.262), ou seja, o deslocamento narrativo proposto pelo autor.

Por sua vez, na hiperficção exploratória o autor é o delimitador dos caminhos percorridos pelo leitor. As hiperligações são sinalizadas no texto através do *link*, cuja disposição fica a cargo do autor. Porém, será o leitor quem decidirá acioná-las ou não. O *link* é um elemento crucial para a hiperficção exploratória, pois a narrativa somente acontece quando o leitor os aciona. O fato de o leitor selecionar os *links* em sua navegação no hipertexto digital é o que, em última análise, configura denominar a hiperficção como exploratória (ALONSO, 2011, p. 261).

Segundo Ruiz (2006), a hiperficção é uma narrativa que surge da virtualização da expressão. Ainda, segundo o autor, são:

Narraciones que disuelven sus formas y sus funciones tradicionales y las reducen a elementos primarios, a partículas que deben recomponerse después, mediante operaciones de conectividad (episodios-lexías – enlaces). (RUIZ, 2006)⁹

Deste modo, como já explicado no capítulo sobre hipertexto. O *link* terá um papel diferenciado para a construção destas narrativas, pois tem a função de conectar qualquer ponto com outro ponto do texto. É através do *link* que o leitor promove uma unidade coerente em relação ao enredo. Além disso, o *link* estabelece

⁸ O computador reclama a interação do usuário para consumir o ato da leitura. Além da atividade mental relacionada com a apreensão do produto, a literatura eletrônica impõe um protocolo e atuação convertendo o receptor em parte ativa do processo ao obrigar-lhe a selecionar os caminhos de navegação dentre todos os que o produto proporciona.

⁹ Narrações que dissolvem suas formas e suas funções tradicionais e as reduzem a elementos primários. As partículas que devem recompor-se depois, mediante oposições de conectividade (episódios-lexias- ligações) (RUIZ, 2006, tradução livre da pesquisadora. Todas as traduções livres feitas neste trabalho são de autoria da pesquisadora).

rupturas que são significativas dentro do texto. Constrói a narrativa sobre um molde arbóreo, constituindo-se em um modelo não centralizado. Não está construído por unidades, mas dimensões, não têm princípio nem fim (RUIZ, 2006).

De forma geral, a hiperficção se constitui em textos narrativos, em sua maioria breve, como um conto, por exemplo.

La ficción virtual requiere, en cuanto a la producción, de un autor diseñador o del trabajo conjunto con un diseñador y, en cuanto a la lectura, un gran uso de memoria de trabajo por parte del lector, que siempre tiene ante su vista una pantalla y debe ir recordando en cada caso cómo llegó hasta ella y qué caminos recorrió, qué decían las pantallas anteriores, cuáles y cómo eran las imágenes, etcétera. (CARRICABURO, 2007)¹⁰

Por este motivo, destaca-se o *link* como seu elemento característico estruturalmente mais importante. Sobre a leitura de uma hiperficção, Carricaburo (2011) afirma que esta não é uma obra vista como um conjunto, mas de fragmentos armazenados em uma rede. Assim, para ler a obra é preciso conectar os hipervínculos através dos *links* e os leitores se utilizam de estratégias cognitivas e metacognitivas que são lhes são demandadas para esta leitura. Outros aspectos que vale a pena pontuar são: atenção, percepção, proposição de objetivos e de hipóteses (com sua consequente validação), ativação de esquemas, captação, organização e controle da informação.

Bolter (2003, p.254), sobre a construção narrativa, afirma que:

Los autores hipertextuales han empezado a rehacer la retórica de la trama lineal, cuestionando la idea de que la ficción debería narrar acontecimientos en un orden único y claro. Para los escritores hipertextuales y sus lectores, la línea narrativa única ya no es adecuada para captar la realidad que desean buscar¹¹.

Assim, de acordo com Vouillamoz (2000, p.167), “a hiperficção é uma redefinição estética do produto literário”. Por isso, será imposta ao leitor uma relação distinta com o texto, como novos hábitos na recepção da obra. Neste sentido, Bolter (2003, p.253), ao tratar da ficção interativa, afirma que:

¹⁰ A ficção virtual requer, em relação à produção, de um autor designer ou do trabalho conjunto com um designer e, em relação à leitura, um grande uso da memória de trabalho por parte do leitor que sempre tem diante seus olhos uma janela e devem recordar em cada caso como chegou até ele e que caminhos percorreu o que apresentavam as janelas anteriores, quais e como eram as imagens, etc.

¹¹ Os autores hipertextuais começaram a refazer a retórica da trama linear, questionando a ideia de que a ficção deveria narrar acontecimentos em uma ordem única e clara. Para os escritores hipertextuais e seus leitores, a linha narrativa única já não é adequada para captar a realidade que desejam buscar.

El hipertexto no es no-lineal, sino multilineal. Cada lectura en un hipertexto ha de ser una experiencia lineal, porque el lector debe ir de episodio en episodio, activando enlaces y leyendo el texto que se le presenta. El problema que el hipertexto plantea al lector es el de comprender las múltiples rutas por las que debe viajar al atravesar la página *web* del texto, rutas que se pueden ignorar o contradecir entre sí¹².

Deste modo, sendo a hiperficção essencialmente hipertextual, uma de suas características será a multilinearidade, com rotas múltiplas pelas quais o leitor poderá seguir. De certa forma, isso caracteriza uma nova forma de recepção do texto narrativo.

Além da multilinearidade, Alonso (2011, p.256) destaca como característica das narrativas digitais, a multimodalidade, quando denomina estas narrativas de *literatura hipermedia*. Para a autora (2011, p.257), na literatura hiperfídia “se conjugan las posibilidades multimedia con la interacción del internauta, potenciando las actividades de los diferentes participantes, pudiendo ser explorado libremente y multidimensionalmente”¹³. Está literatura une características multimídias, referente à multimodalidade, com o uso de imagem, vídeo, áudio e texto, com a interatividade.

Na literatura revisada não há uma definição detalhada das hiperficções. No entanto, com base nos autores citados, definimos hiperficção como um hipertexto digital narrativo multimodal exploratório, construído a partir de hiperligações (*links*) que exigem do leitor uma participação ativa.

É importante adiantar que tratamos nesta dissertação da hiperficção exploratória, pois, a partir de uma revisão teórica, constatamos que não há um grande volume de estudos sobre este tipo hiperficção. Em contra partida, a hiperficção construtiva possui um fomento de estudo mais recorrente. Por isso, avaliamos que não há uma caracterização completa e abrangente sobre as hiperficções exploratórias. Os estudos revisados apontam para características básicas, sem um aprofundamento sobre o tema. Há uma carência de artigos científicos sobre o tema, uma vez que ao tratarem de hiperficção, tratam mais de caracterizar o hipertexto do que a questão do gênero textual. O nosso problema de

¹² O hipertexto não é não linear, mas multilineal. Cada leitura em um hipertexto (digital) deve ser uma experiência linear, porque o leitor deve ir de episódio em episódio, ativando links e lendo o texto que se apresenta a ele. O problema que o hipertexto oferece ao leitor é o de compreender as múltiplas rotas pelas quais deve viajar ao atravessar a página *web* do texto, rotas que se pode ignorar ou contradizer-se ente si.

¹³ “se conjugam as posibilidades multimídias com a interação do internauta, potencializando as actividades dos diferentes participantes, podendo ser explorado livremente e multidimensionalmente”.

pesquisa nasce a partir desta lacuna, já que não há artigos que classifiquem a hiperficção enquanto gênero textual em ambiente digital. Um dos nossos objetivos de pesquisa é, justamente, descrever as hiperficções, delimitando desta forma suas características.

2 METODOLOGIA

2.1 Problematizando o tema e traçando objetivos

Estamos vivendo na (denominada) *Sociedade da Informação*¹⁴ (CASTELLS, 1999) em que os questionamentos envolvendo a comunicação mediada por computador e as linguagens estão em evidência. Tais questionamentos buscam discutir, explicar e avaliar os efeitos que a comunicação mediada por computador produziu/produz nesta sociedade. O desenvolvimento da informática e das tecnologias da informação e comunicação (TICs), a Revolução da Tecnologia da informação (CASTELLS, 1999), vem gerando profundas transformações em nossa sociedade. Estamos conectados por uma rede (ou por diversas), um meio coletivo e interconectado (PICOS; GONZÁLES, 2006), em um novo espaço e tempo advindos da Internet. No entanto, ressaltamos que, quando falamos em revolução da tecnologia da informação, os símbolos maiores, enquanto objetos que possibilitaram toda esta revolução, são a microeletrônica, o computador e as telecomunicações. A evolução da telecomunicação tornou possível o trabalho em rede, ampliando esta rede através da tecnologia da fibra ótica. A partir da necessidade das instituições militares de ampliarem suas redes de comunicação, a Internet é desenvolvida. Porém, é na década de 1990 que a Internet se desenvolve com mais ênfase devido à criação da *World Wide Web*, baseada nos pressupostos de Ted Nelson sobre hipertextos (CASTELLS, 1999).

Hoje em dia, a Internet tornou-se foco de estudos que tratam da tecnologia em diversas áreas do conhecimento. Na linguística, a Internet motiva discussões sobre a interação, práticas sociais nela ocorridas e suas consequências, inovações, variações e mudanças no uso do código linguístico.

O novo espaço e tempo a que nos referimos anteriormente dizem respeito às possibilidades interacionais que o computador e a Internet oferecem a partir do nosso espaço físico e tempo cronológico (LEVY, 1998). Ao sentarmos em frente ao computador e nos conectarmos à rede, podemos fazer diversas tarefas que em

¹⁴ Seguimos o conceito teórico de Castells (1999) sobre a Sociedade da Informação. O autor enfatiza o papel da informação enquanto forma de organização social e a geração, processamento e transmissão de informação como fontes de produtividade fundamental por causa das condições tecnológicas neste período histórico sociedade.

nossa vida cotidiana nos exigem mobilidade e adequação à cronologia que seguimos em sociedade. Como exemplo, temos desde atividades como fazer compras, pagar contas; jogar; escrever um diário em um *blog*; mandar um recado via *e-mail*, ler um livro, um conto, o jornal, até comunicarmo-nos com alguém via *chat*, oral ou escrito, trocar informações, fazer pesquisa, estudar, ou exercer alguma atividade profissional. Todas estas ações, as realizamos sentados diante de um computador, por meio de softwares, páginas, *links*. Podemos observar que estas ações centram-se, em sua maioria, no ler e escrever, na comunicação mediada pelo verbal. Quando feitas por meio da Internet, adquirem um novo caráter interativo, ganham outros moldes e peculiaridades, exigem novos conhecimentos (COSCARRELLI, 2012).

A Internet é um dos serviços (MARCUSCHI, 2008) comunicacionais mais utilizados por todo o mundo. Não é por acaso que estamos na Sociedade da Informação. Hoje em dia, quando necessitamos (e não somente quando necessitamos) de uma informação, ou queremos difundi-la, um dos meios mais utilizados é a Internet, pela velocidade e facilidade que oferece. Majoritariamente, é por meio da leitura que obtemos as informações, desde o ligar o computador ao navegar na Internet. Desta forma, a atividade mediada por esse suporte pressupõe, além de algum domínio tecnológico, conhecimentos linguísticos, de gênero, de estratégias e enciclopédicos, para viabilizar uma navegação eficaz, segundo nossos objetivos, neste espaço virtual.

Podemos encontrar no *ciberespaço* (LEVY, 1999) uma infinidade de gêneros e hipertextos: da reportagem eletrônica à poesia, ou um comentário em redes sociais, de notícias e anúncios a vídeos e músicas. É um espaço marcado pela escrita, apesar das imagens e áudio ou áudio-vídeo. Esta escrita possui peculiaridades favorecidas pelos recursos do meio, como a presença dos *links* ou a combinação de diferentes linguagens. É, primordialmente, uma escrita hipertextual a que lemos quando navegamos na internet (COSCARRELLI, 2006).

Os gêneros textuais no espaço digital podem estar baseados em gêneros do meio impresso ou físico, da realidade externa de cada indivíduo. O avanço tecnológico permitiu que tais gêneros se adaptassem a esta nova realidade social e meio, de forma que novos gêneros surgiram e/ou foram adaptados ao ciberespaço, (MARCUSCHI, 2008).

No entanto, alguns gêneros não acompanharam o *boom* tecnológico, como os literários, por exemplo. É fácil encontrar por meio de buscas e palavras chaves textos literários de autores renomados disponíveis na Internet. No entanto, quando se trata de uma literatura eminentemente hipertextual (hipertexto digital), as obras com maior relevância, em quantidade e qualidade, restringem-se às poesias. Isso quer dizer que há um número considerável de literatura digitalizada, porém, ao tratarmos de literatura digital, na qual sua escrita e recepção dependem totalmente do meio digital, tais obras restringem-se, em sua maioria, ao gênero poesia digital (RÖSING; RETTENMEIER, 2008).

O número de obras hiperfissionais no ciberespaço é pequeno se relacionada às expectativas que geraram a revolução tecnológica em relação à circulação de literatura/narrativas eminentemente hipertextuais no ambiente virtual. No entanto, ainda que em menor número do que a poesia digital, a quantidade de Hiperficções no meio digital é relevante para os estudos deste gênero, considerando que se trata de textos concretos, recorrentes, situados sociohistoricamente, relativamente estáveis, com propósitos comunicativos e formas de ação social, seguindo a conceituação de Marcuschi para gênero textual (2008).

Considerando as especificidades que o suporte digital, em especial a Internet favorecem para os gêneros textuais e a particularidade da literatura que circula na rede, o foco desta dissertação está direcionado à descrição da hiperficção enquanto gênero textual em meio digital. Para isso, buscamos, por meio de uma pesquisa documental, os textos hiperfissionais, a fim de categorizá-los com base em suas características relevantes. O confronto entre estas características e a literatura científica que versa sobre os gêneros textuais e gêneros textuais digitais, foi utilizado como método para discutir a possibilidade de a hiperficção ser inserida na categoria gênero textual em meio digital.

Rösing e Rettenmeier (2008) apontam para a estagnação da narrativa *hiperficcional*, uma vez que, depois do boom entre 1994 e 2000, há certa dificuldade em encontrar textos do gênero. Por isso, nossa análise da narrativa, hiperficção, foi feita por meio dos textos que estão disponíveis atualmente no ciberespaço.

Não há nessa análise a pretensão de atribuir ou discutir o valor estético destes textos, imprimindo-lhes a categorização de literatura nos moldes canônicos¹⁵ do termo. A hiperficção foi o gênero pesquisado sob uma perspectiva linguística, considerando-a uma produção textual que faz parte da vida cotidiana dos indivíduos em nossa sociedade atual. Estes estão familiarizados com a forma pela qual se constrói uma narrativa e ainda influenciados pela cultura do livro impresso. Apesar disso, hoje em dia não se usam somente livros para ler narrativas. O ciberespaço tornou-se um meio rápido e eficaz de encontrar o gênero, disponibilizando uma infinidade de textos, acessáveis em diferentes dispositivos (*tablets*, celulares, computadores).

As narrativas hipertextuais, ou, as hiperficções, favorecem questionamentos sobre o gênero, uma vez que a caracterização do gênero textual em meio digital ainda não está fixada de forma consensual pela academia. Consideramos que confrontar estas realidades (teoria e prática) é um passo importante para a compreensão deste “novo” gênero e contribuição para o âmbito acadêmico na área dos estudos linguísticos.

Devido a essa necessidade de mais pesquisas acerca dos gêneros digitais, de como se constituem e como são recepcionados, temos como objetivos gerais, mapear a hiperficção e discutir sua caracterização, a partir dos pressupostos teóricos existentes sobre o gênero textual digital. Como objetivos específicos, destacamos elaborar uma listagem de hiperficções e descrevê-las de acordo com seus elementos e características. Este mapeamento possui etapas que vão desde a pesquisa por estes textos, até a sua descrição.

Deste modo, as perguntas que regem nossa pesquisa relacionam a Hiperficção às questões de gênero. A primeira pergunta a ser respondida refere-se a parâmetros que definem um gênero em meio digital. Deste modo, a hiperficção é delimitada a partir das noções de gênero texto e meio digital. Por isso, nossa segunda pergunta de pesquisa é se a hiperficção é um gênero textual em meio digital e como consequência, em caso afirmativo, que elementos fazem da Hiperficção um gênero em meio digital. Por fim, ao tratar das influências de um gênero digital na leitura, nos

¹⁵ Sobre autores e obras que são consideradas representativas para uma determinada nação ou idioma (COSSON, 2006, p.32).

questionamos que possíveis implicações e interferências este gênero, hiperficção, pode atribuir à sua leitura e como este fato é pertinente para o ensino de leitura.

Com esta pesquisa, portanto, visamos a contribuir para o ensino de compreensão leitora e do gênero textual em ambiente digital em questão, admitindo a influência da Internet, do ambiente digital e da tecnologia na sociedade em que estamos inseridos. A preocupação com o aspecto educacional se explica uma vez que no campo da educação já há o pressuposto de que as escolas estão adaptando-se a esta nova realidade e procurando inserir as TICs em suas práticas.

2.2 Definindo o tipo de pesquisa e estabelecendo suas etapas

Para levar a cabo os objetivos e responder as questões, optamos por uma pesquisa documental qualitativa, voltada para documentos hiperficcionais selecionados na Internet. A escolha por este tipo de pesquisa justifica-se pelo seu caráter descritivo, de acordo com os propósitos de pesquisa apresentado. Além disso, o processo de pesquisa passa primeiro, pela verificação da recorrência destes textos no ambiente digital. Como os textos representam a materialidade de um gênero (MARCUSCHI, 2008), fazemos uma busca a partir da materialidade e dos suportes no qual o gênero pode estar inserido. Verificar a recorrência deste possível gênero é o primeiro passo para a pesquisa, uma vez que os gêneros se realizam em situações comunicativas recorrentes.

Apoiamo-nos em preceitos da linguística cognitiva e sociocognitiva para a análise dos dados. A linguística cognitiva nos mostra que o nosso sistema conceptual emerge de experiências, servindo-nos de base para a construção da realidade. Entretanto, a abordagem sociocognitiva nos esclarece que nossos processos internos se relacionam de forma dialógica com os processos externos, a cultura, o social e o histórico (KOCH; CUNHA-LIMA, 2007). Desta forma, nos estudos de gênero, vamos considerar não somente os aspectos mentais envolvendo sua construção e uso, mas os aspectos sociais e históricos uma vez que os gêneros também estão situados sócio historicamente.

A primeira etapa desta pesquisa centra-se na busca pela Hiperficção e em sua caracterização. Está subdividida em duas fases. A primeira dá-se por uma busca, através dos textos acadêmicos que abordam o assunto, de conceitos e caracterizações já existentes para o gênero. Desta forma, a pesquisa bibliográfica

nos permite estabelecer critérios de seleção para o conjunto de hiperficções. Os objetivos estabelecidos para organizar esta etapa são:

- 1º Identificar os termos técnicos relacionados à hiperficção.
- 2º Buscar nos textos acadêmicos possíveis títulos de hiperficções citadas.
- 3º Buscar nos textos acadêmicos os principais idiomas em que as hiperficções aparecem.
- 4º Buscar nas bibliografias *sites* que possam conter hiperficções.

A segunda fase diz respeito à busca de hiperficções, por meio de palavras chaves, em *sites* de busca, como Google, Bing etc., e à classificação das hiperficções de acordo com suas características. Estas palavras chaves correspondem aos termos encontrados na literatura teórica sobre hiperficções, tais como, além da própria hiperficção, hiperrelato, narrativa digital, narrativas interativas digitais e hipertextos digitais narrativos.

Depois de buscar as hiperficções, elas são tabeladas e caracterizadas de acordo com os elementos multimodais e hipertextuais que apresentam. Desta forma, em uma planilha de *Excel* verificamos se os textos encontrados possuem imagem, som e *link*, uma vez que são estes elementos que atribuem o caráter hipertextual e multimodal em textos digitais.

2.3 Definindo fontes de coleta, instrumento de organização dos dados e critérios de análise.

Como exposto anteriormente, como fontes para a coleta, utilizamos os artigos científicos que versam sobre o tema, a Internet e as páginas de busca, a partir de uma busca em *sites*, blogs, jornais *online*, revistas, *sites* de literatura, *sites* de universidades etc.

Com as Hiperficções encontradas, passamos à sua caracterização, por meio de um quadro. Montamos um esquema (Figura 1, p.39) com elementos caracterizadores dos gêneros textuais: aqueles comuns à maioria dos gêneros textuais. Além disso, criamos uma tabela com elementos comuns em relação à hiperficção. O esquema segue os pressupostos teóricos de MARCUSCHI (2005,

2008, 2011) e BAKHTIN (1997). A tabela, por sua vez segue os pressupostos de MARCUSCHI (2005, 2008, 2011) e ALONSO (2010).

Tabela 2 - Características da Hiperficção

Hiperficção	Veículo	Interação	Link	Imagem	Vídeo	Som	Idioma	Regra de uso
Título	Blog	Exploratória	Sim	C/link	A partir	Na	Inglês	Instrução
Autor	Site		Não	S/link	de link	página	Português	de uso
Ano	peçoal Site de projeto literário			Estática Dinâmica	Na página	No link Na imagem	Espanhol	Regra de jogo

As categorias da tabela, são determinadas a partir do caráter multimodal que é proporcionado pelo meio digital, características da hiperficção e como são veiculadas. A multimodalidade envolve a combinação de diversos fatores como imagem, áudio, vídeo. Deste modo, as hiperficções podem apresentar características multimodais, ainda que não seja regra para todas.

Aspectos como suporte, língua e regras de uso envolvem outras motivações. O suporte é importante para caracterizar o gênero digital na medida em que apresenta ferramentas para a construção do gênero hiperficcional próprias. No que se refere a idiomas, optou-se por pesquisas em três línguas distintas a partir da literatura sobre Hiperficção. As mais citadas em termos de produção e estudo de hiperficção são o inglês e o espanhol. Mas, também inserimos o português por se tratar da língua materna da pesquisa. Por fim, observa-se que algumas hiperficções apresentam semelhança com jogos, possuindo, assim, regras para que os usuários interajam com o texto. Há também instruções de uso de nível técnico, já que são construídas a partir de ferramentas do meio digital, necessitando muitas vezes de condições especiais para a interação, como um formato de vídeo, um navegador específico etc.

Além disso, é importante saber se a imagem faz parte da construção da narrativa ou somente da página, do suporte, assim como o *link* e o áudio, devido à interferência que estes elementos podem causar na a leitura, em relação à sua interpretação, e manuseio da hiperficção. Por isso, como ressaltado, foram estabelecidos critérios de classificação baseados nos elementos que imprimem multimodalidade e hipertextualidade ao texto. Além disso, foram verificados o idioma e o suporte em que as hiperficções estão alocadas. Assim, as categorias são: tipo de suporte, *link*, imagem (estática ou em movimento, com *link* ou sem *link*), som (na

página, no texto, no *link* ou na imagem), idioma (inglês, português, espanhol) e vídeo (na página, no texto).

Com base no mapeamento dos dados segundo essas categorias, partimos para a análise. Esta verifica se textos hiperfissionais possuem os elementos, delimitados nesta dissertação, para que possam ser categorizado enquanto um gênero textual em meio digital, ou seja, enquanto texto eminentemente digital.

No entanto, não é nossa pretensão analisar a Hiperficção somente em termos estruturais, da forma. Segundo Marcuschi e Xavier (2005) os gêneros não são categorias taxionômicas para identificar realidades estanques, mas são relativamente estáveis, seguindo os pressupostos de Bakhtin. Assim, compreendemos que, se tratando de gênero textual, o entendimento da forma é imprescindível para a sua noção conceitual, mas não é único. Admitimos o caráter sócio discursivo do gênero, como uma forma de ação social com propósitos comunicativos, que está situado historicamente. Portanto, após a caracterização formal das hiperficções, passamos à análise de sua finalidade social e das implicações de suas características para a leitura e construção de sentidos por parte de seus leitores.

Através do esquema da Figura 1 (p.39), mostraremos através de exemplos das hiperficções, como se articulam os propósitos comunicativos, conteúdos, estilos e a estrutura hiperficcional com a função social da hiperficção exploratória para que possamos considerá-la enquanto um gênero textual em ambiente digital. Além disso, em caso afirmativo, descreveremos que implicações este possível gênero do meio digital culmina para a compreensão leitora e seu ensino através deste gênero.

3 ANÁLISE

3.1 O que os dados apresentam

As hiperficções aqui analisadas fazem parte de um trabalho de investigação feito através de parâmetros estabelecidos a partir da leitura dos textos acadêmicos sobre o tema. O primeiro parâmetro de busca diz respeito às hiperficções citadas na revisão bibliográfica. Assim, buscamos a hiperficção pelos títulos e endereços eletrônicos que constavam nas bibliografias.

No que se refere ao segundo padrão, constatamos que, na literatura consultada, a hiperficção aparece descrita através de termos, tais como literatura digital, hipernarrativa, hiperconto e narrativa digital. Por meio destes termos, iniciamos um constante trabalho de busca de textos hiperficcionais na internet, utilizando-os como palavras-chave. Vale ressaltar que buscávamos prioritariamente hiperficções exploratórias, uma vez que as hiperficções construtivas encontram-se em número elevado tanto de obras como de estudos.

Seguindo os procedimentos anteriormente mencionados, entre 2012 e 2013, encontramos um total de 71 hiperficções. Porém, alguns endereços eletrônicos de obras citadas na revisão bibliográfica já não se encontravam disponíveis na *web*. Além disso, alguns *links* encontrados, neste espaço de tempo, passaram a não estar mais disponíveis, ainda no curso de nossa investigação. Este fator é importante para nossa pesquisa, pois nos mostra que os textos no ciberespaço são, em certa medida, efêmeros. Porém, isto não é um fator que os caracteriza, visto que não atinge todos os textos. Assim, tanto há hiperficções dos anos 90 ainda disponíveis na *web*, como há hiperficções recentes que já não se encontram disponíveis. Deste modo, das 71 hiperficções encontradas, apenas 56 estão presentes na *web* até o momento da finalização desta pesquisa.

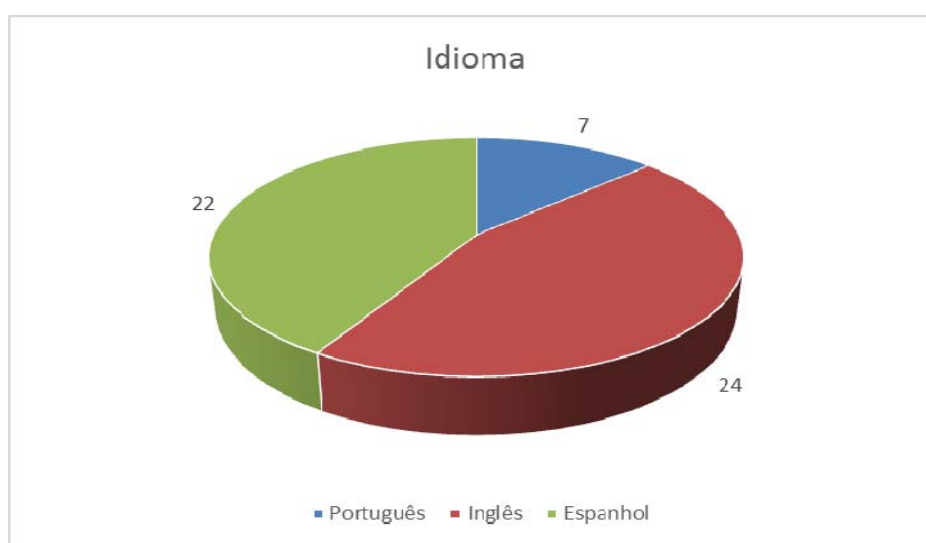
Como forma de organização e com o objetivo de delimitar algumas características das hiperficções, criamos uma tabela classificatória, como explicado na metodologia, com elementos que caracterizam a estrutura hiperficcional. Assim, para apresentar as hiperficções, vamos expor os dados quantitativos de todas as categorias estabelecidas.

3.1.1 Idioma

No caso do idioma, estabelecemos três línguas para serem utilizadas como critério de busca, visto que, a partir da revisão bibliográfica, pudemos constatar em que línguas estes textos são mais recorrentes. As línguas apresentadas nesta revisão são inglês, espanhol e português.

Como podemos observar, o gráfico abaixo demonstra o número de hiperficcões de acordo com o idioma.

Figura 2 - Gráfico de quantidade de hiperficcões por idioma



Percebemos, então, que a maioria das hiperficcões encontradas está em língua inglesa. Este dado é justificado pelo fato de que as primeiras obras hiperficcionais foram escritas por autores desse idioma. Porém, vale ressaltar que o número de hiperficcões em língua espanhola também é significativo, visto que quase não se diferencia do resultado em inglês. A hiperficcão em língua espanhola possui certa densidade, tanto em número de obras como em artigos acadêmicos e livros que versam sobre o assunto. Já em língua portuguesa, constatamos que a produção ainda é bastante inferior, em termos quantitativos, si relacionada às outras línguas.

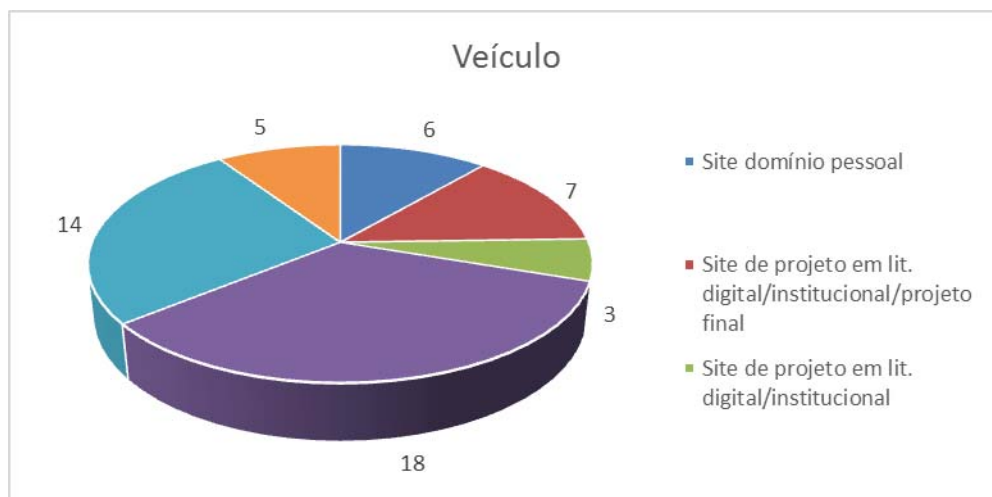
3.1.2 Veículo

É pertinente observar, além do idioma, as hiperficcões em relação à sua veiculação, pois isso influencia diretamente na construção do texto, através dos elementos que o meio disponibiliza.

As 56 hiperficcões, figura 3, encontram-se todas em páginas *web* de

diferentes formas e funções, tanto em *homepages* institucionais como em *sites*. Este detalhe é importante para entender o objetivo das obras. Subdividimos nossa amostra em função das observações das páginas onde se encontram.

Figura 3 - Gráfico de quantidade de hiperficcões de acordo com o veículo



A maioria das hiperficcões (18) está em *site* de literatura, ou seja, em *sites* voltados para produção literária de diversos gêneros. Por sua vez, com um número próximo dos *sites* de literatura (14), os *sites* de projetos em literatura digital são voltados apenas para este gênero literário. Das hiperficcões encontradas, 7 (sete) são resultados de projetos finais de alunos que cursaram alguma disciplina sobre escrita hipertextual ou literatura digital. Estas hiperficcões estão em *homepages* institucionais de universidades. Por sua vez, há 3 (três) hiperficcões que, apesar de estarem em *sites* institucionais, não são denominadas como projetos finais, embora esta possibilidade não seja descartada. Outras 5 (cinco) hiperficcões também se encontram em *sites* institucionais, em uma biblioteca virtual. Há autores que possuem seu próprio *site*, devido a isso, 5 (cinco) das hiperficcões encontradas estão em *sites* de domínio pessoal.

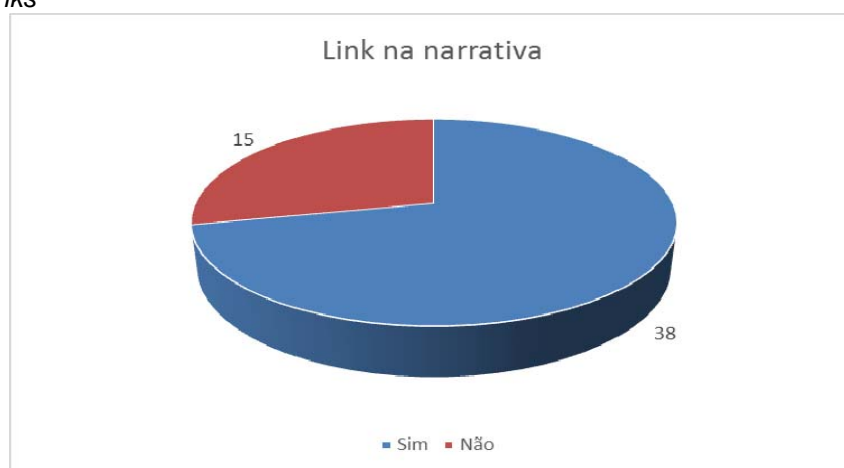
Marcuschi (2008) trata os *sites* como serviço ou suporte de outros suportes. Por este motivo, demos preferência para o termo veículo, uma vez que a maioria das hiperficcões está em *sites* e que admitimos que os *sites* são serviços. Portanto, não podemos chamá-los de suporte. Embora Marcuschi (2008) admita que a *homepage* trata-se de um gênero (e não de um suporte) que comporta outros gêneros, optamos por descrevê-la também enquanto um veículo pelo qual a hiperficcão é divulgada.

3.1.3 Link

Além do veículo, classificamos a hiperficção de acordo com um aspecto que, na literatura bibliográfica consultada, constitui uma das principais características do hipertexto digital e, como consequência, característica da própria hiperficção. É o caso do *link*.

Partimos do pressuposto que toda hiperficção exploratória conterá *link*. Porém, o *link* pode estar diretamente na narrativa, em palavras ou frases, ou em imagens, vídeos etc. Isso não significa que os elementos multissemióticos não façam parte da narrativa.

Figura 4 - Gráfico de quantidade de hiperficções em função da presença ou não de *links*

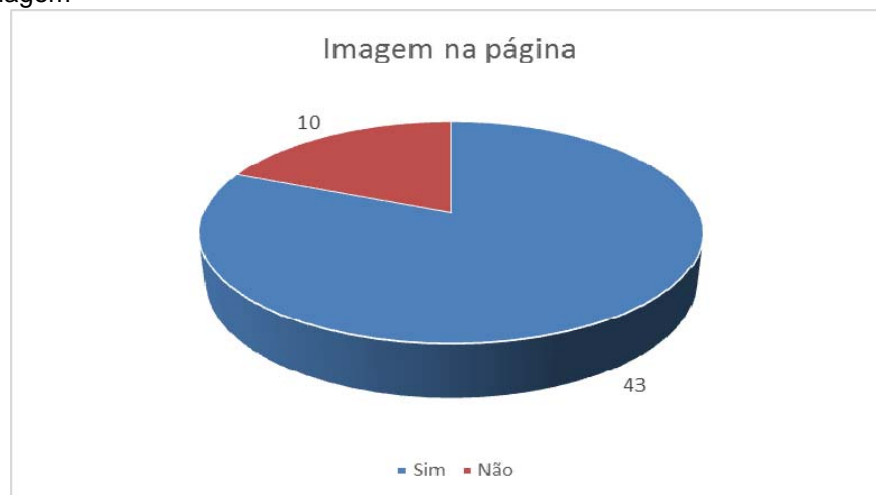


Como observamos no gráfico (figura 4), há um maior predomínio do *link* na narrativa. Entretanto, o número de 15 hiperficções sem *link* na narrativa apenas indica que estes podem estar em outros elementos, como imagens, por exemplo. Ou seja, não são *links* verbais, inseridos diretamente no texto da hiperficção.

3.1.4 Imagem e Som

Levando em conta os elementos multissemióticos, verificamos alguns elementos mais comuns de serem encontrados nos textos estudados, como imagem e som. No que diz respeito à imagem, a maioria das hiperficções a contêm.

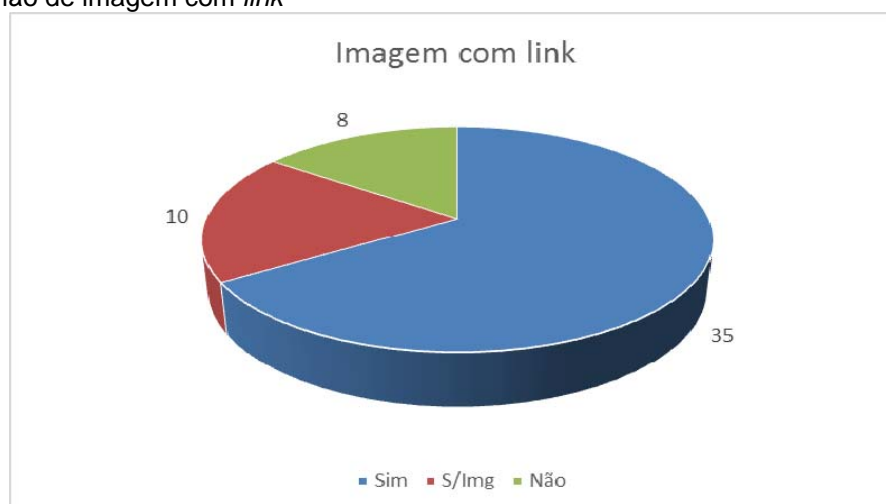
Figura 5 – Gráfico quantidade de hiperficcões com presença ou ausência de imagem



Isto não impede que haja hiperficcão sem imagem, como indicado no gráfico 5, uma vez que a imagem não é um elemento principal característico do gênero. Nossa observação apenas indica que a imagem é recurso multissemiótico bastante recorrente nestes textos.

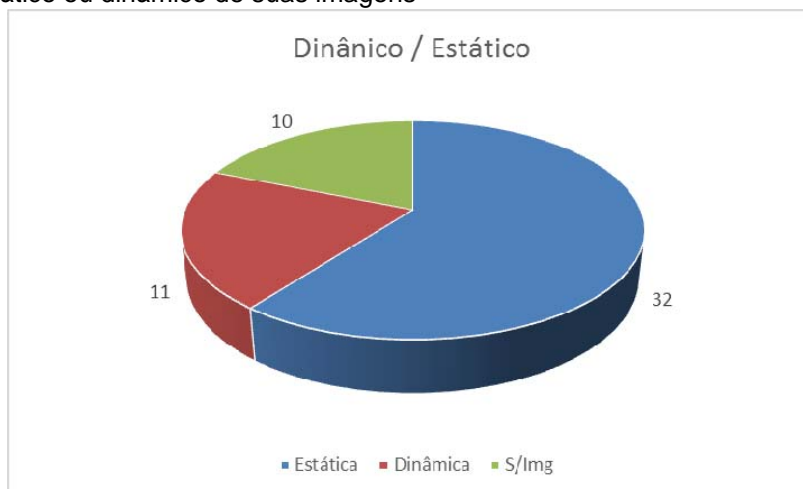
No que concerne à relação entre imagem e *link*, este último elemento já citado nos parágrafos acima, constatamos que a maioria das imagens contidas nos textos possui *link*, como podemos observar no gráfico da na figura 6.

Figura 6 - Gráfico Quantidade de hiperficcões em função da presença ou não de imagem com *link*



As imagens, como pode ser visualizado no próximo gráfico (figura 7), são em sua maioria estáticas.

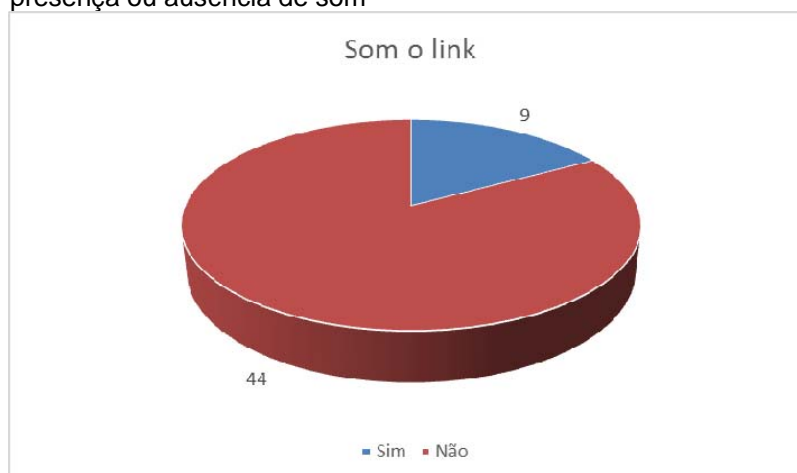
Figura 7- Gráfico de Quantidade de hiperficcões considerando o caráter estático ou dinâmico de suas imagens



Algumas hiperficcões utilizam-se de imagens dinâmicas, ou seja, com algum tipo de movimento ou interação, mas que não corresponde a um vídeo. Estas imagens dinâmicas se assemelham aos gifs¹⁶, que apesar de ser muito semelhante ao vídeo, não podemos afirmar que se correspondem sinonimicamente.

Por sua vez, o som/áudio não constitui um elemento recorrente nas hiperficcões.

Figura 8 - Gráfico de quantidade de hiperficcões em função da presença ou ausência de som



16 “Nesta nova geração da imagem em movimento, o digital envolve o cinema, a fotografia e o vídeo. Como expoente dessa geração, o GIF animado parece retomar a fotografia como registro do instante, somado e remodelado ao uso de linguagens cinematográficas como o loop. Uma característica da videoarte nos GIFs animados é a transformação de filme/vídeo em fotografia em movimento, trazendo uma perspectiva de movimento dentro da imagem. Essa mobilidade dentro da imobilidade foi celebrada na obra de David Claerbout, *Sections of a Happy Moment*, de 2007. [...] Os GIFs animados são comumente produzidos a partir de uma série de fotografias ou uma gravação de vídeo e, usando um software de edição de imagem, geram uma composição de quadros sequenciais em um loop contínuo, muitas vezes resultando em uma espécie de vídeo.” (MIGLIOLI; BARROS, 2013)

Entretanto, pode estar distribuído de formas distintas. O som pode fazer parte da página, do *link*, ser proveniente da imagem ou estar em mais de um destes elementos. Para ilustrar como o som é distribuído na hiperficcão, temos três gráficos.

Figura 9 - Gráfico de quantidade de hiperficcões em função da presença ou ausência de som na página



Figura 10 - Gráfico de quantidade de hiperficcões em função da presença ou ausência de som no *link*

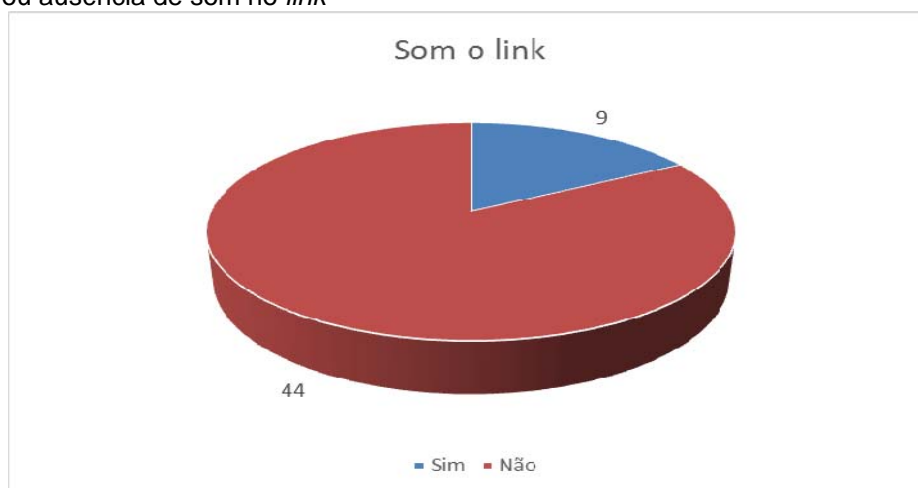


Figura 11 - Gráfico de quantidade de hiperficcões em função da presença ou ausência de som na imagem

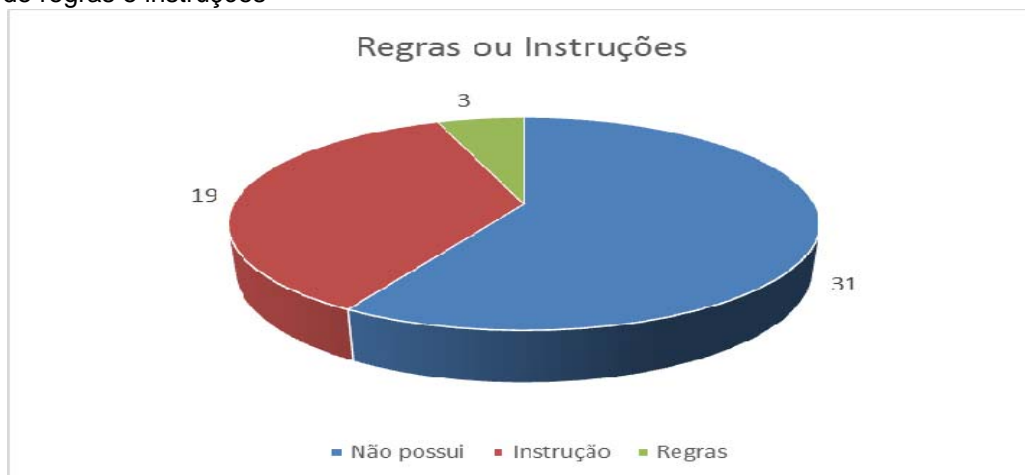


Como podemos observar, de acordo com os gráficos, o som nas hiperficcões estudadas pode estar inserido em diversos elementos que as constituem. Além disso, pode fazer parte, ou não, da narrativa. Um exemplo de quando o som não faz parte da narrativa diz respeito ao som do clique do *mouse* reproduzido a cada clique no *link* escolhido pelo leitor. Caso este som estivesse em alguma hiperficcão, ele poderia fazer parte ou não da narrativa. Isto dependeria do objetivo do autor na inserção de cada som.

3.1.5 Regras e instruções

Por fim, notamos que algumas hiperficcões demonstram a preocupação com o seu manuseio por parte do leitor, figura 12. Além disso, o formato hipertextual de leitura em meio digital pode assemelhar-se às narrativas de jogos como RPG¹⁷. Deste modo, verificamos se as hiperficcões selecionadas apresentavam instruções de manuseio e algumas regras.

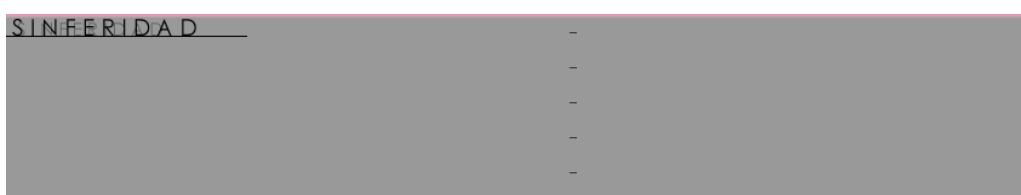
Figura 12 - Gráfico de quantidade de hiperfichões em função da presença ou ausência de regras e instruções



Nota-se que há um número significativo de instruções e algumas hiperfichões com regras. Optamos por distinguir instrução de regra, pois as instruções não determinam como o leitor deve agir na leitura, apenas expõem as formas de manuseio do texto. Por sua vez as regras são determinantes para a leitura da hiperfichão, podendo o leitor sofrer coerções por não as seguir.

As instruções de uso estão voltadas tanto para questões técnicas de compatibilidade entre navegadores e recursos, como na própria forma de leitura do texto. Algumas hiperfichões deixam claro para o leitor que este deve acessar os *links* e que têm liberdade para acessá-los do seu modo, como na figura 13.

Figura 13 - Página inicial da hiperfichão Sinferidad, de Benjamín Escalonilla Godayol



SINFERIDAD

un hiperrelato de Benjamín Escalonilla Godayol

benjamin@erres.com

Nota:

.El relato no requiere recorrer el total de enlaces, ni necesita seguir ningún orden a la hora de pincharlos para su correcta lectura.

18

¹⁸ O relato não requer que recorra todos os links, nem necessita seguir nenhuma ordem na hora de acessá-los para sua correta leitura.

De modo geral, notamos que as hiperficções catalogadas estão alocadas em *sites* que tratam de literatura e literatura digital. O número de hiperficções em inglês e espanhol supera aquelas em língua portuguesa. Os elementos multissemióticos não são obrigatórios em sua construção, mas quando estão presentes compõem as narrativas como elementos importantes para seu entendimento. Dentre os recursos multissemióticos, o mais utilizado é a imagem. Enfim, o *link* é um elemento imprescindível para a formação do que chamamos de hiperficção. Sem ele, o texto não pode ser denominado como tal, uma vez que tanto sua produção quanto sua recepção é construída por meio deste elemento.

3.2 Analisando e delimitando as características da Hiperficção exploratória

Bolter (2003) ressaltou que a ficção interativa concebia-se no momento em que o indivíduo prezava pela experiência e esta influenciava diretamente na arte, incluída a arte literária. A caracterização das hiperficções nesta dissertação leva em conta este fator, uma vez que, para analisá-las, foi necessário experimentá-las. Os dados quantitativos não são suficientes para analisar as hiperficções catalogadas à luz das teorias linguísticas, visto que, tratando-se de textos estéticos, a recepção passa a ser um fator relevante na sua caracterização.

Entretanto, nosso objetivo não é analisar questões de teoria literária e estética, mas formalizar, a partir da observação e confronto dos dados quantitativos e qualitativos, as características da hiperficção que a tornam um gênero.

Os textos selecionados para este estudo possuem elementos que lhes dão relativa similitude em relação à forma e estrutura, mas que também os diferenciam pela possibilidade de usos de recursos que nem sempre serão os mesmos em cada texto. Deste modo, nossa análise volta-se para descrever as características gerais e comuns dos textos, porém, sem desprezar os aspectos particulares que também os caracterizam.

A hiperficção exploratória é uma reformulação da ficção conhecida por nós proveniente dos livros de ficção. Esta reformulação diz respeito basicamente ao suporte e aos recursos de interação que esse proporciona. Assim, apresenta uma forma simples, que é a sua forma precursora, com os blocos de texto e os pontos de decisão entre os blocos, os *links*. A sua forma vai adquirindo complexidade quando os blocos de texto mencionados podem apresentar, além do próprio texto narrativo,

outros elementos que estão associados à narrativa, como imagem, gifs, vídeo, áudio ou textos de outros gêneros como notícia de jornal, reportagem, poesia, e-mail, e conseqüentemente tipos textuais. Porém, cabe-nos ressaltar que a tipologia textual que predomina é a narrativa.

Não há uma extensão definida para os blocos de texto. Eles podem ser longos, como um romance, ou curtos, como contos. E o leitor pode decidir em que bloco parar sua leitura. A hiperficção dá ao leitor a chance de compartilhar o controle do texto juntamente com o autor. O hipertexto eletrônico não restringe o leitor em relação aos fatos ocorridos na história, pois dá a ele tanto a chance de ler toda a narrativa, como a de omitir alguns fatos e passagens do enredo. Deste modo, o leitor poderá fazer uma seleção particular do que pretende ler na narrativa. Assim, quanto mais *links* possuir uma hiperficção, menos controle o autor pode exercer sobre os caminhos que o leitor percorrerá. Esta possibilidade de transitar por vários caminhos não quer dizer que o leitor está necessariamente consciente de sua liberdade na leitura. Através do caminho percorrido e de sua recuperação é que o leitor percebe a possibilidade de outras leituras. Porém, não são todas as hiperficções que mostram o caminho percorrido pelos leitores em detrimento daqueles que ainda não exploraram. Isto acontece quando o *link* sobre o qual clicamos muda sua tonalidade de cor.

Além disso, ainda que haja uma série de *links* que o leitor pode acessar, é permitido que ele siga a ordem cronológica da narrativa, acessando apenas o *link* que o direciona para uma nova etapa do texto narrativo. Ademais, o leitor também possui a possibilidade de inverter a ordem ou retornar aos *flashbacks*, podendo seguir a história do ponto de vista de um único personagem, para depois seguir o de outro, ou ler o ponto de vista de vários personagens. Como exemplo disso, a hiperficção “Punto de vista”, de Libe Otegui Goiburu e Andrés Salaberry Pueyo, constrói seu enredo baseado em pontos de vista do personagem e deixa explícito ao leitor que ele pode eleger os personagens.

Figura 14 – Pontos de Vista - Instrução

En "Puntos de Vista" pretendemos que el usuario se ponga en el lugar de los demás para afrontar una situación poco usual. Debe estar atento a todo lo que piensan cada uno de los personajes para poder así seguir la historia correctamente.

Además de que cada página comienza con la fotografía del personaje que vemos en ese momento, cada uno de ellos tiene asignado un color característico. Es conveniente revisar todos los enlaces para poder llegar al final de la historia con una perspectiva general de los sentimientos y pensamientos de cada uno de ellos.

Haciendo click en el reloj de arena que aparece en las diferentes pantallas avanzamos en el tiempo. Por eso es conveniente saber lo que piensan los diferentes personajes en ese momento, en ese tiempo. Para poder así ver la evolución que sufren a lo largo de la historia.



No es necesario navegar todas las ventanas de los diferentes protagonistas de "Puntos de Vista". Sin embargo, la navegación está ideada para que obligatoriamente haya que ver lo que piensan alguno de estos personajes. Pretendemos con esto fomentar la curiosidad e impulsar al usuario a que navegue a través de todo el complejo entramado de anhelos, sensaciones y frustraciones de los protagonistas de esta historia.

19

Há hiperficções exploratórias, como “Punto de vista” que incluem o leitor como personagem da narrativa, assim o leitor poderá eleger um ponto de vista para seguir sua leitura. Por sua vez, em outros casos, a hiperficção exploratória atribui ao leitor o papel de detetive ou investigador da história, por exemplo. Neste caso, o leitor será influenciado por instruções e regras que podem conduzir sua leitura. Estas regras podem não garantir nem impedir que o leitor as transgrida. Entretanto, o autor pode inserir coerções, como leitura obrigatória de *links*. Na hiperficção “El aprendiz de detective” de Alberto Sánchez, o autor delibera sobre a forma com que o leitor deve conduzir sua leitura.

¹⁹ Em Pontos de vista pretendemos que o usuário ponha-se no lugar dos demais para afrontar uma situação pouco usual. Deve estar atento a tudo o que pensam cada um dos personagens para poder assim seguir na história corretamente. Além disso, cada página começa com a fotografia do personagem que vemos neste momento, cada um deles está marcado em uma cor característica. É conveniente revisar todos os links para poder chegar ao final da história com uma perspectiva geral dos sentimentos e pensamentos de cada um deles. Acessando o link do relógio de areia que aparece nas diferentes janelas, avançamos no tempo. Por isso, é conveniente saber o que pensam os diferentes personagens neste momento, neste tempo, para poder, assim, ver a evolução que eles sofreram ao longo da história. Não é necessário navegar por todas as janelas dos diferentes protagonistas de Pontos de Vista. Porém, a navegação está idealizada para que obrigatoriamente tenha de ver o que pensam alguns dos personagens. Pretendemos com isso fomentar a curiosidade e impulsionar o usuário a que navegue através de todo o complexo entrançamento de anseios, sensações e frustrações dos protagonistas desta história.

Figura 15 - El aprendiz de detective - instruções

El aprendiz de detective por Alberto Sánchez

INSTRUCCIONES

Siempre termina de leer todo el texto antes de elegir la opción que consideres más apropiada.

Al final del texto encontrarán una o más opciones para avanzar en la historia.

En la barra inferior encontrarás las opciones de volver al principio, consultar estas instrucciones o abandonar la navegación.

Si no estás satisfecho con tu elección, simplemente pulsa el botón atrás de tu navegador.

Buena suerte. El final te está esperando.

CREDITOS

Proyecto Final de la Asignatura Escritura No Lineal 2000/01
Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra

Las reglas del juego

20

Não se trata, porém, de uma narrativa aleatória, pois o autor tem a devida autonomia para estabelecer as restrições na ordem da leitura. Em “El aprendiz de detective”, por exemplo, o autor delimita os resultados da investigação feita pelo leitor, a partir de suas escolhas.

Figura 16 - El aprendiz de detective – Exemplo de limitação da narrativa

El aprendiz de detective por Alberto Sánchez

La señora Smith te está esperando en el pasillo. Está pálida, pero serena. Está llevando la situación con mucha entereza, colaborando en lo posible con la policía, que empieza a inundar la casa sin el menor respeto. De hecho, te admiras de la entereza con que la viuda ha aceptado este terrible golpe. Demasiado extraño...

Ella es la culpable, decides acusarla ante el inspector de policía.

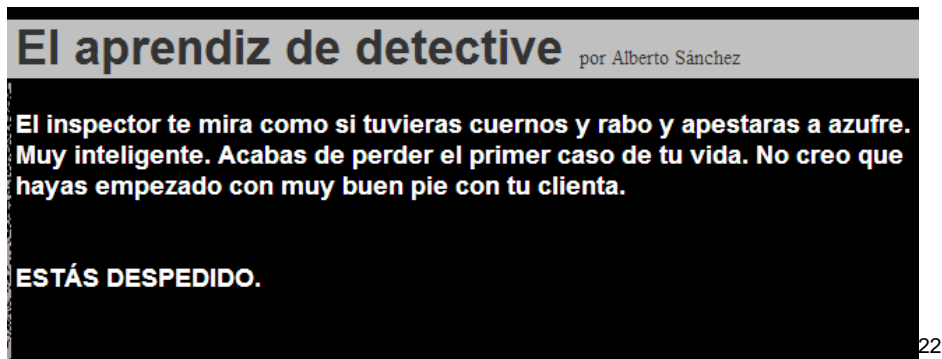
Mejor no precipitarse. Por lo pronto decides aceptar el caso.

21

²⁰ INSTRUÇÕES- Sempre termine de ler todo o texto antes de escolher a opção que você considera apropriado. No final do texto você encontrará uma ou mais opções para fazer avançar a história. Na barra inferior você encontrará opções para voltar ao topo, consultar estas instruções de navegação ou sair. Se você não está satisfeito com sua escolha, simplesmente acesse o botão voltar do seu navegador. Boa sorte. O final está te esperando.

Assim, se o leitor clica no *link* marcado em vermelho na Figura 16, ele é conduzido para uma página sem *links*.

Figura 17 - El aprendiz de detective – Fracasso na narrativa



Nesta página não há *links*, assim o leitor não pode mais continuar navegando, a não ser que volte para a página da figura 16 e eleja um novo *link*. Trata-se de uma narrativa em que o leitor assume o papel de um detetive para desvendar um crime e ao mesmo tempo, a narrativa propõe ensinar a este leitor como ser um detetive. Deste modo, a Figura 17 representa a consequência sobre uma escolha do leitor, que segundo o desfecho, não corresponde à escolha correta. Isto demonstra como pode funcionar a autonomia do autor em relação aos *links*.

As eleições que o leitor poderá fazer dependerão exclusivamente dos *links* que o autor dispuser entre os blocos de texto. Porém, este aspecto é válido e ocorre em qualquer construção hipertextual digital, visto que também se apoiam no recurso do *link*.

Entretanto, apesar de o texto já estar construído e com os *links* dispostos a partir da perspectiva do autor, quem o lê participa também da construção do texto, uma vez que o autor não pode prever a ordem selecionada por cada leitor de sua obra. No hipertexto eletrônico, mais especificamente nas hiperficções exploratórias, o que se modifica é o equilíbrio entre autor e leitor, pois é balanceado de forma um pouco mais igualitária do que seria uma narrativa impressa.

²¹ Mrs. Smith está te esperando no corredor. Está pálido, mas serena. Ele está levando a situação com muita estranheza, está colaborando sempre que possível com a polícia, que começa a inundar a casa sem nenhum respeito. De fato, te admira com a estranheza com a qual a viúva aceitou este terrível golpe. Muito estranho ...

Ela é culpada, decide acusa-la diante do inspetor de polícia.

Melhor não se apressar. Por agora, decide aceitar o caso.

²² O inspetor te olha como se você tivesse chifres e rabo e fedesse a enxofre. Muito inteligente. Acaba de perder o primeiro caso da sua vida. Não acredito que tenha começado bem com sua cliente. ESTÁ DESPEDIDO.

Estamos acostumbrados com a cronologia narrativa dos fatos em textos ficcionais. Entretanto, na hiperficção, os *links* permitem recursos como o *flashback*, como no caso de “*Pentagonal: incluídos tú y yo*” de Carlos Labbé, Figura 18 em que, a partir da perspectiva de um cachorro, é possível saber o que ocorreu momentos antes de acontecer um acidente, de acordo com o enredo proposto.

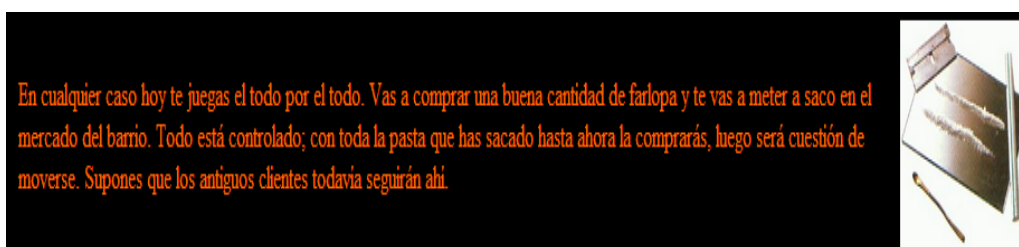
Figura 18 - *Pentagonal: incluídos tú y yo*

Adelante así y así comida de la humana que tiene aroma, pata en mi piel, placer. Adelante y rápido cuando no hay animales brillantes fríos que matan. Adelante, adelante, descanso. Madera del árbol viejo mojado, el estrépito, hacia el costado, adelante, la pata con sangre. Chupo. Un humano, [él en mi pata](#), me arde, sacudo y un [estrépito](#) de mí. Adelante, hacia el lado, a comida huele, arriba los palos de otra madera, no huelen, encima de la madera los humanos descansan, sostienen la comida, la comida cae hacia mí, chupo, no huele, está fría, hiere el oler y el comer, no se come pero es comida, la lengua está fría, [humano arriba hace ruido](#), cría de humano junto a él gime, pata de humano sobre mi pata, gruñe: perro asqueroso.

23

Além disso, os *links* permitem também o acesso ao evento futuro, como na hiperficção exploratória “*Puntos de Vista*”, figura 19, em que ao acessar o *link* sobre o nome de um personagem, a página oferece uma descrição do personagem e indica eventos futuros do enredo.

Figura 19 - *Puntos de Vista – Descripción da Personagem*



24

²³Em frente assim, e comida da humana que tem cheiro, pata em minha pele, prazer. Em frente e rápido quando não há animais brilhantes e frios que matam. Em frente, em frente, descanso. Madeira de árvore velho molhado, o barulho, até o costado, em frente, a pata com sangue. Chupo. Um humano, ele em minha pata, me arde, sacudo e um de mim. Em frente, até o lado, a comida cheira, acima os pedaços de outra madeira, não tem cheiro, encima da madeira os humanos descansam, seguram a comida, a comida cai em meu corpo, chupo, não cheira, está fria, fere o cheirar e o comer, não se come, pois é comida, a língua está fria, humano acima faz um ruído, cria do humano geme junto a ele, pata de humano sobre minha pata, grunhe: cachorro asqueroso.

²⁴ Em qualquer caso, hoje você joga todos por todos. Vai comprar uma boa quantidade de pó e vai botar em um saco de mercado do bairro. Tudo está controlado; com toda a grana que retirou agora a comprará, logo será questão de se movimentar. Você Supõe que os antigos clientes ainda estarão lá.

O flashback e o acesso ao futuro constituem recursos da ficção impressa, mas são reelaborados e adaptados para o proposital deslocamento da ordem narrativa sugerida pelas hiperficções. O deslocamento da ordem cronológica e da ordem dos fatos não constitui somente um elemento de ornamentação no texto, mas passa a fazer parte da construção retórica na hiperficção. Assim, a ordem cronológica, tal como a concebemos, torna-se uma exceção. Desta forma, um leitor que conhece a hiperficção já pode esperar da leitura deslocamentos no tempo e no espaço narrativo. No entanto, um leitor que não conhece sua estrutura, poderá ter a sua expectativa rompida a cada deslocamento. Porém, não podemos afirmar que o rompimento com as expectativas do leitor possa de fato ocorrer, uma vez que para termos conclusões sobre o processo leitor de hiperficção, seria necessário uma pesquisa com metodologia voltada para esta área.

De forma geral, as hiperficções analisadas apresentam uma estrutura que demonstra que foram programadas para que o leitor possua consciência do papel dos *links* para o entendimento da ficção. O leitor acaba se tornando consciente de que aquela narrativa é por essência deslocada, descontínua e que ele pode acessar diferentes personagens e estar em diferentes pontos de vista, lugares e fatos de um mesmo episódio. Assim, não é que a hiperficção seja descentrada, mas sim que a narrativa passa a disponibilizar acesso a vários centros. Deste modo, além de serem textos narrativos de ficção construídos a partir do deslocamento, por meio de *link*, as hiperficções são multicêntricas.

3.3 A Hiperficção é exclusiva do ciberespaço?

Foi possível observar na revisão bibliográfica que há certo otimismo ao tratar de leitura em meio digital. Estudos afirmam que textos digitais, além de inovadores, conferem ao leitor um novo modo de ler. Entendemos que não é possível afirmar que há uma nova forma de leitura, uma vez que não há suficientes estudos empíricos, profundo e abrangente sobre este aspecto. Admitimos que há novas formas de interação, mas que, mesmo neste caso, estão baseadas, ao menos em parte, em interações e procedimentos do meio não digital.

Como já pudemos observar, as hiperficções analisadas possuem uma estrutura, em termos de recursos e veículos, relativamente recorrente. Quando

falamos de estrutura recorrente, estamos nos remetendo aos aspectos que lhes são comuns, alguns como elementos essenciais e obrigatórios, como o *link*.

Entretanto, ainda que o *link* seja um elemento essencial para a construção da hiperficção e um recurso do meio digital, não podemos ignorar que a palavra “*link*” significa conexão e que, em textos não digitais, também é possível haver *links*/conexões. O *link* eletrônico permite o acesso imediato a outra parte de um mesmo texto, ou a outro texto, pelo clique com o ponteiro do *mouse*, fazendo assim uma conexão. Fica claro que, em textos não digitais, os recursos utilizados para esta conexão não são da mesma natureza que os dos *links* eletrônicos, principalmente pelo fato de a conexão não ser imediata, devido ao meio em que o texto está. Em um texto impresso, um romance, por exemplo, as conexões podem ser estabelecidas a partir de notas de rodapé, ou até mesmo menções aos próximos capítulos feitas pelo narrador. Mas há gêneros textuais que estabelecem conexões de forma mais próxima à realidade digital, como o RPG e as narrativas baseadas neste jogo, como as aventuras solo.

Quando falamos em RPG, estamos nos referindo diretamente ao jogo. Esta sigla significa *Role Playing Game* (jogo de representação de papéis) e exige muita leitura das regras por parte de seus jogadores. As regras e descrições dos personagens e dos ambientes dos jogos são dispostas em livros cujos *players* devem ler. O mestre e os jogadores são os denominados *players*. O jogo possui personagens definidos, assim como ambiente e tramas. Os jogadores assumem o papel dos personagens criados por eles ou personagens já definidos. Estes personagens devem possuir características bem definidas, tal como perfil psicológico, habilidades físicas e mentais, preferências, deficiências etc. Além disso, devem adequar-se ao ambiente proposto para a aventura. O mestre tem a função de narrar a história criada por ele a partir do livro de regras ou contar a história contida no livro. Os jogadores embarcam nesta narrativa interagindo diretamente na aventura, resolvendo enigmas, charadas e fazendo escolhas que influenciarão o rumo da história. O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo, assim, construída, oral e coletivamente (PAVÃO, 2014).

O sistema do jogo RPG é essencialmente interativo e a ideia de *link* também está presente quando os *players* assumem o personagem e fazem escolhas por eles. Nas Aventuras Solo, este conceito de *link* como conexão também aparece de

forma essencial, uma vez que o leitor fará estas conexões a partir das opções impostas pela narrativa. Assim, a aventura solo,

Trata-se de um livro-jogo semelhante ao RPG, com apenas um jogador, ou seja o leitor joga a aventura sozinho, é uma primeira experiência de jogo. São compostas por uma sequência de parágrafos numerados, sem sentido se lidos na ordem colocada, mas se seguir as opções a serem escolhidas no final de cada parágrafo, cada uma delas levará a um parágrafo diferente. O leitor cria seu personagem com alguns atributos como habilidade, energia, jogando um dado de seis faces. Comanda seu personagem, faz a escolha, o que remete a outra cena, e assim sucessivamente até o final da aventura. O livro-jogo é uma opção interessante para conhecer os princípios básicos do RPG e divertir-se jogando sozinho, já existem no mercado vários títulos interessantes. Na aventura-solo não existe a complexidade do RPG, pois não há Mestre controlando a Aventura e as possibilidades são limitadas. No entanto é um bom começo para iniciação do RPG. (ANDRADE; CARNEIRO, p.4)

Deste modo, podemos observar que a estrutura do texto utilizada no livro jogo é propositalmente de deslocamento para que o leitor faça as conexões que desejar de acordo com as opções indicadas pelo autor. A diferença das aventuras solo é que são individuais. Os pontos de convergência com o RPG são a aleatoriedade, a construção do personagem e o sistema de regras.

A partir disto, pensando na estrutura das hiperficções, nos perguntamos até que ponto estas são exclusivas em termos de estrutura, uma vez que há um sistema de conexões tanto nas narrativas de hiperficção, quanto nas de RPG ou aventura-solo. O que as diferencia é, além do suporte, apenas o recurso do *link* eletrônico. Este questionamento e a busca para respondê-lo implica diretamente nas questões de leitura e ensino que envolvem o uso de hiperficções em sala de aula.

Verificar que a hiperficção não se trata de um texto exclusivo do meio digital é também uma forma de caracterizá-la. Porém, não pretendemos nesta dissertação fazer uma comparação entre as hiperficções e as aventuras-solo ou livros-jogos, pois não é nosso objetivo de pesquisa. Para isso, exige-se uma pesquisa mais aprofundada sobre aventuras-solo. Ainda assim, julgamos válida a comparação para o entendimento do gênero em estudo, em relação ao meio digital e sua dinâmica, bem como as estratégias de leitura utilizadas em hipertextos.

As tecnologias têm sido encaradas como verdadeiras inovações e mudanças no campo educacional e de ensino de leitura. Porém, com o exemplo da aventura-solo, podemos concluir que as hiperficções, sua estrutura composicional, não são uma exclusividade do meio digital.

Assim, podemos dizer que a aventura-solo é uma forma de hipertexto impresso e a hiperficção um hipertexto digital. A aventura-solo apresenta uma

narrativa e dá opções de desfechos e caminhos que o leitor pode seguir através da escolha de parágrafos e páginas. Na hiperficção, o leitor também faz estas escolhas, mas a partir de *links* que estão dispostos entre palavras aleatórias ou frases com sugestões de continuação do enredo, assim como na aventura-solo.

A diferença entre aventura-solo e hiperficção está no fato de que, naquela o leitor se converte no personagem da história. Por sua vez, na hiperficção, embora isso não seja impossível ocorrer, na maioria das hiperficções analisadas, o leitor não necessariamente encarna o papel de personagem, mas consegue obter uma visão onipresente dos fatos, segundo várias perspectivas. Ambas as produções narrativas, portanto, apresentam deslocamento e conexão dos fatos através de *links*. A hiperficção disponibiliza um mecanismo rápido e imediato de deslocamento, enquanto no texto impresso da aventura-solo este deslocamento é feito manualmente. O meio digital proporciona recursos que permitem o acesso rápido e dinâmico entre as partes de uma narrativa, porém, a ideia de conexão que o *link* carrega está presente tanto no meio impresso como no digital. O leitor que lê uma aventura-solo pode utilizar-se das mesmas estratégias de leitura que o leitor da hiperficção. Por conseguinte, não podemos afirmar que a hiperficção seja uma inovação, uma vez que seu sistema de escritura obedece a preceitos já existentes na escrita de narrativas impressas, tais como as aventuras-solo. Assim, ainda que em meio digital e com o recurso do *link*, não podemos afirmar, tampouco, que a compreensão leitora da hiperficção configura-se como um novo modo de ler devido a elementos tecnológicos. Como já mencionado, faz-se necessário um estudo mais aprofundado para desenvolver estas questões, descrevendo empiricamente o processo leitor de textos hiperficcionais.

3.4 Hiperficção exploratória e gênero textual em ambiente digital

Entendemos, a partir das revisões bibliográficas, que o gênero textual é uma categoria cultural que possui um esquema cognitivo e age de forma organizacional e ativa socialmente. Devido a isso, apresenta padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas. Trata-se de entidades empíricas em situações comunicativas, sob designações diversas, constituindo, em princípio, listagens abertas. Podemos

encontrá-las como conjuntos de formas textuais escritas ou orais bastante estáveis, histórica e socialmente situadas. São alguns exemplos: telefonema, sermão, carta pessoal, carta comercial, resenha, cardápio de restaurante, bate-papo no computador. (MARCUSCHI, 2008)

Assim, o gênero textual não se define somente por categorias linguísticas, mas também enquanto atividade sócio discursiva. Por este motivo, analisamos as hiperficções de acordo com as características sugeridas por Bakhtin (1997) e Marcuschi (2008) para caracterizá-las como um gênero. Para exemplificar estes elementos, utilizamos o esquema da tabela 1, p. 18.

Além destes elementos, Marcuschi destaca a função social também como um elemento formador do gênero, não deixando de lado a questão cognitiva. Por sua vez, o gênero textual em ambiente digital agrega recursos semiológicos de forma digital, tais como imagem, som e vídeo, sendo, assim, multimodais. Além disso, os gêneros textuais digitais são essencialmente hipertextuais, utilizando-se de recursos eletrônicos como o *link* para a sua concepção. Mas é válido lembrar que, devido aos elementos digitais, estes gêneros apresentam-se apenas neste ambiente. Porém, possuem características que provêm do meio não digital, com base em gêneros já existentes.

Fizemos uma retrospectiva sobre o conceito e as características dos gêneros textuais em ambiente digital para elucidar as categorias de análise que consideramos na caracterização da hiperficção enquanto gênero.

3.4.1 Propósito comunicativo

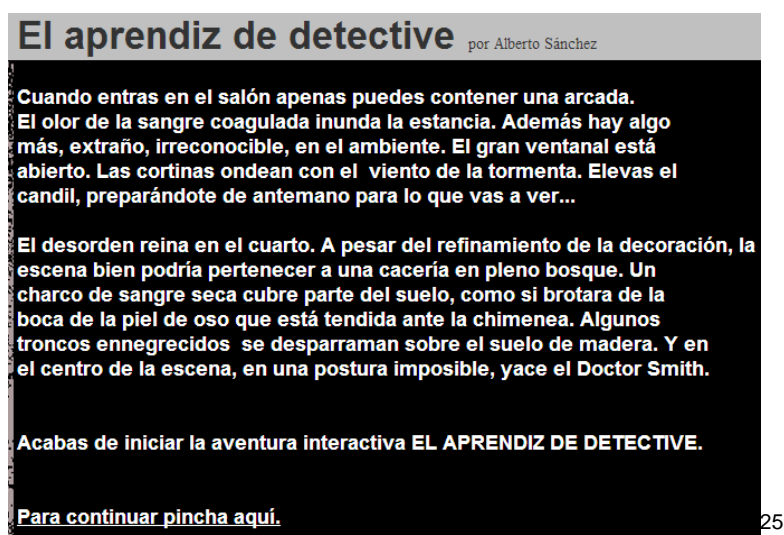
Quando pensamos em propósito comunicativo, nos remetemos diretamente aos questionamentos sobre o que escrever, para que escrever e a quem escrever (MARCUSCHI, 2008). É a partir destes questionamentos que podemos pensar no surgimento de um gênero textual e em seus propósitos, pois, como explícito, eles agem de forma organizacional em situações comunicativas. Deste modo, consideramos pertinente que a avaliação do propósito comunicativo seja contemplada em nossas análises sobre a hiperficção. Assim, analisamos os três questionamentos em relação ao propósito comunicativo.

Embora algumas temáticas em torno da narrativa se repitam nas hiperficções, estas são bastante heterogêneas em relação às narrativas pesquisadas. Nas hiperficções catalogadas, os enredos giram em torno de histórias de amor, viagens,

acontecimentos do cotidiano, resolução de crimes, enigmas, relações humanas etc. Entretanto, há unanimidade em relação à predominância da tipologia textual narrativa. Assim, é possível identificar e delimitar parte do questionamento sobre o que escrever para compor o propósito comunicativo da hiperficção.

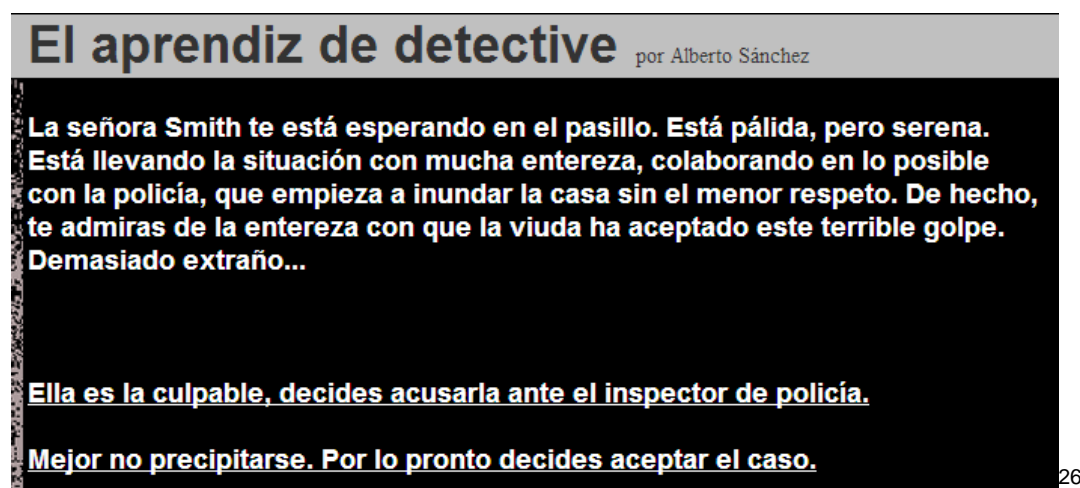
Sabendo que a narrativa possui elementos que a compõem, o autor de uma hiperficção está ciente de que seu texto deve conter tais elementos. Ou seja, deve apresentar um enredo, espaço, tempo, personagens, trama, clímax e desenlace, próprios de estruturas de tipologia narrativa. De acordo com a construção da narrativa, por exemplo, a hiperficção exploratória pode também começar no clímax, como nas narrativas tradicionais. Na hiperficção “El aprendiz de detective”, a história começa justamente no cenário do crime, com a chegada do detetive que desconfia de uma personagem como executora do crime, conforme a figura 20 e 21.

Figura 20 - El aprendiz de detective – Início da Narrativa



²⁵ Quando você entra na sala quase não pode conter o vômito. O cheiro de sangue coagulado inunda a fazenda. Mas há algo mais estranho, irreconhecível, no ambiente. A grande janela está aberta. As cortinas balançam com o vento da tempestade. Você eleva o seu candeeiro, preparando-se de antemão para o que vai ver.../ A desordem reina no quarto. Apesar do refinamento da decoração, a cena bem poderia pertencer a uma caçada em pleno bosque. Uma poça de sangue cobre parte do chão, como se brotasse da boca da pele de urso que está estendida diante da chaminé. Alguns troncos envelhecidos se esparramam sobre o chão de madeira. E no centro a cena, uma postura impossível, jaz o doutor Smith / Acaba de iniciar a aventura interativa O APRENDIZ DE DETETIVE /Para continuar acesse aqui.

Figura 21 - El aprendiz de detective – Início da Narrativa - continuação



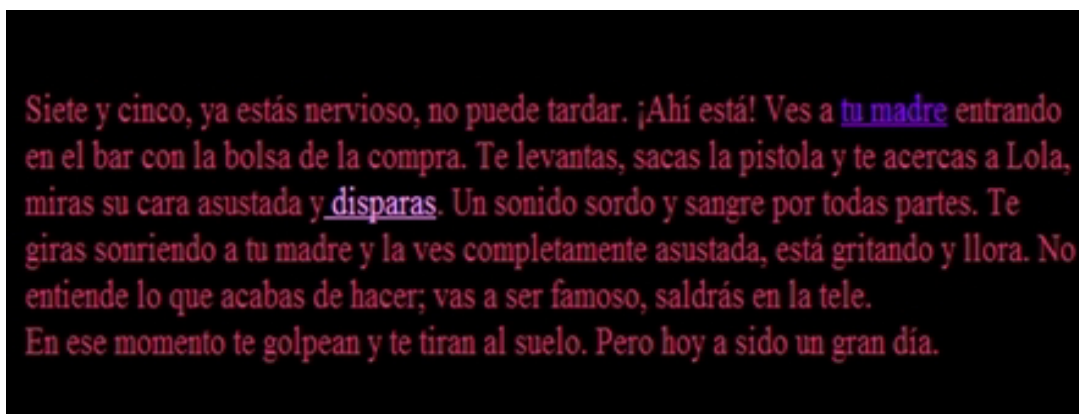
26

Além disso, pode não apresentar um desenlace, ou porque o leitor não alcançou este ponto da narrativa, ou porque a narrativa não possui um desenlace definido. Acontece quando a narrativa não instaura um fim a história, o leitor, ao clicar nos *links*, se depara com páginas sem *links* ou com partes do enredo que já foram lidas.

O tempo pode não ser cronológico e o espaço nem sempre se apresenta homogêneo. Isto ocorre devido à necessidade do deslocamento e da descontinuidade que caracteriza uma hiperficção. Assim, em “Punto de Vista”, o tempo sempre será deslocado para enfatizar o ponto de vista de cada personagem. Na figura 22, há a cena de um assassinato.

²⁶ Traduzido na figura 16, nota 21.

Figura 22 - El aprendiz de detective – Cena de um assassinato



27

Se o leitor clicar na palavra com *link* “disparas”, ele será deslocado para a página demonstrada na figura 23. Nesta página, o leitor volta à mesma cena do assassinato, sobre o ponto de vista da personagem que foi assassinada. Assim, a configuração de tempo na narrativa mostra-se dinâmica.

Figura 23 - El aprendiz de detective – Assassinato sob ponto de vista da personagem



28

²⁷ Sete e cinco, você já está nervoso, não pode demorar. Está ai! Vê a sua mãe entrando no bar com a bolsa de compra. Você se levanta, saca uma pistola e se aproxima de Lola, olha seu rosto e assustada dispara. Um som surdo e sangue por todas as partes. Volta-se sorrindo a tua mãe e a percebe completamente assustada, está gritando e chora. Não entende o que acaba de fazer, será famoso, aparecerá na televisão. Neste momento te batem e te jogam no chão. Mas hoje foi um grande dia.

²⁸ Por volta das sete você observa como entra no bar uma senhora. Volta-se e olha a cria te apontando uma pistola. Não reage. Teme o pior. Está morta.

Em relação ao espaço, por exemplo, figura 24, a hiperficção “Labirintos Sazonais”, de Maurem Kayana, oferece uma leitura por meio de combinações entre diferentes estações do ano e diferentes espaços.

Figura 24 - Labirintos Sazonais



Deste modo, o leitor poderá eleger a cena 1 (um) na primavera e continuar a cena 2 (dois) no verão, pois a proposta desta hiperficção é que o leitor combine as estações para seguir o seu caminho de leitura nos relatos.

Desta forma, podemos afirmar que um dos propósitos comunicativos na hiperficção é contar uma história através de uma narrativa, ainda que de forma deslocada com relação ao espaço, tempo, clímax e desenlace narrativo. No entanto, não propomos nesta dissertação analisar, à luz da teoria literária, os elementos narrativos na hiperficção. Ao mencionar estes elementos, temos a intenção de argumentar que o propósito comunicativo está ligado à escolha da tipologia textual. Entretanto, a análise teórico-literária das narrativas hipertextuais pode ser uma pesquisa pertinente na área da teoria literária e, também, linguística.

Tratando-se de um texto marcado pelas ideologias artísticas pós-modernas na busca da experiência, é possível prever uma das intenções que o autor de hiperficção tem na construção de seu texto. Ao ler o texto, o leitor experimenta uma

forma narrativa da qual participa ativamente através da concessão do autor da ferramenta *link*.

Os elementos pré-textuais de algumas hiperficções catalogadas deixam transparecer a motivação da escritura do texto. Há casos, por exemplo, em que as hiperficções se encontram disponibilizadas em *sites* de universidades e se apresentam como projeto final de cursos ou disciplinas sobre escrita não linear.

Figura 25 - Um relato de amor/desamor- Ainara Echaniz Olaizola



Estas hiperficções possuem a intenção não somente de construir um texto de acordo com os elementos que concebem um hipertexto em ambiente digital, mas propor ao leitor uma nova experiência de leitura. Além disso, alguns autores, em suas explicações sobre os textos, deixam claro de que estes conferem sensações aos leitores, corroborando, assim, nossa afirmativa de que as hiperficções são construídas sobre as bases da questão da experiência na arte do pós-modernismo. Como exemplo, podemos citar a Hiperficção 253 de Geoff Ryman.

Do you sometimes wonder who the strangers around you are? This novel will give you the illusion that you can know. Indeed, it can make you feel omniscient, Godlike. This is a pleasurable sensation. But please remember that once you leave **253**, you are no longer Godlike. The author, of course, is (RYMAN,1996).²⁹

O autor, na seção em que explica a hiperficção nomeada 253 ? *Why 253? describes the ground rules of the novel (253? Por que 253? Descrevendo as regras básicas dessa novela)*, apresenta ao leitor um ambiente de sensações, através do qual o compara a Deus e sua onisciência. Outras hiperficções, e principalmente as

²⁹ Você às vezes se pergunta quem são os estranhos ao seu redor? Esta novela vai lhe dar a ilusão de que você pode saber. Na verdade, ele pode fazer você se sentir onisciente, como Deus. Esta é uma sensação agradável. Mas lembre-se que uma vez que você sair de 253, você não é mais semelhante à Deus. O autor, claro que é (RYMAN,1996).

que possuem informações sobre sua leitura, deixam evidências de que a sua criação e processo de escrita requerem um efeito estético que passa pela experiência da eleição dos *links* dispostos na página e sensações na interação dos elementos multimodais. Portanto, acreditamos que é a experiência estética do hipertexto em ambiente digital que motiva a escritura dessas hipernarrativas.

Referindo-nos ao leitor de hiperficção, consideramos que este também busca a experiência em textos digitais. A princípio, poderíamos descrevê-lo como um leitor que já possui conhecimentos sobre a estrutura do texto. Porém, as informações de leitura sobre as hiperficções nos revela que em alguns casos é esperado que o leitor não possuísse esta experiência sobre a estrutura textual proposta.

Entretanto, é notório o fato de a hiperficção ser escrita para quem frequenta o meio digital e lê literatura, pois um leitor que não possui o costume de utilizar o computador e navegar no meio digital dificilmente lerá uma hiperficção. Assim como um leitor que não tem interesse ou costume de ler narrativas literárias impressas, também não se interessaria em ler uma hiperficção.

Assim, a hiperficção exploratória é escrita para o leitor navegador do meio digital que tem interesse em experimentar narrativas literárias digitais. Ainda que o leitor esteja ambientado em termos de meio digital, há uma expectativa de que ele não possua experiência com a estrutura destas narrativas. Podemos afirmá-lo com base no fato de que algumas hiperficções fazem uso das instruções ou notas explicativas sobre o caráter hipertextual do texto, a leitura não linear e o manuseio dos *links* e o possível deslocamento e descontinuidade da narrativa. Como exemplo, a hiperficção “Sinferidad” de Benjamín Escalonilla Godayol explicita ao leitor a não necessidade de acessar todos os *links* nem a ordem.

Figura 26 - Sinferidad

SINFERIDAD

un hiperrelato de Benjamín Escalonilla Godayol

benjamin@erres.com

Nota:

.El relato no requiere recorrer el total de enlaces, ni necesita seguir ningún orden a la hora de pincharlos para su correcta lectura.

30

³⁰ Traduzido na Figura 13, nota 18.

Deste modo, podemos afirmar que as hiperficções analisadas apresentam um dos elementos sobre o qual um gênero textual está pautado: um propósito comunicativo definido, contendo, assim, uma função social. Este propósito dá base à construção do gênero e deve influenciar sua forma, conteúdo e estilo. Porém, é pertinente, também, analisar como estes elementos se articulam para a construção e o reconhecimento da hiperficção enquanto gênero textual em ambiente digital.

3.4.2 Estrutura

Quando nos remetemos à estrutura de um texto, podemos determinar diferentes campos estruturais em sua construção. Assim, além da tipologia estar diretamente ligada à formação estrutural do texto, o suporte no qual o texto está sustentado e pelo qual é difundido também faz parte de sua organização estrutural e influencia em sua construção.

Conforme explicado, nossa intenção não é analisar esteticamente a hiperficção, nem adentrar na análise teórica literária dos componentes de uma narrativa. Porém, linguisticamente, podemos descrever a estrutura narrativa das hiperficções, uma vez que esta tipologia possui traços linguísticos característicos. Além disso, é possível verificar aspectos pertinentes sobre a composição teórico/literária de uma narrativa.

Em relação à composição narrativa e aos seus elementos formativos, como espaço, tempo e narrador, podemos tecer comentários breves, mas relevantes para o entendimento da estrutura hiperficcional. Sobre o espaço, por exemplo, há uma heterogeneidade bastante acentuada nas hiperficções, pois apresentam de forma diversificada os espaços físicos, psicológicos e sociais. Não há um único aspecto diferenciado no espaço que dê à hiperficção uma caracterização. Como exemplificamos na figura 24, o espaço pode ser modificado dentro de uma única narrativa, de forma dinâmica. Este aspecto se apresenta de forma diversificada também em outras hiperficções exploratórias catalogadas.

Já em relação ao tempo na narrativa, a hiperficção se constrói a partir de recursos temporais que possibilitam o deslocamento na narrativa. Recursos como digressões, *flashbacks*, entrecruzamento e antecipação de fatos, possibilitam o deslocamento e a não linearidade da hiperficção. Os *flashbacks* e antecipações de fatos foram exemplificados nas figuras 18 e 19. Já como exemplo de digressão, podemos destacar a hiperficção “Pentagonal” em que há uma digressão, ou seja, um

desvio do assunto do qual a narrativa trata. Assim, em uma notícia sobre um acidente, ao clicar em “puerta principal”, o assunto sobre o acidente é desviado para digressões.

Figura 27 – Pentagonal - Digressão

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.

31

Desta forma, estes recursos tornam-se aliados à hipertextualidade na narrativa em ambiente digital.

Os narradores, nas hiperficções analisadas, são oniscientes, mas nem sempre onipresentes. Há um maior número de hiperficções com narrador em 3ª pessoa, mas que confere, também e em certa medida, o posto de narrador ao leitor, quando o deixa livre para conduzir o enredo de acordo com os *links*. Em algumas hiperficções, o narrador encontra-se em 1ª pessoa, conferindo ao leitor, desde o começo da obra, o papel de narrador.

Os elementos linguísticos da narrativa, por sua vez, estruturam a hiperficção de modo a reforçar a tipologia de acordo com o propósito comunicativo. Fazem parte da estrutura linguística das hiperficções os verbos conjugados principalmente nos tempos do pretérito, por exemplo, em “Mentiras”, de Richard L. Pryll Jr.

³¹ O que ocorre quando a porta não é entrada nem saída. Uma estrela que víamos quando éramos pequenos e estávamos deitados na grama do seu jardim observando a noite, queríamos nos tocar mas sobre todo queríamos ter isto que está tão longe e que o dedo não pode alcançar. A estrela. Sua luz, me disse, sua luz tem de indicar algo, que há um sistema ao redor, diz a astrônoma, que há vida, me diz, talvez haja vida na luz, no que não podemos tocar nem nos pode tocar. Deus está vivo como nós?, te perguntei depois da igreja. É porta aquela que não se abre nem se fecha? Acredito em tua réplica: não sei, todos a chamamos porta.

Figura 28 – Mentiras – Narrador em 1º pessoa

Ella fue a bailar y yo me acerqué a la pista de baile. Ella llevaba un vestido negro y su pelo, negro como la noche, cubría sus delgados hombros. Se movía en corrientes como la marea y yo intentaba no darme cuenta. Supuestamente no debía estar interesado en ella. Ella, supuestamente, debía estar interesada en mí.

Verdad / Mentira

32

Além disso, utilizam-se de advérbios de tempo para demarcar as transições temporais, e advérbios de modo, intensidade, lugar, demarcando as circunstâncias da narrativa. Os advérbios, de tempo e lugar, por exemplo, auxiliam o leitor na recuperação das informações deslocadas no hipertexto digital, como no exemplo da narrativa “El reino de los espejos torcidos”, Galina Savitskaia.

Figura 29 - El reino de los espejos torcidos – Utilização de advérbios

Un día cuando ella estaba sola en su casa leyendo libro "Cuentos" y imaginando los Reinos, princesas y príncipes... de repente sonó música - como si alguien tocaba miles de campanadas de cristal. La música llegaba del espejo. Olga se acercó a él con el libro en la mano y vio que el cristal del espejo empezó a cambiar: primero ha vuelto azul, luego rosa, verde... Olga ya no veía su imagen - solo colores. Eso duró un momento y luego el cristal del espejo desapareció - solo quedó el marco.

- ¿Quién está ahí? - preguntó Olga.

- Soy yo, el Espejo - contestó una voz, - ¡Te gusta tanto mirar en mi cristal! ¿Te gustaría ver a ti misma en el otro lado del Espejo?

- ¡Pues, claro! - dijo Olga, - me encantaría.

- Puede ser peligroso con tu carácter, pero... ¡bien, así será!.....

inicio olga aglo

33

³² Ela foi dançar e eu me aproximei da pista de dança. Ela estava de vestido preto, e seu cabelo, negro como a noite, cobria seus ombros magros. Movia-se em correntes como a maré e eu tentava não prestar atenção. Supostamente não deveria estar interessado nela. Ela, supostamente, devia estar interessada em mim. Verdade/Mentira

³³ Um dia quando ela estava sozinha em casa lendo livro “Contos” e imaginando os reinos, princesas e príncipes... de repente tocou música- como se alguém tocasse milhões de badaladas de cristal. A música chegava do espelho. Olga se aproximou a ele com o livro na mão e viu que o cristal do

Não há uma regularidade nos tipos de discurso, porém há um número considerável de hiperficções com predominância do discurso indireto livre, pelo qual a fala do narrador mescla-se às sensações e pensamentos do personagem. Em “Labirintos Sazonais”, figura 30, toda a narrativa se constrói sobre esta perspectiva.

Figura 30 - Labirintos Sazonais – Perspectiva sobre a narrativa

verão

Walter deixou o domingo trancado dentro do apartamento, afundado no bafo que vinha da parede exposta ao sol de todo o dia, e foi se misturar aos ciclistas do parque, desviando das carrocinhas de pipoca e caldo de cana, zanzando atento entre os grupos que conversavam à sombra, espalhados na grama, fugindo do sol, clamando que viesse logo o aguaceiro para arrefecer a noite e permitir sono tranquilo. O menino de calção encardido espreitava o guarda municipal para mergulhar no chafariz do parque - não com ares de traquinagem, mas de necessidade. O brigue estava movimentado - antigos LP's, revistas que faziam regurgitar outros tempos, livros de todo estilo, porcelanas desgarradas do conjunto a que pertenceram um dia. Pensou em vasculhar as caixas de livros para ter companhia ou fuga ao longo da tarde, mas a preguiça e o calor, que davam ganas de procurar uma sombra e desligar as angústias do pensar, atrasavam seus gestos nessa direção.

Como podemos perceber, este discurso ressalta a onisciência do narrador, dando ao leitor todo o conhecimento sobre o personagem, que, em alguns casos de hiperficções, deve ser entendido como o próprio leitor. Principalmente quando a hiperficção propõe este aspecto para a leitura. Assim, em 253, de Geoff Ryman, conforme já citado anteriormente, nos exemplifica este aspecto.

espelho começou a mudar: primeiro ficou azul, depois rosa, verde... Olga já não via sua imagem – somente cores. Isso durou um momento e logo o cristal do espelho desapareceu- ficou somente a moldura.

- Quem está aí?- perguntou Olga.

-Sou eu, o Espelho- respondeu uma voz, - Você gosta tanto de olhar em meu cristal. Você gostaria de ver-se do outro lado do Espelho?

-Claro- disse Olga, - adoraria.

- Pode ser perigoso com seu caráter, mas... bem, assim será...

3.4.3 Estilo e Conteúdo

Os gêneros textuais distinguem-se, também, por estes dois itens: o conteúdo temático e o estilo. O conteúdo está vinculado ao tipo de produção textual que se destaca, ou seja, a um conjunto de temáticas que podem ser tratadas em um determinado gênero. Assim, na hiperficção, o conteúdo estará diretamente vinculado à narrativa.

No caso do estilo, além de possuir vínculo com o conteúdo, esse está vinculado, também, à unidades temáticas e composicionais, como: estrutura, a qual já explicitamos; a relação entre locutor e interlocutor; e a comunicação verbal. Assim, na hiperficção, o estilo corresponde basicamente aos recursos lexicais e gramaticais dos quais se utiliza o autor.

De maneira geral, podemos afirmar que os conteúdos temáticos das narrativas hiperficcionais são o mistério, suspense e as relações humanas. Grande parte da produção hiperficcional está pautada sobre casos misteriosos, que podem ou não ser solucionados. Além disso, há também um número expressivo de hiperficções que tratam das relações humanas, sendo as relações amorosas e os conflitos internos as temáticas mais recorrentes.

O conteúdo temático influenciará o estilo, uma vez que, no caso do mistério, por exemplo, o autor deve munir-se de uma linguagem específica para ressaltar este aspecto.

Figura 31 - Puntos de Vista – Aspecto de mistério

*Odías a Lola, no la puedes ni ver. Te da igual si un hombre decide vestirse de mujer, ¿pero por qué tiene que fumar de esa manera tan exagerada? constantemente está guiñando los ojos, sonriendo, gritando. Te da asco. Aprietas la pistola.
Siete menos cinco, hoy va a ser un gran día. Estás ansioso por que llegue tu madre, a la que vas a dar una lección importante. Verá que eres capaz de hacer grandes cosas.*

34

Em “Puntos de Vista”, por exemplo, o narrador se utiliza de verbos no futuro para criar expectativa sobre o que poderá acontecer na trama.

O estilo nas hiperficções está ligado diretamente à disposição dos *links*, pois esta não é aleatória. O autor pode eleger dispor o *link* dentro do texto em palavras-

³⁴ Você odeia a Lola, não pode nem a vir. Tanto faz se um homem decide vestir-se de mulher para ti, mas porque tem de fumar dessa maneira tão exagerada? Constantemente está piscando os olhos, sorrindo, gritando. Te dá nojo. Aperta a pistola. Sete e cinco, hoje será um grande dia. Você está ansioso porque assim que sua mãe chegue, a quem dará um importante lição. Verá que é capaz de fazer grandes coisas.

chave que levam o leitor a outro texto, imagem, som, ou vídeo, que terá algum tipo de vínculo com a palavra *linkada*. Por exemplo, em “Relatos de amor y desamor”, figura 32, se o leitor clicar na palavra *carta*, prontamente surgirá uma nova página com um texto referente ao *link*, neste caso a escrita de uma carta.

Figura 32 - Relatos de amor y desamor – Exemplo de direcionamento

Escribir cartas, versos y diarios. Te gustaba escribirlo todo. Tenerlo todo en tus pequeños cuadernos marrones. Anotar cada anécdota, cada suceso, cada frase dicha por mí. En tus cuadernos estaba nuestra memoria, estaban nuestro recuerdos. Disfrutabas de la sensación de tenerlo todo bajo control dentro de todo hojas de líneas. Pero a mí me incomodaba la idea de que cualquier hecho del pasado volviera desde tus escritos para recordarme cosas que yo quería olvidar. Prefería no tener memoria. Pero tú sí, y no te pudiste resistir a escribir la despedida. Aún guardo esa [carta](#)

35

Figura 33 - Relatos de amor y desamor – Exemplo de direcionamento - continuación

Perdóname:

Cuando lees esta carta ya sabrás que me he marchado para no volver. Sé que aún me quieres, y yo aún te seguiré queriendo. Pero aquella noche que salimos a contemplar las estrellas me dí cuenta de que yo esperaba de tí más de lo que tú ibas a darme. Yo pensaba que me entendías, cuando en realidad no tenías ni idea de lo que hablaba cuando hablaba de *nuestra casa, nuestra vida*. Pero a tí lo de *nuestra* te parecía demasiado comprometido. Y ahora, ahí estás, leyendo esta carta, mientras yo me he ido lejos.

Te escribo esta carta en vez de de decirte a la cara todo esto, que sería lo más adecuado, porque ya sabes que siempre me he expresado mejor por escrito que hablando. Así, dentro de lo malo (porque sé que esta carta te va a hacer mucho daño), por lo menos te digo las cosas como dios manda.

Me he llevado todas mis cosas. Pero no me parece justo guardar el anillo que me regalaste por mi cumpleaños. Regálase a alguna chica que lo merezca más que yo. Te lo devuelvo. Y la foto, yo no quiero tenerla, pero sé que a tí te gusta mucho. Para tí.

36

³⁵ Escrever cartas, versos e diários. Você gostava de escrever de tudo. Guardá-los em teus pequenos cadernos marrons. Anotar cada anedota, casa êxito, cada frase dita por mim. Em teus cadernos estava nossa memoria, estavam nossas recordações. Disfrutava da sensação de ter tudo sobre o controle dentro de tudo folhas e linhas. Mas me incomodava a ideia de que qualquer feito do nosso passado voltaria a partir dos teus escritos para me recordar de coisas que eu queria esquecer. Preferia não ter memória. Mas você sim, e não pude resistir em escrever-lhe a despedida. Ainda guardo esta carta.

³⁶ Perdoe-me

Quando ler esta carta já saberá que fui embora para não voltar. Sei que ainda me quer e eu seguirei te amando. Mas naquela noite que fomos observar as estrelas me dei conta de que eu esperava de ti mais do que você me daria. Eu pensava que me entendia, quando na realidade não fazia ideia do que eu falava, quando falava de nossa casa, nossa vida. Mas para você, o *nosso* lhe soava muito comprometido. E agora, aí está, lendo esta carta enquanto eu fui longe.

Contudo, o autor também pode eleger apenas dispor o *link* em imagens, as quais levarão o leitor para outros textos, ou dispor o *link* de modo que o leitor tenha opções de cenas para escolher. A hiperficção pode se utilizar dos dois mecanismos ao mesmo tempo para dispor o *link*, como em “Uma contemporânea tragédia de Caldesa”, em que para acessar a narrativa, o leitor precisa eleger imagens de personagens, como na figura 34.

Figura 34 - Uma contemporânea tragédia de Caldesa – Mecanismos da hiperficção



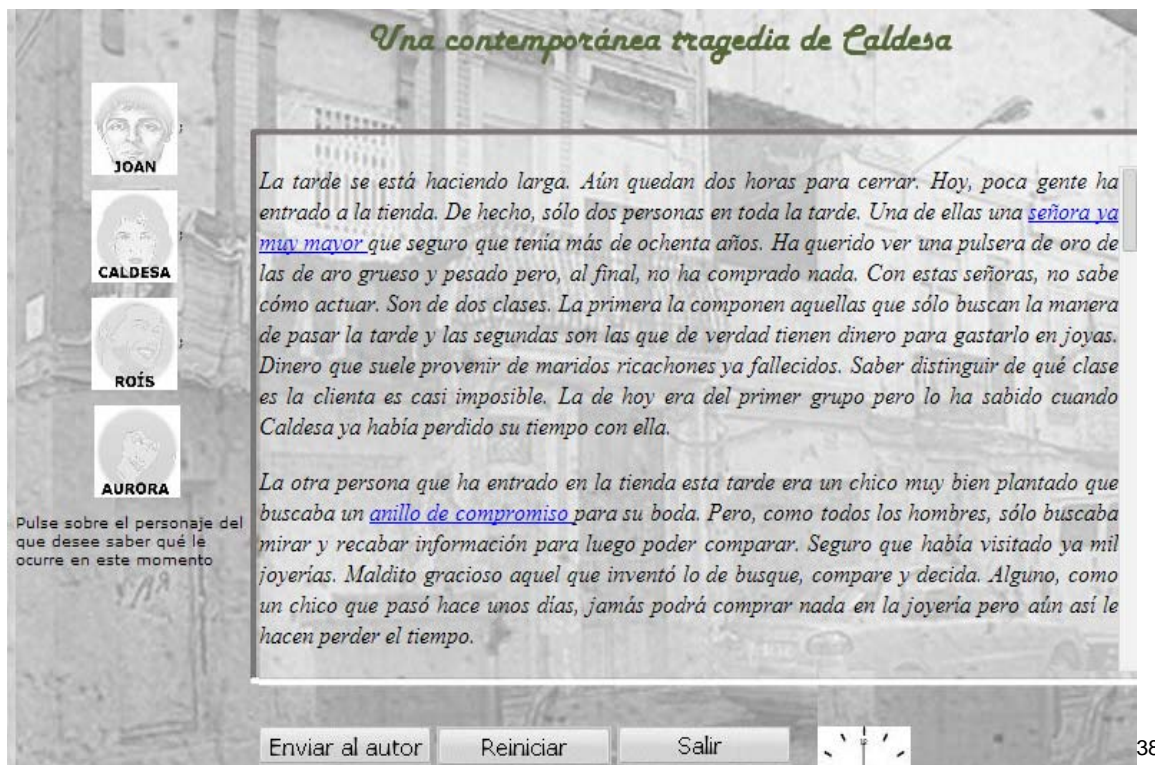
Escrevo-te esta carta em vez de dizer-te na cara tudo isso, que sería o mais adequado, porque já sabe que sempre me expressei melhor por escrito do que falando. Assim, dentro de todo mal (porque sei que esta carta te fará muito mal), pelo menos digo-te as coisas como deus manda.

Levei todas as minhas coisas. Mas não me parece justo guardar o anel que me deste de presente pelo meu aniversário. Dê de presente a alguma garota que o mereça mais que eu. Devolvo-te. E a foto, eu não quero tê-la, mas sei que você gosta muito dela. Para você.

³⁷ Clica sobre o personagem do qual deseja saber o que está acontecendo neste momento.

Ao clicar na personagem Caldesa, por exemplo, é apresentada ao leitor uma página com um texto narrativo e *links* inseridos no texto, como na figura 35.

Figura 35 - Uma contemporânea tragédia de Caldesa – Seleção de personagem



Assim, o uso de elementos multissemióticos também está inserido no estilo.

Deste modo, o estilo da hiperficção corresponde à disposição de *links* como elo no enredo da narrativa, os recursos léxicos e gramaticais que regem a composição temática da narrativa e o uso dos elementos multissemióticos. Não são

³⁸ A tarde está ficando longa. Restam ainda duas horas para fechar. Hoje, poucas pessoas entraram na a loja. De fato, apenas duas pessoas em toda à tarde. Uma delas era uma senhora já muito velhinha que certamente tinha mais de oitenta anos. Ele queria ver uma pulseira de ouro, de aro grosso e pesado, mas ao final, não comprou nada. Com estas senhoras, você não sabe como agir. Eles são de dois tipos. Aqueles que buscam apenas uma maneira de passar o tarde compõem o primeiro tipo, e a segunda são aqueles que realmente têm dinheiro para gastar em joias. Dinheiro que normalmente vêm de maridos ricos já falecidos. É quase impossível saber distinguir de qual classe é o cliente. A de hoje era do primeiro grupo, mas o soube apenas quando Caldesa já havia perdido seu tempo com ela.

A outra pessoa que entrou na loja esta tarde era um homem de muito bom aspecto, buscando um anel de compromisso para o seu casamento. Mas, como todos os homens, queria somente olhar e obter informações para depois comparar. Tenho certeza que já tinha visitado milhares de joalherias. Maldito engraçadinho quem inventou alguém que busque compare e decida. Alguém como um homem que passou faz uns dias, jamais poderá comprar nada na joalheria, mas mesmo assim te fazem perder tempo.

utilizados de forma homogênea, pois cada autor hiperficcional os disponibiliza de uma forma. Mas são elementos recorrentes entre essas narrativas.

3.4.4 Função social

Bakhtin ressalta que os gêneros são definidos principalmente pela função social. Assim, podemos observar que os gêneros se realizam a partir de uma razão, ou intenção, dentro de um contexto social ou situação comunicacional para realizar uma interação. Deste modo, ao tratar das hiperficções exploratórias analisadas, podemos afirmar que estes textos são escritos em função do que querem comunicar, da interação com o interlocutor e da ação que desejam produzir.

Assim, ao tratar da função social das hiperficções pesquisadas, podemos observar nelas os aspectos funcionais descritos acima. Desta forma, é possível identificar, comparando as hiperficções, que grande parte dos textos está dentro do contexto artístico de produção textual. A hiperficção exploratória Ana deixa pistas em sua introdução de sua função social quando expõe:

Este sitio está dirigido a todos aquellos que tienen alguna inclinación artística y a los que les gusta la literatura. A todos aquellos que sueñan con ser creadores y empiezan (o continúan) en el camino. Descubre cómo Ana, la protagonista de esta historia maneja sus inquietudes artísticas, y elige cómo actuará Ana para llegar a su meta. Si te gusta la ficción y conocer relatos nuevos, este sitio te encantará (ECHEVERRÍA, 2000).

Um texto literário tem a fruição como uma de suas funções. Portanto, considerando que a hiperficção encontra-se dentro do domínio discursivo literário, a fruição também se constitui como sua função.

Não obstante, esta fruição já não deve ser alcançada da mesma maneira que em textos impressos, pois envolve a ruptura das expectativas do leitor em relação à organização linear em textos impressos, uma vez que textos literários impressos, também podem considerar a ruptura de expectativas e do contrato sócio comunicativo entre autor e leitor.

Deste modo, as narrativas hiperficcionais são elaboradas/concebidas também para oferecer ao leitor uma forma distinta de construção narrativa e novas experiências de leitura. A função social da hiperficção, então, além da fruição do texto, está pautada na adaptação dos leitores, na era da comunicação, à interação com textos digitais. Esta função justifica-se pelo caráter didático de hiperficções, quando se utilizam de recursos como instruções de uso para ensinar ao leitor o manuseio da obra.

3.4.5 Por que é um gênero textual em ambiente digital?

Como ressalta Marcuschi (2008), o gênero textual é a realização concreta do discurso que se define por propriedades comunicativas e cumpre funções em situações comunicativas. Assim, para considerar uma realização linguística concreta enquanto gênero textual é necessário não somente reconhecer suas propriedades estruturais, suporte, conteúdo e estilo, mas seus propósitos comunicativos e, principalmente, sua função social.

Após ter definida a concepção de gênero textual, buscamos analisar cada um dos aspectos que o constitui nas hiperficções, com o intuito de poder reconhecê-la como tal. Percebemos, então, ao longo deste capítulo que as hiperficções analisadas possuem todas as características que um gênero textual requer para que as tratemos como tal.

As hiperficções são produzidas sobre um propósito comunicativo claro que é contar uma história através do modelo hipertextual de organização textual, utilizando-se de recursos multissemióticos para proporcionar ao leitor uma nova experiência de leitura de uma narrativa. Além disso, sua estrutura hipertextual está baseada principalmente no *link*, permitindo um deslocamento narrativo dinâmico e representando um estilo de escritura. Os conteúdos de uma hiperficção estão organizados principalmente na tipologia textual que predomina nessa classe de textos. Assim, conteúdos temáticos como mistério, suspense, fatos casuais e relações humanas emergem do relato, cuja tipologia mais comum para apresentar estes conteúdos é a narrativa.

Além disso, podemos perceber através das leituras hiperficcionais que há uma função social demarcada nestes textos. Bakhtin e Marcuschi ressaltam que os gêneros se distinguem justamente pela função social. Além da fruição, que é normalmente uma função dos gêneros do domínio literário, as hiperficções são produzidas, também, para a adaptação do leitor ao ambiente digital em que a leitura será deslocada por conta dos *links*. É uma forma de inserir o leitor e levá-lo a experimentar o meio digital e as novas formas de produção textual.

Contudo, além destas características, o elemento que nos possibilita classificar as hiperficções como gênero textual é a sua estabilidade. Bakhtin (1997) já ressaltou que esta estabilidade é relativa, por isso não podemos afirmar que as características encontradas configuram um modelo de produção para as

hiperficções. Mas podemos afirmar que estas características são relativamente estáveis, já que as identificamos no *corpus* coletado que inclui produções de diferentes momentos e espaços. Por isso somos capazes de compreendê-las e reconhecê-las como parte de um conjunto. Desse modo, afirmamos que as hiperficções são gêneros textuais.

Entretanto, são gêneros textuais que se utilizam de ferramentas e recursos próprios do meio digital, de forma que, fora deste meio, sua realização não é possível (ao menos, não como se configuram), pois não há os mesmos recursos. A tentativa de imprimir uma hiperficção, por exemplo, seria frustrada no sentido de que se perderia o imediatismo do *link* e os recursos multissemióticos como áudio, vídeo, ou imagem dinâmica como o gif, não poderiam ser impressos.

Portanto, ainda que a estrutura hiperficcional de narrativa hipertextual deslocada não seja exclusiva do meio digital, pois ao comparar com as narrativas-solos derivadas do RPG, percebemos muitas semelhanças entre ambos os gêneros, podemos classificar a hiperficção como um gênero textual do meio digital. Isso porque possui função social, propósitos comunicativos, estrutura, estilo e conteúdos relativamente estáveis e está ligada a um meio de produção/divulgação específico que também faz parte integrante de sua caracterização.

3.5 Elementos Hipertextuais e multimodais

Os elementos hipertextuais multimodais já foram comentados nas diversas categorias de análise, pois não há como caracterizar a hiperficção ou falar de gênero sem citar este aspecto. Contudo, é relevante tecer alguns comentários mais direcionados para a multimodalidade nos textos analisados para que fique claro em que medida este elemento é importante para a concepção do gênero hiperficção.

Como já ressaltamos no capítulo 1.4, a multimodalidade refere-se aos elementos multissemióticos associados aos textos. Mas estes elementos não servem somente de apoio para o texto. São considerados parte da construção textual, na medida em que passam a permitir a construção sentido apenas no contexto em que se inserem. Uma imagem na hiperficção, por exemplo, permite (re)construir um sentido para a o enredo que não representa o mesmo sentido, caso esteja em outro contexto ou isolada de contexto.

Podemos observar na catalogação das hiperficções que a sua característica principal é o *link*. É possível reconhecer que o texto, apenas com os *links*, já é multimodal se pensarmos em multimodalidade como modalidades de comunicação, sendo o texto e o *link* dois aspectos dessa comunicação. Desta forma, como o *link* é um recurso obrigatório para a construção da hiperficção, consideramos que todas as hiperficções pesquisadas têm caráter multimodal. O *link* é assinalado por marcas tipográficas que o caracteriza, como a cor ou o traço sublinhado, por exemplo. Assim, não se trata de uma palavra, mas de uma imagem, e por isso constitui uma nova modalidade.

Contudo, há hiperficções que apresentam outros elementos, além dos *links*. Os mais comuns são as imagens e os áudios. Assim, entre as hiperficções analisadas, consideramos que há níveis de multimodalidade entre os textos, devido às presenças e características desses elementos.

De acordo com nossa catalogação, caracterizamos as hiperficções de acordo com a posição dos *links*, na imagem ou no texto: de acordo com as características das imagens, se são estáticas ou dinâmicas; e de acordo com o áudio e sua posição, se está na imagem, no *link* ou na página como um todo. Esta classificação nos serve para verificar o nível de multimodalidade das narrativas digitais pesquisadas. Deste modo, uma hiperficção que possui, além do *link*, imagem e som, pode ser considerada mais multimodal por apresentar mais linguagens. Se a hiperficção, além de conter estes elementos, possui a imagem dinâmica e com *link*, e o áudio em diversas posições (como na imagem e no *link*) a complexidade das modalidades de comunicação aumenta. Isso ocorre na mesma medida em que aumenta o nível de multimodalidade.

Além disso, há também uma gradação de uso dos elementos multissemióticos no texto. Observamos que as hiperficções menos recentes apresentam apenas o texto e o *link*. As mais recentes, apresentam mais elementos, entre imagem e áudio. Entretanto, dentro da linha de tempo das hiperficções encontradas, de 1994 a 2009, a evolução dos elementos multissemióticos apresenta uma gradação por elemento. Assim, foram inseridos primeiro os *links*, depois a imagem e por último o áudio e as imagens dinâmicas.

Feito o comentário sobre o caráter multimodal nas hiperficções, é possível observar, a partir da catalogação, que as hiperficções mais recentes, entre 2000 e 2008, são as que apresentam um maior presença/quantidade de modalidades

comunicativas em sua construção. O romance, *Gabriela Infinita*, é uma exceção, pois foi escrita em 1995 e apresenta outras modalidades comunicativas como áudio.

A hiperficção é um gênero recente, assim como o avanço das tecnologias da comunicação. O surgimento da hiperficção é marcado pelo modelo hipertextual de escrita e o recurso do *link*, como podemos observar nas hiperficcões entre 94 e 2000. Este fato demonstra que o gênero foi sofrendo adaptações e tornando-se mais complexo ao longo do tempo e de acordo com os avanços tecnológicos. Desta forma, as hiperficcões mais multimodais poderão apresentar ao leitor não necessariamente um maior nível de complexidade de leitura, mas de complexidade de interação. Porém, para atestar este aspecto, nos caberia voltar esta pesquisa somente para os elementos multimodais, o que não se trata de nosso principal objetivo.

3.6 Dois casos específicos

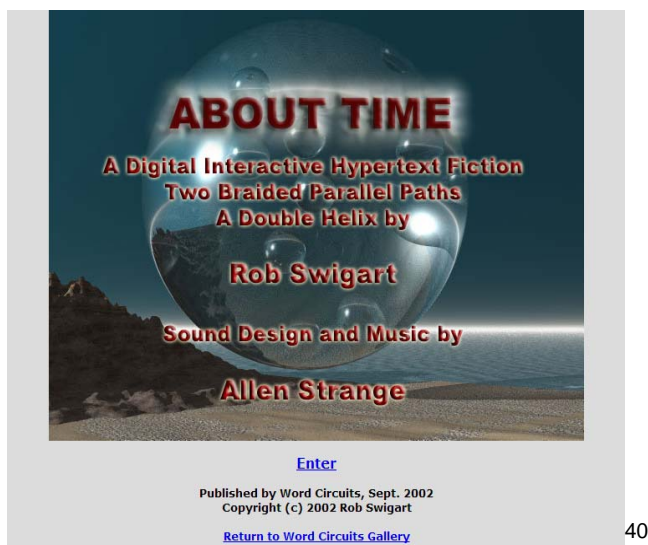
Levando em consideração os elementos das hiperficcões e a delimitação do gênero hiperficcional, elegemos duas hiperficcões para analisar mais profundamente os elementos que constroem o gênero. Estabelecemos, como critério de escolha, hiperficção que, por um lado, apresenta uma maior incidência de multimodalidade e, por outro, uma que apresenta menos incidência. Este critério³⁹ foi estabelecido para que possamos entender todas as potencialidades em termos de gênero que a hiperficção pode ter. Deste modo, as hiperficcões selecionadas são *About Time*, de Rob Swigart, publicada em 2002, e *Pentagonal: incluidos tú y yo*, de Carlos Labbé., publicada em 2001.

About Time é uma narrativa que envolve temas relacionados ao tempo. Está dividida em dois enredos paralelos e 3 (três) capítulos construídos a partir de *links* e de um menu de leitura. Para ler a narrativa até o fim, o leitor deve acessar as duas partes do enredo em todos os tópicos dispostos na página.

A primeira página se constitui como uma capa, assim como nos livros. É ilustrada e possui o título, o nome do autor e as referências de onde está publicado e o ano. Além disso, explicita o gênero e dá uma prévia de como será a construção da narrativa.

³⁹ Optamos por eleger hiperficcões que estivessem totalmente completas, sem páginas ou links falhos.

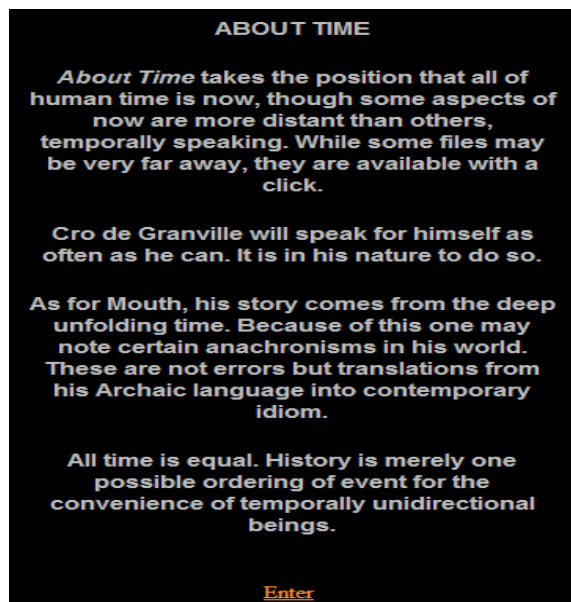
Figura 36 - About Time- Página Inicial



40

Desde a capa, é possível identificar que se trata de uma narrativa construída a partir de elementos do meio digital, pois é denominada como um hipertexto interativo digital. Ao clicar em *enter*, antes de começar a história, a hiperficção nos leva a uma página com uma introdução sobre a narrativa.

Figura 37 - About time- Introdução



41

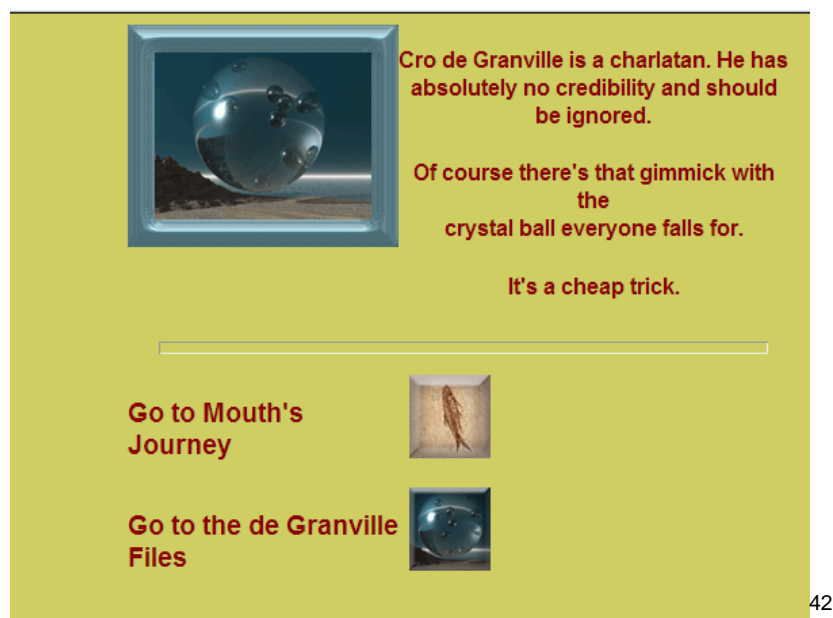
⁴⁰ Um hipertexto digital de ficção interativa. Dois caminhos paralelos traçados. Uma dupla hélice por Rob Swigart. Design de som e música por Allen Stranger

⁴¹ “Sobre o Tempo” assume a posição de que o tempo de todo humano é agora, embora, em alguns aspectos de agora estão mais distantes do que outros, temporalmente falando. Enquanto alguns arquivos podem estar muito longe, eles estão disponíveis com um clique.

Não se trata das instruções de uso que verificamos em hiperficções catalogadas, porém é uma forma de ambientar o leitor sobre os possíveis caminhos que ele poderá eleger em sua leitura. Neste momento, o leitor ainda não está inserido na narrativa, e dispõe do *link enter* para que possa acessá-la. Assim, a ambientação pode funcionar também como uma forma seletiva para o leitor, já que é possível desistir de ler a narrativa, caso a introdução não lhe tenha chamado a atenção.

A primeira página da narrativa de “About time” possui a mesma estrutura das narrativas de aventura solo. Dá opções de enredo entre as quais o leitor deverá eleger aquela de seu interesse para prosseguir com sua leitura.

Figura 38 - About Time-Opções de enredo



As opções são dispostas através de um texto, uma frase indicando uma faceta do enredo, e uma imagem com *link* para acessar a parte eleita. Porém, ao acessar o

Cro de Granville falará por si mesmo tantas vezes quanto puder. É de sua natureza fazê-lo. Quanto a boca, sua história vem do desdobramento do tempo profundo. Devido a isso pode-se notar certos anacronismos em seu mundo. Não há erros, mas traduções de sua linguagem arcaica em linguagem contemporânea.

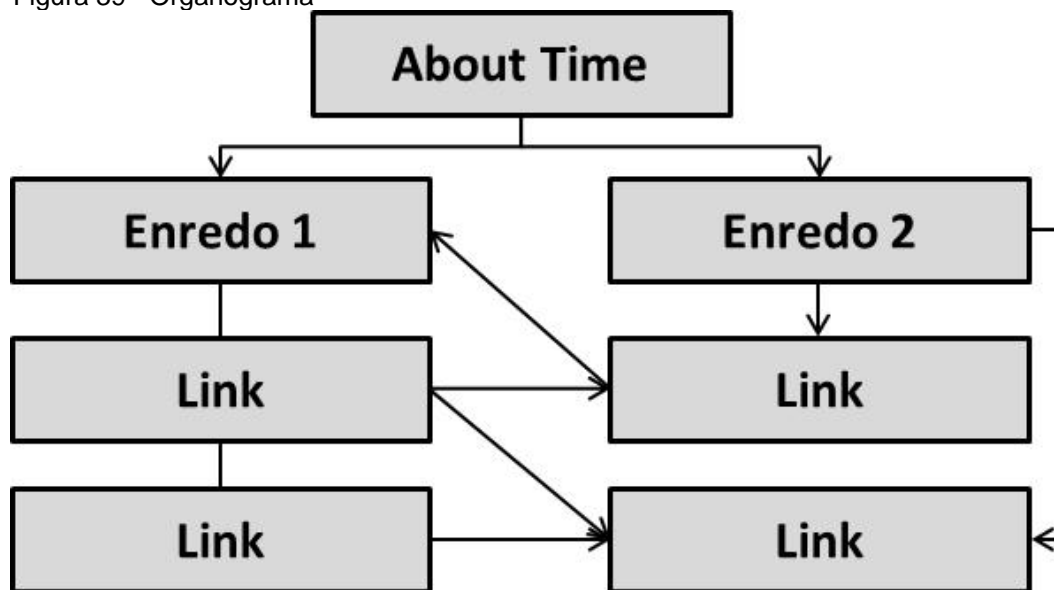
Todos os tempos são iguais. História é um evento meramente possível de ordenamento para a conveniência dos seres temporalmente unidirecionais.

⁴² Cro de Granville é um adivinho moderno. Ele fala e eles escutam. Ele nunca é ignorado. É claro que ele tem sua bola de cristal, um tipo intensificador de consciência. Isto serve bem a ele.

enredo escolhido, a próxima página já apresenta o *link* inserido no texto, através de palavras-chave. Isso indica que o leitor, dentro daquele enredo, possui mais opções de escolha de caminhos de leitura.

Fazendo uma analogia, podemos dizer que “About time” está construída como um sistema de organograma, em que há um enredo (o organograma mãe) e os caminhos a serem seguidos.

Figura 39 - Organograma



Entretanto, apesar de um organograma ser construído sobre uma ordem hierárquica, em “About Time” esta hierarquia se restringe apenas às opções de enredo. A partir daí, o leitor pode eleger qualquer *link* à sua disposição e intercalar a leitura entre os dois enredos.

Figura 40- About Time- Links na narrativa

**MOUTH'S JOURNEY
40,000 YEARS AGO
PART 1**

Mouth	Times were Tuber said, "You're a drizzle looney, Mouth."
Boat	Mouth was used to it. Ever since he was a little one wandering off on his own the big people had scratched at their temples with a long forefinger nail and tilted their heads with a grin. So he answered, "No matter, Tuber, whether I'm looney or not, is it? The world stays the same, mad or not. Hoppers hop, crawlers crawl. Whatever."
Tuber	"But you're building a what is it you call it? a boat , is what you're doing, Mouth. That's looney mad."
Unfolding	"Why? How'd you think we got here, Tuber?"
North	Tuber shrugged. "Got here?"
Flappy Things	"Don't you ever wonder where we came from?"
Leaving	Tuber frowned. "No. Why would I wonder that? We're here, that's all. This is unfolding , when the world is being made. We're dreaming we're being dreamed."
Termite	"Who's dreaming us?" Mouth asked patiently.
Legend	"We are, of course."
Wart & Frog	"Everybody came from somewhere else, Tuber. So the elders tell us. Long long ago."
Skink	"Well, sure. But that was long long ago, at the very end of time."
Times	Mouth gave up. "I may be mad, First Distaff Cousin Tuber, but sometimes you're thick as a root."
Rainy Season	
Nape & Pouch	
Discoveries	
Continents	
Busy	

43

⁴³ Os tempos como Tuber disse: " Você é uma garoa lunática, Boca ".

Boca foi usado para isso. Desde que ele vagava sozinho por si mesmo, as grandes pessoas tinham riscado em seus templos com uma longa unha dedo indicador e virou a cabeça com um sorriso. Então, ele respondeu: "Não importa, Tuber, se estou lunático ou não, não é? O mundo continua o mesmo louco ou não Hoppers hop. Restejador rasteja. Tanto faz. "

" Mas como é que você chama isso que você está construindo? Um barco, é o que você está fazendo, Boca. Isso é loucura. "

"Por quê? Como você acha que chegamos aqui, Tuber? "

Tuber encolheu os ombros. " Cheguei aqui? "

"Você nunca se perguntou de onde viemos? "

Tuber franziu o rosto. "Não. Por que eu iria querer saber isso? Estamos aqui, isso é tudo. Isto está se desenrolando, enquanto o mundo está sendo feito. Estamos sonhando que estamos sendo sonhado."

"Quem está nos sonhando? " Boca pediu paciência.

"Nós estamos, é claro."

"Todo mundo veio de algum outro lugar, Tuber. Então, os anciãos nos disserem. Há longo tempo atrás."

Um fato pertinente nesta hiperficção é que alguns *links* levam o leitor para páginas que não possuem mais *links*. Neste momento, o leitor deve optar por ler outras partes do enredo ou por mudar de enredo.

Figura 41 - About Time- Menu/Página sem *link*



Alguns dos *links* na narrativa são os mesmos apresentados no *menu*, porém, nem todos os tópicos do menu estão dispostos como *link* na narrativa e nem todos

"Bem, claro. Mas isso foi há muito tempo atrás, no final dos tempos. "

Boca desistiu. "Eu posso ser louco, Primeiro Distaff primo Tuber, mas às vezes você é grosso como uma raiz."

⁴⁴ O desdobramento acontece todos os dias. Ela envolve de um movimento elaborado, ou melhor, deslocamento, tempo-espaço contínuo, de modo que o espaço e o tempo são descontínuos e eles estão, juntos, não mais continuamente. Continuidade descontínua faz para o desdobramento como se ... Ah, deixa pra lá. Felizmente, desdobrando-se seriamente de forme disjuntiva só ocorre em raros e imprevisíveis intervalos , por isso que o deslocamento não é muito grave, pelo menos não mais de éons ou outros intervalos de tempo relativamente longos.

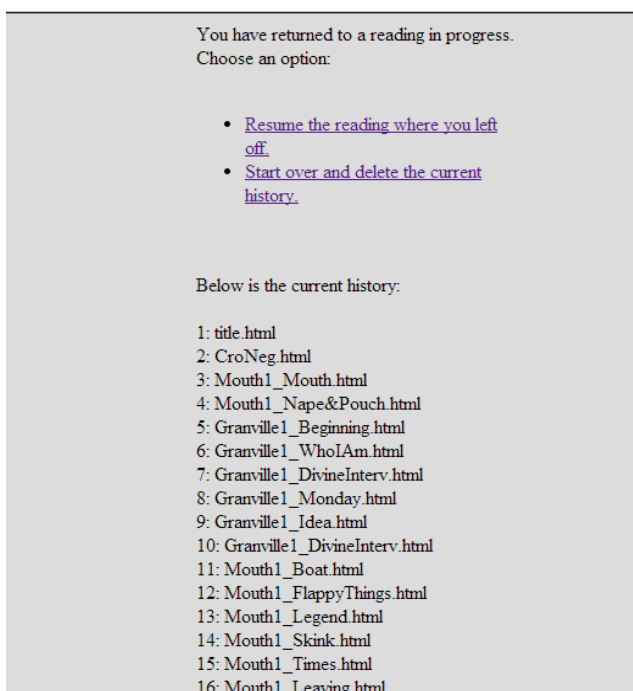
Boca, é claro, vive, ou viveu, durante esse tempo. É o que faz a sua história possível.

os *links* da narrativa são partes do menu. Em determinados pontos, há *links* que abrem uma nova página para o leitor, apresentando uma imagem e um áudio. Não estão ali por acaso, tanto a imagem como o áudio influenciam diretamente na construção narrativa. São recursos multimodais construindo a hiperficção.

Quando o leitor clica nos *links* e acessa as páginas escolhidas para leitura, a palavra com o dispositivo do link muda sua cor. Normalmente, os *links* são marcados pela cor azul e quando clicados ficam na cor roxa. Entretanto, além de possuir o recurso de marcar com uma cor diferente o *link*, “About time” cria uma página indicando todo o percurso de leitura feito pelo leitor, em ordem.

Este recurso serve para situações em que o leitor pode ter fechado a página intencionalmente ou não. Ademais, o leitor pode simplesmente ter elegido não ler o texto de uma só vez.

Figura 42 - About Time- Histórico



Deste modo, conforme a figura 42, a hiperficção cria um histórico e oferece ao leitor a opção de acessá-lo ou voltar ao começo da narrativa. Esses dados podem auxiliar nas estratégias de leitura do interlocutor. Além disso, podem ser pertinentes em uma pesquisa que proponha investigar os caminhos de leitura de cada leitor e as estratégias escolhidas para eleger cada *link*.

Verificamos que a hiperficção “About Time” explora bastante o seu recurso de construção textual, o *link*, promovendo uma leitura descentralizada, ou seja, não linear. Porém, ao ler e analisar mais profundamente suas diferentes páginas, é

possível afirmar que não se trata de uma leitura totalmente livre por parte do leitor. Na medida em que a hiperficção estabelece critérios para que esse prossiga em sua leitura, é perceptível certa forma de controle.

No caso da hiperficção “Pentagonal: incluídos tú y yo”, de Carlos Labbé, a narrativa não possui tantos elementos multissemióticos quanto “About Time”. Porém, o seu título já sugere que a narrativa é composta também pela eleição de caminhos. A hiperficção é composta também por uma capa, página de entrada, em que o caminho de acesso à narrativa encontra-se no título sob a forma de *link* na cor azul.

Figura 43 - Pentagonal- Página Inicial



[Pentagonal: incluidos tú y yo](#)

Por Carlos Labbé J.

Ao clicar no título, o leitor é levado para a imagem de um pedaço de jornal contendo uma notícia sobre um acidente. No texto da notícia, são dispostos cinco *links* diferentes. Por este motivo, se pode estabelecer a proximidade entre o título e o começo da narrativa.

Figura 44 - Pentagonal- Começo da narrativa



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.

Esses cinco *links* diferentes levam a cinco pontos de vistas, realidades e perspectivas sobre o fato da notícia. Mas a partir daí a hiperficção passa a utilizar somente o *link* na construção da narrativa. Não há mais nenhuma imagem nem áudio.

⁴⁵ Acidente deixa dois mortos e um ferido

Uma falha de freios haveria provocado a batida de um automóvel na antiga porta principal de um conhecido banco do centro da cidade. No acidente faleceram a astrônoma Miranda Vera, que conduzia o veículo, e uma jovem estudante ainda não identificada, que protegeu a um cachorro de rua. Segundo indicou o porteiro de um edifício das imediações ganhou feridas de consideração e foi levado a Posta Central

Figura 45 - Pentagonal- Estrutura narrativa

Adelante así y así comida de la humana que tiene aroma, pata en mi piel, placer. Adelante y rápido cuando no hay animales brillantes fríos que matan. Adelante, adelante, descanso. Madera del árbol viejo mojado, el estrépito, hacia el costado, adelante, la pata con sangre. Chupo. Un humano, [él en mi pata](#), me arde, sacudo y un [estrépito](#) de mí. Adelante, hacia el lado, a comida huele, arriba los palos de otra madera, no huelen, encima de la madera los humanos descansan, sostienen la comida, la comida cae hacia mí, chupo, no huele, está fría, hiere el oler y el comer, no se come pero es comida, la lengua está fría, [humano arriba hace ruido](#). cría de humano junto a él gime, pata de humano sobre mi pata, gruñe: perro asqueroso. 46

Assim como em About Time, os *links* demarcam o percurso de leitura mudando sua cor quando acionados. Dessa forma, se o leitor quiser recuperar a leitura feita, deve voltar às páginas anteriores e verificar os *links* já lidos através da cor. Não há uma página com um histórico com o “passo a passo” da leitura praticada.

Apesar de a única forma de interação nesta narrativa ser o *link*, “Pentagonal” possui outros gêneros dentro de seu próprio gênero. Ou seja, oferece um diálogo intergenérico e intertextual em determinado momento da narrativa, os textos são dispostos de uma forma que o leitor pode interpretar como e-mail, em função principalmente da presença de elementos característicos deste gênero.

Figura 46 - Pentagonal-gênero *e-mail*

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. 47

As mensagens podem estar dispostas no assunto, no destinatário ou até mesmo na data, mas podem-se reconhecer as partes que compõem a estrutura de

⁴⁶ Traduzido na Figura 18, nota 23.

⁴⁷ Traduzido na Figura 27, nota 31.

um e-mail na narrativa. Assim, em algumas passagens, a narrativa se constrói como uma troca de mensagens.

Não somente o e-mail emerge desta narrativa. Ela apresenta, também, partes de outros gêneros, como o decreto, por exemplo:

Figura 47 - Pentagonal- gênero decreto

15 de junio de 1813

Decreto de José Miguel Carrera: "Nosotros no debemos utilizar en nuestros ejércitos los signos y banderas con que se distinguen las tropas de los [tiranos](#). En su consecuencia, en lugar de la Bandera Española, que se ha usado hasta hoy, se substituirá la tricolor en la forma del modelo que se ha puesto en secretaría. Este glorioso distintivo, en honor del autor de la libertad, [presagiará eternamente](#) triunfos y glorias a la patria."

O *link*, em "Pentagonal" não é apenas uma forma de interação do leitor com o texto, mas também uma possibilidade de conduzi-lo para páginas externas, deslocando-o da narrativa. Um destes deslocamentos leva o leitor para outra hiperficção. "Two Five two, 253, é uma hiperficção do autor Geoff Ryman, publicada em 1996.

Figura 48 - Pentagonal- Intertextualidade

From:
To:
Date: system error
Subject:
 Ahora voy a seguir una misma rutina. Cada cierto tiempo voy a volver al computador y te escribiré lo que se me venga a la cabeza, sólo para molestarte y que te des cuenta que puedo seguir aquí, aguardando a que te asomes, con la suficiente calma como para inventar [una serie de historias burdas](#), porque si tú no quieres ponerte a trabajar, Estepa, yo no estoy dispuesto a hacer todo solo. Nuestra "Semiótica de la estrella en occidente" tendrá que esperar. (¿Te gusta el título para ponerte a trabajar, eh, niña chica? Apuesto que no, pero tú, porfiada, prefieres dedicarte a mandarme emails con una copia descarada de la [hipernovela](#) gringa [253 passengers](#), incluso tuviste el descaro de decírmelo una vez: quiero traducir esa página web y hacerla pasar por creación mía, ¿te imaginas? En Chile todos lo creerían; incluso algún torpe estudiante de literatura haría una tesis sobre mi obra y la revista de los libros me pediría entrevistas, ¿te imaginas? La joven estrella de la ciberliteratura.) Puaj.

48

⁴⁸ Agora vou seguir a mesma rotina. A cada certo tempo, voltarei ao computador e te escreverei o que me venha à cabeça, somente para te incomodar e para que se dê conta de que eu posso continuar aqui, aguardando que debruce, com a calma suficiente para inventar uma série de histórias grosseiras, porque si você não quiser trabalhar, Estepa, eu estou disposto a fazer sozinho. Nossa

Além do acesso a outras páginas, neste momento da hiperficção, o autor disponibiliza um *link* para uma página que contém conteúdos teóricos sobre o gênero hiperficção. O leitor que chega a este ponto tem a oportunidade de ler sobre o próprio gênero, dentro do que poderíamos chamar de deslocamento metalinguístico. Estes deslocamentos não são exclusivos das hiperficcões, uma vez que em Cortázar, no livro *O jogo da amarelinha*, os deslocamentos já estão presentes.

“Pentagonal” não possui um fim instituído, mas há *links* que levam o leitor para passagens que ele já leu. Deste modo, em determinado momento da narrativa, o leitor começa a fazer um movimento circular de leitura. É o próprio leitor que determina quando interromperá sua leitura. Isto poderá ocorrer quando for deslocado para um trecho já lido da narrativa. Ou, se insistir em clicar nos *links* ainda não lidos, poderá interromper sua leitura quando se der conta de que todos foram lidos. Apesar de a disposição do *link* ser de responsabilidade do autor, “Pentagonal” apresenta uma maior liberdade de leitura se for comparado com “About Time”. Esta hiperficção, ainda que não apresente um final, não é infinita, e o leitor não sofre nenhuma coerção entre a passagem de um trecho para outro, caso não clique em algum *link* específico.

Embora as duas hiperficcões exploratórias possuam distinções, a estrutura central de construção do gênero é pautada sobre a mesma base, o *link*. É notório que, ainda que não haja um longo espaço de tempo entre a publicação das duas hiperficcões, “About Time”, de 2002, possui uma estrutura mais complexa e faz uso de mais recursos multissemióticos que a hiperficção “Pentagonal”, de 2001. Isto nos mostra a relação das hiperficcões com os rápidos avanços tecnológicos. Entretanto, como se trata de um gênero, essas narrativas digitais têm como propósito comunicativo em comum a fruição de uma obra em seu sentido estético. Tal fruição se dá a partir de uma leitura deslocada de textos de ficção. Trata-se, portanto, de experimentar outro modelo de escrita e leitura, que explora os recursos do meio digital.

“Semiótica da estrela no ocidente” Terá que esperar. (Você gosta do título para começar a trabalhar, garotinha? Aposto que não, mas você, teimosa, prefere dedicar-se a me enviar e-mails com uma copia descarada da hipernovela grinca 253 passageiros, inclusive você teve o descaramento de me dizer uma vez: quero traduzir esta página da web e fazê-la passar por minha criação, imagina? A jovem estrela da cibercultura.) Puaj

3.7 Afinal, o que é Hiperficção exploratória?

A hiperficção está na *web* há pelo menos 20 anos, se consideramos que, em nosso *corpus*, a menos recente foi publicada em 1994. Assim, são lidas, escritas e estudadas, também, por este período de tempo. Já comentamos, ao descrever os dados, que alguns desses textos foram produzidos como uma forma de trabalho final de curso para disciplinas de escrita não linear. Este fato indica que os elementos hiperficcionais têm sido estudados e teorizados ao longo dos anos em que a hiperficção vem sendo criada e desenvolvida.

A partir de nossa revisão bibliográfica, pudemos perceber que há no meio acadêmico um número relevante de pesquisas que tratam de gêneros em ambiente digital ou da leitura nesse meio. A hiperficção é amplamente estudada quando se trata de escrita colaborativa, por exemplo. Entretanto, os trabalhos que versam sobre as hiperficções normalmente limitam-se a descrever somente suas características e a tecer comentários sobre a essa leitura. Com isso, percebemos a necessidade de estudar a hiperficção exploratória enquanto gênero, principalmente por crer que a compreensão do gênero textual é extremamente relevante para a leitura de textos.

Nossa análise, até o presente momento, preocupou-se em descrever as hiperficções e suas características, buscando, elementos que nos permitissem classificá-las como um gênero textual. Tal classificação, considerando as especificidades para ambiente digital, foi realizada a partir dos critérios de descrição de gêneros textuais, segundo Bakhtin (1997) e Marcuschi (2008).

Nossas análises também permitiram, além de caracterizar estas narrativas digitais dentro de um domínio discursivo e enquanto gênero, elaborar uma definição para o termo hiperficção exploratória. Deste modo, a hiperficção exploratória é um gênero textual em ambiente digital, multimodal e de tipologia predominantemente narrativa. Possui uma organização essencialmente hipertextual em cuja concepção o *link* é o elemento mais representativo. Isso porque, é através dele que a hiperficção se realiza. Por este motivo, diferencia-se da hiperficção colaborativa em que o leitor colabora com modificações, sugestões e acréscimos no enredo. Na hiperficção exploratória, o leitor explora os *links* dispostos pelo autor. Ainda que o leitor tenha a liberdade de escolha do *link*, não tem liberdade para modificar a obra.

A função do *link* é levar o seu leitor à contemplação da obra em uma experiência de leitura deslocada e não linear, obtendo como resultado a fruição do texto.

3.8 Implicações da leitura de hiperficção

Assumindo a leitura como uma atividade interativa, dentro da perspectiva sociointeracional, sabemos que o leitor está envolvido com autor e texto, no processo de interação. A interação do leitor com o texto exige que aquele ative os conhecimentos prévios, como enciclopédicos e de língua, e reconheça os aspectos contextuais e/ou pistas disponibilizadas pelo autor, empregando diferentes estratégias segundo suas necessidades. A leitura de uma hiperficção, um gênero do meio digital, não é distinta enquanto processo sociointeracional, pois envolve igualmente ativações de conhecimentos para outros gêneros e uso de estratégias.

Como disseminado em pesquisas acadêmicas recentes, acredita-se que os textos digitais concedem ao leitor uma nova e mais dinâmica forma de ler, visto que se trata de novos gêneros, com novos elementos. Esta ideologia está pautada em especulações acerca do texto digital, nem sempre apoiada em pesquisas empíricas descritivas sobre o processo leitor desses textos. Mas, em muitos casos, baseia-se em revisões bibliográficas sobre o tema. Mesmo assim, não podemos contrariar ou negar totalmente este posicionamento, uma vez que também não temos pesquisas que comprovem resultado contrário.

Porém, há também estudos que defendem a não novidade na leitura hipertextual. Apoiamo-nos nela, em alguns de seus argumentos para essas reflexões. Cascarelli (2007), uma das pesquisadoras que defende este aspecto, deixa claro em suas pesquisas que o hipertexto não é uma novidade, pois se trata de um modo de organização semelhante ao do nosso pensamento humano. Os textos impressos também apresentam a hipertextualidade e já sabemos lidar com esta organização. O meio digital apenas potencializa a hipertextualidade, pois disponibiliza recursos que deixam a leitura mais dinâmica em relação ao hipertexto impresso.

Feitas estas considerações, buscamos descrever, a partir das características da hiperficção e considerando-a um gênero textual em ambiente digital, quais possíveis implicações este gênero leva para a sua leitura. Deixamos claro que são conclusões prévias, diante da necessidade de pesquisas que comparem a leitura do

texto digital com a do texto impresso, para verificar as semelhanças e diferenças no ato de lê-los.

Assim, reconhecemos que ler uma hiperficção também envolve uma série de conhecimentos que o leitor deve ativar na interação com o texto. Segundo Lázaro e Vergnano-Junger (2012, p.191):

A compreensão textual está baseada na interação, na integração de elementos variados de fontes e suportes, como o conhecimento do leitor, a realidade sócio histórica, a interdiscursividade e intertextualidade com outros textos, o contexto e o próprio texto.

O meio digital e seus recursos dão à leitura um novo ritmo devido à velocidade com que as informações transitam.

São muitas as transformações sensoriais, cognitivas e perceptivas às quais o leitor se expõe. Por isso, a leitura de um texto digital favorece perspectiva multidirecional de leitura por parte do leitor (VERGANO-JUNGER, 2010). Desta forma, haverá um conjunto de habilidades, procedimentos e conhecimentos que o leitor precisará ativar para acessar a hiperficção.

As primeiras habilidades que podemos elencar referem-se às habilidades de conduzir a máquina, o computador. É notório que, para ler uma hiperficção, o leitor deve fazer uso de um computador, um tablet ou até mesmo um celular por meio do qual possa estar conectado à Internet. Portanto, é necessário saber manusear a máquina, afinal é através dela que o leitor acessa a hiperficção.

Associada à capacidade de manuseio do computador, o leitor precisa ter habilidades de navegação para transitar no meio digital. Esta habilidade está diretamente ligada ao conhecimento da *web*, dos diversos gêneros e suportes que nela se encontram, do significado de ícones, dos mecanismos de busca etc.

Já assumimos que o *link* é o elemento caracterizador da estrutura hiperficcional, mas não é um elemento exclusivo deste gênero. O *link* é um elemento constituinte do próprio meio digital e surgirá nos distintos suportes e gêneros em maior ou menor escala. Além disso, podemos arriscar afirmar que o *link* é o meio de transporte do meio digital, no sentido em que é responsável pela maioria dos deslocamentos. Basta recordarmos que, apesar de poder escrever o endereço eletrônico na barra de endereços em uma página da *web*, é através dos *links*, prioritariamente, que acessamos novas páginas e transitamos entre os gêneros de nosso interesse. Logo, se o leitor desconhece as funções do *link* no meio digital, a

sua navegação neste espaço é prejudicada. O mesmo ocorre com a hiperficção, pois, se o leitor desconhece a função do *link*, não sabe atuar diante desse gênero e de acordo com sua função social. Os propósitos comunicativos hiperficcionais não são, portanto, alcançados.

Além disso, as habilidades de navegação exigem um conhecimento sobre questões éticas e de segurança no meio digital. É preciso levar em conta que há uma política de privacidade, regras de convivência e questões de autoria de texto que precisam ser não somente estabelecidas para fins de conhecimento, mas para que sejam postas em prática ao navegar no meio digital.

Estas habilidades descritas devem estar em conexão com as habilidades da linguagem, como as verbais, relacionadas ao conhecimento linguístico, e as habilidades auditivas e visuais, relacionadas ao reconhecimento dos sons e leitura de imagens.

Podemos pensar nestas habilidades como um esquema de conjuntos e pertinência. As habilidades verbais, por exemplo, são necessárias a todas as outras habilidades, estando assim contidas em todos os outros conjuntos e sendo pertinentes a todos eles. O próprio ato de ligar o computador já exige do leitor habilidades de linguagem, pois ele entra em um estágio de interação com a máquina que se dá exatamente através da leitura, tanto dos textos que surgem na tela, quanto dos sons e imagens.

Se admitirmos que, para ler uma hiperficção é necessário que o leitor desenvolva este conjunto de habilidades descritas nos parágrafos anteriores e que envolvem elementos específicos do ciberespaço, podemos atestar que o leitor deve possuir certo nível de letramento para a leitura destas narrativas. Este letramento, no entanto, é construído a partir do desenvolvimento de habilidades essencialmente digitais, além do que já é referido para leitores convencionais. Por isso, podemos nomeá-lo letramento digital. Esta posição está em consonância com os pressupostos teóricos de Cassany (2006). O autor expõe que, de maneira geral, o letramento (digital) refere-se ao conjunto de habilidades, atitudes e conhecimentos requeridos para que haja comunicação utilizando-se da tecnologia eletrônica. Dentre estas habilidades, conhecimentos e atitudes, estão englobados os linguísticos, cognitivos, sociais e técnicos.

Assim, para que o leitor compreenda a hiperficção, é necessário pelo menos estar ambientado aos recursos tecnológicos que sustentam o gênero hiperficcional.

O uso da tecnologia já se faz necessário no sentido em que, como se trata de textos digitais, é preciso inserir-se neste ambiente para acessá-los. Para isso, o leitor já põe em prática as habilidades de manuseio da máquina e de navegação até chegar às narrativas digitais.

Porém, diferente do otimismo sobre a leitura em meio digital que artigos acadêmicos expõem, não é prudente de nossa parte afirmar que a leitura da hiperficção será diferente. As estratégias de leitura as quais a hiperficção requer, condizem com estratégias utilizadas para os textos impressos. Desta forma, o leitor da hiperficção também precisa compreender propósitos implícitos e explícitos nas narrativas. Além disso, a ativação dos conhecimentos prévios, a inferência, a criação e comprovação de hipóteses são estratégias de leitura às quais provavelmente o leitor de hiperficção recorre. Arriscamo-nos a afirmar que a criação e comprovação de hipóteses é uma estratégia leitora obrigatória para o leitor de narrativas digitais, pois, no processo de leitura e escolha dos *links*, as hipóteses surgem naturalmente. O próprio gênero e sua temática requerem que o leitor crie hipóteses que o guiem em sua trajetória pela narrativa.

Além de habilidades e estratégias, o leitor também necessita ativar a sua competência literária. Como já ressaltamos, classificamos a hiperficção como um gênero textual em meio digital cujo domínio discursivo é o literário. A competência literária refere-se à capacidade de interpretar e produzir textos literários. Para isso, é necessário o conhecimento das especificidades dos gêneros literários.

Quando o leitor possui uma competência literária desenvolvida, compreende e interpreta o texto a partir de seu contexto social, reconhece estilos, tipologias textuais, movimentos literários e gêneros. Esse lê criticamente a obra literária e pode relacioná-la a outros textos literários. Em suma, a competência literária pode ser encarada como mais uma habilidade requerida no processo. Tratando-se de um texto digital, esta competência deve ser desenvolvida em relação, também, a outros gêneros literários do meio digital. O leitor não somente relaciona a hiperficção a obras de ficção impressas, mas a outros gêneros do meio digital, como a hiperficção colaborativa, por exemplo. Enfim, a competência literária potencializa os processos de recepção do texto literário.

Portanto, a hiperficção exige do leitor habilidades e desenvolvimentos de competências que já são demandados por textos impressos, mas possuem especificidades devido ao meio digital e os recursos que este oferece. Por

consequente, para ler uma hiperficção, além do desenvolvimento das competências leitoras, é preciso desenvolver habilidades totalmente direcionadas ao uso de tecnologia, o manuseio do computador, a navegação na *web* e no meio digital. Não obstante, estas habilidades não nos parecem suficientes para afirmarmos que a leitura de um texto digital como a hiperficção é totalmente distinta da leitura de um gênero impresso. Com base no estudo realizado sobre gênero e na caracterização do suporte, assumimos que deve ocorrer uma adaptação da leitura já realizada em meios impressos ao meio digital e seus recursos. Pode ser que alguma estratégia de leitura seja mais potencializada que outra, porém, em princípio, são as mesmas em relação ao texto impresso: inferência, levantamento e confirmação de hipóteses, relacionamento de diferentes elementos multimodais, estabelecimento de relações intertextuais etc.

O que a hiperficção pode implicar de fato na leitura é o desenvolvimento de uma competência literária digital, visto que há textos produzidos efetivamente no meio digital e que não podem ser transpostos ao meio impresso, sem perder características próprias e imprescindíveis à sua atenção. Além disso, o meio digital pode implicar novas estratégias somente possíveis neste próprio meio. Porém, para teorizar a respeito, caberia um estudo, junto a sujeitos leitores, que desenvolvesse as questões envolvendo a competência literária, as estratégias de leitura, os gêneros do meio digital e o próprio meio.

3.9 Hiperficção exploratória e ensino

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão em constante avanço ao longo dos anos. Hoje em dia, as TICs são instrumentos integrantes na vida dos indivíduos em sociedades urbanas, já que a globalização permitiu a sua integração das TICs no dia a dia. Assim como nos bancos, nas empresas e nos transportes, as TICs foram inseridas também na educação, nas escolas. Os indivíduos na era digital estão ambientados com a dependência das TICs em seu cotidiano. Assim, torna-se mais que pertinente reconhecer a importância de um ensino escolar que leve em consideração o uso das TICs na sociedade e suas influências, trabalhando-as sobre uma perspectiva crítica. Por este motivo, ao pesquisar a Hiperficção exploratória, defendemos a pertinência da inserção deste gênero no ensino tanto de língua materna como estrangeira, para a formação de

leitores críticos. Isso porque se trata de um uso real da língua em uma situação comunicativa, com propósitos comunicativos, função social e especificidades que podem contribuir para enriquecer o letramento dos alunos.

Segundo Cascarelli (2009), o gênero não deve ser visto em sala de aula segundo parâmetros meramente estruturais, o que reduz o seu ensino ao trabalho com estruturas prefixadas. O mais relevante no ensino do gênero textual, além das estruturas prototípicas, deve ser a questão da flexibilidade dessas estruturas, assim como a exploração do trabalho linguístico do texto, a intencionalidade do autor em suas escolhas, as consequências de cada escolha para o sentido que o leitor constrói sobre o texto e o gênero.

Reportando este pensamento para um gênero específico, a hiperficção exploratória, defendemos que o seu ensino em aulas de língua, tanto materna como estrangeira, permite que todos os aspectos descritos por Cascarelli (2009) sejam contemplados com o adendo de se tratar de um gênero em ambiente digital. Sendo assim, o aluno passaria a reconhecer outros gêneros do ambiente digital que fazem também parte de sua realidade.

As TICs implicam diretamente novas formas de interação para a comunicação ou ressignificação de formas antigas e consolidadas. Segundo Silva ([19--], p.6)

A interatividade é a modalidade comunicacional que está na gênese da cibercultura: uma mais-valia comunicacional complexa, presente na mensagem e prevista pelo emissor que abre ao receptor possibilidades de resposta – expressão e diálogo. Representa um grande salto qualitativo em relação ao modo de comunicação de massa que prevaleceu até o final do século XX.

Por esse motivo, a hiperficção exploratória potencializa o ensino de gêneros textuais em ambiente digital. Trata-se de um gênero multimodal, através do qual o leitor entra em contato com diferentes formas de interação em um único gênero.

Como se trata de um gênero textual em ambiente digital, o ensino de hiperficção permite contemplar também o ensino sobre novos recursos e forma organizacional de escrita em meio digital. Fatores como a intencionalidade do autor em suas escolhas e a construção de sentido, por parte do leitor, são potencializados na medida em que o ensino da hiperficção permitir, por exemplo, a reflexão sobre o uso do *link* na escrita de textos digitais. Deste modo, a hiperficção é um gênero para o ensino de aspectos linguísticos e, também, uma ferramenta para promover o letramento digital.

Além disso, o uso da hiperficção exploratória no ensino de leitura promove o desenvolvimento da competência literária. O gênero não deve ser utilizado apenas como um pretexto para perguntas de compreensão leitora, mas com atividades de compreensão que englobem estratégias de leitura e a competência literária, contemplando as especificidades do gênero.

Como destacamos nas análises apresentadas, a hiperficção exploratória utiliza como recursos estruturais de construção do gênero elementos estritamente do meio digital. Este fato influencia diretamente no desenvolvimento da competência literária, uma vez que, ao contemplar as especificidades do gênero, o ensino através de hiperficções estaria desenvolvendo no aluno o letramento digital, promovendo sua inclusão digital, e ajudando-o a reelaborar suas relações com o objeto estético literário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura tem sido é um tema bastante abordado nos estudos de linguagem, principalmente por ser essencial nos processos de comunicação e interação verbal em nossa sociedade moderna. Porém, o cenário destas comunicações e interações têm se modificado com a evolução das tecnologias da informação e comunicação. As TICs estão cada vez mais presentes no dia a dia dos indivíduos, dentro dos bancos, bibliotecas, salas de aula etc. Por isso, ao tratar de informação e comunicação, os estudos de linguagem devem direcionar suas pesquisas a fim de explorar este novo cenário, as modificações e adaptações que a linguagem tem sofrido com este avanço tecnológico.

Assim como o mundo tem se adaptado e se transformado com as TICs, a literatura também vem sendo influenciada e ressignificada no meio digital. Mas muitos autores exploram o meio digital, a Internet, utilizando suas ferramentas e recursos como forma de criação literária. Podemos citar como exemplos as hiperpoesias e hiperficções.

Não foi foco de nosso estudo debater as questões de cânone literário para essas criações virtuais, porém é inegável que, assim como na literatura impressa, a função desses textos está voltada para a fruição, a contemplação do belo. Nosso interesse por literatura e o avanço recente das TICs, nos motivou a estudar textos que reunissem ambos os aspectos: o literário e o digital. Porém, precisávamos de um recorte, visto que uma pesquisa de mestrado nos exige um estudo mais profundo e objetivo em um reduzido lapso de tempo. Metodologicamente, optamos por pesquisar textos literários de ambiente virtual sobre os quais não se apresentavam muitos estudos, a fim de dar nossa contribuição científica aos estudos da linguagem. Por isso, optamos por exemplificar as hiperficções exploratórias cujo número de trabalhos não nos pareceu substancial.

A revisão bibliográfica sobre hiperficções nos indicou que não havia uma substancialidade na definição do termo nem um consenso sobre a questão do gênero textual. Embora estudos tratem de hiperficção, a delimitação mais precisa do conceito referia-se apenas às hiperficções colaborativas, ou seja, as de escrita colaborativa. Elaboramos, a partir disto, o nosso problema de pesquisa, ou seja, como a hiperficção se constituía enquanto um gênero textual e se era exclusivo do ciberespaço.

Deste modo, nossos objetivos de pesquisa centraram em descrever a hiperficção e suas características, a fim de verificar se ela se constitui como um gênero textual do ambiente digital, ou seja, construído essencialmente a partir do meio digital. Além disso, propomos discutir as implicações deste gênero para o ensino de leitura.

Nossa metodologia baseou-se, primeiro, na investigação da existência do *corpus* e sua catalogação de acordo com seus elementos, principalmente os multissemióticos. A partir desta catalogação, pudemos verificar as características que emergiam desses textos. Posteriormente, adotando a definição de gênero textual de Marcuschi (2005, 2008), estabelecemos os elementos que constituíam um gênero textual como critério para a análise das hiperficções. Assim, analisando estes elementos, poderíamos verificar se as hiperficções se constituíam realmente como gênero textual em ambiente digital.

Após traçar o nosso caminho de pesquisa, as análises demonstraram que as hiperficções possuem características recorrentes como tipologia textual narrativa predominante, uso do *link* como recurso de construção do texto e uso de elementos multimodais. Constatamos também, que a hiperficção apresenta semelhança com textos impressos, como as aventuras-solo baseadas em RPG. Por este motivo, não podemos afirmar que as hiperficções são exclusividade do meio digital. Como Marcuschi (2008) ressalta, os gêneros do meio digital podem ser adaptações de gêneros orais ou impressos, que se modificaram ou se ressignificaram com as TICs e o meio digital. Esse parece ser o caso do gênero hiperficcional.

Entretanto, a hiperficção exploratória como tal, só é concebida essencialmente no meio digital, devido à impossibilidade de sua impressão, por exemplo. Como se trata de um sistema de escrita hipertextual, não é possível determinar a ordem de leitura, de modo que é o leitor quem escolhe que caminho percorrer, ainda que o autor estabeleça limites. Além disso, o elemento formador da hiperficção exploratória é o *link*, um recurso da *web* que também não pode ser reproduzido no papel, ao menos, não da mesma forma, já que uma das suas principais características, além de deslocar o leitor entre páginas na *web* é o seu imediatismo.

Com a hiperficção caracterizada, investigamos se os textos catalogados possuíam os elementos que compõem e permitem o reconhecimento de um gênero textual. Assim, verificamos os propósitos comunicativos, a estrutura, o estilo e o

conteúdo das hiperficções, bem como sua função social, de acordo com os pressupostos teóricos de autores que tratam de gênero como Bakhtin (1997) e Marcuschi (2008). Constatamos que as hiperficções, além de recorrentes, possuem um propósito comunicativo definido que é o de narrar uma história de forma deslocada e, em alguns casos, descontínua, de forma que o leitor possa experimentar esta modalidade de leitura e a fruição literária. Chegamos a este resultado após avaliar que as hiperficções encontravam-se em *sites* de literatura digital, ou em páginas institucionais como forma de trabalho final em disciplinas de escrita não linear, sendo divulgadas como uma proposta diferenciada de texto narrativo.

A estrutura das hiperficções exploratórias pode ser delineada a partir da sua catalogação. Constatamos que a base de todas é o *link*. Além disso, a tipologia textual recorrente é a narração, mesmo que as hiperficções apresentem confluência com outros gêneros dentro de sua construção narrativa. Além disso, fazem uso de elementos multissemióticos, como imagem e som, ainda que as hiperficções menos recentes não apresentem estes elementos com frequência.

O estilo da hiperficção exploratória diz respeito a como o autor dispõe os *links* e que elementos eleger para dispor. Desta forma, o *link* pode aparecer em palavras dentro das narrativas, em imagens, em ícones que indicam algum som, etc. O seu conteúdo é formado basicamente por narrativas com tom de mistério, fatos do cotidiano, histórias amorosas, de ficção científica ou dilemas existenciais.

Depois de verificar estes elementos, pudemos concluir que a função social da hiperficção exploratória, assim como em textos literários impressos, é a fruição da obra, a sua contemplação.

Portanto, pudemos determinar que a hiperficção exploratória trata-se realmente de um gênero textual, pois possui uma função social, exerce um papel comunicativo e é uma forma de ação social, relativamente estável. Além disso, é um gênero textual em/de ambiente digital porque somente se realiza como tal neste ambiente, não sendo possível a sua construção em outro ambiente devido à necessidade do *link* e dos recursos multimodais.

Atendendo aos objetivos de pesquisa propostos, definimos a hiperficção exploratória como um gênero textual em ambiente digital, mais precisamente narrativas de ficção multimodais de estrutura hipertextual, nas quais o *link* é o elemento fundamental para sua construção. Defendemos, também, que, para a

leitura deste gênero, o leitor precisa ter habilidades referentes ao ambiente em que o gênero se encontra, além da tecnologia de acesso a este ambiente.

As hiperficções exploratórias se desenvolveram ao longo dos avanços tecnológicos que permitiram a inserção de novos elementos em sua construção. Quando começaram a ser produzidas, enquadravam-se aos limites do próprio meio digital. Assim, pudemos constatar que as hiperficções menos recentes centram-se basicamente no recurso do *link*. Por sua vez as hiperficções mais recentes fazem uso de diferentes elementos multissemióticos na construção do gênero. Este uso foi inserido gradualmente, de acordo com os avanços tecnológicos, como relatado na análise. Deste modo, consideramos que o gênero hiperficção ainda é emergente, no sentido em que pode ser produzido com mais recorrência e sofrer novas alterações com incrementos do meio digital. Porém, a atualidade das hiperficções exploratórias denuncia que não há grandes produções deste gênero, nas línguas em que pesquisamos. Cabe um estudo mais profundo do tema e um trabalho de pesquisa e busca mais especializado a fim de que seja possível verificar se realmente não há um fomento na produção de hiperficção exploratória nos dias de hoje. Os poucos estudos sobre a hiperficção exploratória também contribuem para a não difusão do gênero. Além disso, as hiperficções disponíveis apresentam distorções e falhas devido ao caráter efêmero do meio digital. Percebemos que dentre as hiperficções catalogadas, um grande número apresenta em sua composição páginas que já não estão disponíveis, *links* quebrados, imagens ou sons faltando. Este fato influencia diretamente na leitura do gênero, pois o torna incompleto. Assim, ainda que o trabalho com hiperficção em sala de aula seja relevante para o ensino de gêneros em ambiente digital, o desenvolvimento de competências, a promoção do letramento e inclusão digital, conforme explicitamos no capítulo anterior, não será um trabalho fácil devido a estes problemas.

Vale ressaltar, mais uma vez, que, ao tratar de leitura em meio digital e meio impresso, ainda que a leitura de uma hiperficção implique diferentes estratégias leitoras e habilidades distintas, não podemos afirmar que ler uma hiperficção é um processo totalmente distinto da leitura de um gênero impresso, por exemplo.

Esta dissertação concentrou-se apenas em delimitar o gênero e estabelecer sua definição. No entanto, considera-se a questão da leitura em meios e suportes variados de grande pertinência para os estudos de linguagem, principalmente pelo fato de que, na academia circulam posicionamentos de que a leitura em meio virtual

é inovadora. No entanto, tais posições não são conclusivas, uma vez que nem sempre estão pautadas em um estudo empírico acerca do problema, mas apenas em revisões teóricas de estudos que previam esta inovação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F.S. *O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o role playing game*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/94985074/O-QUE-NAO-E-UM-RPG-POLEMICA-E-PRODUCAO-DE-SENTIDOS-EM-DISCURSOS-SOBRE-O-ROLE-PLAYING-GAME-Fabio-Sampaio-de-Almeida-2008>>. Acesso em: 14 jan. 2014.
- ALONSO, C. L. La Hiperficción, entre tecnología y Literatura. In: LORENZO Hervás, 2011. Disponível em: <http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/11530/1/20_10_lopez_alonso.pdf>. Acesso: 03 jan. 2014.
- AMERIKA, M. *Grammatron*. Disponível em: <http://www.grammatron.com>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- ANDRADE, M.R.D; CARNEIRO, C.R. *A utilização do RPG – Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita*. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/146-4.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2014.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: _____. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p.277-289
- BELLEI, S.L.P. Literatura e(m) hipertexto. *Letras hoje*, Porto Alegre, v.45, n.2, p.56-61, 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/7526/5396>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- BENEDETTI, M. *Mercury*. Disponível em: <http://www.ugcs.caltech.edu/~benedett/lit>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- BENTES, A.C. Linguística textual. In: _____.; MUSSALIN, F. *Introdução à linguística: domínios e fronteiras*. São Paulo: Cortez, 2001. v.2, p.245-288
- BOLTER, J.D. Ficción Interactiva. In: _____. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco libros, 2003.
- BUGAY, E.L.; ULBRICHT, V. R. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000. p.41-89.
- CARRICABURO N. *La hiperficción en español, un fenómeno que se está iniciando*. Disponível em: <http://congresosdelalengua.es/cartagena/ponencias/seccion_2/25/carricaburo_norma.htm>. Acesso em: 03 jan. 2014.
- CASTELA, G.S. *A leitura e a didatização do (hiper)texto eletrônico no ensino de espanhol como língua estrangeira (e/le)*. Tese (Doutorado em Letras Neolatinas) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. 3. ed. Trad. de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CHARTIER, R. Língua e leitura no mundo digital. In: _____. Os desafios da escrita. São Paulo: Edunesp, 2002.

CHECA, E. *Como el cielo los ojos*. Disponível em: <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>>. Acesso em: 03 jan. 2014

COELHO, A.C.S. La literacidad eletrônica y el hipertexto: los caminos de la literatura digital. *Logos 32 Comunicação e Audiovisual*, n.1, 2010. Disponível em: <<http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=212996>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

COMNWAY, M. 8 Minutes. Disponível em: <http://ezone.org/ez/e7/articles/conway/8min.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

_____. *Girl Birth WaterDeath*. Disponível em: <http://ezone.org/ez/e2/articles/conway/jump1.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

COSCARELLI, C. V. *Gêneros textuais na escola*. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2009/12/artigo051.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

_____. *Leitura, literatura e hipertextualidade*. In: *Veredas de Rosa III*. Belo Horizonte: CESPUC, 2007. Disponível em: <<http://www.letras.ufmg.br/carlacoscarelli/publicacoes/GRosa.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

COSTA, S. R. Leitura e escritura de hipertextos: implicações didático-pedagógicas e curriculares. *Veredas – Revista de Estudos Lingüísticos*, Juiz de Fora, v. 4, n. 1, p. 43-49, jan./jun. 2000.

CRAIN, L. *Blue Rooms*. Disponível em: <http://faculty.vassar.edu/mijoyce/LCrain/welcome.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

CRAVEN, J. *In the changing room*. Disponível em: <http://wordcircuits.com/gallery/changing/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

DENYER, M. *La lectura: una destreza pragmática y cognitivamente activa*. España: Universidad Antonio de Nebrija, 1999.

DOUGLAS, J. Y. Lacunas, mapas e percepção: o que os leitores de hipertextos (não) fazem. Tradução Sérgio Bellei. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v-45, n.2, p.17-30, 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/7524/5394>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

ECHEVERRÍA, B. *Ana*. Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyecto/sen/0001/final/ana/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

FELIPPE, M.A.S. *Leitura e Internet: o leitor imerso em bytes*. *Hipertextus*, n.4, 2010. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume4/Mara-Alice-Sena-FELIPE.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

FERREIRA, R.S.S.; FELIPPE, M.A.S. Discursos e suportes literários informatizados atribuem a autor e leitor novos papéis? *IPOTESI*, Juiz de Fora, v.14, n.1, p.21-30, 2010. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaipotese/files/2009/10/Discursos-e>

suportes-liter%C3%A1rios-informatizados-atribuem-a-autor-e-leitor-novos-pap%C3%A9is.pdf> Acesso em: 03 jan. 2014.

FILLOLA MENDONZA, Antonio. *La utilización de materiales literarios en lenguas extranjeras: aspectos didácticos de lengua y literatura*. Zaragoza: Publicaciones ICE/Universidad de Zaragoza, 2002. p. 109-140.

FREIRE, P. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez, 2006.

FRENKEL, V. *The body missing Project*. Disponível em: <http://www.yorku.ca/BodyMissing/intro.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

FURTADO, J.A. Hipertexto revisted. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v.45, n.2, p.31-55, 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/7525/5395>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

GACHE, B. *Wordtoys*. Disponível em: <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

GALEMBECK, P.T. *A Linguística textual e seus mais recentes avanços*. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/ixcnlf/5/06.htm>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

GARCIA, D. *Heartbeat*. Disponível em: <http://aleph-arts.org/art/heartbeat/index.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

GODAYOL, B.E. *Sinferidad*. Disponível em: <http://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

GOIBURU, L.O.; PUEYO, A.S. *Puntos de Vista*. Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/puntosdevista/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

GUTIERREZ, J.B. *Condiciones extremas*. Disponível em: <http://pendiente-demigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

HEINE, L.M. B. Uma quarta fase da linguística textual? In: CELLI, 4. *Anais*. Disponível em: <<http://www.cielli.com.br/downloads/528.pdf>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

JACKSON, S. *My body a wunderkammer*. Disponível em: <http://www.altx.com/thebody>>. Acesso em: 03 jan. 2014

JOYCE, M. *Twelve Blue*. Disponível em: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

KAYNA, M. *Laberintos Sazonais*. Disponível em: <http://www.labirintos-sazonais.com/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

KIRCHOF, E. R. Narrativa e Hipertexto. In: *III ENALLI*, p. 97-103 Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/4ad29d8d-33a1-4138-8bef-03888abd48dd/24642.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

KLEIMAN, A. *A interação pela linguagem*. São Paulo: Contexto, 2000.

_____. Abordagens da Leitura. *Scripta*, Belo Horizonte, v. 7, n. 14, p. 13-22, 2004.

- KLEIMAN, A. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____. *Hipertexto e construção de sentido*. *Alfa*, São Paulo, v. 51, n.1, p. 23-38, 2007.
- _____. *Modelos teóricos: fundamentos para o exame da relação teoria e prática na área de leitura*. Leitura, ensino e pesquisa. 2. ed. São Paulo: Pontes, 1996.
- _____. *Oficina de leitura: teoria e prática*. São Paulo: Pontes, 2004.
- _____. *Texto e coerência*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- _____. *Texto e Leitor. Aspectos Cognitivos da Leitura*. 13. ed. Campinas: Pontes Editores, 2010. v.1, 82 p.
- _____. *Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura*. 6. ed. São Paulo: Pontes, 1999.
- _____; ELIAS, V.M. *Ler e compreender os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto, 2007.
- KOCK, I. *O texto e a construção do sentido*. São Paulo: Contexto, 1997.
- LABBÉ, C. *Pentagonal: incluídos tú y yo*. Disponível em: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- LASEN, D. *Stained word window*. Disponível em: <http://www.wordcircuits.com/gallery/stained/index.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- LAZARO, R.S.; VERGNANO-JUNGER, C. S. A internet como fonte de textos para o ensino de e/le: alterações na transposição didática de textos virtuais. *Educere et Educare* (versão eletrônica), v. 7, p. 188-208, 2012.
- LEFFA, V. J. O conceito de leitura. In: _____. *Aspectos da leitura*. Porto Alegre: Sagra: DC Luzzatto, 1996. p. 9-24.
- LEITE, B. R. V.; PAULA, K. C.S; VERGNANO-JUNGER, C.S. Monitoramento leitor do projeto interleituradas: implicações e contribuições para o letramento na era digital de futuros professores de espanhol LE. *Revista Contemporânea de Educação*, v. 7, p. 91-105, 2012.
- LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- LIMA, F. C.; VERGNANO-JUNGER, C. *A educação na era digital: formação de leitores de E/LE através do mundo virtual*. p. 15-25, Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/xiicnlf/06/02.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2014.
- LINHART, S. *The luminous dome*. Disponível em: <http://www.stephen.com/button/luminous.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- LORENZO, I.; ARA, I. *Nada tiene sentido*. Disponível em: http://www.unav.es/digilab/proyctosenl/2002/nada_tiene_sentido/>. Acesso em: 03 jan. 2014
- MAGNABOSCO, G.G. Hipertexto e gêneros digitais: modificações no ler e escrever? *Conjectura*, Caxias do Sul, v.14, n.2, p.49-63, 2009. Disponível em:

<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/14/13>>. Acesso: 03 jan. 2014.

MAINGUENEAU, D. *Análise de Textos de Comunicação*. São Paulo: Ed. Cortez, 2001.

_____. *Pragmática para o discurso literário*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MALLOY, J.; MARSHALL, C. *Foward anywhere*. Disponível em: <http://www.csd.tamu.edu/~malloy/html/beginning.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

MARCUSCHI, L.A. *A coerência no hipertexto*. Palestra proferida no I Seminário sobre o Hipertexto: demandas teóricas e práticas. Recife: [s.n.], 2000.

_____. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, B.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S (Org.). *Gêneros Textuais reflexões e ensino*. São Paulo: Parábola, 2011. p. 17-31.

_____. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). *Gêneros textuais e ensino*. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

_____. *Hipertexto: definições e visões*. Recife: UFPE, 2000b. Mimeografado.

_____. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. Línguas e Instrumentos Linguísticos. *Alfa*, Campinas, n.3, p.21-45, 1999

_____. *Produção de texto, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

_____; XAVIER, A C. *Hipertextos e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MAY EE, Wong. *Heat*. Disponível em: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/heat/index.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

MENG, W.L; KEVIN, L.K.Y. *Red Sorghun*. Disponível em: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/2stories/entry.htm>>. Acesso em: 03 jan. 2014

MESQUITA, S. *18:30*. Disponível em: <http://www.samirmesquita.com.br/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

_____. *Dois palitos*. Disponível em: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

MIGLIOLI, S; BARROS, M. Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, ano 18, n. 29, 2013/1. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/12963/9519>>. Acesso em: 22 mar. 2014.

MOITA LOPES, L. P. *Um modelo interacional de leitura. Oficina de linguística aplicada: a natureza social e educacional dos processos de ensino-aprendizagem de línguas*. Mercado de Letras: Campinas, 1996.

- MONTEIRO, Angélica Araújo de. Viagem por trilhas: A leitura Hipertextual. *Revista Literis*, n.5, 2010. disponível em: <<http://revistaliter.dominiotemporario.com/doc/VIAGEMPORTRILHASANGELICA.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014.
- MONTES, M. *Desde aqui*. Disponível em: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/desde aqui/index.htm>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- NIELSEN, J; LORANGER, H. *Usabilidade na web: projetando websites com qualidade*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.
- NOVAES, T. D. Leitura no suporte impresso e digital: avaliação de compreensão. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIN, 7., 2011, Curitiba. *Anais*. Curitiba: [s.n.], 2011. p.4191-4200. Disponível em: <http://www.abralin.org/abralin11_cdrom/artigos/Tatiani_de_Novaes.PDF>. Acesso em: 03 jan. 2014.
- OLAIZOLA, A.E. *Um relato de amor/desamor*. Disponível em: http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PAJOLA, M.A. *Tristessa*. Disponível em: <http://www.quattro.com.br/tristessa/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PALACIOS, M. *A dama de espadas*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/dama/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- _____. Jornalismo literatura: Combinando pesquisas com experiências didáticas. *Revista Texto digital*, ano 2, n.1, 2006. Disponível em <<http://www.textodigital.ufsc.br/num02/palacios.htm>>. Acesso em: 18 maio 2014
- PAVÃO, Andrea. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG)*. Disponível em: <<http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-artigo-PAVAO-Andrea.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PAVIC, M. *The glas Sanil*. Disponível em: <http://www.wordcircuits.com/gallery/glasssnail/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PAZ, M. *Desfocado*. Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/desfocado/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PEÑALBA, P. G. *¿Quién es Luiz Durán?* Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/luisduran/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PETRUCCI, Armando. Ler por ler: um futuro para a leitura. In: CAVALLO, G.; CHARTIER, R. *Historia da leitura no mundo ocidental*. São Paulo: Ática, 1999. v. 2.
- POHL, Frederik. *Gateway*. Disponível em: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/2stories/door.htm>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PRYLL, R. *Mentiras*. Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/memorias/>>. Acesso em: 03 jan. 2014
- PULLINGER, K. *Alicia Inanimada*. Disponível em: <http://www.inanimatealice.com/languages.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

RABYD, B. *Sunshine*, 69. Disponível em: <http://www.sunshine69.com/noflash.html>>. Acesso em: 03 jan. 2014

RAMÍREZ, F. *Trincheras de Mequinenza*. Disponível em: http://bib.cervantesvirtual.com/bib/porta/litElec/Trincheras_de_Mequinenza_Felix_Remirez/>. Acesso em: 03 jan. 2014

_____. *Uma contemporânea historia de Caldesa*. Disponível em: http://bib.cervantesvirtual.com/bib/porta/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/>. Acesso em: 03 jan. 2014

RODRIGUEZ, J. *Gabriela Infinita*. Disponível em: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm>. Acesso em: 03 jan. 2014

RODRIGUEZ, J.A. *Golpe de Gracia*. Disponível em: <http://www.javeriana.edu.com/golpedegracia/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

ROJO, R. Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. In: MEUER, J.L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. *Gêneros, teorias, métodos, debates*. São Paulo, Parábola, 2005. p.184-207.

RÖSING, T. RETTENMAIER, M. Leitura e hipertexto: a lição da literatura infanti-juvenil. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v.43, n.2, p.36-39, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/4751/3580>>. Acesso em: 03 jan. 2014.

RUIZ, J.A.R. *El relato Digital. Hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Editorial Libros de Arena, 2006.

RYMAN, G. *253 passengers*. Disponível em: <http://www.ryman-novel.com/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

SÁNCHEZ, A. *El aprendiz de detective*. Disponível em: http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/aprendiz_detective/>. Acesso em: 03 jan. 2014

SANS, V.M. *La hora chungu*. Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/lahorachungu/>>. Acesso em: 03 jan. 2014

SANTAELLA, M.L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imerso*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Ana Cristina. A leitura do gênero literário: sua inserção nas aulas de espanhol como língua estrangeira. In: SANT'ANNA, Vera Lúcia de Albuquerque; JUNGUER, Cristina de S.; FERREIRA, Ângela Marina Chaves (Org.). *Língua Espanhola*. v. 1. Disponível em: www.letras.ufmg.br/hispanistas/hot/lingua_espanhola.pdf. Acesso: 23 ago. 2010.

_____. *Didática da literatura no ensino de E/LE: teoria e prática*. Disponível em: <www.letras.ufmg.br/espanhol/Didática%20da%20literatura.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2010.

_____. El texto literario y sus funciones en la clase de E/LE: de la teoría a la práctica. In: ANUARIO Brasileño de Estudios Hispánicos: Suplemento Jubileo de

Plata de la APEERJ, Brasilia: Embajada de España en Brasil, Consejería de Educación, 2007. p. 33-45.

SANTOS, Ana Cristina. El texto literario: aportaciones a la enseñanza del español como lengua extranjera. In: seminario de dificultades específicas para la enseñanza del español a lusohablantes, 6., 1998, São Paulo. *Actas*. São Paulo: Consejería de Educación y Ciencia de la Embajada de España, 1998. p. 82-90.

_____. El texto literario: su importancia en la enseñanza y aprendizaje de E/LE. In: BENÍTEZ PÉREZ, Pedro; ROMERO GUILLEMAS, Raquel (Coord.). *Actas del I Simposio de Didáctica Español para Extranjeros: Teoría y Práctica*. Rio de Janeiro: Associação Hispano Brasileira Instituto Cervantes, 2004. p. 82-93.

SAVITSKAIA, G. *El reino de los espejos torcidos*. Disponível em: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/espejos/>. Acesso em: 03 jan. 2014

SILVA, A. C. B. A literatura na era digital. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 12., 2011. *Anais*. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/anais/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC1118-1.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2014

SILVA, A.M.P. *Processos de ensino-aprendizagem na Era Digital*. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-processos-ensino-aprendizagem.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2014

SPALDING, M. *Um estudo em vermelho*. Disponível em: <http://www.hiperconto.com.br/>. Acesso em: 03 jan. 2014

SWIGART, R. *About Time*. Disponível em: <http://www.wordcircuits.com/gallery/abouttime/>. Acesso em: 03 jan. 2014

VERGNANO-JUNGER, C. S. Elaboração de materiais para o ensino de espanhol como língua estrangeira com apoio da Internet. *Calidoscópico*, São Leopoldo, RS, v. 8, p. 24/3-37, 2010.

_____. Lectura mediada por ordenador: implicaciones en la actividad universitaria. *MOARA*, v. 30, p. 73-92, 2008.

VOUILLAMOZ, N. *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, 2000.

WILKS, C. *Talispin*. Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/wilks_tailspin/Tailspin.html. Acesso em: 03 jan. 2014

XAVIER, A. C. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. S. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. *O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Tese (Doutorado em Linguística) - Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP, 2002.

Hiperficção		Veículo	Link na narrativa	Imagem			Som				Idioma	Norma de Uso	Endereço
Título/autor	Ano	Descrição	sim / não	sim / não	c/link	tipo	sim / não	local			Ing/port/esp	Regra/instrução	
					sim / não	Estática/Dinâmica/S/img		Pág	link/	img			
18:30/ Samir Mesquita	2007	Site domínio pessoal	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Português	Não possui	http://www.samirmesquita.com.br/
Damascene/ Milorad Pavic	1998	Site de literatura	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://ezone.org/damaskin/
Sunshine'69/ Bobby Rabyd	1996	Site domínio pessoal	Sim	Sim	Sim	Estática	Sim	Não	Sim	Sim	Inglês	Instrução	http://www.sunshine69.com/noflash.html
¿Quién es Luis Durán?/ Pello Gutiérrez Peñalba	2000	Site de projeto em lit. digital/institucional/projeto final	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Instrução	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/luisduran/
253/ Geoff Ryman	1996	Site domínio pessoal	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.ryman-novel.com/
8 Minutes / Martha Conway	1997	Site de literatura	Não	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://ezone.org/ez/e7/articles/conway/8min.html

A dama de espadas/ Marcos Palacios.	1998	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Sim	Sim	Não	Não	Português	Instrução	http://www.facom.ufba.br/dama/
About Time/ Rob Swigart	2002	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Sim	Sim	Sim	Inglês	Instrução	http://www.wordcircuits.com/gallery/abouttime/
Alicia Inanimada/ Kate Pullinger	2005	Site domínio pessoal	Não	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Sim	Sim	Sim	Espanhol	Não possui	http://www.inanimatealice.com/languages.html
Ana / BEATRIZ ECHEVERRÍA	2000	Site de projeto em lit. digital/ institucional /projeto final	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Regras	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/ana/
Blue Rooms/ Liz Crain	2000	Site de projeto em lit. digital/ institucional	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://faculty.vassar.edu/mjoyce/LCrain/welcome.html
Como el cielo los ojos/ Edith Checa	2009	Site institucional / biblioteca virtual	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052
Condiciones extremas/ Juan B. Gutierrez	1998	Site de literatura	Não	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html

Desde Aquí/Monica Montes	2001	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Dinâmica	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Instrução	http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/desde aqui/index.htm
Desfocado/Mauro Paz	não id	Site de projeto em lit. digital	Não	Sim	Sim	Dinâmica	Não	Não	Não	Não	Português	Instrução	http://www.literaturadigital.com.br/desfocado/
Dois palitos/Samir Mesquita	2007	Site domínio pessoal	Não	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Não	Sim	Sim	Português	Não possui	http://www.samirmesquita.com.br/dois palitos.html
Earth Revisted/Jervais	não id	Site de literatura	Sim	Não	S/lmg	S/lmg	Sim	Sim	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/er/Home.htm
El aprendiz de detective/Alberto Sánchez	2000	Site de projeto em lit. digital/institucional/projeto final	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Regras	http://www.unav.es/digital/proyectedigital/0001/final/aprendiz_de_detective/

El reino de los espejos torcidos/ Galina Savitskaia	2000	Site de projeto em lit. digital/ institucional /projeto final	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/espejos/
Forward anywhere/ Judy Malloy e Cathy Marshall	não id	Site de literatura	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.csdl.tamu.edu/~malloy/html/beginning.html
Gabriela Infinita/ Jaime Alejandro Rodríguez	1995	Site de projeto em lit. digital	Não	Sim	Sim	Estática	Sim	Sim	Sim	Não	Espanhol	Não possui	http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm
Gateway/ Fred erik Pohl	não id	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/2stories/door.htm
Girl Birth Water Death/ Martha Conway	1995	Site de literatura	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://ezone.org/ez/e2/articles/conway/jump1.html
Golpe de Gracia/ Jaime Alejandro Rodríguez	não id	Site de projeto em lit. digital	Não	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Sim	Sim	Sim	Espanhol	Regras	http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/
Grammatron/ Mark Amerika	2000	Site de projeto em lit. digital/	Sim	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Não	Sim	Não	Inglês	Instrução	http://www.grammatron.com

		institucional											
Heartbeat/ Dora Garcia	2009	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://aleph-arts.org/art/heartbeat/index.html
Heat/ Wong May Ee	não id	Site de literatura	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/heat/index.html
In the changing room/ Jackie Craven	1998	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://wordcircuits.com/gallery/changing/
La hora chungu/ Virginia Martínez Sanz	2000	Site de projeto em lit. digital /institucional/projeto final	Sim	Sim	Não	Dinâmica	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/lahorachungu/
Labirintos Sazonais/ Maurem Kayna	2013	Site de literatura	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Português	Instrução	http://www.labyrinthos-sazonais.com/
Memórias/ Não identificado	2000	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/memorias/

Mentiras/ Richard L. Pryll Jr. Tradução: José Luis Orihuela	1994	Site de projeto em lit. digital	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/memorias/
Mercury / Michael Benedetti	não id	Site de projeto em lit. digital/institucional	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.uccs.caltech.edu/~benedett/lit
My body, a wunderkammer/ Shelley Jackson	1997	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.altx.com/thebody
Nada tiene sentido/ Isabel Ara e Iñaki de Lorenzo	2002	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/
Navega en privado	não id	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/
No bird but an invisible thing/ Xian	não id	Site de literatura	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://ezone.org/no/

Pentagonal: incluidos tú y yo/ Carlos Labbé	2001	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm
Puntos de vista/ Libe Otegui Goiburu e Andrés Salaberri Pueyo	2002	Site de projeto em lit. digital/ institucional /projeto final	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Instrução	http://www.unav.es/digilab/proyectednl/2002/puntosdevista/
Red Sorghun/ Wee Liang Meng and Lam Koi Yau, Kevin	não id	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.cyberartsweb.org/cpace/cpace/fiction/2stories/entry.htm
Sinferidad /Benjamín Escalonilla Godayol	2009	Site institucional / biblioteca virtual	Sim	Não	S/lmg	S/lmg	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Instrução	http://www.eres.com/abran-esamaldita-puerta/sinferidad/
Stained Word Window/ Deena Larsen	1999	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.wordcircuits.com/gallery/stained/index.html

Tailspin/ Christine Wilks	não id	Site de literatura	Não	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Sim	Sim	Sim	Inglês	Não possui	http://collection.eliterature.org/2/works/wilks_tailspin/Tailspin.html
The body missing project/ Vera FRENKEL	não id	Site de literatura	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.yorku.ca/BodyMissing/intro.html
The glas Sanil/ Milorad Pavic/Traduzido do do sérvio por Sheila Sofrenovic	2003	Site de literatura	Não	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.worldcircuits.com/gallery/glasssnail/
THE LUMINOUS DOME/ Stephen Linhart	1996	Site domínio pessoal	Sim	Não	S/Img	S/Img	Não	Não	Não	Não	Inglês	Instrução	http://www.stephen.com/button/luminous.html
Trincheras de Mequenza/ Félix Ramírez	2009	Site institucional / biblioteca virtual	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://bib.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Trincheras_de_Mequenza_Felix_Ramirez/
Tristessa/ e Marco Antonio Pajola	1996	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Português	Instrução	http://www.quattro.com.br/tristessa/

Twelve Blue/ Michael Joyce	1996	Site de literatura	Sim	Sim	Sim	Estática	Não	Não	Não	Não	Inglês	Não possui	http://www.egastgate.com/TwelveBlue/
Um estudo em vermelho/ Mar celo Spalding	2009	Site de projeto em lit. digital	Sim	Sim	Sim	Estática	Sim	Sim	Não	Não	Português	Não possui	http://www.hiperconto.com.br/
Um relato de amor/desamor / Ainara Echaniz Olaizola	2000	Site de projeto em lit. digital/ institucional /projeto final	Sim	Sim	Sim	Dinâmica	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Instrução	http://www.unav.es/digilab/proyectednl/0001/final/amor_desamor/
Uma contemporânea e a história de Caldesa/ Félix Ramírez	2009	Site institucional / biblioteca virtual	Sim	Sim	Não	Estática	Não	Não	Não	Não	Espanhol	Não possui	http://bib.cervantesvirtual.com/bib/porta/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/
Wordtoys/ Bel én Gache	2006	Site institucional / biblioteca virtual	Sim	Sim	Sim	Dinâmica	Sim	Não	Sim	Sim	Espanhol	Não possui	http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/