

HIPERCONTO NA CIBERCULTURA: NOVAS FORMAS DE LEITURA E ESCRITA

Verônica Alves dos Santos Conceição¹

Resumo: O hiperconto emerge em um contexto de cibercultura como uma versão do conto canônico. Alarga conceitos de literatura, gênero discursivo e letramento, e cobra ajustes nas práticas docentes. Afinal, como a cibercultura contribui para a emergência e consolidação dessas novas práticas de leitura e escrita de narrativas é o tema que norteará o estudo. Se constitui como uma revisão bibliográfica base teórica. Como resultado, constatamos que as novas formas de leitura e escrita requerem habilidade específicas que possibilitem maior autonomia como leitor e produtor textual.

Palavras-chave: Cibercultura; hiperconto; leitor imersivo; interação.

Introdução

O advento tecnológico trouxe transformações estéticas-semióticas nas maneiras de ler e narrar contos que exigem um alargamento dos conceitos de literatura, gênero discursivo e letramento que não podem ser despercebidos no ambiente educacional e cobra ajustes nas práticas do docente que atua na área. O que objetivamos para esse trabalho é discutir as transformações geradas pela Cibercultura nas formas de leitura e escrita de narrativas literária, com recorte para o hiperconto.

O hiperconto é uma versão do conto canônico adaptada para o ambiente digital pelo uso de recursos multissemióticos, jogos de computador, artes digitais, desenhos gráficos e animações (SPALDING, 2010). Logo, implica entender, também, as relações de semelhanças e diferenças entre os paradigmas tradicionais de narrativas, ao gosto da tradição canônica literária, e as emergentes formas de escrita hipertextualizadas e transmidiática da contemporaneidade, ao gosto da juventude imbricada na Cibercultura.

As possibilidades oferecidas pelo hiperconto e sua estrutura narrativa multilinear amplia a participação do leitor na produção de sentidos e convida-o a resgatar sua autonomia no processo de criação e interação com a narrativa. Afinal, literatura ficcional na Cibercultura se constitui num texto plural; é produzido por um ou vários autores, sempre em mutação e reconstrução, de forma associativa, cumulativa, multilinear e instável.

Este artigo se configura como uma revisão bibliográfica pois se propõe a apresentar os conceitos de hiperconto, enquanto gênero literário em expansão, e de Cibercultura, como a cultura contemporânea. Nesse sentido, é uma revisão de base teórica. Sua abrangência é temática pois envolve um recorte transversal sobre o hiperconto na Cibercultura. Os conceitos foram levantados de livros, artigos completos de periódicos e de anais de eventos, buscando conversar com autores como Lucia Santaella (2003, 2008), Spalding (2010), Xavier (2010) e outros.

Ele está organizado da seguinte forma: na primeira seção tratamos dos conceitos e das características do hiperconto como uma nova modalidade do narrar que emerge de uma sociedade em processo depurado de evolução tecnológica e de uma cultura contemporânea, a cibercultura. Na segunda seção, abordamos a necessidade de práticas docentes que estimulem o desenvolvimento de habilidade necessárias para a leitura e escrita de hipercontos multissemióticos que habitam em ambientes virtuais.

¹ E-mail: veronica.alves604@gmail.com.

O hiperconto na Cibercultura

Os avanços das tecnologias da informação e comunicação ocorridos na segunda metade do século XX destacam-se pela capacidade de articular pessoas e costumes, de convergir culturas e múltiplas linguagens nas dimensões do oral, da escrita e do digital, de coadunar sons, imagens, gráficos e textos verbais em um ambiente digital. Fez surgir a cultura contemporânea com forte traço cibernético, a Cibercultura. Para Lemos (2002, p. 131), a Cibercultura é uma forma “sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base macroeletrônicas”. Na mesma linha de pensamento, Santaella (2003, p. 77) entende o complexo de redes culturais como um “imbricamento de diferentes lógicas comunicacionais em um mesmo espaço social”.

Nesse ambiente, surge o hiperconto. De tipologia narrativa, o hiperconto é o resultado do entrelaçamento de imagens, sons, vídeos, hiperlinks e outras possibilidades semióticas com vistas à estabelecer uma interatividade com o leitor. O hipertexto permite ao leitor fazer escolhas que dão rumo ao seu enredo. Diante do conflito na narrativa o leitor se converte em produtor e decide o encaminhamento ao seu desfecho por acionar ou não os links que foram estrategicamente colocados pelo produtor no percurso de leitura.

Xavier (2010, p. 208) refere-se ao hipertexto, e por tabela ao hiperconto, como “[...] uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade”. Para o autor, o hipertexto convida o leitor da narrativa à leituras de forma aleatória sem incorrer no risco de se perder em meios a tantas informações pelas quais o texto o conduz.

Ao tratar das emergentes formas que um texto assume em tempos de Cibercultura, Santaella (2008) aponta suas principais características: a não-linearidade e a interatividade. A primeira aborda a forma de organização da narração reorganizada a partir de hiperlinks. A não-linearidade pode ser dividida em quatro aspectos. O primeiro é o da topologia, voltado a manutenção do sistema. O segundo, multilinearidade que permite ao usuário escolher o seu percurso de navegação. Terceiro, a reticularidade que trata da diagramação do hipertexto. O quarto, não menos importante, a manipulação que ocorre quando o leitor pode interferir na estrutura do hipertexto.

A segunda característica do hipertexto apontada por Santaella (2008) é a interatividade. Essa característica autoriza o leitor a escolher os territórios virtuais nos quais deseja navegar, o tempo e a sequência que atende às suas necessidades e desejos. Para a autora, a interatividade está vinculada ao design que possibilita variados campos informacionais ao internauta e permite uma convergência de linguagens que constitui o hipertexto em associação com variadas hipermídias. Ao se agregar ao texto verbal, o hiperconto cria similitudes entre os ambientes de oralidade e de escrita (MARCUSCHI, 2010).

Os recursos multissemióticos integrados à materialidade linguística, ressignificam a experiência leitora com os textos escritos ao mesmo tempo que ampliam os efeitos de sentido e os significados do texto oral, ao tempo que cobram novas habilidades de escrita e leitura. Por habilidade necessárias elencamos àquelas voltadas à capacidade de navegação, de relacionar dados, de escolher caminhos, de buscar informações nas redes sociais, selecionar as necessárias e descartar as incoerentes (MARCUSCHI, 2010). Tais habilidades, quando desenvolvidas, possibilitam uma maior interatividade potencializada pelo hiperconto. Logo, o leitor imersivo e hábil em um ambiente digitais pode interferir mais rapidamente e de maneira direta na produção de sentidos de uma narrativa na Cibercultura.

Nesse sentido, Xavier (2010) aborda a necessidade de um letramento digital que permita práticas de leitura e escrita de forma diferenciada da tradicional. Segundo o autor, o internauta letrado é capaz de ler e escrever em ambientes digitais por utilizar-se dos códigos e sinais

verbais e não verbais em textos multimodais. A partir desse entendimento, as práticas escolares precisam garantir diferentes habilidades para que os estudantes possam explorar os múltiplos caminhos de navegação no ciberespaço que vitaliza a Cibercultura.

Leitura e escrita de hipercontos: implicações nas práticas docentes

A chegada intensa da tecnologia em rede e com ela diversas organizações do discurso em forma de gêneros digitais requerem diferentes habilidade de leitura e produção literária. Os gêneros multissemióticos circulam na Cibercultura, se integram ao cotidiano da juventude contemporânea e a seduz a atuar como leitores e produtores de narrativas. Logo, aponta a necessidade de mudanças na maneira como a escola aborda o letramento e a impõe ajustar-se às novas demandas de um contexto social ciber e sua forma de elaborar literatura.

Para Soares (1999, p. 22), a escolarização inadequada da literatura pode ser uma das aparentes causas para a falta de interesse da juventude na leitura literária. Segundo a autora, a introdução incorreta do texto literário no currículo e no cotidiano escolar pode causar deturpações e distorções que resultam de “uma pedagogização ou uma didatização mal compreendidas que, ao transformar o literário em escolar, desfigura-o, desvirtua-o, falseia-o”.

Por outro lado, a inclusão da literatura na escola assessoradas por práticas docentes bem planejadas e consistentes contribuem para o desenvolvimento psicossocial de sua clientela. Por práticas pedagógicas consistentes entendemos ser àquelas atividades que privilegiem os conhecimentos, as habilidades e as atitudes necessários à formação de um leitor/produtor competente de literatura. Como exemplos dessas práticas, Soares (1999, p. 44) sugere

a análise do gênero do texto, dos recursos de expressão e de recriação da realidade, das figuras autor-narrador, personagem, ponto-de-vista (no caso da narrativa), a interpretação de analogias, comparações, metáforas, identificação de recursos estilísticos, poéticos, enfim, o “estudo” daquilo que é textual e daquilo que é literário.

As habilidades de leitura e escrita de um texto literário digital fazem parte dos processos cognitivo e social do homem e a escola não pode ser desresponsabilizada de sua formação. Concordamos com Kleiman (2002, p. 10) que “a leitura é um ato social, entre dois sujeitos – leitor e autor – que interagem entre si, obedecendo a objetivos e necessidades socialmente determinados”. E corroboramos com Tinoco (2009, p. 155) que “escrever é uma forma de agir sobre o mundo”. Assim, a leitura e a escrita devem ser vistas como processos interligados, ao ler, o leitor interage com o escritor e o escritor escreve sempre para ser lido por alguém.

Sendo assim, as atividades que objetivam o desenvolvimento dos multiletramentos devem considerar os aspectos sociais de cada texto, sejam eles textos digitais, como o hipertextos e hipercontos, sejam textos da literatura canônica, impressos. Quando o currículo escolar propõe a integração das duas modalidades textuais as práticas docentes devem levar em conta as similaridades e especificidades existentes entre os diferentes gêneros nos dois ambientes. Possibilitando ao estudante a capacidade de escolher que gênero deve ser utilizado em cada situação e ambiente de comunicação.

Embora concordemos com Coscarelli (2007) de que não se trata de novas, no sentido que inauguradas, formas de leitura e escrita para decifrar os textos digitais, entendemos que os hipertextos e hipercontos exigem diferentes habilidades de leitura e escrita literária devido a uma ampliação dos usos da linguagem na Cibercultura. Conforme Marcuschi (2010), os gêneros digitais se caracterizam pela alta interatividade, promovem uma integração entre imagem, som, texto, escrito, tabelas, gráficos e vídeos que demandam dos seus leitores

habilidades para compreender e relacionar informações. A produção de hipertextos cobra conhecimentos específicos de sistemas, tecnologias e software que precisam ser aprendidos. Logo, as atividades docentes voltadas para a multimodalidade dos textos não pode ser negligenciado pela escola.

Algumas considerações

Entendemos que o trabalho com o texto digital, isoladamente, não garante que estudantes lerão ou escreverão melhor ou se interessarão mais pela realização de atividades literárias dentro da escola. O que propomos é utilização das tecnologias da informação e da comunicação para ensinar a ler e produzir melhor porque são dispositivos e interfaces já usadas pelos estudantes e são outro meio em que lemos e escrevemos, ou seja, praticamos nossos letramentos.

Incentivamos que o professor aborde trabalhos com os gêneros digitais em sala de aula, dentre eles o hipercontos, como forma de desmistificar as práticas canonizadas de literatura. Ademais, ampliar o círculo de leituras e produções literárias promove novas formações de habilidade requeridas socialmente e nos torna leitores e produtores autônomos.

O que constitui ensinar novas formas de leitura e escrita em um contexto de Cibercultura? Compreender que, na contemporaneidade, a constituição do homem se alterou, seu ambiente social apresenta uma ampliação dos canais e meios de comunicação que lhe permite estar aqui e em vários lugares ao mesmo tempo. Essa conjuntura promove, inevitavelmente, um aumento da diversidade linguística e cultural, permitindo que os estudantes se confrontem com diversas formas de textos, orais, escritos e digitais que hoje circulam na sociedade.

As especificidades de cada gênero textual e seu suporte não devem constituir uma barreira para uma educação de qualidade. É na escola que a juventude tem a oportunidade de ampliar seus conhecimentos, romper as fronteiras impostas pelas diferenças e pela rapidez com que as mudanças se processam. Uma ampliação de práticas de letramento permite que a escola atinja as múltiplas dimensões do homem, inclusive a arte e com ela o trabalho com a literatura.

Referências

- COSCARELLI, Carla Viana. Hipertexto: quem ensina o quê? *Língua Escrita*, n. 2, dez. 2007.
- KLEIMAN, Ângela. *Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura*. 8. ed. Campinas, SP: Pontes, 2002.
- LEMONS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. 3. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. O novo estatuto do texto nos ambientes de hipermídia. In: SIGNORINI, Inês et al. (Org.). *[Re]discutir texto, gênero e discurso*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008. p. 47-72.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SIGNORINI, I. (Org.). *[Re] discutir texto, gênero e discurso*. São Paulo; Parábola Editorial, 2008. p. 47-72.

SPALDING, Marcelo. *O hiperconto e a literatura digital*. 2010. Disponível em: <http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034&titulo=O_hiperconto_e_a_literatura_digital>. Acesso em: 01.08.2018.

SOARES, Magda. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy Alves Martins.; BRANDÃO, Heliana Maria Brina.; MACHADO, Maria Zélia Versiani. (Org.). *A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

TINOCO, Glícia. M. Azevedo de. M. Usos sociais da escrita + projetos de letramento = ressignificação do ensino. In: GONÇALVES, Adair Vieira; BAZARIM, Milene. (Org.). *Interação, gêneros e letramento: a (re)escrita em foco*. São Carlos/SP: Claraluz, 2009. v. 1. p. 151-174.

XAVIER, Antônio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 170-180.