

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
E LITERATURA

CIDNEI LUCIANO

**LITERATURA DIGITAL – NOVOS PERCURSOS:  
DO CONTO AO HIPERCONTO**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA - PR

2018

CIDNEI LUCIANO

**LITERATURA DIGITAL – NOVOS PERCURSOS:**

Do Conto ao Hiperconto.

Monografia de Especialização apresentada ao Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação (DALIC), da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino da Língua Portuguesa e Literatura.  
Orientador: Prof. Dr. Marcelo Fernando de Lima.

CURITIBA - PR

2018



Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura



## TERMO DE APROVAÇÃO

LITERATURA DIGITAL – NOVOS PERCURSOS: DO CONTO AO HIPERCONTO

Por

**CIDNEI LUCIANO**

Monografia apresentada às 08:00, do dia 18 de agosto de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de especialista no Curso de Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura, Turma , ofertado na modalidade de Ensino a Distância, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Curitiba. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

\_\_\_\_\_  
MARCELO FERNANDO DE LIMA  
UTFPR - Curitiba  
(orientador)

\_\_\_\_\_  
Maurini de Souza  
UTFPR - Curitiba

\_\_\_\_\_  
Nivea Rohling  
UTFPR - Curitiba

Dedico esse trabalho ao meu pai José Antônio Luciano (in memoriam), minha mãe Zita Luciano e a todos que de alguma forma contribuíram para o desenvolvimento dessa monografia.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao professor Marcelo Fernando de Lima, responsável pela orientação desse trabalho. Também sou grato à equipe da UAB - Polo Indaial, pelo comprometimento e dedicação no desenvolvimento do curso de especialização.

Agradeço ao meu companheiro Edson Alberto Fraga, e aos meus amigos e familiares que me incentivaram durante todo o percurso e compreenderam minha ausência pelo tempo dedicado aos estudos.

## RESUMO

LUCIANO, Cidnei. Literatura Digital – Novos Percursos: do Conto ao Hiperconto. 2018. 83 f. Monografia (Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura) – Programa de Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

O presente trabalho visa estudar como os gêneros textuais, em especial o gênero conto, tem incorporado em sua estrutura as novas tecnologias de informação e comunicação no ciberespaço, pelo uso de elementos de hipermídia que irão configurar a narrativa digital presente no hiperconto. O estudo investigou a interatividade, a constituição da narrativa digital e a produção de sentidos pelo uso de elementos da hipermídia no contexto do hiperconto, a partir da análise do conto “Um barulho no porão”. A análise do hiperconto comprovou que as escolhas dos componentes verbais e visuais se integram e se complementam para a produção do hipertexto final, mantendo em sua estrutura os elementos composicionais da narrativa tradicional. A interatividade esteve diretamente associada aos elementos de hipermídia, em especial ao hipertexto digital, pela constituição do *link*, que atuou como um delimitador dos caminhos possíveis no percurso da leitura no hipertexto, permitindo que o leitor escolhesse o percurso que melhor lhe conviesse para a construção do sentido. Os *links* atuaram como agentes importantes da narrativa digital, não induzindo apenas ao *clique*, mas desempenhando o papel de conector, configurando elementos que orientaram o percurso de leitura.

**Palavras-chave:** Literatura digital. Narrativa digital. Hiperconto.

## ABSTRACT

The present work aims to study how text genres, particularly in the genre tale, have incorporated into their structure the new technologies of information and communication in cyberspace, because of the use of hypermedia elements that will form the digital storytelling. The study investigated the interactivity, the formation of the digital storytelling as well as the production of meaning with elements of hypermedia in the context of multimodal tales, having as foundation the analysis of the tale "A Noise in the Basement". The analysis of said multimodal tale proved that the choices of both verbal and visual components integrate and complement each other with the end result being the production of the multimodal text, while keeping in its structure compositional elements of the traditional narrative. The interactivity has been directly associated with elements of multimodal texts, particularly in relation to digital hypertexts, by way of the formation of the link, allowing that the reader choose the route that would best convenience meaning construction. The links acted as important agents of the digital narrative, not only inducing clicks, but performing the role of conector, configuring elements that orientates the route of reading.

**Keywords:** Digital literature. Digital narrative. Multimodal tale.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>08</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>12</b>
2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE LITERATURA DIGITAL.....	12
2.2 GENÊROS TEXTUAIS DIGITAIS .....	14
2.3 NARRATIVAS – ASPECTOS RELEVANTES.....	16
2.4 GÊNERO TEXTUAL CONTO.....	18
2.4.1 Composição do Gênero Conto.....	19
2.4.1.1 Elementos Constituintes do Conto.....	19
2.5 ESTRUTURA DA NARRATIVA CONVENCIONAL EM NARRATIVA DIGITAL...24	
2.6 NARRATIVA DIGITAL INTERATIVA.....	27
2.7 HIPERMÍDIA & HIPERTEXTO .....	30
2.8 O <i>LINK</i> COMO ELEMENTO DE CONSTITUIÇÃO DO HIPERTEXTO .....	37
2.9 <i>LINKS</i> – FUNÇÕES E CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS.....	38
2.9.1 Função Dêitica .....	39
2.9.2 Função Coesiva.....	40
2.9.3 Função Cognitiva .....	40
<b>3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	<b>42</b>
3.1 APRESENTAÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	42
3.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	56
3.2.1 A Estrutura da Narrativa Digital .....	56
3.2.2 A interatividade na Narrativa Digital .....	66
3.2.3 Construção de Sentidos no Hiperconto .....	71
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>78</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>80</b>



## 1 INTRODUÇÃO

A literatura tem encontrado novos formatos e se constituído de forma crescente nos meios digitais. Como consequência dessa mudança percebe-se uma nova configuração no suporte de leitura e escrita. A literatura passa a ser produzida para além dos livros e nos ambientes digitais materializa o seu discurso narrativo, pela reconfiguração dos gêneros textuais que se utiliza de elementos próprios das tecnologias de informação e comunicação preservando a “narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria”, sem desprezar o “caráter literário” do texto (SPALDING 2010).

De acordo com Bronckart (1999, p.72) os gêneros textuais surgem em decorrência de novas motivações sociais, do surgimento de novas circunstâncias de comunicação ou da criação de novos suportes de comunicação. Nesse sentido, entende-se que se configuram pela possibilidade de reunir num só meio várias formas de expressão, tais como texto, som, imagem e movimento. Diante de tal contexto, em que se percebe a crescente produção textual e literária no ciberespaço<sup>1</sup>, justifica-se a importância de investigar a linguagem utilizada no ambiente virtual, constituída pela temática dos gêneros digitais, levando em consideração a organização linguística dos gêneros digitais, que em sua forma emergente organizam-se discursivamente de acordo com o seu suporte.

O estudo em questão pretende analisar o conto enquanto narrativa digital, bem como os elementos que o constituem enquanto gênero hiperconto digital. Diante do exposto a pesquisa buscará responder ao seguinte questionamento:

- Como os gêneros textuais, em especial o gênero conto, tem incorporado em sua estrutura as novas tecnologias de informação e comunicação no ciberespaço, pelo uso de elementos de hipermídia que irão configurar a narrativa digital presente no hiperconto?

O presente estudo limitou-se a investigar a interatividade, a constituição da narrativa digital e a construção de sentidos pelo uso de elementos de hipermídia no contexto do hiperconto a partir da análise do hiperconto “Um barulho no porão”<sup>2</sup>. Idealizado por Marcos Celório dos Santos<sup>3</sup>, a produção do hiperconto em questão é resultado de uma proposta de trabalho integrado para o desenvolvimento dos multiletramentos, fruto de sua Dissertação<sup>4</sup> apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de

---

<sup>1</sup> Na definição de Piere Lévy, “o ciberespaço é o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1995, p. 92).

<sup>2</sup> <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

<sup>3</sup> <http://lattes.cnpq.br/2532023881322649>

<sup>4</sup> [www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/286.pdf](http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/286.pdf)

Minas Gerais. Na implementação desse projeto de ensino, foram realizadas oficinas com alunos do ensino fundamental de uma escola municipal da cidade de Contagem, Minas Gerais, que envolveu atividades de leitura e produção de hipercontos. O trabalho resultou na produção de sete hipercontos que foram publicados em uma página na internet, cujo título é “Hipercontos Digitais”<sup>5</sup>.

A arquitetura do hiperconto objeto de estudo escolhido para análise, é um convite ao leitor para traçar seus próprios percursos de leitura uma vez que ele irá encontrar em seu trajeto *links* na superfície do texto (hipertexto), bem como outros elementos que serão investigados, os quais permitem a construção de elementos discursivos distintos. Pressupõe-se que o texto narrativo literário constituído pelo uso das novas tecnologias permite que o leitor participe do enredo de forma interativa através de *links*, mobilizando e explorando determinados recursos digitais presentes no texto desenvolvido na *web*.

A escolha do tema dessa pesquisa ocorreu por um interesse particular em estudar como o texto digital e as literaturas estão se reformulando no contexto digital. Como usuário frequente das novas mídias, tanto no âmbito profissional quanto no pessoal, percebe-se que realizamos o uso dessas tecnologias de forma imersiva e intuitiva (como se estivéssemos no modo automático), sem que se faça uma reflexão sobre os suportes e as transposições textuais que ocorrem na *web*, tendo em vista que essas transposições reconfiguram novas práticas de leitura, bem como uma nova interação ativa entre as informações do texto e o conhecimento prévio do leitor. O imediatismo faz parte do nosso cotidiano, no entanto perceber e analisar como o gênero conto apropria-se do digital representa um objeto de estudo muito relevante para a esfera literária. Outro aspecto que justifica a escolha do tema foi a identificação de que existem poucos estudos sobre o gênero digital em questão. Para que se tenha uma ideia, o termo hiperconto conforme afirma Marcelo Spalding<sup>6</sup>, defensor da Literatura Digital e professor da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, foi um termo aparentemente jamais utilizado em estudos literários no ano de 2009. Em 20 de setembro de 2009, Spalding realizou buscas na *web* com o termo "hiperconto" na Plataforma *Lattes*<sup>7</sup>, no catálogo online da biblioteca da UFRGS<sup>8</sup>, na Wikipedia<sup>9</sup> e no site da Livraria Cultura<sup>10</sup>, e descobriu que em nenhuma deles o termo foi mencionado.

---

<sup>5</sup> <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos>

<sup>6</sup> <http://www.marcelospalding.com/>

<sup>7</sup> <http://lattes.cnpq.br/>

<sup>8</sup> <https://sabi.ufrgs.br/>

<sup>9</sup> <https://www.wikipedia.org/>

<sup>10</sup> <https://www.livrariacultura.com.br/>

Realizou-se a pesquisa nas mesmas plataformas no dia 09 de março de 2018, e obtiveram-se os seguintes resultados:

- Plataforma *Lattes*: 11 ocorrências;
- Catálogo Online da Biblioteca da UFRGS: nenhuma ocorrência;
- Wikipedia: nenhuma ocorrência;
- Livraria Cultura: nenhuma ocorrência;

De acordo com os resultados da pesquisa, conclui-se que no decorrer de oito anos e meio o termo hiperconto começa a surgir no ambiente acadêmico, o que justifica a escolha do tema e sua relevância.

No que diz respeito aos objetivos de pesquisa, eles visam responder ao questionamento inicial apresentado, por meio de um processo sistemático e metodológico, visando contribuir de alguma forma com estudos futuros relacionados à literatura digital e ao gênero digital hiperconto.

De acordo com o exposto acima, o objetivo principal deste estudo é identificar como a interatividade se organiza na narrativa digital do gênero hiperconto. Logo, os objetivos específicos visam compreender a estrutura da narrativa aplicada em narrativa digital, e analisar como os links contribuem na construção dos sentidos na narrativa digital do hiperconto.

Metodologicamente, com intuito de atingir os objetivos propostos, o estudo será realizado por meio de uma pesquisa qualitativa, com base exploratória, bibliográfica, e pela análise do hiperconto “Um barulho no porão”, de Marcos Celírio dos Santos. Para tanto, no levantamento bibliográfico cuja finalidade é a de subsidiar e elucidar as reflexões apresentadas, toma-se como suporte os estudos realizados por autores como: Murray (2003), Barthes (1976), Bidarra (2014), Burgos (2010), Field (2001), Gancho (1991), Hissa (2009), Koch (2007, 2011), Marcuschi (2004, 2005), Paul (2007), Vieira (2009), Xavier (2013), Gosciola (2003), Santaella (2003), Chatman (1980), Gomes (2011) e Lévy (1993, 1995, 2001).

Inicialmente pretende-se relacionar os conceitos-chave por meio de uma pesquisa bibliográfica com a intenção de investigar aspectos conceituais a cerca dos gêneros digitais, da tipologia narrativa do gênero conto e do conceito de narrativa, bem como de sua estrutura.

A pesquisa bibliográfica também irá relacionar aspectos da estrutura narrativa aplicada em narrativa digital, da interatividade na narrativa e dos elementos de hipermídia constituintes da interatividade. Pretende-se organizar o conteúdo para ser usado como instrumento de uma

análise descritiva, com o intuito de elucidar os objetivos propostos, relacionando aspectos conceituais com a análise do *corpus* da pesquisa.

A estrutura do trabalho está dividida em: *introdução*, onde se apresentam o tema, questão problema, justificativa, objetivos e alguns aspectos metodológicos da monografia; *fundamentação teórica*, momento em que se instaura o diálogo com os autores da área para melhor compreender o fenômeno investigado; e posteriormente, apresentação bem como a *discussão dos resultados* da pesquisa e por fim as *considerações finais*.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE LITERATURA DIGITAL

A internet surgiu como um espaço definido para a divulgação de ideias e de conhecimento, nesse espaço que ficou conhecido como ciberespaço a literatura encontrou um meio ideal para sua propagação. A literatura enquanto atividade humana trabalha juntamente com a linguagem e com experiências, sendo assim, é possível compreendermos a sua aproximação do meio digital através da apropriação da linguagem hipermidiática.

Durante as pesquisas em materiais para esse estudo, encontraram-se alguns questionamentos sobre o reconhecimento da literatura digital enquanto novo gênero literário, em alguns estudos identifica-se não mais um questionamento, mas sim a afirmação de que seria um novo gênero literário. As dúvidas são recorrentes, pois se trata de uma produção artística muito recente que aos poucos tem seu espaço e suas definições reconhecidas, sobre esse aspecto Hayles (2009, p. 21) nos situa de que “a literatura eletrônica chega em cena após 500 anos de literatura impressa (e, naturalmente, após bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita)”.

Convém situar que nesse estudo têm-se a literatura digital como um novo gênero literário, uma literatura que se constitui a partir da internet, momento em que a rede não se configura apenas como um suporte, mas como uma ferramenta de criação. Para sustentar essa concepção, Santos e Sales (2016, p.05) em um estudo crítico sobre as literaturas digitais, comentam que:

Cabe também um destaque para Taylor Alan Campbell, que, num projeto intitulado LSBA 390 Final Project, foi bastante seguro ao afirmar que a literatura digital já se constitui como um gênero literário. De fato, mais do que uma teoria acabada, trata-se do que, para ele, é mesmo uma certeza, fundada no dado multimodal presente em todo objeto a que ele chama de literário digital, e esses múltiplos modos seriam o verbo, o som e a imagem. O que ele faz, em suma, é ainda tratar as literaturas digitais a partir de perspectivas próprias à tradição impressa.

No Brasil os primeiros estudos sobre literatura digital foram organizados por Marcelo Spalding, professor universitário, pesquisador, artista, produtor literário e idealizador do site “Literatura Digital”<sup>11</sup>, o qual apresenta serviços e aspectos formativos através de ações propostas, além de conteúdo específico sobre literatura digital. No que diz respeito à constituição da literatura digital como gênero literário, encontra-se no site a seguinte afirmação: “Acreditamos que a literatura digital é um novo gênero literário que irá conviver

---

<sup>11</sup> <http://www.literaturadigital.com.br>

com os gêneros tradicionais assim como o cinema convive com o teatro e a pintura convive com a fotografia”. Com a função de esclarecer o leitor sobre o que seria a literatura digital, os organizadores do Movimento Literatura Digital, assim como o Movimento Modernista da Semana de Arte Moderna, publicaram o seu próprio manifesto no site “Literatura digital”, que assim define essa nova forma de produzir literatura:

- 1 – A Literatura Digital é aquela obra literária feita especialmente para mídias digitais, impossível de ser publicada em papel;
- 2 – A Literatura Digital busca criar uma nova experiência de leitura para o usuário;
- 3 – A Literatura Digital requer um novo tipo de texto e de autor;
- 4 – Por literatura entende-se a arte da palavra; portanto, um projeto de literatura digital deve conter texto. Não ser um projeto de literatura digital não é ser melhor ou pior, apenas outra coisa, como video-arte;
- 5 – A Literatura Digital é um novo gênero literário, não substituindo os gêneros da literatura tradicional em papel ou e-book;
- 6 – A Literatura Digital pode ser multimídia, hipertextual, colaborativa, etc, mas não é necessário que todos os recursos sejam usados simultaneamente;
- 7 – A Literatura Digital pode ser encarada como uma ferramenta para incentivar a leitura em ambientes digitais. Não queremos que um usuário largue um livro para ler literatura digital, e sim que ele largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto de literatura digital;
- 8 – Livro digital não é livro digitalizado – confundi-los seria o mesmo que filmar uma peça de teatro e chamar isso de cinema;
- 9 – A Literatura Digital é uma atividade lúdica, mas não é um jogo, pois num jogo o “objetivo principal é antes de mais nada e principalmente a vitória” (vide Homo Ludens, de Huizinga);
- 10 – Substitui-se aqui o conceito de livro pelo conceito de obra, entendido como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (vide Obra Aberta, de Umberto Eco). (<http://www.literaturadigital.com.br>)

As definições que estruturam o manifesto descrevem perfeitamente o conceito de Literatura Digital, essas definições apresentadas são a base conceitual para o desenvolvimento do nosso trabalho, uma vez que compreende, sustenta e define o que representa o gênero literário digital.

Sobre a linguagem em que está inscrita a literatura digital, percebe-se que a escrita literária no ciberespaço se relaciona com outras artes, outras linguagens e está presente nos diversos gêneros textuais que convergem para esse espaço, o qual tem a hipermídia como linguagem. Para o termo “hipermídia” encontram-se diversas definições, mas percebe-se que a definição proposta por Gosciola (2003, p. 34) tem maior afinidade com a escrita literária no ciberespaço, que assim a descreve como:

O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário.

A relação entre autor e leitor também muda significativamente com o advento das novas tecnologias, entende-se que o texto digital exige a reconfiguração de um novo autor e um novo leitor, os quais necessitam estabelecer novas estratégias para a relação texto/leitor. Sobre essa nova relação que se configura, Santaella (2003, p.18) percebe que:

O texto agora se dá a ler em um meio que é também o meio em que se escreve e, muitas vezes, no qual também se publica, agenciando um processo de reciclagem do conhecimento em uma escala sem precedentes, confundindo as práticas da escritura e da leitura. O texto se transmite em um fluxo de dados contínuo e que demanda pensar um contexto de leitura líquida que não responde ao desenho retangular da janela do monitor nem ao enquadramento da página.

As experiências de leitura também são redefinidas para essa nova forma de leitura no âmbito digital cheio de novas possibilidades. É importante que o leitor tenha o desenvolvimento de competências necessárias para a construção de um sujeito leitor, letrado digitalmente, e que esteja disposto a ter novas experiências literárias, principalmente quando se tem a possibilidade de ser o agente de intervenção em determinado texto literário, atuando como um colaborador no processo criativo ou sendo um leitor multimodal.

## 2.2 GÊNEROS TEXTUAIS DIGITAIS

Os gêneros textuais podem ser objetivamente definidos como formas sociocomunicativas orais e escritas relativamente estáveis (MARCUSCHI, 2005). Como decorrentes de práticas sociais de linguagem, compreendem três esferas genéricas discursivas que circulam em nossa sociedade: textos científicos, jornalísticos e literários. É por meio dos gêneros textuais que o texto literário se manifesta, nele vivenciamos a materialização da linguagem por meio do uso da língua. É muito comum que a denominação gênero textual seja confundida com a de tipologia textual, sendo assim, para uma melhor compreensão e distinção, Marcuschi (2005, p. 22) aborda estas tipologias distintas da seguinte forma:

a) Usamos a expressão tipo textual para designar uma espécie de sequência teoricamente definida pela natureza linguística de sua composição {aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais, relações lógicas}. Em geral, os tipos textuais abrangem cerca de meia dúzia de categorias conhecidas como: narração, argumentação, exposição, descrição, injunção.

b) Usamos a expressão gênero textual como uma noção propositalmente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio-comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica. Seus tipos textuais são apenas meia dúzia, os gêneros são inúmeros. Alguns exemplos de gêneros textuais seriam: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, reportagem jornalística, aula expositiva, reunião de condomínio, notícia jornalística, horóscopo, receita culinária, bula de remédio, lista de compras, cardápio de restaurante, instruções de uso, outdoor, inquérito policial, resenha, edital de

concurso, piada, conversa o espont nea, confer ncia, carta eletr nica, bate-papo por computador, aulas virtuais e assim por diante.

  poss vel afirmar que os g neros textuais s o fen menos hist ricos vinculados   vida cultural e social, no entanto   importante que cada g nero seja reconhecido por seus leitores e demandem estrat gias de leitura e produ o textual diferenciada, pois cada g nero diferencia-se dos demais por constituir-se de caracter sticas estruturais, lingu sticas e discursivas espec ficas. Portanto,   necess rio que tanto a sua produ o quanto o seu uso sejam adequados a cada situa o, conforme nos orienta Marcuschi (2005, p. 34):

[...]   um caso de adequa o tipol gica, que diz respeito   rela o que deveria haver, na produ o de cada g nero textual, entre os seguintes aspectos:

- natureza da informa o ou do conte do veiculado;
- n vel de linguagem (formal, informal, dialetal, culta etc.)
- tipo de situa o em que o g nero se situa (p blica, privada, corriqueira, solene etc.)
- rela o entre os participantes (conhecidos, desconhecidos, n vel social, forma o etc.)
- natureza dos objetivos das atividades desenvolvidas.

O desenvolvimento e o uso das Tecnologias da Informa o e Comunica o (TIC) no contexto lingu stico e liter rio influenciaram o desenvolvimento de novas pr ticas de produ o textual. Leitura e escrita adaptaram-se ao ciberespa o e a linguagem adequou-se ao contexto digital para ser utilizada nos novos meios. Os g neros textuais tamb m passaram por estas mudan as e emergiram para o ciberespa o, reconstruindo-se topologicamente. Sendo assim:

Podemos dizer que os g neros textuais s o frutos de complexas rela es entre um meio, um uso e a linguagem. No presente caso, o meio eletr nico oferece peculiaridades espec ficas para usos sociais, culturais e comunicativos que n o se oferecem nas rela es interpessoais face a face. E a linguagem concorre aqui com  nfase deslocadas em rela o ao que conhecemos em outro contexto de uso. (MARCUSCHI, 2010, p.23).

Atrav s da interface dos suportes digitais os textos ir o produzir os g neros liter rios espec ficos, representados por um determinado g nero textual digital em hipertexto<sup>12</sup>.

Novos suportes e novas ferramentas de produ o permitiram o surgimento e a adapta o de g neros textuais. Diante desse panorama em que se difundem os g neros textuais no meio digital, surgem no campo liter rio novas experi ncias que permitem a cria o de g neros digitais como a ciberpoesia, hiperfic o e o hiperconto, por exemplo. Os novos g neros se desenvolvem de forma din mica, surgem provenientes de outros g neros e

---

<sup>12</sup> Segundo Pierre L vy (1995, p. 33), Tecnicamente, um hipertexto   um conjunto de n s ligados por conex es. Os n s podem ser palavras, p ginas, imagens, gr ficos ou pares de gr ficos, sequ ncias sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informa o n o s o ligados linearmente, como uma corda com n s, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conex es em estrela, de modo reticular.



não são produtos de inovações independentes, pois eles originam-se de outros gêneros que já existem, como consequência de necessidades comunicacionais ou das novas tecnologias. Do ponto de vista dos gêneros realizados, Marcuschi (2005) afirma que a internet transmuta de maneira bastante complexa gêneros existentes, desenvolvem alguns realmente novos e mescla vários outros. Trata-se da transmutação dos gêneros e da assimilação de um gênero por outro, gerando novos.

Os gêneros emergentes que surgiram no ciberespaço criam formas comunicativas próprias, apresentando certo hibridismo entre traços característicos de fala e de escrita. No que diz respeito a principal característica dos gêneros textuais digitais, Marcuschi argumenta que:

Uma das características centrais dos gêneros em ambientes virtuais é a alta interatividade, em muitos casos síncronos, embora escritos. Isso lhes dá um caráter inovador no contexto das relações entre fala-escrita. Tendo em vista a possibilidade cada vez mais comum de inserção de elementos visuais no texto (imagens, fotos) e sons (músicas, vozes) pode-se chegar a uma interação de imagem, voz, música e linguagem escrita numa integração de recursos semiológicos. (MARCUSCHI, 2005, p.33)

Diante do exposto até o momento, compreende-se que os gêneros textuais adaptam-se as realidades que envolvem situações de comunicação distintas. No caso dos gêneros textuais digitais, apesar de toda tecnologia envolvida, eles utilizam elementos e padrões que regem uma relação dialógica a qual se concretiza mantendo formas textuais presentes nos gêneros textuais tradicionais.

### 2.3 NARRATIVA - ASPECTOS RELEVANTES

A narrativa está presente nos gêneros textuais que fazem parte do nosso cotidiano, conforme afirma Gancho (1991, p. 07) “as narrativas em prosa mais difundidas são o romance, a novela, o conto e a crônica (ainda que esta última não seja exclusivamente narrativa)”.

Como nossa proposta de estudo tem como objeto o gênero conto, torna-se interessante abordar alguns aspectos conceituais pertinentes a “narrativa”, para em seguida abordar estes aspectos conceituais especificamente no gênero conto enquanto narrativa, bem como os elementos que irão constituir-lo. Nessa direção, torna-se indispensável apresentar algumas considerações conceituais sobre narrativa.

Segundo Brémond (1972 apud GOTLIB, 1985, p. 11) “Toda narrativa consiste em um discurso integrado numa sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação”. Barthes (1976, p.103-104) complementa que:

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, transhistórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida.

De forma geral, pode-se dizer que a narrativa configura uma maneira organizada de se expor fatos. Expressa por diversas linguagens ela se desenvolve em torno do enredo, momento em que se desencadeia a sequência de situações e fatos. Gancho (2002) afirma que “narrar” diz respeito a uma manifestação que acompanha o homem desde as suas origens e que atualmente existem muitas possibilidades de narrar manifestadas pela oralidade ou escrita, em prosa ou verso, usando imagens ou não. A autora apresenta elementos que categorizam e classificam a narrativa. Conforme seu estudo a narrativa pode ser classificada em gênero (épico, lírico e dramático), em tipos (romance, novela, conto e crônica) e possui cinco elementos básicos: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador; ela também nos orienta de que estes elementos só farão sentido e terão sua importância quando guiados por um tema, por um assunto e por uma mensagem. No quadro abaixo podemos verificar estes elementos com suas definições e desdobramentos:



**Figura 01 - Elementos da Narrativa (Gancho 2002)**

**Fonte: Alves (2016, p. 6)**

Cabe ressaltar que essa organização varia de acordo com aspectos específicos de cada gênero ou tipo, sem deter uma sequência cronológica específica das ações na narrativa. Toda narrativa constitui-se de conflitos e fatos que fazem parte do enredo, o personagem é o elemento central da narrativa que permite dinamicidade ao fato e sofre as ações desencadeadas por ele. O tempo representa um elemento fundamental da narrativa, pois toda ação que ocorre no enredo se desenvolve em um determinado período e o desencadear dos fatos gera algum tipo de percepção temporal. O espaço compreende a dimensão física, e o

narrador como elemento que estrutura e guia o leitor pela história é o elemento condutor primordial, pois sem ele não existe narrativa.

## 2.4 GÊNERO TEXTUAL CONTO

Como parte da pesquisa deste estudo, pretende-se compreender como os gêneros textuais, em especial o gênero conto, tem incorporado em sua estrutura as novas tecnologias de informação e comunicação no ciberespaço. Com o intuito de atingir os objetivos propostos, escolhemos o *corpus* de nossa pesquisa, constituído de um hiperconto digital. Sendo assim, torna-se necessário conhecer o gênero conto em sua versão tradicional, o conto impresso.

O conto é um gênero sintético produzido em diversos ambientes o qual cria em seu enredo personagens e fatos fictícios e desenvolve as mais variadas temáticas, trata-se de uma forma possível de representar as situações mais diversas de nossa vida real ou imaginária.

Mesmo reconhecendo a sua importância, principalmente enquanto gênero textual literário, existe certa dificuldade em conceituá-lo, pois o conto é “de tão difícil definição, tão esquivo nos seus múltiplos e antagônicos aspectos, e, em última análise, tão secreto e voltado pra si mesmo, caracol da linguagem, irmão misterioso da poesia em outra dimensão do tempo literário”. (CORTÁZAR, 2006, p. 149)

Consciente da dificuldade em definir tal gênero, apresenta-se algumas definições possíveis de abarcar a representação conceitual do que vem a ser o conto. Para Gancho (1991, p. 4) o conto representa uma narrativa curta, e de acordo com os conceitos apresentados em sua obra “Como Analisar Narrativas”, se diferencia do romance e da novela por características estruturais e pelo tamanho.

É uma narrativa mais curta, que tem como característica central condensar conflito, tempo, espaço e reduzir o número de personagens. O conto é um tipo de narrativa tradicional, isto é, já adotado por muitos autores nos séculos XVI e XVII, como Cervantes e Voltaire, mas que hoje é muito apreciado por autores e leitores, ainda que tenha adquirido características diferentes, por exemplo, deixar de lado a intenção moralizante e adotar o fantástico ou o psicológico para elaborar o enredo.

O gênero conto produzido no campo literário, além de ser pouco extenso “tem como característica central condensar conflito, tempo, espaço e reduzir o número de personagens”. (GANCHO, 1991, p. 8)

No estudo Teoria do Conto, Nádía Battella Gotlib nos proporciona uma visão mais ampla sobre as características do conto partindo da relação do leitor com o conto:

“O segredo do conto é promover o sequestro do leitor, prendendo-o num efeito que lhe permite a visão em conjunto da obra, desde que todos os elementos do conto são incorporados tendo em vista a construção deste efeito. Neste sequestro temporário existe uma força de tensão num sistema de relações entre elementos do conto, em

que cada detalhe é significativo. O conto centra-se num conflito dramático em que cada gesto, cada olhar são até mesmo teatralmente utilizados pelo narrador. Não lhe falta a construção simétrica de um episódio, num espaço determinado. Trata-se de um acidente de vida, cercado de um ligeiro antes e depois. De tal forma que esta ação parece ter sido mesmo criada para um conto, adaptando-se a este gênero e não a outro, por seu caráter de contração. Este é um lado da questão teórica referente às características específicas do gênero conto.” (GOTLIB, 1985, p. 33)

Após algumas definições gerais do gênero em estudo, pode-se compreender que cada conceito tem sua relevância para a compreensão do conto, mas na verdade nenhuma irá conseguir explicar de forma única a essência do conto na busca de uma definição para tais conceitos.

#### 2.4.1 Composição do Gênero Conto

Conforme apresentado por Gancho (2002) em seu estudo sobre a narrativa, ela pode apresentar os seguintes elementos: enredo, personagem, tempo, espaço e narrador. No que diz respeito aos elementos encontrados no gênero conto, Sarmiento e Tufano (2004) consideram que este gênero se estrutura a partir dos seguintes elementos: “enredo, um único conflito e clímax, uma história com poucas personagens, tempo e espaço reduzidos e um desfecho”. Vieira (2009, p. 24), afirma que ele é composto por:

[...] uma ideia ou tema, por personagens enredadas num conflito básico, expresso em diálogos, descrições, dissertações, argumentações, narrativas, onde problemas e complicações são suscitados num determinado cenário (local, tempo), com início, meio, fim relatado por um autor que apresenta determinado estilo.

Atribuída ao conto à função de contar uma história elencando uma sequência de fatos, o conto apresenta em seu contexto elementos importantes em sua arquitetura, os quais conferem materialidade ao texto narrativo e permitem defini-lo enquanto gênero textual conto. A partir das definições dos autores Gancho (2002) e Vieira (2009), pretendem-se relacionar os principais elementos composicionais do gênero conto, que servirão de aporte para a análise do hiperconto tomado neste estudo como objeto de investigação. Acredita-se que a operação conjunta desses ou parte desses elementos, é fator essencial para o desenvolvimento do enredo ou corpo da narrativa do conto.

##### 2.4.1.1 Elementos Constituintes do Conto

**Enredo:** É o elemento que dá sequência a uma história. Nele os fatos são organizados de acordo com os acontecimentos. Gancho (2002, p. 9) assim o define: “O conjunto dos fatos de uma história é conhecido por muitos nomes: fábula, intriga, ação, trama, história”. O

enredo não se pode dissolver da narrativa, ambos se complementam. O enredo apresenta dois componentes fundamentais a verossimilhança e o conflito.

- Verossimilhança: compreende a lógica interna dos fatos do enredo. Seu desdobramento diz respeito ao motivo e a causa. Cada fato é o motivo ou causa que desencadeia outros fatos. A verossimilhança é o que torna o conto verdadeiro para o leitor, é a essência do texto. (GANCHO, 2002)

- Conflito: representa o elemento estruturador do conto que possibilita ao leitor-ouvinte criar expectativa frente aos fatos do enredo. No conto o conflito pode ser identificado como aquilo que dificulta à personagem atingir seu objetivo, supõe uma luta entre forças que estão agindo em oposição. O conflito além de representar uma tensão que organiza os fatos da história, prende a atenção do leitor. Os desdobramentos do conflito são a exposição (começo do conto, apresentação), complicação (também identificada como desenvolvimento, é a parte do enredo na qual se desenvolve o conflito), clímax (momento de maior tensão do conflito do conto), e o desfecho (solução dos fatos apresentados). (GANCHO, 2002; VIEIRA, 2009)

**Personagem:** A personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo, é quem faz a ação. Ela enfrenta um conflito que chega ao máximo e faz uma escolha. Comparado aos romances, os contos tendem a ter poucas personagens e a exploração de um ou de poucos aspectos de suas personalidades em lugar de uma caracterização mais abrangente. Sobre seus componentes temos: papel e caracterização. (GANCHO, 2002; VIEIRA, 2009)

- Papel: função desempenhada pela personagem no conto. Seus desdobramentos ocorrem em torno do protagonista (herói: personagem com características superiores as de seu grupo. Anti-herói: personagem que também tem características iguais ou inferiores as de seu grupo, mas que está na posição de herói, só que sem competência para esse status), antagonista (Também conhecida como adversário ou opositor, seria o vilão da história), secundário (designação atribuída aos demais personagens do conto, onde cada personagem participa com um grau distinto de influência e importância). (GANCHO, 2002; VIEIRA, 2009)

- Caracterização: é o processo de sua criação e de seu desenvolvimento. Pode ser indireta, quando o escritor conta para o leitor como os personagens são; e indireta quando o escritor revela a personagem através de sua aparência, da fala ou de suas ações. Seus possíveis desdobramentos compreendem aspectos de personagens considerados planos (são personagens caracterizados com um número pequeno de atributos, construídas em torno de uma única ideia ou qualidade. São definidas em poucas palavras, evoluem pouco no decorrer

da narrativa do conto, podem ainda ser subdividida em tipo - personagem reconhecido por características típicas, invariáveis - e caricatura - personagem reconhecido por características fixas e ridículas); ou redondos (são personagens definidos por sua complexidade, apresentam várias qualidades ou tendências. São dinâmicas, multifacetadas, constituindo imagens totais e muito particulares do ser humano. Características apresentadas: físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais). (GANCHO, 2002; VIEIRA, 2009)

**Tempo:** Trata-se do tempo fictício, isto é, interno ao texto. O tempo no conto pode ser definido pela presença de marcadores temporais, que permitem medir o tempo de duração da história, bem como medir o período em que os fatos decorrem. Os fatos de uma narração apresentam relações com o tempo em diferentes níveis. Apresentamos seus componentes/desdobramentos: Época (momento em se passa a história, configura o plano de fundo para o enredo. A época da história nem sempre está relacionada com o tempo real em que foi publicada ou escrita); Duração (tempo da duração da história); Tempo Cronológico (Tempo o qual transcorre na ordem natural dos fatos, do começo para o final, ligado ao enredo linear é mensurável em horas, dias, meses, anos, séculos); Tempo psicológico (não ocorre na ordem natural dos fatos, transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens, isto é, altera a ordem natural dos acontecimentos. Ligado ao enredo não linear). (GANCHO, 2002)

**Espaço:** determina o lugar onde se passa a ação. Articula-se com as personagens, podendo influenciar suas atitudes ou provocar transformações ocasionadas por elas. O fato da narrativa mantém relações com o espaço físico e social (ambiente). Componentes: lugar e ambiente. Desdobramentos: lugar, época e clima.

**Lugar/Ambiente:** O termo espaço, de forma geral, só dá conta do lugar físico onde ocorrem os fatos da história; para designar um "lugar" psicológico, social, econômico entre outros, empregamos o termo ambiente. O ambiente pode refletir a atmosfera psicológica vivida pela personagem e o situar no tempo, espaço e grupo social; projeta os conflitos e entra em conflito com o personagem, constituindo pistas para o desfecho da história. Ambiente é um conceito que aproxima tempo e espaço, pois é a confluência destes dois referenciais, acrescido de um clima. O clima é o conjunto de determinantes que cercam os personagens, que podem ser condições: socioeconômicas, morais, religiosas e psicológicas. Funções do ambiente: Situar os personagens nas condições em que vivem (tempo, espaço, grupo social), ser a projeção dos conflitos, estar em conflito e fornecer índices para o andamento do enredo. Para caracterizar o ambiente, precisam ser levados em consideração fatores como a época em

que se passa a narrativa, características físicas, aspectos socioeconômicos, psicológicos, morais e religiosos. (GANCHO, 2002)

**Narrador:** Elemento estruturador da história. Tem sua função centrada no foco narrativo e no ponto de vista (do narrador ou da narração). Seus componentes são os tipos de narradores.

- Terceira pessoa: Narrador que se encontra fora dos fatos narrados, confere maior imparcialidade à narrativa é conhecido também como observador. Tem como principais características os seus desdobramentos, a onisciência e a onipresença (o narrador sabe tudo sobre a história e está em todos os lugares onde ela acontece). Apresenta duas variantes: a) Narrador intruso: fala com o leitor ou julga os personagens. b) Narrador parcial: se identifica com determinado personagem da história.

- Primeira pessoa: conhecido também por narrador personagem participa ativamente do enredo, o que lhe confere certa parcialidade. Por ser um personagem da história esse narrador não sabe de todos os fatos da história, nem se encontra presente em todos os lugares da narrativa. Desdobra-se em narrador testemunha (geralmente não é o personagem principal, realiza narrativas de acontecimentos dos quais participou), e narrador protagonista (narrador que é também o personagem central). (GANCHO, 2002)

Relacionados os elementos que constituem o gênero em estudo, convém ressaltar que essa organização varia de conto para conto, sem deter uma sequência cronológica específica das ações na narrativa. Outro elemento importante que representa uma ferramenta básica para a estruturação da narrativa é a forma de organização do discurso no conto. Vieira (2009) destaca a narração como o elemento principal na organização estrutural do conto, seguido da descrição; e complementa que a dissertação e a argumentação, são poucas vezes ou raramente utilizadas, mas que podem estar presentes no gênero conto por não se tratar de uma produção fixa e que permite a criatividade do autor. Para nos ajudar com a análise do *corpus* toma-se como referência um roteiro específico para análise de narrativas, proposto por Gancho (2002):

#### **Roteiro de análise:**

Suponhamos que você tenha (ou queira) analisar um conto ou um romance sozinho. Apresentamos aqui um roteiro (possível) de análise, mas deixamos claro que não é o único e que você deve partir sempre de suas impressões e experiências.

I. Antes de analisar o texto:

1. leia com atenção e faça anotações sobre suas dúvidas ou pontos de interesse; não se esqueça de sublinhar as passagens importantes;
2. recorra ao dicionário para tirar dúvidas;

3. identifique e anote sua primeira impressão a respeito do texto (no final da análise você verificará se esta impressão se confirmou ou não);
4. anote dados preliminares sobre o texto a ser analisado: autor, obra, edição, cidade, editora, ano da publicação, tomo, volume, página.

## II. Análise propriamente dita.

Obs.: Você pode preencher estes dados durante a leitura ou depois dela.

### 1. Elementos da narrativa

#### a) Enredo

- partes do enredo;
- conflito(s): o principal e os secundários.

#### b) Personagens

- quanto à caracterização
  - planos: tipos/caricatura (há? quem são?);
  - redondos: características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas, morais;
- quanto à participação no enredo protagonista: herói ou anti-herói; antagonista; personagens secundários.

#### c) Tempo

- época;
- duração;
- tempo cronológico ou psicológico (Procure justificar e exemplificar)

#### d) Ambiente (características)

- época;
- localização geográfica
- clima psicológico;
- situação econômico-política;
- moral/religião.

#### e) Narrador

- primeira ou terceira pessoa;
- variantes.

### 2. Tema — Assunto - Mensagem

### 3. Discurso predominante

### 4. Opinião crítica

Com base nos seus apontamentos, dê sua opinião crítica sobre o texto. Provavelmente você partirá de uma primeira impressão, mas não se esqueça de que, independente da opinião ser ou não favorável, você deve sustentar esta posição com argumentos lógicos e com dados tirados do texto.



Não há limite de tamanho para uma opinião crítica (caso ela seja escrita). Tanto podem ser dez linhas como dez páginas, depende do grau de profundidade da análise.

**Quadro 01 - Roteiro de análise de narrativas**

**Fonte: Como Analisar Narrativas (Gancho 2002)**

O roteiro não será utilizado na íntegra, ele servirá como base, assim como outras teorias que serão apresentadas, as quais irão nos fornecer parâmetros para a análise do *corpus* e conseqüentemente para a elucidação dos objetivos propostos.

## 2.5 ESTRUTURA DA NARRATIVA CONVENCIONAL EM NARRATIVA DIGITAL

As narrativas encontradas no ciberespaço trazem consigo aspectos das narrativas orais e escritas, podendo apresentar alternâncias entre linearidade e não linearidade, cronologia e não cronologia, por exemplo. Weber (2014) considera que a sequência narrativa na oralidade não é algo tão relevante, se comparado com a elaboração interativa presente nessa forma de narrativa, de fato este aspecto tem grande similaridade com algumas possibilidades que os hipertextos nos trazem na narrativa digital.

As novas tecnologias permitiram novas formas de narratividades pela inserção de elementos próprios da hipermídia, com a possibilidade do uso de recursos audiovisuais e a constituição de técnicas específicas e variadas. Estes elementos que irão contribuir para elaboração da narrativa em ambiente digital mantêm alguns elementos estruturais como enredo, narrador, personagens, espaço, tempo. Pela possibilidade de narrar, combinando elementos próprios das novas tecnologias, o leitor assume uma postura agentiva<sup>13</sup> e desenvolve sua interação com a narrativa de acordo com os comandos que ele mesmo pode aplicar, assim, agindo como sujeito agentivo, o leitor posiciona-se na construção de significados da narrativa por meio de uma experiência que pode aproximá-lo da realidade.

Sobre os diversos recursos que a internet pode oferecer para a construção da narrativa digital, ou narrativa multimídia, Paul (2007, p. 123) nos diz que:

A internet oferece diferentes exemplos de elementos que venham a constituir uma narrativa multimídia. São eles: texto; hipertexto; animações, infográficos; linha do tempo; imagens, fotos 360°; áudio slideshow; podcasts; áudio; áudio panorama; vídeo; vídeocasts; vídeo 360°; hipervídeo e newsgame. Tais itens podem ser inseridos em mais de uma das cinco grandes categorias, visto que apresentam características semelhantes entre si.

<sup>13</sup> O estudo das práticas sociointeracionais, orais ou escritas tem colocado, porém, a questão da agentividade – e não a da autoria – como mais produtiva para se compreender melhor as ações individuais e de grupo nessas práticas. (SIGNORINI, 2010, p. 03)

Para uma melhor compreensão do conceito da narrativa que se configura no ciberespaço, Nora Paul (2007) afirma que a narrativa digital pode ser entendida por meio de uma classificação composta por cinco categorias de elementos distintos:

- Elemento 1- Mídia:

“Mídia refere-se aqui ao tipo de expressão usada na criação do roteiro e suporte da narrativa. A televisão usa vídeo, áudio e desenhos animados. Notícias impressas utilizam de textos, fotos e gráficos estáticos. O ambiente digital permite ao narrador usar qualquer um ou todos esses tipos de mídia na apresentação de seus textos”. (PAUL, 2007, p. 123)

- Elemento 2 – Ação:

“Ação refere-se a dois aspectos distintos do desenho da narrativa digital: O movimento do próprio conteúdo e a ação requerida pelo usuário para acessar o conteúdo. Enquanto na mídia tradicional certamente tem elementos de movimento do conteúdo (vídeo) e ação requerida pelo usuário para acessar o conteúdo (virar a página impressa), as narrativas on-line pedem diferentes modelos de ação”. (PAUL, 2007, p. 124)

- Elemento 3- Relacionamento:

“Os elementos de relacionamento são aqueles que são conscientemente designados na produção da história pela pessoa que desenvolveu o conteúdo para dar ao usuário um certo tipo de experiência com o conteúdo.” (PAUL, 2007, p. 125)

- Elemento 4 – Contexto:

“No caso das narrativas digitais, a habilidade de proporcionar conteúdo adicional, remetendo a outros materiais, é um traço poderoso. Isso fornece essa propriedade “enciclopédia” a que Murray se referiu. Os jornais fornecem o contexto ao publicarem textos paralelos, mas as limitações de espaço os obrigam a reduzir o aporte de matéria de apoio”. (PAUL, 2007, p. pág. 125 e 126)

- Elemento 5 - Comunicação

“Na mídia tradicional, havia meios de comunicação com os responsáveis pelo desenvolvimento do conteúdo. Conversas ao vivo com ouvinte de rádio ou presença do telespectador em espetáculos de televisão permitiam a participação do usuário. Cartas ao editor era outra forma de comunicação. A comunicação na web permite tanto a comunicação síncrona quanto assíncrona, permitindo que a comunicação se torne parte permanente do conteúdo programático”. (PAUL, 2007, p. pág. 127)

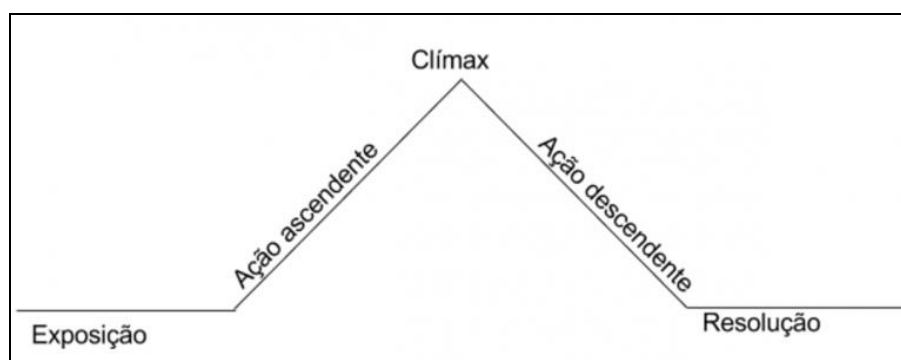
Essa classificação apresentada por Paul (2012) nos permite compreender como a narrativa digital é estruturada pela ótica das linguagens e pelo uso de recursos midiáticos. A autora acrescenta que a grande mudança de paradigma das narrativas digitais deve-se à participação do usuário, acrescenta-se a esta mudança de paradigma a capacidade de adaptação de acordo com o tipo de narrativa a ser produzida.

Sobre o que constitui uma boa definição de narrativa digital Bidarra (2014, p. 106), contribui nos trazendo que:

Referimo-nos, essencialmente, a artefactos que incluem: a narração convincente de uma história; elementos que oferecem um contexto significativo para a compreensão da história que está a ser contada; títulos, imagens e grafismo capazes de capturar e/ou expandir as emoções contidas na narrativa; voz, música e efeitos sonoros que reforcem ideias; e mecanismos que convidem a uma reflexão cuidadosa por parte do público. A narrativa baseia-se num conjunto de quatro elementos que permanecem válidos na era digital, nomeadamente: x Um enredo x Um narrador x Um cenário x Personagens As narrativas associam uma série de eventos que sucederam (no passado, tal como uma memória), que estão a acontecer (no presente) ou que acontecerão (no futuro). Uma história tem de conter movimento e direção. Ocorre, regra geral, algum tipo de conflito, entre os quais os mais comuns são: x Conflito entre uma pessoa e outra ou entre grupos; x Conflito entre um indivíduo e o seu meio; x Conflito entre o indivíduo e a sociedade.

Em sua definição de narrativa digital, é possível perceber a permanência dos elementos constitutivos da narrativa tradicional. Estes elementos são muito importantes e representam a estrutura que organizam a narrativa. A estrutura da narrativa é a base para o desenvolvimento desses elementos tradicionais, atua como um suporte que agregará também outros elementos constitutivos da narrativa digital, ou seja os elementos de interatividade, e a presença da leitura não linear. É nessa estrutura que uma narrativa lógica irá se estruturar, contendo início meio e fim bem demarcados, momento em que será construída a ação dramática, a maneira como será apresentada o conflito básico e a forma como será contada a história através da narrativa. A estrutura dramática de uma narrativa tradicional é constituída pelas partes que compõem a história, segundo Freytag (1990, apud Prüsser, 2013, p. 30):

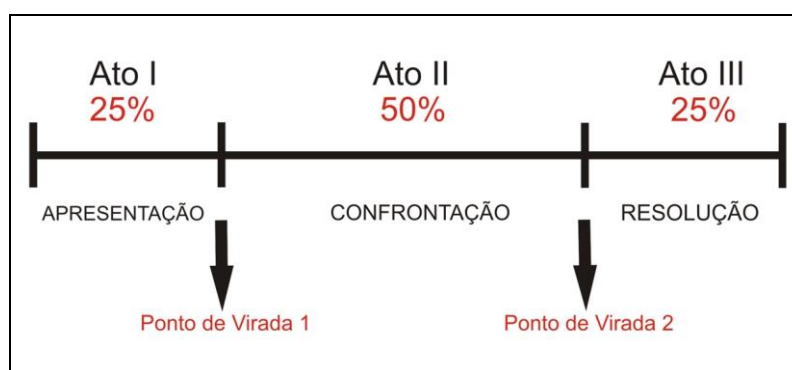
A estrutura proposta por (FREYTAG, 1990) é composta por cinco atos. O primeiro Ato “Exposition”: expõe os personagens, contextualiza o ambiente e expõe a base do conflito, terminando com o incidente que dá origem à história. No segundo Ato “Rising Action”: os personagens se deparam com o conflito, surgem conflitos secundários e vários obstáculos. O terceiro ato “Clímax”: são os eventos de decisão, onde os conflitos são resolvidos. O quarto Ato “Falling Action”: são os momentos logo após o clímax, tendo o protagonista vencido ou não o conflito. O quinto Ato “Denouement”: é o fechamento da história, onde mostra a situação do personagem ao final de tudo, e evidenciando a mudança do personagem com relação ao momento inicial da história.



**Figura 02 - Pirâmide de Freytag**  
 Fonte: [www.motdigital.com](http://www.motdigital.com)

Field (2001, apud Prüsser, 2013) em seu livro "Manual do roteiro", descreve um modelo denominado como paradigma da estrutura dramática, esta mesma estrutura também pode ser aplicada para analisar ou construir uma narrativa digital. O modelo que é similar ao apresentado por Freytag, sugere a divisão de uma história em três atos e representa à forma de organizar as ideias do enredo, cada ato representa o desenvolvimento de uma situação ou fato que se encaminhará para o clímax. Field (2001, apud Prüsser, 2013, p. 29) assim descreve as etapas do Paradigma da Estrutura Dramática:

O primeiro ato tem o objetivo de apresentar os personagens e contextualizar a estória e apresentar o primeiro ponto de virada (inciting incident), que é o acontecimento que dá origem ao conflito principal e à estória. No segundo ato acontece o confronto, surgem conflitos secundários, a tensão dramática aumenta até atingir o clímax, que será o segundo ponto de virada. O terceiro ato apresenta o fechamento da estória, revelando os resultados obtidos.



**Figura 03 - Paradigma da Estrutura Dramática**  
 Fonte: [www.zaphq.wordpress.com](http://www.zaphq.wordpress.com)

Os conceitos apresentados nesse capítulo irão auxiliar na identificação de como a narrativa digital se constitui tendo como a base os elementos da narrativa tradicional. Para análise dos percursos possíveis do hiperconto que compõe o *corpus* desse estudo, adotaremos o Paradigma da Estrutura Dramática proposto por Field, por se tratar de uma estrutura utilizada para analisar ou construir uma narrativa digital.

## 2.6 NARRATIVA DIGITAL INTERATIVA

Sobre o principal objetivo da narrativa digital interativa, Teixeira (2015, p. 83) em consonância com outros autores de sua dissertação, explica que:

O objetivo da narrativa digital interativa é oferecer uma experiência de leitura de alta qualidade enquanto proporciona um importante papel ao leitor, quando este interfere

no desenvolvimento ou no resultado da história. O desafio, então, é produzir um conteúdo coerente e manter o equilíbrio entre a história, os meios de contar a história e a interatividade, a fim de manter o leitor ativamente no controle.

A experiência de leitura na narrativa digital, está associada a aspectos visuais e aos elementos que irão permitir a interatividade. Interagindo, o usuário realiza seu percurso na narrativa e determina seu ritmo de navegação. A narrativa digital investe nas possibilidades de escolhas do usuário, permitindo o estabelecimento de suas referências e significados próprios no desenrolar da história. Nesse contexto, entende-se que a construção da narrativa pela interatividade depende das ações e das descobertas tomadas durante o percurso de navegação, condicionadas à movimentação no ciberespaço. (FERREIRA, 2006)

Segundo Murray (2003, apud BUSARELLO et al., 2012, p. 4) a forma de proporcionar ao usuário maior possibilidade de interação com a história permite a experimentação de três categorias estéticas:

- A “imersão” faz com que sejamos transportados para outros mundos, sem sair do lugar. O desejo de viver uma fantasia, transmitida pelas narrativas de um determinado universo ficcional, induz o nosso cérebro a sintonizar o enredo proposto e anular temporariamente o mundo real a nossa volta. É a sensação de estarmos participando da história em outra dimensão. “A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações (...). Muitas pessoas ouvem música desta maneira, como um apazível afogamento das partes verbais do cérebro”. (MURRAY, 2003, p. 102) Quando se está imerso num mundo virtual, faz-se necessário que o usuário aceite as normas daquela plataforma, independente se suas ações e comportamento no mundo real sejam diferentes do virtual. Imersos estamos dispostos a aceitar o que nos é dado.
- A “agência” é a capacidade de realizar ações significativas na narrativa e ver os resultados dessas decisões e escolhas. Assim, quando os comandos que damos em um determinado ambiente digital são correspondidos corretamente, podemos considerar o ato uma agência. É a sensação de poder dada ao usuário que obtém um resultado esperado e imediato durante a realização de uma determinada ação. É o prazer da manipulação ou elaboração de materiais e objetos em um lugar desconhecido.
- A “transformação” dá ao usuário a liberdade de seguir uma jornada própria, com o poder de alterar o que quiser. É a possibilidade de mudar as formas, conteúdos e demais elementos nos meios digitais. Essa categoria pode ser subdividida, como: a transformação como disfarce, que possibilita a experiência através do ponto de vista de vários personagens da narrativa; a transformação de variedade, que permite a escolha de uma série de temas, fornecendo ao usuário a capacidade de variações na exploração, melhorando sua compreensão sobre o tema; e a transformação pessoal, em que a experiência vivida durante a jornada virtual leva a uma transformação pessoal do usuário.

A base para qua a interatividade aconteça está diretamente associada aos elementos de hipermídia e em especial ao hipertexto digital, pela constituição do *link*. Ressaltamos que a

abordagem sobre hipermídia e hipertexto<sup>14</sup> será realizada no capítulo seguinte, porém considera-se importante abordar alguns dos aspectos do *link* neste momento. O *link*, permite que o usuário percorra o hipertexto digital num determinado espaço informativo fazendo o uso de elementos de navegação, logo, o usuário realiza ações clicando, abrindo, processando, avançando ou retrocedendo no processo de navegação pelo hipertexto digital. Nesse contexto, o *link* ou *hiperlink*<sup>15</sup> atua como um delimitador dos caminhos possíveis no percurso da leitura em hipetexto.

Além do hipertexto/hiperlink configurarem elementos de grande importância para a caracterização da interatividade, Miller (2014, apud, TEIXEIRA 2015 – p. 74) nos apresenta outras características as quais considera presentes e frequentes em narrativas digitais:

- São sempre narrativas, pois envolvem uma série de acontecimentos dramáticos ligados, com o intuito de contar uma história;
- Geralmente contêm personagens que só podem existir em mídia digital, como aqueles controlados pelo usuário ou pelo computador;
- São interativas: o usuário pode controlar ou impactar aspectos da história;
- Não lineares: eventos ou cenas não acontecem em ordem fixa e, geralmente, os personagens não se encontram em pontos fixos;
- Profundamente imersivas: puxam o leitor/usuário para dentro da história;
- Participativas: o leitor/usuário participa da história;
- Navegáveis: o usuário pode criar seu próprio caminho dentro da história ou no ambiente virtual.

A interatividade é o principal elemento da narrativa digital, sem ela a narrativa representaria apenas um cópia da narrativa tradicional. Seria uma narrativa digitalizada com as mesmas características da impressa em papel, porém disponibilizada em uma mídia digital. A interatividade apresenta faces variadas para a narrativa digital, nesse contexto, Miller (2014, apud, TEIXEIRA 2015 – p. 86) observou seis tipos básicos de interatividade presentes em quase todas as histórias em ambiente digital:

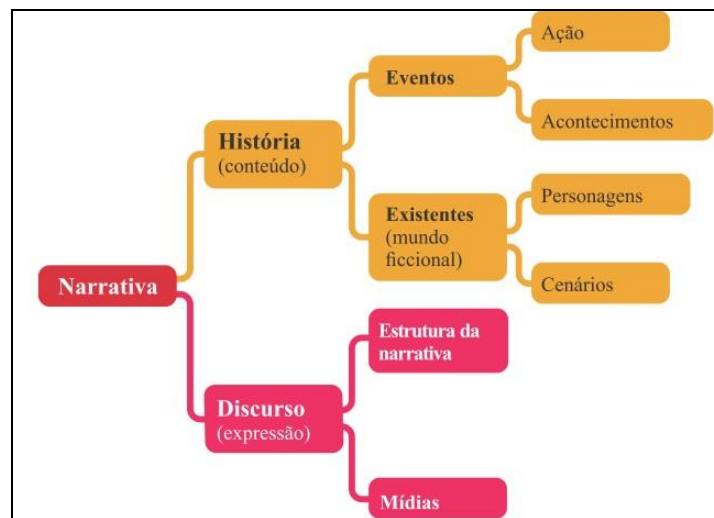
- Estímulo e resposta: pode ser algo simples como clicar e ver uma sequência de animação – componente universal dos programas interativos;
- Navegação: permite ao usuário mover-se entre páginas ou um programa e escolher o que fazer - componente universal dos programas interativos;
- Controle de objetos: controlar objetos ou movê-los de um lugar para outro;
- Comunicação: comunicação entre personagens por meio de voz, ações do usuário ou menus de diálogos;
- Intercâmbio de informações: envio de mensagens ou conteúdos para personagens;
- Aquisição: compra ou aquisição de elementos ou pontuação.

---

<sup>14</sup> Hipertexto: Definido por Pierre Lévy (1993, p.29) como “sistema de escrita/leitura não linear em ambiente de informática”.

<sup>15</sup> Hiperlink para Pierre Levy: Uma revolução textual a partir da internet. Ele aponta o hiperlink como a principal característica da internet. Disponível em: <http://www.cafecolombo.com.br/colunas/literatura-eletronica-um-conceito-pelo-vies-do-hiperlink/>

Sobre a composição estrutural da narrativa, Teixeira (2015) nos apresenta uma adaptação ao modelo criado por Chatman (1980), tendo como base a teoria estruturalista a qual compreende que cada tipo de história divide-se em duas partes: a história em si, composta pelos acontecimentos e pelos elementos que compõe a cena, e o discurso. Ao discurso, ela acrescentou a composição estrutural tradicional da narrativa e as mídias, aspecto relevante da interatividade na narrativa digital para comunicar o conteúdo:



**Figura 04 - Composição da narrativa (Chatman, 1980)**  
 Fonte: Teixeira (2015, p. 71)

É por meio das mídias que a interatividade irá se constituir. Na narrativa digital a interatividade deve estar relacionada às ações do usuário/leitor que influencia o enredo dramático por meio de sua postura agentiva. E estas devem resultar na trajetória do enredo, ou seja, as ações devem influenciar nos eventos, desta forma os eventos constroem-se conforme a organização dos elementos interativos, permitindo assim a construção da coerência da narrativa. (MURRAY, 2013, apud TEIXEIRA 2015)

## 2.7 HIPERMÍDIA & HIPERTEXTO

A possibilidade de livre navegação dentro de um texto com características digitais, agregando elementos de multimídia, é fator pertinente ao hipertexto. O hipertexto como poderemos verificar, apresenta como característica principal a não linearidade da leitura.

Para Pierre Lévy (2001, p.44) o hipertexto é algo que, por se estruturar em rede opõe-se ao texto linear: "assim, o hipertexto seria constituído de nós (os elementos de informação,

parágrafos, páginas, imagens, seqüências musicais etc.) e da ligação entre esses nós (referências, notas, indicadores, botões que efetuam a passagem de um nó para outro)".

Michael Joyce (1995, apud XAVIER 2002, p. 27) distingue dois tipos de hipertexto: exploratório e construtivo, a saber:

Os Hipertextos exploratórios seriam aqueles produzidos para levar a audiência a controlar um conjunto de informações, conforme suas necessidades e interesses sem, no entanto, interagir nos conteúdos em si. Esse tipo de Hipertexto é o mais adequado a leitores que vagueiam na Internet sem objetivo claro e definido de leitura. Tais como aqueles que passeiam aleatoriamente pelos sítios digitais "sem lenço e sem documento, sem nada nos bolsos ou nas mãos", agindo como autênticos "flâneurs".

Os Hipertextos construtivos exigem do usuário capacidade e iniciativa para agir sobre eles, "mudar" seus conteúdos, navegando de modo criativo e particular pelos hiperlinks ali disponíveis. Neste tipo de Hipertexto, o hiperleitor faz uma nova conexão considerando sempre as anteriores, buscando transformar, o tempo todo, a informação em conhecimento, conforme for seu projeto de leitura previamente traçado.

O hipertexto representa uma forma de os leitores organizarem os materiais que configuram os elementos textuais discursivos. No que diz respeito às características do hipertexto, por meio das reflexões de Koch (2011, p. 64) elencam-se as seguintes:

- 1- não linearidade (geralmente considerada a característica central);
- 2- volatilidade, devida à própria natureza (virtual) do suporte;
- 3 - espacialidade topográfica, por se tratar de um espaço de escritura/ leitura sem limites definidos, não hierárquico, nem tópico;
- 4-fragmentariedade, visto que não possui um centro regulador imanente;
- 5- multissensuosa, por viabilizar a absorção de diferentes aportes sígnicos e sensoriais numa mesma superfície de leitura (palavras, ícones, efeitos sonoros, diagramas, tabelas tridimensionais);
- 6 - interatividade, devido à relação contínua do leitor com múltiplos autores praticamente em superposição em tempo real;
- 7- iteratividade, em decorrência de sua natureza intrinsecamente polifônica e intertextual;
- 8 - descentração, em virtude de um deslocamento indefinido de tópicos, embora não se trate, é claro, de um agregado aleatório de fragmentos textuais; -

Gomes (2011, apud FREITAS, 2015) caracteriza os hipertextos em abertos e fechados:

Abertos - quando existem links interligando textos, imagens, vídeos etc, como o que ocorre na web. Por vezes esse conceito é expandido, como no caso de textos produzidos colaborativamente. Fechados - quando existem essas interligações, porém dentro de uma mesma unidade de armazenamento, sem fazer uso dos servidores, diferentemente do que ocorre com hipertextos abertos.

Sobre a estrutura e flexibilidade de navegação do hipertexto, eles dividem-se em quatro tipos:

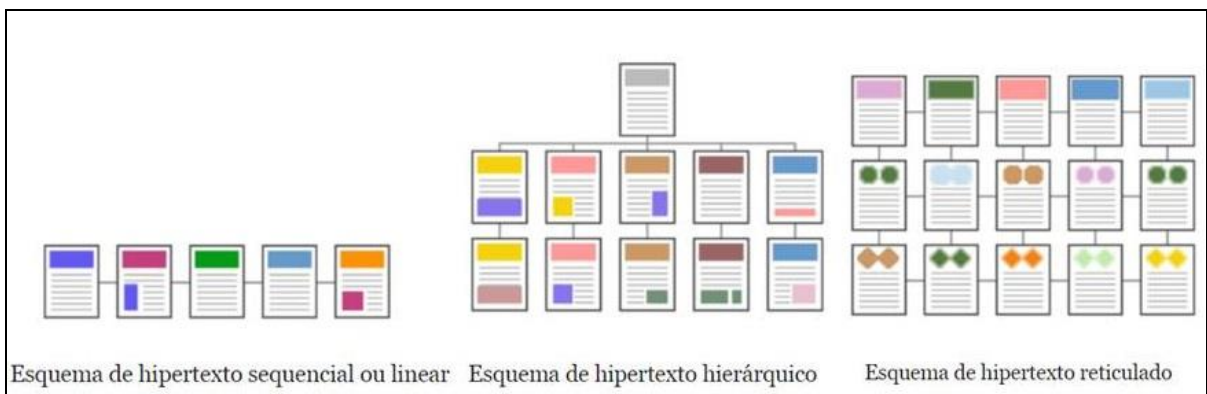
**Sequencial ou linear:** é o tipo mais próximo dos textos impressos, pois compreende a linearidade na navegação.



**Hierárquico:** Divide os arquivos em categorias e subcategorias. Para que se tenha acesso a uma nova categoria é necessário ter acessado ao arquivo anterior. Ou seja, o leitor percorre um caminho em que deve acessar o primeiro nível para em seguida possa acessar os outros níveis, seguindo uma sequência lógica.

**Reticulado:** permite maior liberdade de acesso, os documentos não estão totalmente integrados.

**Em Rede:** não estabelece uma ordem de navegação, os textos dialogam entre si pela interconexão dos documentos e o acesso inicial pode ocorrer a partir de qualquer ponto. (GOMES 2011, apud, FREITAS, 2015)



**Figura 05 - Estrutura e flexibilidade de navegação do hipertexto**

Fonte: Gomes (2011, apud FREITAS, 2015)



**Figura 06 - Estrutura e flexibilidade de navegação do hipertexto**

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/>

Ao conceito de hipertexto temos que quase que indissociável o conceito de hipermídia, um complementa o outro. De acordo com Fragoso (2000) a “Hipermídia é uma extensão do conceito de hipertexto, visando incluir informação não necessariamente textual, tais como as representações imagéticas, animação, vídeo e som.” A hipermídia compreende um conjunto de várias linguagens distintas que se encontra em um mesmo suporte. Este conceito surgiu na década de 1960, e o início dos estudos e formulações do conceito, foi realizado pelo filósofo e sociólogo Ted Nelson. A partir do avanço tecnológico a internet permitiu a incorporação de outros tipos de mensagens e códigos, não se restringindo apenas aos textos. Assim vários tipos de linguagens tiveram a possibilidade de serem produzidas no padrão digital, pelo ato de digitalizar fontes de informações (textos, imagens, vídeos, gráficos, animações). (MARI JR., 2015)

Como forma de comunicação eletrônica, Santaella entende que a hipermídia:

[...] se refere a um sistema de comunicação eletrônica global que reúne os humanos e os computadores em uma relação simbiótica que cresce exponencialmente graças à comunicação interativa. Trata-se, portanto, de um espaço informacional, no qual os dados são configurados de tal modo que o usuário pode acessar, movimentar e trocar informação com um incontável número de outros usuários." (SANTAELLA, 2003, p.45)

Considerada o novo paradigma da comunicação o qual envolve tecnologia e interação, a hipermídia surge como a linguagem utilizada nesse paradigma. Para o autor Gosciola (2003, p.18) a hipermídia é:

O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário.

Para alguns autores, assim como Fragoso (2000), a “Hipermídia é uma extensão do conceito de hipertexto, visando incluir informação não necessariamente textual, tais como as representações imagéticas, animação, vídeo e som.” A definição de hipermídia ainda é um processo em construção. Mari Jr. (2015) afirma que a “hipermídia é o alicerce do ciberespaço, é o modo como sua arquitetura é construída”, diante de sua importância ela representa um conceito de maior complexidade que necessita de mudanças de pensamento para que se possa compreendê-la com maior precisão. Para tanto é necessário que se tenha um olhar diferenciado e que estejamos mais abertos para as novas possibilidades de leituras que se configuram de forma diferente do convencional. A este respeito Leão (1999, p. 16) nos alerta que “o leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo momento estabelecendo relações

próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos”.

A hipermídia é uma linguagem nova o que justifica que seu conceito ainda esteja em formação. Mais que uma simples linguagem técnica, ela faz parte de um ambiente tecnológico que está em constante transformação, compreende-se que ela interage com estas mudanças enquanto se adapta se modifica e se define. Diante do exposto Santaella (2001) conclui que:

Longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para a transmissão de conteúdos preexistentes, a hipermídia é, na realidade, uma nova linguagem em busca de si mesma. Essa busca depende, antes de tudo, da criação de hipersintaxes que sejam capazes de refuncionalizar linguagens que antes só muito canhestamente podiam estar juntas, combinando-as e retecendo-as em uma malha multidimensional. Toda nova linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir, sentir. Brotando da convergência fenomenológica de todas as linguagens, a hipermídia significa uma síntese inaudita das matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal com todos os seus desdobramentos e misturas possíveis. Nela estão germinando formas de pensamento heterogêneas, mas ao mesmo tempo, semioticamente convergentes e não-lineares, cujas implicações mentais e existenciais, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, estamos apenas começando a apalpar. (p. 392)

O conceito de hipermídia está associado ao conceito de multimídia. Como forma de comunicação que se utiliza de múltiplos meios, o conceito de multimídia pode ser mais bem compreendido por sua classificação em tipos de mídias. O esquema mais aceito é classificar uma mídia como discreta ou contínua.

Willrich (2012) relaciona os tipos de multimídia quanto à natureza espaço/temporal:

**Mídias discretas ou estáticas:** são mídias com dimensões únicas. Elas são independentes do tempo, sendo qualquer espécie de mídia tradicionalmente utilizada em documentos impressos, como textos, gráficos e imagens. A semântica da informação não depende do domínio do tempo;

**Mídias contínuas (também chamadas de mídias dinâmicas ou isócronas):** são mídias com dimensões temporais, como sons, vídeos e animações. Elas são mídias dependentes do tempo, que é apresentada como um fluxo de mídia (fluxo de vídeo, fluxo de áudio). O significado destas mídias e correção depende da taxa em que são apresentadas. Por exemplo, um vídeo consiste de um número de quadros ordenados, cada um destes quadros tem uma duração de apresentação fixa;

**Mídias imersivas:** agrupam elementos de informação interativa em ambientes 3D.

Tipos de Multimídia quanto à Interação (WILLRICH, 2012):

**Multimídia linear:** o utilizador não tem qualquer tipo de controle no desenrolar do processo;

**Multimídia não linear:** oferece interatividade com o utilizador, onde o leitor pode escolher o percurso da navegação.

Como já observado, na hipermídia temos a disposição das informações apresentadas por meio de outras linguagens através da exploração de recursos gráficos, sonoros, interativos e de animação. Estes recursos apresentados permitem e facilitam o entendimento de conteúdos e enriquecem as possibilidades de instruir e comunicar. Para que sejam utilizados de forma eficiente, Burgos (2011) com o apoio de estudos de outros autores, apresentam alguns elementos de multimídia e seus atributos, considerando os aspectos da acessibilidade e da usabilidade:

a) Hipertexto virtual: ser aplicado em tipografia não serifada; corpo de sua fonte entre 10 e 12 pontos; integrar os vídeos como legendas ou transcrição do áudio; ser empregado em no máximo duas famílias tipográficas; apresentar variação entre caixa alta e baixa para hiperlinks ou textos corridos; negrito somente para destaques ou citações; evitar efeitos intermitentes de brilho e luminosidade; não aplicar hifenizações; os parágrafos (blocos) de textos devem ser alinhado à esquerda, conter espaço duplo em si e seções com até 20 linhas (média de 200 a 250 palavras) as quais devem estar subdivididas em parágrafos com no máximo 5 ou 6 linhas (cerca de 40 a 70 caracteres); quando adicionados a gráficos vetoriais devem apresentar o mesmo padrão semântico; todos os textos devem acompanhar hiperlinks para sua ampliação e impressão; indicar o tamanho e o formato do arquivo para download e, por fim, quando em hiperlinks acompanhar os marcadores “ALT”. (BURGOS, 2006; GOMES, 1999; NIELSEN, 1995; NIEMEYER, 2003; RADFAHRER, 1995, apud BURGOS, 2011).

b) Cor: manter a relação semântica com o conteúdo abordado; indicada para destacar itens e áreas temáticas; empregada como marcadores em barras de menu, como para os hiperlinks acessados e não acessados; para demarcar grupos temáticos; os tons quentes são apenas para marcadores e os neutros para os planos de fundo; adicionar o máximo de duas cores para as famílias tipográficas, uma para o título e outra para o corpo do texto; seu usos não devem reduzir a função de um elemento de hipermídia; não devem gerar fadiga vibrações, ilusões de sombras nem imagens sobrepostas, assim evitar: azul próximo ao vermelho, contraste entre vermelho-verde, azul-amarelo, verde-azul e vermelho-azul. (FARINA, 2002; KRUG, 2006; PARIZOTTO, 1997, apud BURGOS, 2011).

c) Ícone: manter a relação semântica com o conteúdo abordado; representar signos comuns aos leitores; conter o mesmo padrão de estilo gráfico e cromático; seu desenho deve ampliar o significado do hipertexto virtual; possuir aparência simplificada; acompanhar marcador ALT e rótulos; funcionar como recurso alternativo à barra de menu; ser legível em ampliações e reduções da interface; apresentar animação apenas para itens de destaque; não conter som; possuir diferenciação cromática quando aplicados como botões (DIAS, 2007; KRUG, 2006; ROBERTSON 1993, apud BURGOS, 2011).

d) Hiperlink: seu texto deve ser formado por palavra em negrito, sublinhada e na cor azul royal, vermelho para rollover e roxo quando já acessada; hiperlinks em itálico apenas quando este estiver no corpo do texto; acompanhar rótulo quando em forma de ícone; conter animações só na ocasião em que necessite destaque; reunir hipertexto virtual, cor e elementos gráficos; ser aplicado na barra de menu no formato breadcrumb e abas; acompanhar marcador ALT; ser visível em todas as páginas (BURGOS, 2006; KRUG, 2006; NIELSEN, 2003; PINHO, 2000, apud BURGOS, 2011).

e) Animação: manter relação semântica com o conteúdo abordado; ser diferenciada graficamente dos anúncios publicitários; ilustrar downloads como barra carregamento progressivo; sua reprodução não deve solicitar a instalação de plugins; não apresentar reprodução intermitente; deve acompanhar hiperlink para uma nova reprodução e para interrupção; apresentar ausência de som; não ser empregada em logotipo, slogan ou como título principal (KRUG, 2006; NIELSEN, 2003-2005; SAUCIER, 2000, apud BURGOS, 2011).

f) Som: manter relação semântica com o conteúdo abordado; indicar erro, ações de sistema e solicitações de permissões; sinalizar o acionamento e finalização de tarefas e downloads; identificar a inicialização e encerramento de softwares/sistemas operacionais; sinalizar a abertura, maximização, minimização e fechamento de janelas; deve integrar os botões liga, desliga, volume, avanço e regresso quando em players (KRUG, 2006; NIELSEN, 2003-2005; ROBERTSON, 2003, apud BURGOS, 2011).

g) Vídeo: manter relação semântica com o conteúdo abordado; acompanhar recursos interativos para o uso de webcam; descrever o formato e o tamanho do arquivo para download; apresentar controles de avanço e regresso; ser legendado; ser disponibilizado em diferentes extensões; seu roteiro deve ser adaptado para a web; os conteúdos devem ter até cinco minutos de duração; cada arquivo deve ter entre 20 a 30mb de tamanho para que as imagens não se pixelizem; permitir carregamento do arquivo em buffer (AVILA, 2004; LINDSTROM, 1995; LYNCH E HORTON 2002; NIELSEN, 2003-2005, apud BURGOS, 2011).

h) Imagens (fotografias): manter relação semântica com o conteúdo abordado; acompanhar legendas; apresentar formato GIF, JPEG, PNG ou TIFF; não ser aplicada como plano de fundo; garantir legibilidade entre as imagens em primeiro plano e a cor do leiaute; acompanhar marcadores "ALT"; não comprometer o carregamento da página; não ser aplicada como ícone; ampliar o significado do texto; manter alinhamento à esquerda; não acompanhar som; possuir resolução entre 72dpi a 100dpi; compor uma narrativa quando em slide show (CARRION, 2008; MCCLURGGENEVESE, 2005; NIELSEN, 2005, apud BURGOS, 2011).

i) Gráficos vetoriais: manter relação semântica com o conteúdo abordado; ser empregado para destacar áreas temáticas e de plano de fundo; ser adicionado como marcadores de seções e nos hiperlinks; ser utilizada para o desenho de ícones; em elementos de plano de fundo devem ser acompanhados por marcadores "ALT" (CARRION, 2008; DONDIS, 1997; MULLET E SANO 1995 apud BURGOS, 2011).

j) Leiaute: manter relação semântica com o conteúdo abordado; empregar os padrões de organização e composição dos elementos visuais de hierarquia da informação, foco e ênfase, estrutura e equilíbrio, relação de elementos e unidade de integração; evitar conter rolagem horizontal; apresentar no máximo duas dobras (rolagens); integrar aplicativos de interação - fórum, sala de bate-papo, etc. (CARRION, 2008; DONDIS, 1997; MULLET E SANO 1995 apud BURGOS, 2011).

No que diz respeito aos elementos de hipermídia presentes na narrativa digital do hiperconto objeto de nossa análise, este será pautado no estudo apresentado por Burgos (2011), levando em consideração os elementos de hipermídia que contribuíram de alguma forma para a composição da interatividade.

## 2.8 O *LINK* COMO ELEMENTO DE CONSTITUIÇÃO DO HIPERTEXTO

Como unidade primordial da hipermídia, temos a presença do *link*. Ele atua como elemento de ligação entre os conteúdos de uma hipermídia e seus usuários, permitindo uma leitura multilinear e a possibilidade do usuário/leitor definir seu trajeto na sequência de conteúdos do hipertexto. Os *links* “consistem no mecanismo que promove a inter-relação entre os conteúdos – e entre usuário e conteúdos” (GOSCIOLA, 2003, p. 80). De maneira mais prática pode-se afirmar que ele funciona como um elemento que constitui o hipertexto (imagem, palavra ou frase, por exemplo), que em si possui um endereço eletrônico, que quando clicado pelo usuário o transporta para outro local no ciberespaço, uma nova interface de leitura. Os *links* detêm a característica articuladora, pois organizam e permitem o acesso a diversas informações no contexto digital. Além de apontar e apresentar os conteúdos que vão surgindo no ciberespaço, configuram variados processos referenciais que contribuem para a construção do hipertexto.

Sobre a classificação dos *links*, utiliza-se nessa pesquisa a proposta de estudo de Hissa (2009). A autora pesquisou os principais autores que realizaram estudos sobre os tipos de *links* encontrados nos hipertextos, o qual permitiu classificá-los da seguinte forma:

**Do ponto de vista morfológico:** dividem-se em textual (geralmente sublinhado, apresenta cor diferente a do texto e formatos diferentes), e gráfico (apresenta semioses diferentes como: ícones, balões, mapas, imagens entre outros elementos).

**Lugar onde se conectam:** *links* internos (conectam documentos ou parte de documentos que estão situados dentro do mesmo hipertexto). *Links* externos (conectam a um texto que não é parte do mesmo documento, é externo ao texto).

**Forma de percurso:** Linear (estabelece leitura linear, formado a partir do hipertexto estabelecendo uma sequência como no meio impresso, porém estruturado na web). Não linear (leitura não sequencial, formados a partir de hipertextos, próprios para a web).

**Localização dos *links* na página web:** *Links* superpostos (quando estão explícitos na página). *Links* implicados (quando fazem parte do texto ou da imagem).

**Modo de permutação de páginas ou documentos web:** *Links* de substituição (substitui o nó inicial). *Link* de superposição (nós que compartilham a mesma janela).

**Representação dos *links* na tela:** Divide-se em quatro tipos: a) *Link* ativo (são *links* selecionados no navegador web); b) *Link* visitado (quando visitados são ativados por cores específicas); c) *Link* predeterminado (*links* que levam para outro nó, mesmo que não se tenha

no local do clique uma zona que indique *link* ativo); d) *Link* quebrado (indicam página incorreta ou arquivo não encontrado).

**Comportamento dos *links*:** Móveis (flutuam no site, conteúdo do nó é variável). Fixos (apresentam espaço estável e constante no site. Conteúdo do nó estável).

**De acordo com o acréscimo de informações do *site*:** Dividem-se em seis tipos: a) *Links* de expansão (*links* com aspecto de sumário); b) *Link* de referência (*links* que levam a outra página ou outra seção); c) *Link* de nota informativa (permite a abertura de uma janela por tempo pré-determinado que se fecha ao final do objetivo alcançado); d) *Link* de comando (execução de uma rotina de informática externa ao hipertexto – ativam programas computacionais); e) *Link* de trajetória (estabelecem percursos pelo *site*); f) *Links* de mapas (apresentam mapas do *site* como facilitador de navegação).

**Representam a função que o *link* que executa:** Compreendem três tipos: a) Navegacional (*Links* organizados com o fim de orientar a leitura); b) Informacional (Relaciona informações); c) De realce (fornece informações detalhada sobre o site).

**De acordo com o tipo de relações estabelecidas entre os nós:** a) *Links* Semânticos (conectam nós que têm uma relação eminentemente associativa. Divide-se em: *Links* Referenciais: conectam nós com sua referência (exemplo: uma nota de rodapé); e em *Links* Associativos: permitem *linkar* nós com conteúdo, fazendo associações. b) *Links* Estruturais (conectam nós que têm uma relação de composição).

Diante das classificações apresentadas e as funções que os *links* podem assumir, entende-se que os *links* proporcionam grande mobilidade para a construção do hipertexto, tendo a constituição do *link* como grande indicador ou orientador do percurso de leitura, permitindo o rápido deslocamento para outros textos ou interfaces. Hissa (2009, p. 08), afirma que a partir dessa classificação “podemos analisar como os *links* estruturam a informação e possibilitam que a navegação seja uma atividade de construção de sentidos, através da associação de blocos de textos conectados pelos *links*”. Assim, a classificação nos dará suporte para compreender como o *link* se organiza na estrutura narrativa do hiperconto e contribui para o processo de construção dos sentidos, levando em conta aspectos estruturais e semânticos.

## 2.9 LINKS – FUNÇÕES E CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS

No que diz respeito à hipertextualidade os *links* agem como elementos que possibilitam a construção do sentido no hipertexto e atuam no texto exercendo funções

específicas. A esse respeito, Xavier (2002, p.28-29) admite o hipertexto como “um espaço virtual inédito e exclusivo no qual tem lugar um modo digital de enunciar e de construir sentido”, que reconfigura os significados de leitura, autor e leitor “em virtude da possibilidade de conexões imediatas entre blocos de significados interligados como num vasto banco de dados”. (ELIAS, 2005, p.34, apud KOCH, 2007).

Conforme observa Xavier (2002), linguisticamente o hipertexto texto se organiza de forma parecida ao texto impresso, ele é similar à linearidade da linguagem verbal em diversos aspectos. Porém, a falta de uma teoria linguística ou semiótica adequada dificulta a abordagem do fenômeno linguístico que nele acontece. Mas isso não impede que seu estudo seja realizado por diversos estudiosos que tentam compreender as funções específicas dos *links*. Koch (2011), por exemplo, entende que os *links* apresentam característica fixa (quando se apresentam num espaço constante no site), ou móveis (quando flutuam, podendo variar seu surgimento conforme o enunciador assim quiser por um determinado motivo). Também exercem no texto funções específicas como: a função dêitica, a coesiva e a cognitiva. Sendo assim, para que se possa analisar como os links atuam no processo de construção de sentido no hiperconto, torna-se necessário relacionar as suas principais funções:

### 2.9.1 Função Dêitica

Sobre o conceito de dêiticos, Xavier (2013, p. 288) nos diz que:

[...] são elementos linguísticos que servem para contextualizar o locutor quando e onde o que se diz é/foi dito em relação a um interlocutor. Os dêiticos apontam, indicam pessoas e fatos, lugares e tempo, além de fragmentos e partes do discurso retomados no decurso da interação.

Gomes (2011, p. 29) agrega a informação de que os “*links* funcionam como dêiticos, isto é, como indicadores, sendo chamados de endofóricos, quando levarem a documentos ou a partes do próprio documento, ou exofóricos, quando abrirem textos que estão fora do documento de origem”.

De acordo com o conceito inicial apresentado, podemos inferir que a função dêitica nos remete ao sentido de indicar caminhos para o encontro de informações. Conforme podemos perceber o conceito *link* dêitico proposto por Xavier (2013, p. 288), tem muito em comum com o conceito inicial apresentado:

Todo link dêitico tem por função primeira indicar, fazer sugestões de caminhos, propor trajetos ao hiperleitor. Ele funciona, originariamente, como um apontador enunciativo, e, por essa razão, é também um focalizador de atenção por excelência.



Normalmente, ele aparece perceptivelmente destacado, ou seja, sublinhado ou em cor diferenciada em relação a outros enunciados verbais e visuais.

Assim é possível afirmar que esse tipo de *link* tem a função de indicar e sugerir caminhos para o leitor, direcionando o leitor para outros locais no ciberespaço, permitindo a localização de informações relacionadas com o assunto do texto principal. Durante o percurso é necessário que o leitor esteja atento para a construção de uma continuidade de sentido, pois o *link* funciona apenas como um suporte que auxilia o hiperleitor.

### 2.9.2 Função Coesiva

Afirma-se que os *links* são coesivos quando amarram informações que permitem ao hiperleitor extrair delas o real conhecimento que procura. Para Xavier (2013) a função coesiva não hesita em apenas remeter e entrelaçar os discursos, mas “amarrar” as informações permitindo que os usuários as transformem em conhecimento real e resultados conclusivos seguros. Nesse sentido, entende-se que a função coesiva exige mais esforço e atenção para construção do hipertexto, pois no intuito de amarrar informações é necessário escolher adequadamente as palavras que serão *linkadas* de acordo com o contexto da narrativa, garantindo a fluência da leitura sem rupturas cognitivas que possam distrair o hiperleitor fazendo-o com que abandone processo de construção de sentido. Sobre esse aspecto, Xavier (2013) postula que os links devem funcionar como operadores de uma nova concepção de coesão, uma coesão digital.

### 2.9.3 Função Cognitiva

Os *links* são cognitivos quando desperta no leitor o desejo de trilhar os caminhos sugeridos, ativando os modelos que ele já tem representados em seu consciente. A esse respeito, Xavier (2013, p.302) alerta que:

Viabilizar ao usuário uma leitura efetivamente hipertextual é fazê-lo não apenas correr os olhos panoramicamente sobre os enunciados verbais e visuais que emergem da tela; é, antes de tudo, levá-lo a “escanear” detalhadamente cada pedaço da página digital, deter-se com cautela sobre cada um deles ou, pelo menos, em boa parte dos links ali “dependurados”; é instigá-lo a clicar nestes elos virtuais, a fim de saciar sua curiosidade, a esta altura já aguçada, para saber o que eles “escondem”. É persuadi-lo a mover-se para outros sítios apontados, pelos quais poderão dilatar ou eliminar de uma vez as chances de compreender pontos difusos do hipertexto principal e, desta maneira, resolver pendências conceituais que estejam truncando a aceitação de uma certa posição assumida por uma determinada instituição, comunidade virtual ou indivíduo que se manifeste em um hipertexto.

A função cognitiva para Koch (2011) pode servir como *input* para os modelos que o leitor tem representados em sua memória. Logo, o grande desafio é estimular o hiperleitor a descobrir o que existe por trás dos *links*. Quando estimulado, ele formula hipóteses sobre o que possivelmente poderá encontrar e realiza inferências ao conteúdo principal que vai acessar ao percorrer os *links*. Nesse sentido, Xavier (2013, p. 303) nos orienta de que o *link* “deve desempenhar o papel de amálgama cognitivo, ou seja, assumir a função de encapsulador de uma grande carga de significações capaz de gerar o desejo necessário para descobrir os significados encaminhados pelas pistas enunciativas presentes no hipertexto”, daí a necessidade de uma construção estratégica dos “*links*”, que permitam o encadeamento mental das informações por meio da mobilização de conhecimentos, crenças, atitudes e valores no processo de hiperleitura.

## 3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 3.1 APRESENTAÇÃO DO *CORPUS*

Como mencionado anteriormente o presente estudo investigou a interatividade, a constituição da narrativa digital e a produção de sentidos pelo uso de elementos da hipermídia no contexto do hiperconto, a partir da análise do hiperconto “Um barulho no porão”.

Contextualizando a produção do *corpus* escolhido, o hiperconto em questão é resultado de uma proposta de trabalho integrado para o desenvolvimento dos multiletramentos, fruto de da dissertação de Marcos Celírio dos Santos, apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Na implementação desse projeto de ensino foram realizadas oficinas com alunos do ensino fundamental de uma Escola Municipal do município de Contagem, Minas Gerais, que envolveu atividades de leitura e produção de contos, resultando na produção e publicação de sete hipercontos.

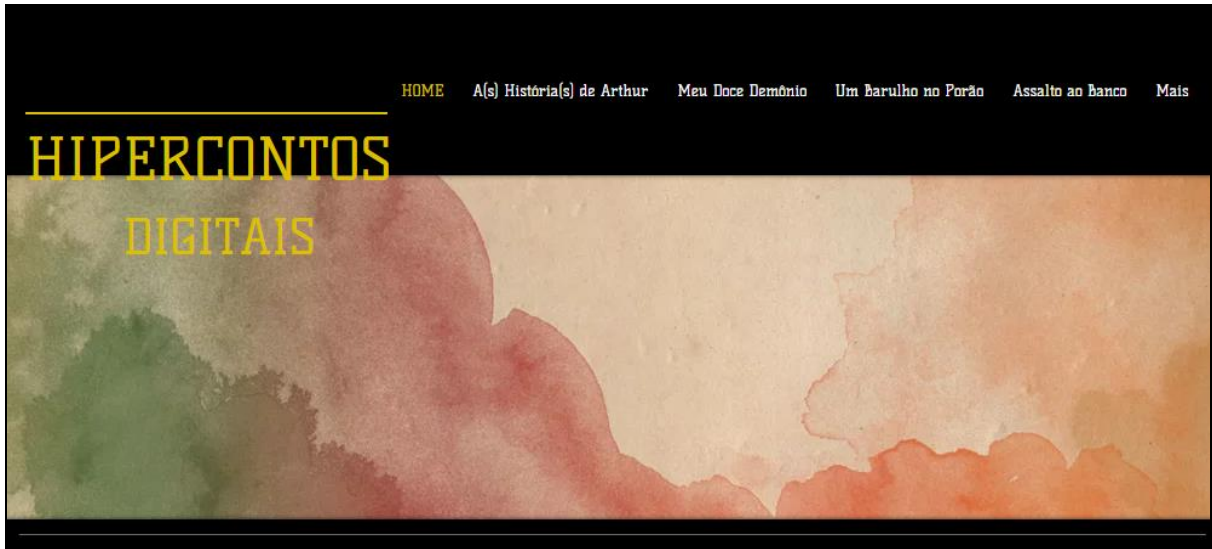
Sobre a publicação do conto, ele está disponível na plataforma *Wix.com*<sup>16</sup>, é nesta plataforma que o conto teve parte de sua produção construída, pois ela permitiu a materialização dos aspectos de interatividade, bem como os aspectos visuais, e de outros elementos que serão analisados os quais se pressupõem que irão configurar o hipertexto de uma narrativa digital, o hiperconto.

O website de publicação do conto apresenta cor predominante escura, ao centro temos uma imagem em tons claros, e na parte superior um menu de opções que direciona o leitor para a página inicial do *site*, a *home*<sup>17</sup>, para os sete contos apresentados e também direciona para a página de contatos do idealizador do projeto.

---

<sup>16</sup> <https://pt.wix.com/> - Serviço gratuito que permite a criação de sites baseados em Flash, e viabiliza a qualquer usuário criar um site com facilidade.

<sup>17</sup> A *homepage* é definida como página de entrada de um site.



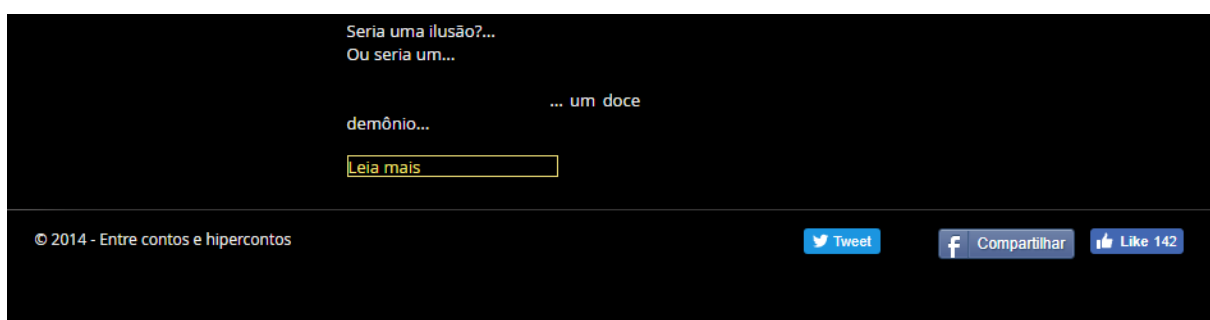
**Figura 07 - Home**  
**Fonte: Website Hipercontos Digitais**

Mais ao centro é possível visualizar uma prévia de quatro contos, contendo o título, a imagem principal e um parágrafo aleatório de cada conto, o trecho escolhido que não é o primeiro parágrafo do conto, representa um convite para que o usuário dê continuidade à leitura da história, pois está precedida da expressão/link, “leia mais”. Ao clicar no *link* o usuário tem acesso ao início do conto escolhido. É na *home* que o usuário/leitor começa sua interação com o conteúdo do *site*, explorando as possibilidades de acesso ele chegará ao hiperconto “Um barulho no Porão”.



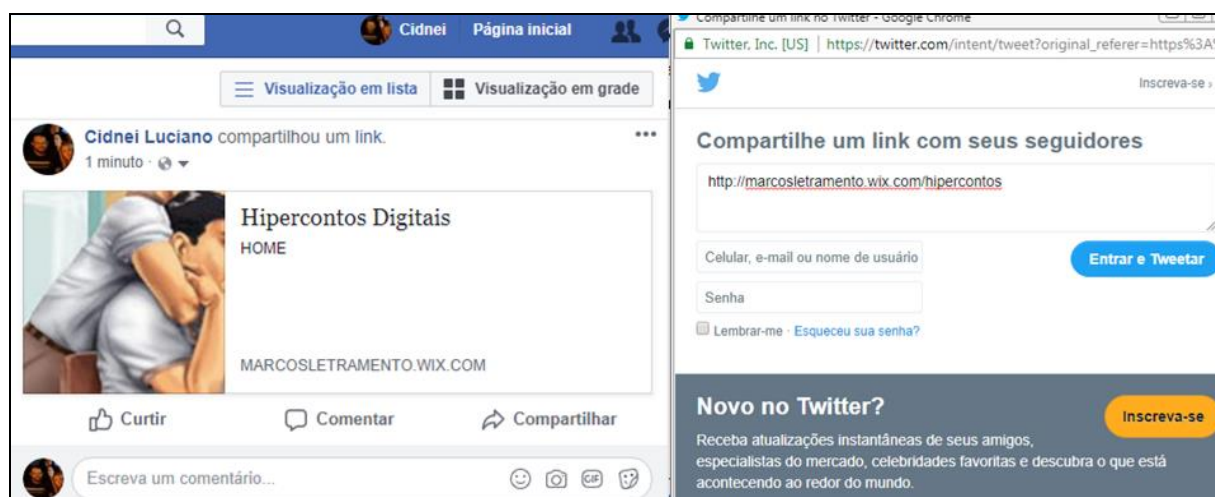
**Figura 08 - Home**  
**Fonte: Website Hipercontos Digitais**

Na base do *website*, da esquerda para a direita, temos o símbolo © *copyright*<sup>18</sup>, e os botões de mídias sociais: “Like” (Curtir), “Share” (Compartilhar) e “Tweet” (compartilhar via rede social *Twitter*). Diante do conteúdo visualizado o usuário pode se manifestar em relação ao *site*, clicando na tecla “curtir” ou mesmo, em conforto à manifestação, “compartilhar”. Através dessas ações é possível proporcionar publicidade pela divulgação do *link* que direciona o *site* para outras plataformas presentes no ciberespaço.



**Figura 09 - Home**

Fonte: Website Hipercontos Digitais



**Figura 10 – Compartilhamentos em Mídias Sociais**

Fonte: Facebook e Twitter – imagens capturadas pelo autor

Nas últimas telas de cada final possível para o hiperconto, o usuário poderá deixar seu comentário num campo específico, o comentário ficará registrado ao final do conto ou publicando na rede social *facebook*.

<sup>18</sup> Copyright: representa um direito autoral, a propriedade literária.



Figura 11 – Campo Comentários

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos>

Ao selecionar no menu a opção que diz respeito ao *corpus* desta análise, o leitor terá acesso a primeira interface do hiperconto. Para apresentação do *corpus* vamos segmentá-lo de acordo com o *Paradigma da Estrutura Dramática* proposto por Field (2001), o qual divide a história em três blocos, onde cada ato é o desenvolvimento de uma situação que caminha para o clímax e os conflitos. A divisão da história em três atos representa à forma de organizar as ideias do enredo que se divide em: Ato I – Apresentação, precedido do primeiro ponto de virada, Ato II – Confrontação, precedido do segundo ponto de virada, e Ato III – Resolução. Essa estrutura não é uma estrutura fixa e pode sofrer alterações de acordo com o enredo de cada história, mas é algo recorrente em muitas narrativas. Segundo o autor ela pode ser aplicada para analisar ou construir uma narrativa digital, por apresentar os elementos básicos constituintes de uma narrativa. As divisões presentes no Paradigma da Estrutura Dramática será uma das formas de se começar a compreender a estrutura da narrativa aplicada em narrativa digital.

Na primeira interface do conto temos o texto introdutório que expõe a personagem principal, Dona Joaquina. Em seguida temos a contextualização do ambiente da história, Dona Joaquina se encontra em casa sozinha, sentada em uma cadeira ao lado de uma lareira acesa, com as cortinas cobrindo a janela que estava aberta. Nessa etapa podemos identificar o que Field (2001) designa como **Ato I – Apresentação**. De repente, ela ouve um barulho e começa a procurar de onde vem, olha pela janela, procura pelos cômodos da casa e não encontra nada. Decide verificar o porão, único lugar que ainda não havia olhado. Dona Joaquina desce

calmamente as escadas e encontra algo muito assustador atrás da cortina. Aqui temos o **primeiro ponto de virada**, é o acontecimento que dá origem ao conflito principal da história.

Abaixo do primeiro bloco de texto temos a seguinte frase destacada em vermelho:

**O que havia no porão?**

Em seguida o leitor tem a possibilidade de definir seu percurso narrativo norteador por três opções, as quais estão representadas por três frases *linkadas*, sublinhadas e na cor azul, dispostas lado a lado, da esquerda para a direita. Assim, o leitor poderá escolher o que havia no porão:

[Um homem mascarado](#)      [Um menino](#)      [Um homem maltrapilho](#)

Além de constituir o primeiro momento de escolha do percurso, é o momento em que o usuário escolhe seu percurso interativamente. Essas três opções irão configurar a “confrontação”, o Ato II, que geralmente ocupa dois quartos do tempo da história, onde se identifica o aumento do envolvimento emocional do leitor com as ações e a busca da solução do conflito. Na sequência apresentam-se as três opções de *Confronto*:

The screenshot shows a digital story interface. At the top, there is a navigation menu with links: HOME, A(s) História(s) de Arthur, Meu Doce Demônio, Um barulho no Porão, Assalto ao Banco, and Mais. Below the menu, the text 'HIPERCONTOS DIGITAIS' is displayed in yellow. The main content area features a central image of a woman sitting in a chair reading a book. To the right of the image, the title 'Um barulho no porão' is written in yellow. Below the title, there is a block of text in Portuguese describing a scene where a woman named Joaquina hears a noise from the basement. At the bottom of the text block, the question 'O que havia no porão?' is written in red, followed by three blue underlined links: 'Um homem mascarado', 'Um menino', and 'Um homem maltrapilho'. At the bottom of the page, there is a copyright notice '© 2014 - Entre contos e hipercontos' and social media sharing icons for Twitter and Facebook.

**Figura 12 – Um barulho no porão**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

### Um Homem mascarado.

Ao escolher essa opção de percurso, o leitor encontrará o primeiro confronto. **Ato II – Confrontação 1:** Dona Joaquina encontra no porão um homem mascarado que a leva para um cativoiro. A tensão dramática aumenta quando o sequestrador liga para o filho de Dona Joaquina, Carlos, e pede o resgate em dinheiro. Esse momento do percurso narrativo é o **segundo ponto de virada 1**, o clímax da história. Ressalta-se que nessa etapa temos a apresentação de novos personagens, o Homem mascarado e Carlos, e a contextualização de outro ambiente da história o cativoiro, que nessa narrativa não seguiram a regra do Paradigma da Estrutura Dramática e foram apresentados apenas no Ato II.

Logo abaixo do texto presente na interface de confrontação 1, temos a seguinte frase destacada em vermelho:

#### O que Carlos Fez?

Como nova possibilidade de definir seu percurso narrativo o leitor tem duas opções, representadas por duas frases *linkadas*, sublinhadas e na cor azul, dispostas lado a lado, da esquerda para a direita. O leitor deverá escolher o que Carlos fez:

[Telefonou para a polícia](#)

[Telefonou para seu amigo C.J.](#)



Figura 13 – Um Homem mascarado

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/homem-mascarado>



### Um menino.

O leitor optando por clicar no *link* “Um menino” fará o percurso narrativo em direção à segunda opção de confronto. **Ato II – Confrontação 2:** Dona Joaquina encontra um menino no porão, Arthur. Ela discute com ele e o manda embora. Arthur revolta-se contra a senhora e arma um plano com seus amigos para se vingar de Dona Joaquina. Eles pretendem matá-la sufocada assim que ela estivesse dormindo. Um de seus amigos, Vinícius, não concorda com o plano o que acaba por dividir o grupo. Percebendo que Arthur não iria mudar de opinião, Vinícius teve a ideia de tentar salvar dona Joaquina.

Conforme apontado na *Confrontação 1*, novamente tivemos no Ato II a apresentação de novos personagens, Arthur, Vinícius e seus amigos. Observa-se que ao contrário do que ocorreu na opção do *link* “Um Homem mascarado”, o clímax ou **segundo ponto de virada 2**, não esteve presente no *link* “Um menino”, o que de fato não influencia no enredo e no desenvolvimento da narrativa, pois ela não está condicionada a obedecer a padrões ou sequências de *links*.

Logo abaixo do texto presente na interface de *Confrontação 2*, temos a seguinte frase destacada em vermelho:

**E agora? Que grupo vai prevalecer?**

Assim surgem novas possibilidades de definir o percurso narrativo. O leitor terá que decidir entre duas novas opções, apresentadas por duas frases *linkadas*, sublinhadas na cor azul, dispostas lado a lado, da esquerda para a direita. Assim, o leitor deverá escolher que grupo vai prevalecer:

[O grupo de Arthur](#)

[O grupo de Vinícius](#)



HOME | Mais

A velha senhora teve uma surpresa muito grande: era Arthur, um menino, que estava atrás da cortina. Dona Joaquina, com muita raiva dele, o xingou e o mandou embora. Ele, olhando com um certo ódio para a senhora, virou as costas e saiu. Ela voltou para a sua sala, resmungando de tanta raiva, e jamais poderia imaginar que o pior estava por vir...

Chegou a noite, dona Joaquina tomou seu chá e foi dormir, enquanto, na rua, Arthur chamou seus colegas para combinarem um plano diabólico contra ela. Arthur sugeriu que eles entrassem na casa, colocassem um saco na cabeça da dona e a matassem sufocada. Vinicius, um garoto tranquilo e sem maldade, não concordou com as ideias de Arthur, e assim o grupo se dividiu.

Arthur combinou de entrar na casa, no momento em que a senhora estivesse dormindo um sono profundo. Vinicius, ao perceber que Arthur não mudava de opinião, teve a ideia de tentar salvar dona Joaquina

**E agora? Que grupo vai prevalecer?**

[O grupo de Arthur](#)      [O grupo de Vinícius](#)

Figura 14 – Um homem maltrapilho

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/homem-maltrapilho>

### Um homem maltrapilho.

Ao optar pelo terceiro *link*, temos o terceiro conflito e a apresentação de outro personagem. **Ato II – Confrontação 3:** Nessa opção de percurso o leitor e Dona Joaquina encontram o morador de rua Raimundinho que entrou no porão da casa para se abrigar da chuva, pensando que se tratava de uma casa abandonada. Ele se desculpa, afirma não ter roubado nada e tem a intenção de ir embora, mas Dona Joaquina pede para que ele fique até que a chuva pare.

Novamente ao contrário do que ocorreu na opção do *link* “Um Homem mascarado”, o clímax ou **segundo ponto de virada 3**, não esteve presente no *link* “Um homem maltrapilho”. O clímax deverá manifestar-se nas próximas opções de percursos *linkados*.

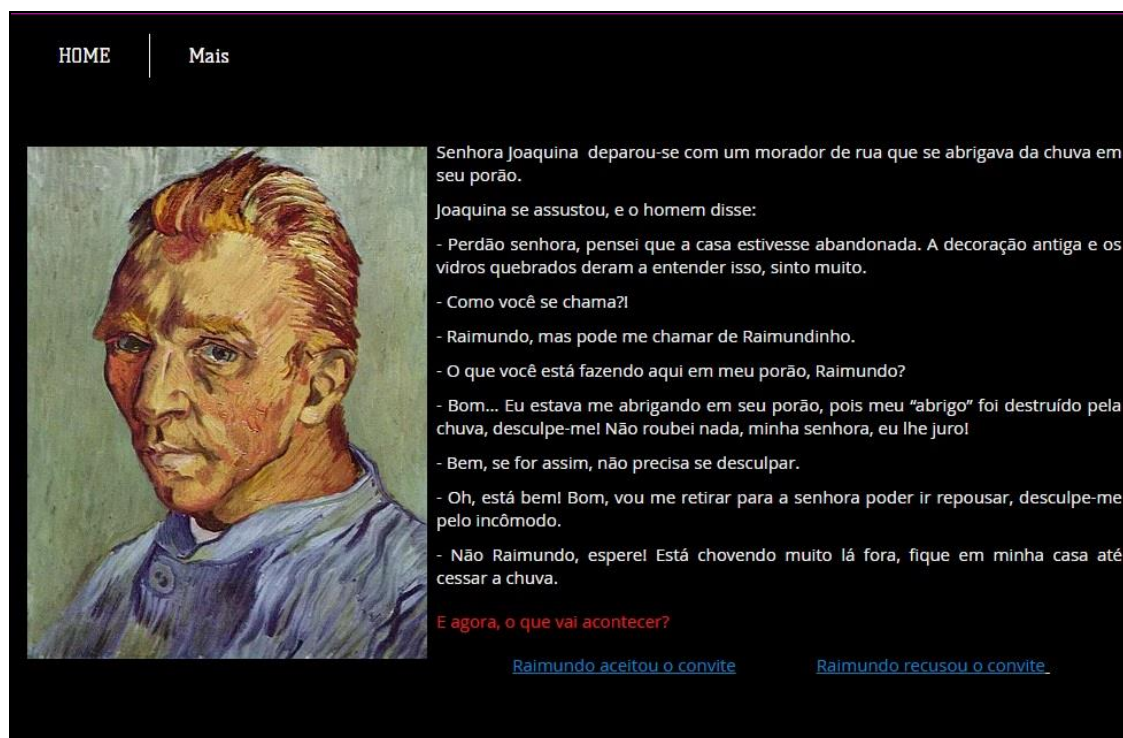
Na sequência, abaixo do texto presente na interface de *Confrontação 3*, temos a seguinte frase destacada em vermelho:

**E agora, o que vai acontecer?**

O leitor terá a possibilidade de escolher outro percurso clicando em uma das duas opções de *links*, sublinhados e na cor azul, dispostos lado a lado, da esquerda para a direita. O leitor deverá escolher o que vai acontecer com Raimundo:

[Raimundo aceitou o convite](#)

[Raimundo recusou o convite](#)



HOME | Mais

Senhora Joaquina deparou-se com um morador de rua que se abrigava da chuva em seu porão.

Joaquina se assustou, e o homem disse:

- Perdão senhora, pensei que a casa estivesse abandonada. A decoração antiga e os vidros quebrados deram a entender isso, sinto muito.
- Como você se chama?!
- Raimundo, mas pode me chamar de Raimundinho.
- O que você está fazendo aqui em meu porão, Raimundo?
- Bom... Eu estava me abrigando em seu porão, pois meu "abrigo" foi destruído pela chuva, desculpe-me! Não roubei nada, minha senhora, eu lhe juro!
- Bem, se for assim, não precisa se desculpar.
- Oh, está bem! Bom, vou me retirar para a senhora poder ir repousar, desculpe-me pelo incômodo.
- Não Raimundo, espere! Está chovendo muito lá fora, fique em minha casa até cessar a chuva.

**E agora, o que vai acontecer?**

[Raimundo aceitou o convite](#)      [Raimundo recusou o convite](#)

Figura 14 – Um homem maltrapilho


Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/homem-maltrapilho>

Após apresentarem-se as três possibilidades de *Confrontos*, retorna-se para os questionamentos finais de cada *Confronto*, para que se conheçam as duas possibilidades de percurso que o leitor poderá realizar, nessas etapas o enredo caminha para o Ato III-Resolução:

**O que Carlos fez? Telefonou para a polícia ou Telefonou para seu amigo C.J.**

### **Telefonou para a polícia.**

No *link* no qual se apresenta a confrontação 1 (Ato II), denominado “Um Homem mascarado”, ao escolher o percurso “Telefonou para polícia”, o leitor estará navegando em direção ao terceiro ato, onde encontrará o fechamento da história revelando os resultados obtidos. **Ato III – Resolução 1:** Enfim, Carlos liga para a polícia e seguem para o cativo para negociar o resgate, a tensão dramática aumenta quando Carlos coloca o dinheiro na porta do cativo, Dona Joaquina sofre um infarto e morre.



Carlos ligou para a delegacia mais próxima. Em pouco tempo, os policiais e o filho de dona Joaquina foram para o cativo, de acordo com o endereço que o sequestrador tinha informado. Chegando lá, a polícia e o sequestrador fizeram um acordo: o filho colocaria na porta do cativo a maleta com o dinheiro e o sequestrador entregaria a senhora

Carlos foi ficando com muito medo e a tensão foi aumentado a cada momento. Quando colocou a maleta no lugar combinado, ouviu-se um grito...

Era sua mãe, pedindo socorro. Dona Joaquina não aguentou a tensão e sofreu um infarto.

Final escrito por: Luana Oliveira


**Figura 15 – Telefonou para a polícia**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/polcia>

### **Telefonou para seu amigo C.J.**

Ao optar pelo *link* “Telefonou para seu amigo C.J”, o leitor encontrará o seguinte desfecho, bem como a apresentação de outro personagem, C.j. **Ato III – Resolução 2:** Carlos combina com seu amigo de realizar uma emboscada ao sequestrador, enquanto Carlos entrega

o valor do resgate em um local combinado, C.J. está escondido e atira no bandido. Após o sequestrador ser morto, eles rastreiam o local do cativo através do celular do bandido e resgatam Dona Joaquina, mas Carlos e C.J. são presos dois dias depois.



O filho de Joaquina teve a ideia de chamar seu amigo C.J. O plano deles era: enquanto o filho entregasse o dinheiro do resgate, C.J. viria atrás para atirar no sequestrador. Na Rua dos Andradas, Carlos já se preparava para entregar o dinheiro.

Ao meio dia, o criminoso chegou mascarado, em um carro preto. Quando ele saiu do carro, Carlos entregou o dinheiro, enquanto o C.J. observava tudo, esperando a hora certa para atirar no bandido. Já estava tudo armado; não tinha como dar errado.

Enquanto o criminoso atentamente contava o dinheiro, C.J. deu dois tiros, acertando o peito do criminoso, que caiu imediatamente. Os dois, como já estava combinado, imediatamente rastrearam o celular do sequestrador e acharam o cativo, resgatando a velha senhora.

Dois dias depois, C.J. e Carlos, o filho da senhora Joaquina, foram presos.

Final escrito por: Fabrício Costa

Unknown Track - Unknown Artist  
00:07 / 05:37

Figura 16 – Telefonou para seu amigo C.J

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/sobre-1>

**E agora? Que grupo vai prevalecer? O grupo de Arthur ou O grupo de Vinícius.**

### **O grupo de Arthur.**

No *link* o qual se apresenta a confrontação 2 (Ato II), denominado “Um menino”, ao escolher o percurso “O grupo de Arthur”, o leitor encontrará o **segundo ponto de virada 3**, o clímax da história. Assim que Dona Joaquina fora dormir, o grupo de Arthur entra na casa pelo porão, seguem até o quarto, pegam a velha e a torturam no porão. A tensão dramática se eleva, Arthur pega um saco e a sufoca até a morte. No **Ato III – Resolução 3**: Os meninos encontram no porão todas as bolas de futebol que Dona Joaquina havia retirado deles, perto delas havia um bilhete em que ela dizia estar arrependida por ter escondido as bolas de futebol. Arrependidos, os meninos confessam o crime.



Passadas algumas horas, os meninos se reuniram na rua para entrar na casa de dona Joaquina. Eles entraram pelo porão, que era escuro. Os meninos tinham que tomar muito cuidado para entrar, pois qualquer barulho poderia acordar a mulher. Eles não sabiam bem ao certo por onde entrar, porque no porão havia duas portas. Então se dividiram em dois grupos para verem qual porta daria acesso à sala da senhora. O grupo que entrou pela porta certa chamou os outros colegas.

Mesmo curiosos para saber o que havia atrás daquela outra porta, eles entraram de fininho na casa de dona Joaquina, pois não podiam perder tempo. Passaram pela sala e subiram até o quarto. Chegando lá, um dos meninos perguntou:

– E agora, o que fazemos?

Então Arthur respondeu:

– Simples... pegamos a velha, amarramos na cadeira, prendemos ela no porão e torturamos ela.

– Mas isso não é muito cruel?

– Cruel? Cruel? Eu acho que cada bola nossa que ela furou devia ser um tapa na cara dela!

Então os meninos pegaram dona Joaquina, amarraram, levaram até o porão e começaram a torturar a dona Joaquina. Em desespero, a senhora começou a gritar, mas um garoto tampou sua boca. Ela estava bastante machucada, quando Arthur pegou um saco e a sufocou até a morte.

Depois disso, os meninos foram ver aquela porta que não tinham aberto e descobriram que todas as bolas que ela tinha “furado” estavam lá, cheias, e perto delas havia um bilhete em que ela dizia que estava arrependida por ter escondido as bolas. Os meninos, arrependidos, com muito remorso, foram até a delegacia confessaram o crime.

Unknown Track - Unknown Artist  
00:10 / 03:50


Final escrito por: Douglas Freitas

Figura 17 – O grupo de Arthur

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/arthur>

### O grupo de Vinícius.

Ao escolher o percurso “O grupo de Vinícius”, no *link* o qual se apresenta a confrontação 2 (Ato II), denominado “Um menino”, o percurso o levará ao **segundo ponto de virada 4**. Os amigos de Vinícius não concordando com plano de Arthur resolvem resgatar Dona Joaquina. Eles ficam ao lado de fora da casa observando o grupo de Arthur agir. Assim que entram na casa, Vinicius também entra, vai até o porão e encontra Dona Joaquina e Arthur; ela está amarrada e Arthur com uma faca na mão (aumento da tensão dramática). Vinícius pula em cima de Arthur, tira a faca de sua mão. **Ato III – Resolução 4:** os dois grupos entram em confronto, um membro do grupo de Vinícius, Big Z chama a polícia. O grupo de Arthur foi preso e Dona Joaquina foi salva. O grupo de Vinícius fica conhecido como: “Os heróis do bairro”.



Então Vinícius e seus colegas, não concordando com o plano, armaram um resgate que não poderia dar errado, pois, caso contrário, dona Joaquina morreria. Então o garoto “herói” e seus amigos ficaram de longe, observando. Vinícius disse aos companheiros:

- Na hora em que vocês virem ele entrando, vocês aguardam cinco minutos e depois entram na casa.

Então o grupo de Arthur chegou, ficou por volta de dois minutos conversando do lado de fora e depois entrou na casa. Então Vinícius e seu grupo foram resgatar a pobre senhora. Os garotos observaram mais alguns minutos. Eles foram direto para o quarto, mas dona Joaquina não estava lá e então perceberam que não tinham visto ninguém do grupo de Arthur dentro da casa.

- Onde estão eles?

Vinícius foi logo para o porão e seu grupo ficou olhando pela casa. Quando entrou no porão, lá estava dona Joaquina e Arthur; ela estava amarrada e Arthur, com uma faca na mão.

- Arthur, não faça isso! Pense, você vai ser preso e você está fazendo isso por uma causa idiota!
- Você não sabe como eu tenho esperado por isso há tempos! Toda vez que jogamos bola na rua e a bola caía em seu quintal, você pegava e a estourava na nossa frentel
- Você não está bem, Arthur! Coloque essa faca no chão e vamos conversar!

Quando Arthur ia desferir uma facada em dona Joaquina, Vinícius pulou em cima dele, tirou a faca de sua mão e gritou por seus colegas. O grupo de Arthur, que estava em volta da casa observando se via alguém, entrou pela janela do porão e então os dois grupos se encontraram e iniciou-se uma briga.

No grupo de Vinícius, havia um garoto chamado Big Z que era bem forte e, por isso, esse grupo estava com vantagem. Logo um membro do grupo de Vinícius subiu as escadas e chamou a polícia. Em pouco tempo a polícia chegou ao local, salvou dona Joaquina e prendeu o grupo de Arthur. Vinícius e seu grupo ficaram conhecidos como: “os heróis do bairro”.

Unknown Track - Unknown Artist  
00:07 / 03:27

Final escrito por Arthur Teodoro


**Figura 18 – O grupo de Vinícius**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/vincius>

**E agora, o que vai acontecer? Raimundo aceitou ou recusou o convite.**

**Raimundo aceitou o convite.**

Ao escolher o percurso que leva Raimundo a aceitar o convite, o leitor será encaminhado para a confrontação 3 (Ato II), denominado “Um homem maltrapilho”. Ao selecionar percurso “Raimundo aceitou o convite”, o leitor seguirá para o **segundo ponto de virada 5**, o clímax da história. Depois de aceitar o convite para ficar, os dois sobem para a sala de estar. A tensão dramática aumenta, Dona Joaquina começa a tirar a roupa e convida Raimundinho para tomarem banho juntos. No fechamento do enredo (**Ato III – Resolução 5**), os dois se beijam e alguns meses depois se casam.



Raimundo se assustou com a oferta de Joaquina.

- Oh, não muito obrigado, Dona Joaquina, agradeço muito pela oferta, mas dispenso.
- Não, fique! Eu insisto, e olha, meu amor, não sou de desistir fácil!
- Ok, Ok! Eu fico então, se não for incomodo, é claro!
- Meu Deus! Claro que não será incomodo nenhum! Vamos, suba comigo, vamos tomar um banho e jantar!
- Oh, está bem, eu.. eu acho ...
- Venha comigo!

Joaquina e Raimundo subiram as escadas até chegarem à sala de estar. Na sala de estar, ela começou a tirar suas roupas na frente dele.

- Mas o quê?! O que a senhora está fazendo?! Meu Deus, pare!
- Venha, querido, vamos tomar um banho juntos!
- A senhora está fora de si, pare com isso já!

Vendo que Dona Joaquina não iria parar com o assanhamento, ele resolveu dar um basta naquilo tudo!

Naquele mesmo momento, Raimundo deu um beijo em Dona Joaquina, que ficou surpresa com aquele gesto.

- Mas o quê? O que foi isso?!
- Foi um beijo. Você não gostou?
- Eu sei que isto foi um beijo seu tolo! Apenas não gostei de você ter largado minha boca!
- Opa!...

Alguns meses depois, Raimundo e Joaquina se casaram.


Final escrito por: Maria Paula Reis

**Figura 19 – Raimundo aceitou o convite**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/raimundo-aceitou-a-proposta>

### **Raimundo recusou convite.**

No *link* que leva o leitor para a confrontação 3 (Ato II), denominado “Um homem maltrapilho”, ao selecionar percurso “Raimundo recusou o convite”, teremos o **segundo ponto de virada 6**, o clímax da história. Após recusar o convite Raimundinho e Dona **Joaquina** discutem, pois ela não aceita a recusa devido suas intenções amorosas. A tensão dramática aumenta e eles entram em conflito e Raimundo começa a agredi-la. E por fim, no fechamento do enredo (**Ato III – Resolução 6**), Raimundinho perde o controle e mata Dona Joaquina.



Raimundo se assustou com a oferta de Joaquina.

- Oh, não, muito obrigado, Dona Joaquina. Agradeço muito pela oferta, mas dispenso.
- Ok, já que o senhor não quis aceitar minha oferta, então por favor, se retire de minha casa pois, este seu cheiro está me dando dor de cabeça!
- Como assim?! Quem a senhora pensa que é para me expulsar desta residência?!
- Saia daqui, agora! Não me obrigue a ligar para a polícia!
- Ligue para a polícia, ligue! Não estou nem aí, pode ligar! Eu te dou o telefone, você quer?
- O que você quer de mim?! Pelo amor de Deus, vá embora!
- Quer saber a verdade?... A senhora sempre teve de tudo e sempre tratou todos muito mal! Eu?! Nunca tive nada e sempre tratei todos muito bem, até ver a senhora maltratar pobres crianças, que estavam apenas se divertindo, e achei que a senhora merecia uma lição!

Naquele momento, Joaquina já estava branca feito um fantasma; estava com medo do que aquele "pobre coitado", que queria "apenas" se vingar de Joaquina por ela tratar tão mal as pobres crianças, poderia fazer.

- Olha, meu Deus, eu lhe dou minha casa, meu dinheiro, sumo de sua vida, desapareço deste bairro, mas pelo amor de Deus, me deixe ir embora!
- CALADA! NÃO ENVOLVA DEUS NESTA HISTÓRIA! NÃO ENTENDO COMO ELE PODE TER MANDADO PARA A TERRA UM SER TÃO MEDÍOCRE, ARROGANTE E SEM AMOR NO CORAÇÃO!

Joaquina, com os olhos cheios de água, temia pela sua vida, certamente, sem saber que o pior ainda estava por vir!

- JÁ CHEGAI - gritou Raimundo, e, logo em seguida, pegou Joaquina pelos cabelos e começou a espancá-la.
- SOLTE-ME, POR FAVOR, EU LHE IMPLORO RAIMUNDO! - gritou Joaquina, mas ele parecia estar surdo.

Pouco tempo depois, Raimundo percebeu que Dona Joaquina tinha se calado. Ele havia matado a senhora carente, que queria apenas tomar um simples banho ao lado de Raimundo.

Pobre Joaquina, as últimas coisas que viu em vida, foram as mãos daquele homem lhe sufocando, e os olhos do mesmo, já vermelhos, tomados por raiva e o doce sabor da vingança.

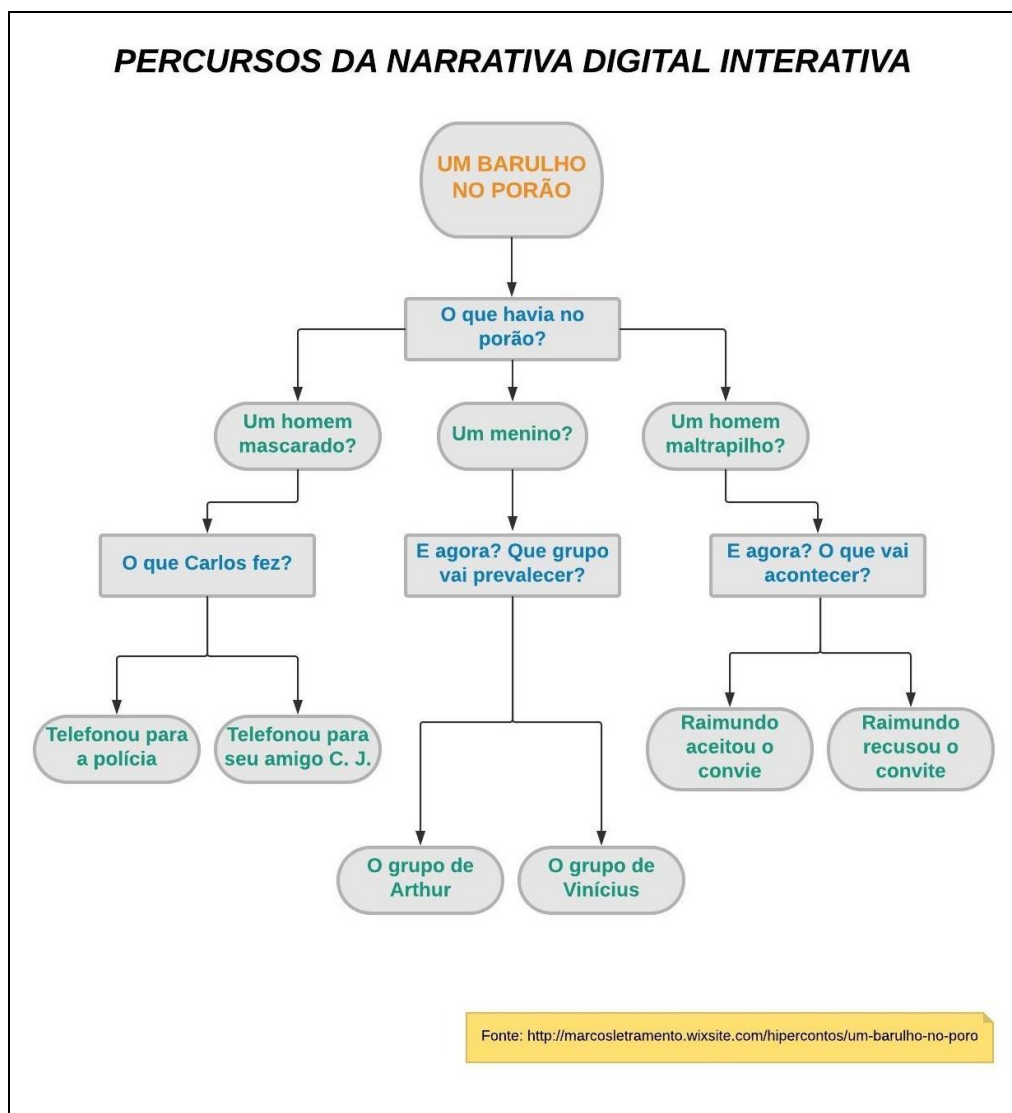
Final escrito por: Maria Paula Reis

**Figura 20 – Raimundo recusou o convite**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/raimundo-recusou>

Para uma melhor visualização dos percursos possíveis e da estruturação da narrativa, elaborou-se um diagrama do hiperconto que está disposto na sequência abaixo. Nota-se que os momentos de interatividade, momentos em que é possível a escolha dos percursos, são antecedidos por frases interrogativas.





**Figura 21 – Percursos da Narrativa Digital Interativa “Um barulho no porão”**  
 Fonte: Elaborado pelo autor

## 3.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 3.2.1 A Estrutura da Narrativa Digital

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) propiciaram o desenvolvimento de novas práticas de produção textual pela adaptação da leitura e da escrita ao ciberespaço. Consequentemente os gêneros textuais também passaram por estas mudanças e emergiram para o ciberespaço, reconstruindo-se tipologicamente. Por meio do suporte digital os textos também manifestam os gêneros literários específicos representados por um determinado gênero textual digital em hipertexto. Assim, com novos suportes e novas ferramentas de produção, os gêneros textuais se adaptaram, ou melhor, emergiram, e com eles surgem novas possibilidades de organizar os fatos de uma história por meio da narrativa digital.

O hiperconto analisado representa uma narrativa digital. Nora Paul (2007) afirma que a narrativa digital pode ser entendida por meio de uma classificação composta por cinco categorias de elementos distintos: mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação. No que diz respeito ao hiperconto em questão, sua narrativa compreende essas categorias pois apresenta recursos de som, imagem e *link* (mídia); o leitor acessa e movimenta o conteúdo do hiperconto por meio de ações interativas (ação); ao assumir a postura agentiva no percurso de leitura do hiperconto, desenvolve sua experiência de leitura com o conteúdo (relacionamento); tem a possibilidade de acessar a outros contos e percursos possíveis (contexto); e pode se comunicar assincronicamente, adicionando comentários ao final do hiperconto (comunicação).

Conforme observado no *corpus* da análise, destacam-se os seguintes elementos que estruturaram a narrativa: enredo, conflito, clímax, personagens, tempo, espaço, narrador, desfecho, e a esse contexto pode-se agregar os novos recursos que a internet oferece para a construção da narrativa digital, ou narrativa multimídia, que em determinados momentos do conto proporcionaram relação semântica com o texto e caracterizam a interatividade. Tendo como suporte os estudos de Gancho (2002), Vieira (2009), Chatman (1980), e Sarmiento e Tufano (2004), elaborou-se um quadro teórico adaptado de Gomes e Almeida (2012, p.05), destacando os principais elementos que estruturaram a narrativa do hiperconto “Um barulho no porão”:

<b>Enredo</b>	<b>Conflito</b>	<b>Clímax</b>	<b>Personagem</b>
A história propriamente dita, os fatos são organizados de acordo com os acontecimentos.	Elemento que estrutura o conto e envolve o leitor com a história.	Ponto alto de tensão do drama.	Ser real ou imaginário responsável pelo desempenho do enredo é quem faz a ação.
<b>Tempo/Espaço</b>	<b>Narrador</b>	<b>Desfecho</b>	<b>Elementos de multimídia</b>
Tempo: O momento em que os fatos acontecem Espaço: O lugar onde se passa ação.	Elemento estruturador da história. Função centrada no foco narrativo e no ponto de vista.	Solução Dos fatos apresentados	Elementos de mídia utilizados que constituem relação semântica com o texto e caracterizam a interatividade.

**Quadro 02: Composição do gênero conto - Fonte: Adaptado de Gomes e Almeida (2012)<sup>19</sup>**

<sup>19</sup> O gênero conto: A organização textual discursiva em narrativas eletrônicas. Disponível em: [http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/MicheleGomes&AlayresAlmeida-Ogen eroco nto.p df](http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/MicheleGomes&AlayresAlmeida-Ogen%20eroco%20nto.p%20df)

Nota-se que o hiperconto manteve em sua estrutura os elementos composicionais da narrativa tradicional. Observou-se o desenvolvimento de diferentes histórias pela possibilidade que o hipertexto (local onde a narrativa digital se constituiu) proporcionou a partir da interatividade entre leitor e texto digital. Assim a criação de novas histórias foi possível pela possibilidade de escolha de *links* que o leitor realizou.

No hiperconto analisado o enredo tem uma única personagem que faz parte de todos os percursos possíveis, Dona Joaquina sofre as consequências de todos os acontecimentos que fazem parte das escolhas do leitor. No texto introdutório temos a exposição da personagem principal, em seguida a contextualização do ambiente da história: Dona Joaquina se encontra em casa sozinha, sentada em uma cadeira ao lado de uma lareira acesa, com as cortinas cobrindo a janela que estava aberta. De repente ouve um barulho e começa a procurar de onde vem, olha pela janela, procura pelos cômodos da casa e não encontra nada. Decide verificar o porão, único lugar que ainda não havia olhado. Dona Joaquina desce calmamente as escadas e encontra algo muito assustador atrás da cortina. Aqui temos o acontecimento que dá origem ao conflito principal da história. Essa etapa introdutória que apresenta a personagem principal e o primeiro conflito é a única parte do enredo que prevalece nas seis opções de conto que a narrativa permite.

A partir daqui temos a primeira definição de percurso que caracteriza a primeira ação de interatividade no hipertexto. Para dar continuidade à narrativa digital o leitor deverá escolher o que havia no porão clicando em um dos *links* textuais: [Um homem mascarado](#), [Um menino](#) ou [Um homem maltrapilho](#).

Ao escolher a opção [Um homem mascarado](#), ele continua o percurso até chegar à próxima opção o segundo momento de interação, momento em que deve escolher a ação do personagem Carlos: [Telefonou para a polícia](#) ou [Telefonou para seu amigo C.J.](#).

Caso escolha a opção [Um menino](#), ele continua o percurso até chegar à próxima opção o terceiro momento de interação, momento em que deve escolher qual grupo irá prevalecer: [O grupo de Arthur](#) ou [O grupo de Vinícius](#).

Caso escolha a opção [Um homem maltrapilho](#), ele continua o percurso até chegar à próxima opção que configura o quarto momento de interação, momento em que deve escolher se Raimundo aceita ou recusa o convite: [Raimundo aceitou o convite](#) ou [Raimundo recusou o convite](#).

Em seguida destacam-se os elementos da narrativa possíveis para cada percurso, observa-se que para cada percurso temos uma nova narrativa estruturada pelos principais elementos da narrativa:

### Elementos da narrativa do percurso 01:

<b>Enredo</b>	<b>Conflito</b>	<b>Clímax</b>	<b>Personagem</b>
O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina, Carlos e o Homem mascarado.	O conflito se desenvolve quando Dona Joaquina encontra no porão um homem mascarado que a leva para um cativeiro.	O Clímax acontece quando o sequestrador liga para o filho de Dona Joaquina, Carlos, e pede o resgate em dinheiro.	Dona Joaquina, Homem mascarado, Carlos e policiais.
<b>Tempo/Espaço</b>	<b>Narrador</b>	<b>Desfecho</b>	<b>Elementos de multimídia</b>
Tempo: cronológico.  Espaço: história se passa na sala de estar e no porão da casa de Dona Joaquina e no cativeiro.	Em terceira pessoa, Onisciente. Com característica de narrador intruso quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.	Carlos liga para a polícia e seguem para o cativeiro para negociar o resgate. Carlos coloca o dinheiro na porta do cativeiro, Dona Joaquina sofre um infarto e morre.	Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i> , som.

**Quadro 03: Composição do Percurso 01 do Hiperconto: Um barulho no porão**  
 Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

### Elementos da narrativa do percurso 02:

<b>Enredo</b>	<b>Conflito</b>	<b>Clímax</b>	<b>Personagem</b>
O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina, Carlos e C.J.	O conflito se desenvolve quando Dona Joaquina encontra no porão um homem mascarado que a leva para um cativeiro.	O Clímax acontece quando o sequestrador liga para o filho de Dona Joaquina, Carlos, e pede o resgate em dinheiro.	Dona Joaquina, Homem mascarado, Carlos e C.J.
<b>Tempo/Espaço</b>	<b>Narrador</b>	<b>Desfecho</b>	<b>Elementos de multimídia</b>
Tempo: cronológico.  Espaço: história se passa na sala de estar	Em terceira pessoa, Onisciente. Com característica de narrador intruso	Carlos combina com seu amigo de realizar uma emboscada ao sequestrador, enquanto	Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i> , som.

e no porão da casa de Dona Joaquina e no cativoiro.	quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.	Carlos entrega o valor do resgate no local combinado, C.J. escondido atira e mata o bandido. Rastreiam o local do cativoiro através do celular do bandido e resgatam Dona Joaquina, Carlos e C.J. são presos.	
---	---	---	--

**Quadro 04: Composição do Percurso 02 do Hiperconto: Um barulho no porão**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

### Elementos da narrativa do percurso 03:

Enredo	Conflito	Clímax	Personagem
O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina, Arthur e seu Grupo.	O conflito se desenvolve quando Dona Joaquina encontra um menino no porão, Arthur. Ela discute com ele e o manda embora. Arthur revolta-se contra ela e arma um plano com seus amigos para se vingar. Eles pretendem matá-la sufocada, assim que ela estivesse dormindo. Um de seus amigos, Vinícius, não concorda com o plano o que acaba por dividir o grupo. Percebendo que Arthur não iria mudar de opinião, Vinícius teve a ideia de tentar salvar dona Joaquina.	O Clímax acontece quando Dona Joaquina foi dormir e o grupo de Arthur entrou na casa pelo porão. Foram até o quarto pegaram a velha, e a torturaram no porão. Arthur pega um saco e a sufoca até a morte.	Dona Joaquina, Arthur, Vinícius e os outros meninos.
Tempo/Espaço	Narrador	Desfecho	Elementos de multimídia
Tempo: cronológico.  Espaço: história se passa na sala de estar, no quarto e no porão da casa de Dona Joaquina.	Em terceira pessoa, Onisciente.  Com característica de narrador intruso quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.	Ocorre quando os meninos encontram no porão todas as bolas de futebol que Dona Joaquina havia retirado deles. Havia um bilhete em que ela dizia que estava arrependida por ter escondido as bolas. Arrependidos, os meninos confessam o crime.	Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i> , som.

**Quadro 05: Composição do Percurso 03 do Hiperconto: Um barulho no porão**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

#### Elementos da narrativa do percurso 04:

Enredo	Conflito	Clímax	Personagem
<p>O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina, Arthur, Vinícius e seu Grupo.</p>	<p>O conflito se desenvolve quando Dona Joaquina encontra um menino no porão, Arthur. Ela discute com ele e o manda embora. Arthur revolta-se contra a ela e arma um plano com seus amigos para se vingar. Eles pretendem matá-la sufocada, assim que ela estivesse dormindo. Um de seus amigos, Vinícius, não concorda com o plano o que acaba por dividir o grupo. Percebendo que Arthur não iria mudar de opinião, Vinícius teve a ideia de tentar salvar dona Joaquina.</p>	<p>Ocorre quando os amigos de Vinícius ao não concordarem com plano de Arthur, resolvem ajudar Dona Joaquina. Ao lado de fora da casa, ficam observando o grupo de Arthur agir. Assim que entram na casa, Vinicius também entra e no porão encontra Dona Joaquina amarrada e Arthur com uma faca na mão. Vinícius pula em cima de Arthur, tira-lhe a faca.</p>	<p>Dona Joaquina, Arthur, Vinícius, Big Z. e os outros meninos.</p>
Tempo/Espaço	Narrador	Desfecho	Elementos de multimídia
<p>Tempo: cronológico.</p> <p>Espaço: história se passa na sala de estar, no porão e no lado de fora da casa de Dona Joaquina.</p>	<p>Em terceira pessoa, Onisciente.</p> <p>Com característica de narrador intruso quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.</p>	<p>Os dois grupos entram em confronto, Big Z liga para a polícia. O grupo de Arthur foi preso e Dona Joaquina foi salva. O grupo de Vinícius ficou conhecido como: “os heróis do bairro”.</p>	<p>Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i>, som.</p>

**Quadro 06: Composição do Percurso 04 do Hiperconto: Um barulho no porão**  
 Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

#### Elementos da narrativa do percurso 05:

Enredo	Conflito	Clímax	Personagem
<p>O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina e Raimundo.</p>	<p>O conflito ocorre quando Dona Joaquina encontra o morador de rua Raimundinho no porão da casa. Ele entrou para se abrigar da chuva, pensando que se tratava de uma casa abandonada. Ele se desculpa e afirma não ter roubado nada e que tem a intenção de ir embora. Dona</p>	<p>Ocorre o clímax quando Raimundo aceita o convite para ficar. Os dois sobem para a sala de estar, Dona Joaquina começa a tirar a roupa e convida Raimundinho para tomarem banho juntos.</p>	<p>Dona Joaquina, Arthur e Raimundo.</p>

	Joaquina propõe que ele fique até que a chuva pare.		
<b>Tempo/Espaço</b>	<b>Narrador</b>	<b>Desfecho</b>	<b>Elementos de multimídia</b>
Tempo: cronológico.  Espaço: história se passa na sala de estar e no porão da casa de Dona Joaquina.	Em terceira pessoa, Onisciente. Com característica de narrador intruso quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.	Os dois se beijam e alguns meses depois se casam.	Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i> , som.

**Quadro 07: Composição do Percurso 05 do Hiperconto: Um barulho no porão**  
**Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>**

#### Elementos da narrativa do percurso 06:

<b>Enredo</b>	<b>Conflito</b>	<b>Clímax</b>	<b>Personagem</b>
O enredo é composto pela história dos personagens Dona Joaquina e Raimundo.	O conflito ocorre quando Dona Joaquina encontra o morador de rua Raimundinho no porão da casa. Ele entrou para se abrigar da chuva, pensando que se tratava de uma casa abandonada. Ele se desculpa e afirma não ter roubado nada e que tem a intenção de ir embora. Dona Joaquina propõe que ele fique até que a chuva pare.	Após recusar o convite, Raimundinho e Dona Joaquina discutem, pois ela não aceita a recusa devido suas intenções amorosas. Entram em conflito e Raimundo começa a agredi-la.	Dona Joaquina, Arthur e Raimundo.
<b>Tempo/Espaço</b>	<b>Narrador</b>	<b>Desfecho</b>	<b>Elementos de multimídia</b>
Tempo: cronológico.  Espaço: história se passa na sala de estar e no porão da casa de Dona Joaquina.	Em terceira pessoa, Onisciente. Com característica de narrador intruso quando fala com o leitor, no momento que instiga a escolha do percurso.	Raimundinho perde o controle e mata Dona Joaquina.	Hipertexto, cor, imagem, <i>link</i> , som.

**Quadro 08: Composição do Percurso 06 do Hiperconto: Um barulho no porão**  
**Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>**

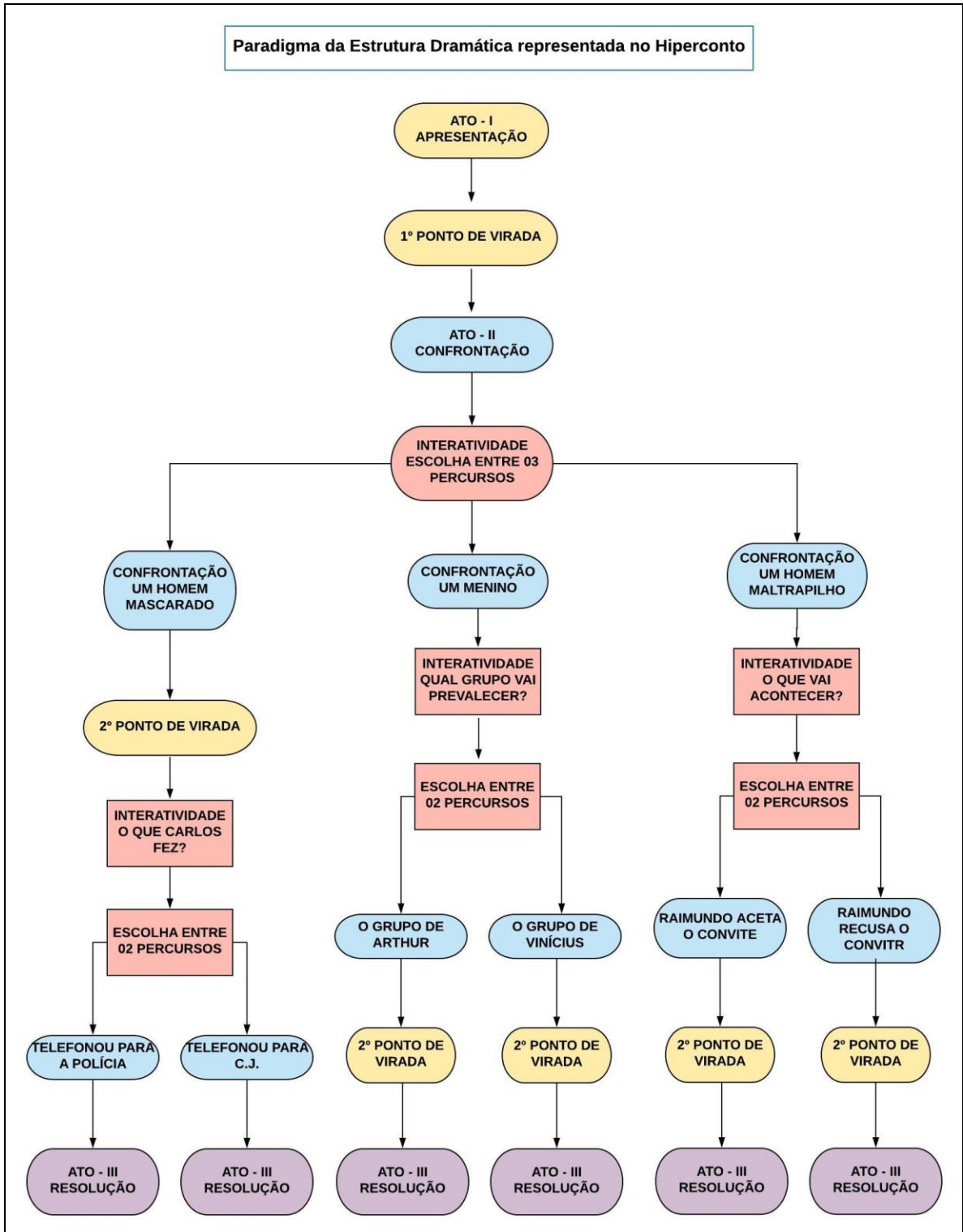
Observa-se que as seis possibilidades de narrativas que a interatividade permite, tem como base a apresentação inicial e mantém-se até o primeiro ponto de virada que é o acontecimento que dará origem ao conflito inicial, a partir daqui têm-se a possibilidade de escolher um dos três percursos, ou seja, são apresentados ao leitor três conflitos possíveis. Cada conflito levará a duas novas escolhas de percursos e conseqüentemente a dois clímaxes e a dois desfechos finais.

As novas histórias, ou melhor, os novos contos, estruturaram-se por meio de características específicas desse gênero textual, apresentando estruturas narrativas lógicas, contendo início meio e fim bem demarcados e uma estrutura dramática bem definida. A estrutura dramática representa a forma de organizar as ideias do enredo. Para esse estudo utilizou-se o modelo apresentado por Field (2001) denominado como paradigma da estrutura dramática, o qual divide uma história em três atos: apresentação, confrontação e resolução. Esses três atos são subdivididos em quatro partes, cuja duração varia de acordo com o design da história moldado pela mídia em que está inserida.

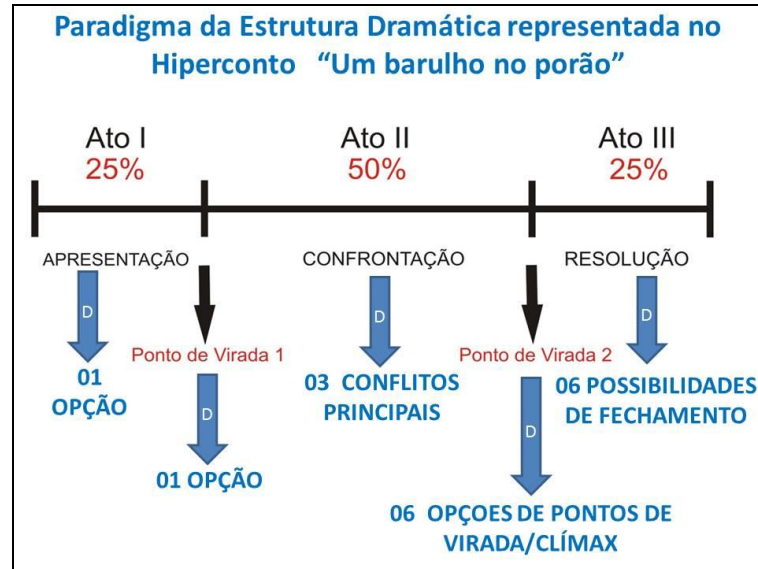
O paradigma apresentado por Field (2001) pode ser aplicado em todas as versões produzidas. Conforme pode-se analisar na figura abaixo, o início o meio e o fim da narrativa estão bem demarcados. Nota-se que em dois dos confrontos (Um menino e Um homem maltrapilho), o segundo ponto de virada ou clímax, ocorre somente após a escolha do segundo percurso de leitura. Nesse caso o clímax está condicionado a escolha do percurso, o que representa dois clímaxes distintos para um mesmo confronto. No percurso que apresenta o confronto “Um homem máscarado”, o clímax ocorre antes do segundo momento de escolha do percurso e ele influencia a escolha da segunda possibilidade de conflito. Os momentos de interatividade de escolhas dos percursos ocorrem no ATO II, na Confrontação, entre o primeiro ponto de virada e o segundo ponto de virada.

No quadro abaixo, apresentamos um diagrama do Paradigma da Estrutura Dramática representada no Hiperconto .





**Figura 22 – Paradigma da Estrutura Dramática representada no Hiperconto**  
 Fonte: Adaptado do modelo de Field (2001, apud Prüsser, 2013)



**Figura 23 – Síntese do Paradigma representado no Hiperconto**  
**Fonte: Adaptado do modelo de Field (2001, apud Prüsser, 2013)**

Analisando aspectos da estrutura da narrativa digital do hiperconto “Um barulho no porão”, percebe-se que se mantêm os elementos composicionais das narrativas escritas e também das orais, bem como a alternância entre a linearidade e a não linearidade. O grande diferencial foi a incorporação dos elementos próprios da hipermídia em uma narrativa presente no ciberespaço, bem como a posição assumida pelo leitor não como coautor do hiperconto, mas sim no momento em que assume uma postura agentiva (posicionando-se como sujeito agentivo na construção de significados o leitor passa a agenciar ações para poder continuar a leitura), desenvolvendo sua interação com a narrativa de acordo com os elementos midiáticos disponíveis no conto. Esses elementos que contribuíram para elaboração da narrativa em ambiente digital atuaram tendo como base os elementos estruturais da narrativa tradicional. Tomando os estudos de Chatman (1980), não podemos deixar de observar que as histórias que serão produzidas, são constituídas de uma composição estrutural representada pela história em si, pelos acontecimentos, pelos elementos que irão compor as cenas e pelo discurso presente na narrativa. Coadunando com nossa análise, concordamos com Teixeira (2015) quando adapta o modelo estrutural da narrativa acrescentando ao discurso, os elementos de mídia, que em nosso estudo apresentaram significativa relação semântica na formação de sentidos.

Ressalta-se que nas seis narrativas possíveis mantêm-se os elementos encontrados no gênero conto, Sarmiento e Tufano (2004) consideram que este gênero se estrutura a partir dos seguintes elementos: “enredo, um único conflito e clímax, uma história com poucas personagens, tempo e espaço reduzidos e um desfecho”, esses elementos associados aos

elementos de hipermídia que possibilitaram a interatividade, irão constituir seis versões de contos disponíveis para o meio digital, ou seja, seis hipercontos que foram criados e que apresentam características que estão de acordo com a definição de hiperconto apresentada por Spaldin (2009):

[...] hiperconto é uma versão do conto para a Era Digital. Sendo ainda um conto, de tradição milenar, requer narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria. O texto, naturalmente, ainda deve ser o cerne do hiperconto, preservando seu caráter literário. Mas um bom hiperconto será capaz de aproveitar as ferramentas das novas tecnologias para potencializar a história que conta da mesma forma que os livros infanto-juvenis, por exemplo, têm se utilizado da ilustração.

### 3.2.2 A Interatividade na Narrativa Digital

A base para qua a interatividade aconteça está diretamente associada aos elementos de hipermídia e em especial ao hipertexto digital, pela constituição do *link* que nesse conto atuou como um delimitador dos caminhos possíveis no percurso da leitura no hipertexto.

Conforme se verifica tendo como suporte os estudos de Murray (2013), no hiperconto de nossa análise compreende-se que foi por meio dos elementos de hipermídia que a interatividade se constituiu. Na narrativa digital a interatividade esteve relacionada às ações do usuário/leitor que influenciou o enredo dramático por meio de suas opções na escolha dos percursos. Observa-se que mesmo que o leitor tenha opções de escolha de percursos, a leitura do hiperconto representa uma leitura controlada, pois o leitor não tem total acesso aos conteúdos do site e não pode modificar outros aspectos estruturais do hipertexto. De forma direcionada o leitor coopera para a produção final do conto ao estabelecer sua postura agentiva nas produções possíveis resultantes dos percursos escolhidos. Durante o percurso narrativo conforme as informações que ele adquire ao estabelecer sua hiperleitura, estas informações configuram fator relevante para construção da narrativa pela interatividade.

No que diz respeito aos elementos de hipermídia presentes na narrativa digital, relaciona-se abaixo os elementos encontrados no hiperconto. Conforme a proposta de estudo apresentada por Burgos (2011) analisa-se seus atributos de usabilidade e acessibilidade os quais contribuirão de alguma forma para a composição da interatividade.

#### **Hipertexto Virtual:**

Tipografia não serifada, fonte: arial - corpo de texto com fonte tamanho 11, 5, título tamanho 24 (presente apenas na interface de apresentação do hiperconto). Não há variação entre caixa alta e baixa nem destaque em negrito para *links* ou texto corrido. Texto principal justificado, dividido em sua maior parte em blocos de parágrafos com em média 15 linhas de

texto por interface (variando em algumas interfaces, entre 09 e 15 linhas), em algumas interfaces aparece um único parágrafo por se tratar de um texto com a presença do discurso direto. Após os blocos de textos, com exceção da interface de apresentação e de resolução, temos uma frase alinhada à esquerda, que induz o leitor a escolha do percurso na última linha do hipertexto. Na interface de resolução no final do texto, alinhado à direita, fonte arial, tamanho 11,5, aparece a indicação de autoria ao final do conto. Tipografia do *link*: três frases, alinhamento justificado, fonte arial, tamanho 11, 5, frase sublinha como marcador de *link*.

**Cor:** Título em amarelo, corpo de texto na cor branca, interface com fundo predominantemente preto proporcionando maior contraste ao hipertexto, frase que induz o leitor a escolha do percurso na última linha do hipertexto em vermelho servindo de alerta para função do próximo elemento de multimídia, marcador de *link* em azul. Indicação de autoria do final do conto em amarelo. A cor mantém a relação semântica com o conteúdo do conto delimitando título, corpo de texto, frase que induz a escolha na interatividade e marcação de *link*. Nota-se que ao clicar no *link* ele não altera sua cor, que o definiria como um *link* já clicado.

**Link:** Geralmente o *link* é formado por palavra em negrito, sublinhada e na cor azul royal, vermelho para *rollover* e roxo quando já acessado; *links* em itálico apenas quando este estiver no corpo do texto. No caso do hiperconto ele não obedece literalmente ao que é tido como convencional. Nesse caso ele compreende uma frase em azul, sublinhada, não destacada em negrito e não muda de cor quando clicado. Porém ele é identificado como *link* por ser antecedido por uma frase em vermelho que orienta o leitor a realizar uma escolha apresentando três frases (no primeiro ponto de virada), e de duas frases (ao final da confrontação, em direção à resolução do hiperconto). Nesse contexto, a frase em vermelho e as frases com fonte em azul e sublinhadas, ajudam a configurar e a identificar o *link*.

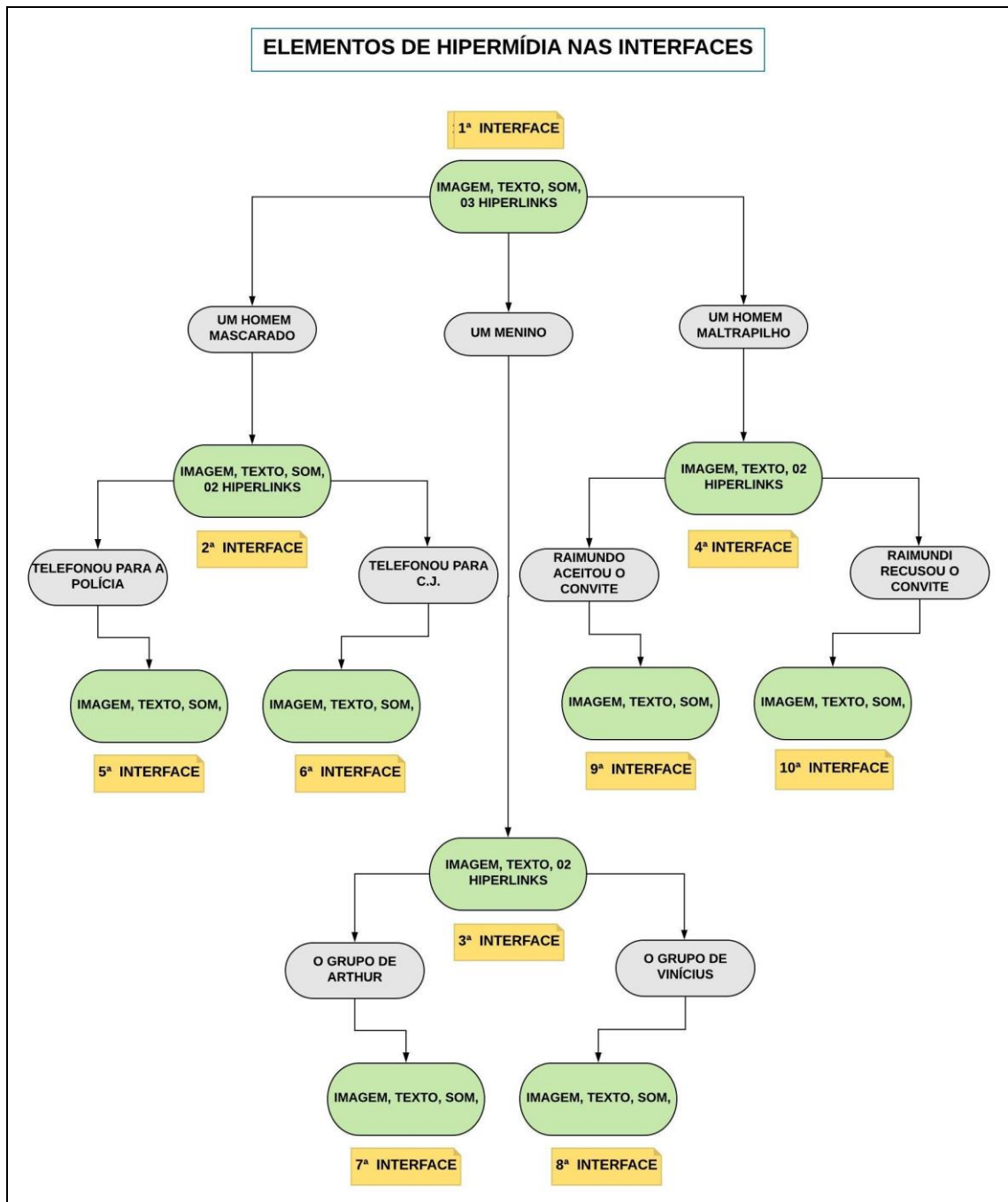
**Som:** Quando ativado o som é possível perceber que ele mantém relação semântica com o conto. É claro que o usuário pode ler o hiperconto sem ativar o som, mas a música é um recurso extra que representa a utilização de um elemento de hipermídia característico da literatura digital, que permite uma experiência de leitura diferente da tradicional. Na interface que inicia o conto, na apresentação, o leitor tem a opção de ativar o ícone de som e ter como acompanhamento da leitura uma trilha sonora que complementa o texto criando uma atmosfera de acordo com o enredo. O ícone de som não apresenta o nome da música ou do artista nas interfaces em que está inserido, mas é possível sentir conforme no início do hiperconto, que a música complementa a sensação de suspense e mistério vivido pela personagem Dona Joaquina. A segunda trilha sonora utilizada está presente na confrontação

do conto, no segundo ponto de virada, momento em que o leitor deve decidir o que o personagem Carlos deve fazer. A música complementa essa etapa do conto e nos remete a uma atmosfera de suspense e ação, momento culminante de escolhas para o desenrolar dos conflitos. Nas outras duas opções de confrontação do conto, no momento em que Raimundo decide se aceita ou não o convite de Dona Joaquina e no momento em que o leitor terá que escolher entre o grupo de Arthur ou Vinícius, não temos a utilização de trilhas sonoras, são os únicos momentos em que a música não foi utilizada. O terceiro momento de utilização de som acontece nos momentos de resolução do conto, são seis trilhas sonoras que correspondem aos seis finais possíveis para o hiperconto. No que diz respeito aos finais com as escolhas de Carlos, foi utilizado a mesma trilha sonora. Na resolução em que Carlos liga para polícia e Dona Joaquina morre, o leitor pode ouvir uma música que inicia com uma sirene de polícia, em seguida há certo toque de ação, pois a música fica mais agitada. A música apresenta relação semântica com o final do conto, pois o texto se encaminha para a resolução dos fatos seja com a morte da protagonista, acompanhada de uma música que apresenta também atmosfera religiosa com a presença de canto gospel, ou com o outro final, com a prisão de Carlos e J.C. e libertação da protagonista. No que diz respeito às trilhas sonoras utilizadas nas opções de qual grupo deveria prevalecer, a trilha sonora referente ao grupo de Arthur, que tem como resolução a tortura e morte de Dona Joaquina, bem como o arrependimento dos meninos; temos a utilização de uma trilha sonora de canto gregoriano. A letra em si e o que representa o canto gregoriano, não têm muita relação com a final da história. Apenas o aspecto de sonoridade, sem as inferências filosóficas presente no contexto da música, pode proporcionar alguma relação semântica com o final do conto, apresentando uma melodia de suspense e medo em consonância com a punição da protagonista e o arrependimento dos meninos. Já a trilha sonora utilizada para o final em que o grupo de Vinícius entra em confronto com o grupo de Arthur e salva Dona Joaquina, temos uma trilha sonora mais compatível com o final da história, é a trilha sonora clássica do detetive James Bond e tem extrema relação semântica com o conto, pois o grupo está envolvido em um momento heroico e dinâmico, onde Vinícius coloca em prática seu plano para salvar a protagonista. Os últimos momentos de utilização de som ocorrem durante as escolhas de Raimundo. Ao aceitar o convite de Dona Joaquina, o final da história tem o acompanhamento de uma música instrumental romântica que permite a trilha sonora manter relação semântica com essa resolução de conflito, pois Dona Joaquina e Raimundo ficam juntos. Na opção de percurso em que Raimundo recusa o convite, agride e mata a protagonista, a trilha sonora é a típica dos

filmes de suspense. Exprime o que representa a ação final da narrativa, tem extrema relação com o texto, pois se trata de um momento crítico o clímax, a resolução do conflito.

**Imagens:** As imagens que foram escolhidas apresentam grande relação semântica com os fatos apresentados no enredo. São imagens de domínio público e apesar de não apresentam sequencialmente os mesmos personagens, são ilustrações e não imagens fotográficas, que estão relacionadas com as ações e fatos apresentados na narrativa. Não estão aplicadas como plano de fundo e apresentam legibilidade entre o primeiro plano e a cor do leiaute. Estão dispostas sempre ao lado esquerdo do texto, próximas ao ícone de som.

No quadro abaixo temos os elementos de hipermídia encontrados nas interfaces.



**Figura 25 – Distribuição dos elementos de hipermídia nas interfaces do hiperconto**  
 Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

De acordo com Murray (2003, apud BUSARELLO et al., 2012, p. 4), entende-se que a interatividade organiza-se na narrativa de tal forma que possibilite a interação com a história permitindo a experimentação de três categorias estéticas as quais se identificam como agência, transformação e imersão.

No hiperconto, ao realizar seu percurso, o leitor interage com o enredo realizando ações significativas através de suas escolhas. O leitor assume posturas de protagonista

explorando e construindo as histórias. Por meio dessas ações ele constitui experiências gratificantes que diz respeito à categoria estética *agência*.

A *imersão* se apresenta no hiperconto por meio da capacidade que o leitor tem de explorá-lo desenvolvendo novos sentidos para experienciá-lo. Não basta apenas saber ler e decodificar mensagens, ele precisa aprender a navegar pela obra e desenvolver um repertório que o auxilie no processo de leitura virtual, ele precisa compreender como os elementos de hipermídia funcionam no contexto da obra para poder chegar ao desfecho final.

A organização da interatividade permite ao leitor o senso de *transformação*, mesmo que o hiperconto apresente um conteúdo controlado, o usuário tem a liberdade de seguir seu próprio caminho alterando o percurso. Além é claro, de poder sofrer uma transformação pessoal pela experiência vivida durante o percurso da narrativa desenvolvida em um ambiente diferente do convencional.

Percebe-se que o hiperconto analisado tem seus elementos interativos organizados de forma que os resultados decorrentes das ações do leitor apresentem como resultado os eventos da história. Logo, a constituição dos eventos ocorreu conforme a organização dos elementos de interatividade, de acordo com uma sequência lógica que proporcionou à constituição de sentidos a narrativa digital. Nesse contexto, a construção dos sentidos se deu pela forma como os elementos de interatividade foram organizados no hiperconto, oferecendo caminhos coerentes para que a história fizesse sentido, independente do percurso escolhido.

### 3.2.3 Construção de Sentidos no Hiperconto

Para compreensão inicial do processo de construção de sentidos por meio da utilização dos *links*, como não existe referencial teórico o suficiente para fundamentar essa análise por se tratar de uma área nova e interdisciplinar, toma-se como referência parte do estudo realizado por Oliveira (2017)<sup>20</sup> no que diz respeito a classificação dos *links*. A autora adota como um dos aportes teóricos para sua pesquisa que visa compreender a coesão e a coerência no hiperconto, as classificações de Hissa (2009) e de Gomes (2011), autores referenciados em nosso estudo, categorizando os *links* de acordo com suas funções estruturais e discursivas.

Enquanto Gomes (2011) categoriza os *links* levando em consideração seus aspectos estruturais e de flexibilidade de navegação; Hissa (2009) pauta seu estudo classificatório em dois eixos principais: a organização estrutural e a navegabilidade informacional dos *links*.

---

<sup>20</sup> (Des)construindo o sentido: a coesão e a coerência no hiperconto multissemiótico. Disponível em: <http://dSPACE.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/15287>



Conforme observado no estudo Oliveira (2017), a utilização dos conceitos desses autores permite uma melhor categorização dos *links* de acordo com as funções que eles desempenham como constituintes do hipertexto.

Por meio da pesquisa até então elaborada, entende-se que o hipertexto tem como parte de sua construção final, a interação entre o leitor e o texto digital, mediante o percurso de leitura pela escolha de *links* clicados. Os *links* acionados irão permitir a construção da narrativa digital e a possibilidade de construir diferentes histórias na mesma base de interface, a *homepage*, com a construção de um enredo com possibilidades de finais distintos.

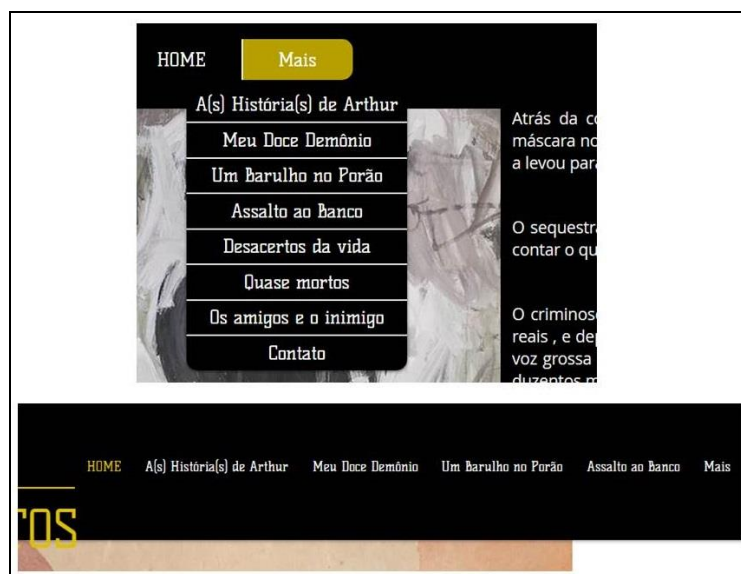
Sobre a estruturação do hipertexto presente no hiperconto, de acordo com Gomes (2011) sabemos que o hipertexto classifica-se como aberto, quando os *links* direcionam para determinados documentos (imagens, vídeos, textos) que estão distribuídos no ciberespaço, ou fechado quando os conteúdos são encontrados apenas em uma única unidade, geralmente no interior do próprio documento. No *corpus* analisado encontram-se as duas possibilidades de *links*, têm-se os *links* que direcionam o leitor por percursos dentro do próprio hipertexto, e os *links* que podem levar o leitor para fora do hipertexto. No hipertexto do conto analisado encontram-se *links* textuais abertos, os quais não influenciam o desenrolar do enredo do percurso da narrativa digital, mas podem levar o leitor para fora do texto, conforme na figura abaixo:



**Figura 26 – Hipelinks abertos**

**Fonte:** <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

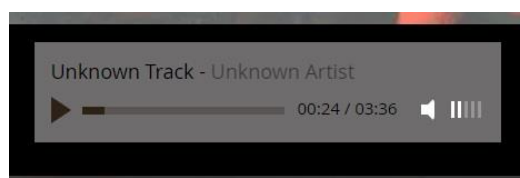
Também se encontram os *links* fechados presentes no hipertexto, *links* textuais de referência que também não influenciam no enredo, mas que podem levar o leitor para outras interfaces dentro da página web, que não possuem relação com a história do hiperconto analisado. São documentos que não apresentam relações textuais com o hiperconto, mas que, caso tivessem relação poderiam auxiliar ou influenciar em sua narrativa. São os *links* que estão dispostos no menu do site que acompanham as interfaces do hiperconto.



**Figura 27 – Hiperlinks fechados**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

O *link* referente ao som também é um *link* textual que integra o som com a narrativa. Ele geralmente aparece próximo à imagem ilustrativa das interfaces, instiga o leitor a clicá-lo. Tem como finalidade configurar a ambientação da história e acompanhar o leitor na construção da narrativa, não representa um elemento que irá influenciar na construção da narrativa durante as escolhas que surgem no percurso, sendo que também pode ser ativado pelo leitor ou não.



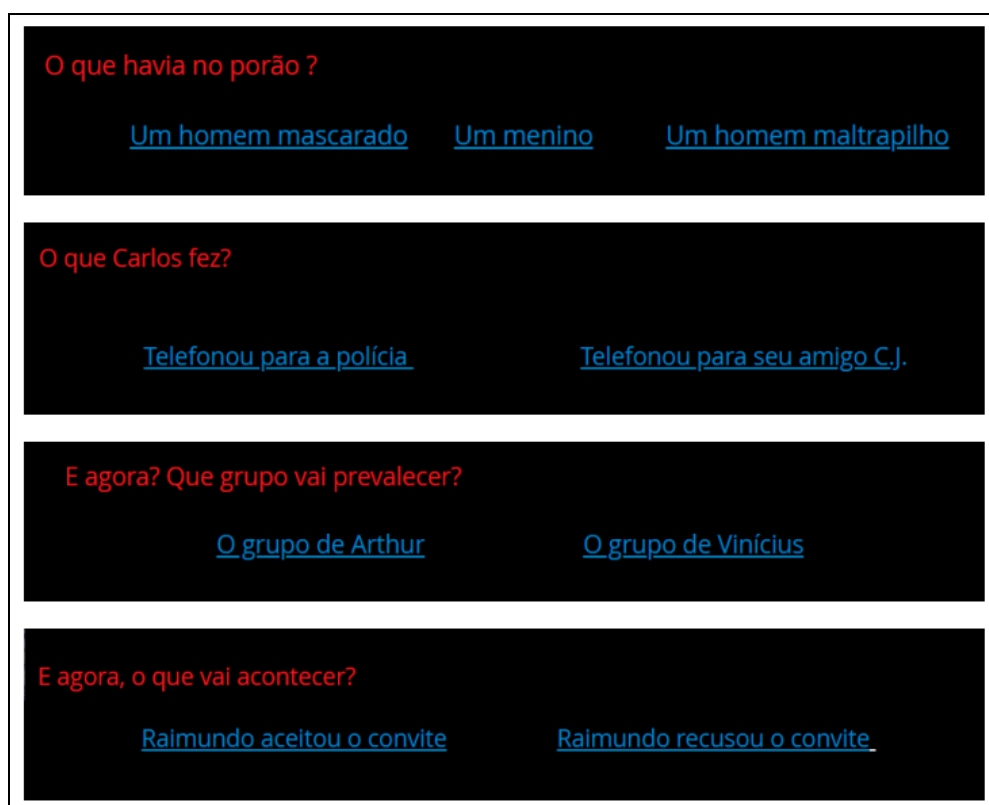
**Figura 28 – Hiperlink de som**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

Sobre a estrutura e flexibilização de navegação do hipertexto, conforme caracterizado por Gomes (2011) eles podem ser de forma *sequencial* ou *linear* (o qual prioriza uma leitura linear), *hierárquico* (o leitor deve percorrer um caminho onde acessa o primeiro e principal nível, para em seguida poder ter acesso a outros níveis), *reticulado* (sem integrar todos os documentos, permite maior liberdade de acesso), e *em rede* (é descentralizado sem ordem pré-definida de navegação). No *corpus* analisado, no que diz respeito aos *links* fechados, encontramos o hiperconto como sequencial, pois as escolhas de percurso configuram a linearidade, caso contrário a compreensão da história seria afetada. O hiperconto aparece

também como hierárquico, pois o leitor precisa obrigatoriamente percorrer um caminho para poder acessar o próximo nível obedecendo uma sequência lógica proposta pelo sistema hipertextual. Nos *links* abertos, os quais não influenciam o enredo da narrativa, mas estão presentes no hipertexto, temos o hiperconto como reticulado, pois permite uma maior liberdade de acesso. Ele não depende de uma sequência linear para ser acessado, porém não integra todos os documentos do hipertexto.

Na narrativa hipertextual, conforme o modelo de classificação proposto por Hissa (2009) encontram-se predominantemente os *links* textuais superpostos, que estão situados de forma explícita. Devido ao seu caráter textual eles convidam o leitor a realizar o clique. Esses são os *links* mais representativos no hipertexto, os quais serão analisados por serem os mais importantes no desenvolvimento e participação do leitor na narrativa digital. Eles aparecem em quatro momentos do percurso da narrativa e representam nove opções de escolha e configuram os momentos de interatividade.



**Figura 29 – Hiperlinks textuais superpostos**

Fonte: <http://marcosletramento.wixsite.com/hipercontos/um-barulho-no-poro>

Em seguida classificamos os *links* apresentados no quadro acima seguindo a proposta de Hissa (2009), levando em consideração a função que desempenham no hipertexto, compreendendo o *link* como um elemento de função coesiva que contribui para a construção dos sentidos.

a) Ponto de vista morfológico	Textual - sublinhado, apresenta cor diferente a do texto.
b) Lugar onde se conectam	<i>Links</i> internos – leva o usuário a conectar outro documento dentro do mesmo hipertexto.
c) Forma de percurso	Linear - estabelece uma leitura linear a partir do hipertexto. Essa leitura é sequencial. Feito para o meio impresso estruturado para web.
d) Localização na página web	<i>Links</i> implicados, pois fazem parte do texto, estão embutidos na própria informação.
e) Modo de permutação de páginas ou documentos web	<i>Links</i> de substituição, pois o nó de destino não abre nova janela, substitui o nó de início.
f) Apresentação dos <i>links</i>	<i>Link</i> ativo
g) Comportamento	Fixo – apresenta-se sempre no mesmo campo em quase todas as interfaces.
h) De acordo com o acréscimo de informações	<i>Link</i> de trajetória, pois estabelece um percurso pelo website.
i) Função que executa	Navegacional – orienta o trajeto.
j) Relação entre Nós	<i>Links</i> Estruturais – Os <i>links</i> vão conectando os nós gerando coesão durante o percurso, estruturando as informações do conto.

**Quadro 09 – Classificação dos hiperlinks**  
**Fonte: Adaptado de Hissa (2009)**

De acordo com a localização dos *links* disposto no hiperconto em estudo, o enredo da narrativa digital sugere por meio de frases interrogativas que antecedem os *links* que um percurso deve ser escolhido e que uns dos links seja clicado. Além de serem facilmente identificados como *links*, o que naturalmente induz a ação do clique, o *link* também é identificado em resposta ao questionamento exposto pela frase interrogativa. A escolha do

percurso e conseqüentemente o clique no *link* ocorrem pela própria demanda da história, que no hiperconto “Um brulho no porão” surge em dois momentos, na “confrontação”, o Ato II, momento em que surge o confronto e a busca da solução do conflito; e no Ato III, quando o leitor realiza seu percurso em direção as opções de resolução dos conflitos.

No que diz respeito às funções e conseqüentemente a formação de sentidos dos *links* analisados e apresentados na Figura 29 (*Links* textuais superpostos), entende-se que esses *links* assumem função dêitica de forma endofórica, pois agem como referência para o processo de coesão sequencial e permitem progressão temática ao texto. A função dêitica nos remete ao sentido de indicar caminhos para o encontro de informações. Conforme afirma Xavier (2013, p. 288), “Todo *link* dêitico tem por função primeira indicar, fazer sugestões de caminhos, propor trajetos ao hiperleitor”. Logo, a funcionalidade destes *links* não diz respeito apenas a encaminhar o leitor para outros documentos internos do hipertexto quando realiza sua escolha de percurso, e sim estimular o leitor a realizar a interpretações, pois estes *links* possuem componentes de sentidos. Os *links* não induzem apenas ao clique, atuam como conectivos lógicos que configuram elementos coesivos que orientam o percurso de leitura, também agem de forma restritiva com a finalidade de direcionar a leitura por meio da interatividade. Gomes (2011) reforça que:

Eles (*links*) funcionam como conectivos lógicos, como elementos de coesão que orientam o leitor sobre os rumos da leitura que está fazendo. [...] os *links* são os grandes operadores da continuidade dos sentidos e da progressão referencial (ativação e reativação dos mesmos objetos ou remetentes) no hipertexto, desde que tenha os devidos *links* que permitam seguir, de forma coerente, com o projeto e os objetivos da leitura (GOMES, 2011, p. 29-30).

No que diz respeito à coerência textual e formação de sentidos no hipertexto virtual, esta depende da participação do leitor impulsionado pelos *links*, fazendo com que escolha o percurso que melhor lhe convier para a construção do sentido, conforme afirma Koch (2007, p. 035) [...] “o hiperleitor faz de seus interesses e objetivos o fio organizador das escolhas e ligações, procedendo por associações de idéias que o impelem a realizar sucessivas opções e produzindo, assim, uma textualidade cuja coerência acaba sendo uma construção pessoal”, logo, entende-se que a coerência não diz respeito a uma propriedade estrutural do texto. Mesmo que seja um hipertexto linear, “Um barulho no porão” nos permite afirmar que a coerência se realiza através da interatividade que o hiperconto oferece ao leitor, os *links* funcionam como mobilizadores de sentidos e conseqüentemente da coerência no hiperconto.

De forma cognitiva, os *links* surgem novamente como componentes carregados de significados que despertaram no leitor o desejo de descobrir os significados encontrados nas

pistas enunciativas que surgiram durante seu percurso no hipertexto. O posicionamento estratégico dos *links* na delimitação dos percursos permitiu o encadeamento mental das informações por meio da mobilização de conhecimentos no processo de hiperleitura. Os *links* foram organizados estrategicamente, sempre antecedidos por frases interrogativas, estimulando o leitor a formular hipóteses e a realizar inferências durante seu trajeto na construção de sentidos.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já mencionado no início deste estudo, a literatura tem encontrado novos formatos e se constituído de forma crescente nos meios digitais. A comunicação mediada pelas novas tecnologias contribuiu para mudanças na forma de ler e escrever. Conseqüentemente, o leitor deverá estar preparado para acompanhar tais mudanças, pois elas acarretam novas configurações nos suportes de leitura e escrita. O estudo do hiperconto permitiu compreender um pouco a forma como os gêneros textuais, em especial o gênero conto, tem incorporado em sua estrutura as novas tecnologias de informação e comunicação no ciberespaço, configurando o hiperconto digital.

De acordo com os estudos sobre os gêneros textuais de Bronckart (1999), é possível perceber que os gêneros digitais surgiram em decorrência de novas motivações sociais. Como grande fator motivador desse aspecto, aponta-se o processo de inclusão digital cada vez mais necessário em nosso cotidiano, pelo surgimento de novas circunstâncias de comunicação.

Assim, entende-se que os gêneros emergem no ciberespaço e criam formas comunicativas próprias. Em muitos casos apresentam certo hibridismo entre traços característicos de fala e de escrita que são desenvolvidos em meio à interatividade, pela integração de recursos semiológicos.

A análise da narrativa digital e dos elementos de hipermídia do hiperconto “Um barulho no porão”, possibilitou a compreensão das estruturas composicionais do hipertexto e a investigação sobre como são utilizadas para construir significados para os hipercontos. A combinação da linguagem escrita, oral, visual com outros recursos simultaneamente, propicia a reconfiguração de uma nova linguagem e apresenta aos hiperleitores uma reconfiguração do texto literário. A análise do hiperconto comprovou que as escolhas dos componentes verbais e visuais se integram e se complementam para a produção do hipertexto final, mantendo em sua estrutura os elementos composicionais da narrativa tradicional com o desenvolvimento de diferentes histórias, pela possibilidade que o hipertexto proporcionou a partir da interatividade entre leitor e texto digital.

O grande diferencial foi a incorporação dos elementos próprios da hipermídia em uma narrativa presente no ciberespaço, bem como a posição assumida pelo leitor, que compreendeu uma postura agentiva, momento em que envolvido na construção de sentidos o leitor passou a agenciar ações para poder realizar seu percurso de leitura.

A base para qua a interatividade se realiza-se esteve diretamente associada aos elementos de hipermídia, em especial ao hipertexto digital, pela constituição do *link* que nesse hiperconto desempenhou a função de delimitador dos caminhos possíveis do percurso da leitura no hipertexto, fazendo com que o leitor escolhesse o percurso que melhor lhe conviesse para a construção dos sentidos. Os *links* atuaram como agentes importantes da narrativa digital não induzindo apenas ao clique, mas desempenhando o papel de conectivos lógicos e atuando como componentes de sentidos.

Durante o percurso narrativo, de acordo com as descobertas que o leitor realizou, as informações que ele adquiriu no decorrer do percurso configuraram fator relevante para construção da narrativa pela interatividade. A organização da interatividade permitiu ao leitor o senso de transformação, mesmo que o hiperconto tenha apresentado um conteúdo controlado, o usuário teve a liberdade de seguir seu próprio caminho alterando o percurso.

Trata-se, portanto, de uma produção literária, que requer novos modos de ler e de olhar para a literatura. Porém apesar de toda tecnologia envolvida, não podemos nos esquecer da essência que fundamenta a literatura seja ela impressa ou digital, pois conforme reforça Spalding (2009), “O texto, naturalmente, ainda deve ser o cerne do hiperconto, preservando seu caráter literário”.



## REFERÊNCIAS

- ALVES, Marcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz; CEZAROTTO, Matheus A., **Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação**. InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação, v. 13, n. 1, 2016. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/424>>. Acesso em: 01 abr. 2018.
- BARTHES, Roland. **A análise estrutural da narrativa**. Seleção de ensaios da revista “Communications”. Rio de Janeiro: Editora Vozes Ltda.1976.
- BIDARRA, José. **Narrativas Digitais**. In A Experiência da Diversidade na Aprendizagem no Ensino Superior (Div.Ed), Linz - Áustria: Johannes Kepler. Universität Linz, 2014. Disponível em:<<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/4435>>. Acesso em: 04 mai. 2018.
- BURGOS, Taciana de Lima. **A interface de hipermídia dos ambientes virtuais de aprendizagem de ead como suporte para a comunicação hipermodal**. Anais do VI Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais. Natal/RN: UFRN. V. 01, 2011. Disponível em: < <https://sigaa.ufrn.br/sigaa/public/docente/producao.jsf?siape=1691934>>. Acesso em: 03 abr. 2018.
- BUSARELLO, R. I. BIEGING, P. ULBRICHT, V. R. **Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”**. Rumores, São Paulo, v. 11, n.1, 2012. Disponível em: <<http://www3.usp.br/rumores/pdf/8.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2018.
- CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem de Ficção**. 12ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- CORTÁZAR, Julio. **Alguns aspectos do conto e do conto breve e seus arredores**. In Valise de cronópio. Trad. Davi Arrigucci Jr. E João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FERREIRA, Emmanoel Martins. **As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado**. Revista Eco Pós. 2006, Produção On-Line, Florianópolis, v. 7, n. 3, nov. 2007. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs2.2.2/index.php?journal=revista&page=article&op=view&path%5B%5D=35>>. Acesso em: 06 abr. 2018.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod\\_resource/content/1/Syd%20Field.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%20Field.pdf)>. Acesso em: 30 abr. 2018.
- FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa. **Análise do Conteúdo**. p. 280-304. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio; NOVELLI, Ana Lucia Romero. Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

FRAGOSO, Suely. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço**. Trabalho apresentado no GT Sociedade Tecnológica, no COMPOS-00, Porto Alegre/RS. 2000. Disponível em: <[http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2000/2000\\_sf.pdf](http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2000/2000_sf.pdf)>. Acesso em: 04 abr. 2018.

FREITAS, Valéria. **Características do hipertexto**. 2005. Disponível em: <<http://valeriaht.blogspot.com.br/2015/05/caracteristicas-do-hipertexto-290415.html>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 1991. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/letrasuast/candida-vilares-gancho-como-analisar-narrativas-pdf-rev>>. Acesso: 30 abr. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GOMES, Michele; ALMEIDA, Alayres. **O gênero conto: a organização textual-discursiva em narrativas eletrônicas**. Pernambuco, PB – 2012. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/MicheleGomes&AlaYresAlmeidaOgeneroconto.pdf>>. Data de acesso: 20 abr. 2018.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac, 2003.

GOTLIB, Nádia B. 1985. **Teoria do Conto**. São Paulo: Ática, 1985. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/aguinaldodocarmo3/30890030-diabattellagotlibteoriadoconto-1>>. Acesso: 30 abr. 2018.

HISSA, Débora. **Uma proposta de classificação dos links hipertextuais a partir de critérios navegacionais**: In: III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Belo Horizonte, MG – 2009. Disponível em: <[nehte.com.br/hipertexto2009/anais/p-w/uma-proposta-de-classificacao.pdf](http://nehte.com.br/hipertexto2009/anais/p-w/uma-proposta-de-classificacao.pdf)>. Acesso em: 07 mai. 2018.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Hipertexto e construção do sentido**. São Paulo: Alfa, v. 51, n. 1, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1425>>. Acesso em: 08 mai. 2018.

\_\_\_\_\_. **Desvendando os segredos do texto**. 7. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hiperímia**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEVY, Piérre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora34, 1995. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LEVY-Pierre-1998-Tecnologias-da-Intelig%C3%Aancia.pdf>> Acesso em: 26 abr. 2018.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 2001.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

**LITERATURA DIGITAL**. Disponível em: <[www.literaturadigital.com.br/](http://www.literaturadigital.com.br/)>. Acesso em: 20 abr. 2018.

MARCUSCHI, L. A. **Gênero textuais**: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA M. A. (ORGS) Gêneros textuais & ensino. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

\_\_\_\_\_. **Gêneros textuais**: definição e funcionalidade. DIONISIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, M.<sup>a</sup> Auxiliadora (Org.s.). In: Gêneros textuais & ensino. Ed. 2. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

\_\_\_\_\_. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. Em: MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. (Orgs.) Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004.

MARI JR., **Hipertexto, hipermídia e multimídia**. 2015. Disponível em: <<https://infonau.ta.com.br/producao-multimedia/199/hipertexto-hipermidia-ultimidia/>>. Acesso em. 07 mai. 2018.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa social**: teoria método e criatividade. 17<sup>a</sup> ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

OLIVEIRA, Fernanda Karyne de. **(Des)construindo o sentido**: a coesão e a coerência no hiperconto multissemiótico. Campina Grande, PB – 2017. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/15287>>. Data de acesso: 01 jun. 2018.

PAUL, Nora. **Elementos das narrativas digitais**. In: HIPERTEXTO, hipermídia: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.

PRÜSSE, Frederic. **Desenvolvimento de um Modelo de Escrita de Roteiros para Atores Digitais Autônomos**. Joinville, 2013. Disponível em: <[http://drama.musa.cc/dow\\_nlo\\_ad\\_s/TCC\\_Frederic\\_Prusse\\_2013-1.pdf](http://drama.musa.cc/dow_nlo_ad_s/TCC_Frederic_Prusse_2013-1.pdf)>. Acesso em: 02 mai. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos; DE SALES, Cristiano. **A crítica literária diante da literatura digital contemporânea**. In: Maria Eunice Moreira e Camila Canali Doval. (Org.). Leituras de Literatura Brasileira Contemporânea. 1. ed. Porto Alegre: ediPUCRS, 2015.

SARMENTO, Leila; TUFANO, Douglas. **Português**: literatura, gramática e produção de texto. Volume único. São Paulo: Moderna, 2004.

SIGNOSRINI, Inês. **Estilo e agentividade na narrativa**. In: Leda Verdiani Tfouni. (Org.). Letramento, Escrita e Leitura Questões Contemporâneas. 200 ed.: Mercado de Letras, 2010. Disponível em: <[https://www.academia.edu/16092802/Estilo\\_e\\_agentividade\\_na\\_escrita](https://www.academia.edu/16092802/Estilo_e_agentividade_na_escrita)>. Acesso em: 23 ago. de 2018.

SPALDING, M. **Um Estudo em Vermelho**. Disponível em: <<http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>>. Acesso em: 20 mar. de 2018.

TEIXEIRA; Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil:** proposição de uma matriz de análise. 2015. 204 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 207. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/133086>> Acesso em: 06 abr. 2018.

VIVEIRA, Carlos. **A técnica e a arte do conto.** Belo Horizonte: Fundac-BH, 2009. Disponível em: <[https://issuu.com/jwwwebdesigner/docs/livro\\_tecnicaeaartedoconto](https://issuu.com/jwwwebdesigner/docs/livro_tecnicaeaartedoconto)>. Acesso em: 15 abr. 2018.

WEBER, M. **Professores contadores de histórias.** In: FERREIRA, Jacques de Lima (org.). Formação de professores: teoria e prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

WILLRICH, R. **Introdução a Multimídia.** Disponível em: <[http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/janine/materiais/Apostila\\_Willrich\\_Sistemas\\_Multimedia.pdf](http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/janine/materiais/Apostila_Willrich_Sistemas_Multimedia.pdf)>. Acesso em: 07 abr. 2018.

XAVIER, A. C, DOS SANTOS. **O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital.** 2002. 214 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto de Estudos das Linguagens, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

\_\_\_\_\_. **Leitura, texto e hipertexto.** In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

\_\_\_\_\_. **A era do hipertexto: linguagem e tecnologia.** Recife: Pipa Comunicação, 2013.