

## DO CONTO AO “HIPERCONTO”: “TRANSCRIANDO” A HISTÓRIA DE CHAPEUZINHO VERMELHO PARA HIPERTEXTO.

**Lilian Joséli Ezequiel do Couto<sup>1</sup>; Maria Conceição Alves de Lima<sup>2</sup>**

1 Estudante do Curso de Letras Português/Inglês da UEMS, Unidade Universitária de Nova Andradina; E-mail: lhycouto@hotmail.com, Bolsista PIBIC; 2 Professor (a): Dra da UEMS, Unidade Universitária de Nova Andradina; E-mail: \_alvesdelimameister@gmail.com

### Resumo

Com o advento das tecnologias digitais, o texto impresso migrou do papel para as redes digitais e adquiriu um novo formato, o **hipertexto digital**, permitindo, dentre outros, fundir Literatura e Internet, uma imbricação inovadora que usa as ferramentas digitais para revolucionar o próprio modo ficcional de narrar. Essa narrativa hipertextual (hiperconto), entretanto, exige de seus autores novas competências e habilidades de textualização. O objetivo deste Subprojeto é experimentar, analisar e discutir uma das metodologias de ensino do hipertexto, a **retextualização** digital, colocando em prática propostas teóricas de alguns dos estudiosos do assunto. O que se espera é um melhor conhecimento do processo de produção de uma narrativa hipertextual, com a finalidade de aplicar esse saber às ações escolares de letramento digital, tanto na produção quanto na fruição da ciberliteratura.

**Palavras chave:** letramento digital: ciberliteratura: retextualização hipertextual.

### Introdução

As novas tecnologias digitais da informação e comunicação mudaram tudo: o lazer, o trabalho, a política, a administração, educação e a aprendizagem, a economia e as finanças, a segurança, a guerra, o consumo, o dinheiro em si, e é claro o modo de produzir **literatura**. “A literatura definitivamente já navega na era digital” (BRASIL, 2009, não paginado). Segundo Rodrigues (2008), doravante podemos acompanhar, em tempo real, um autor escrevendo uma história, por um *Blog* ou pelo *Twitter*. Podemos até escolher o rumo que a história tomará. Eis que a liberdade de criação incorpora vários outros recursos de expressão e de formatação, possibilitando outros significados que o “lápiz” e o papel jamais poderiam imaginar. O que houve, aliás, foi uma mudança cultural geral:

[...] o novo paradigma histórico da pós-modernidade, surgido com a rede mundial de computadores (a *Wide World Web*) e a Internet, ou seja, o contexto digital (ciberespaço) responsável pelo aparecimento de uma nova forma de cultura, a cibercultura, que abriga uma nova forma de inteligência coletiva da espécie humana (LIMA, 2010a, p. 9).

Torna-se impossível falar do ciberespaço e da cibercultura sem mencionar aquilo que constitui a sua essência: o **hipertexto digital**. Marcuschi (2001, p. 86, grifo do autor). Define o hipertexto como “uma *escritura eletrônica não-sequencial e não-linear*, que se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real. O hipertexto

digital é estruturado em **nós** (os **blocos** ou **lexias**) e os **nexos** (os *links*). Outro aspecto importante é que ele pode agregar todas as mídias digitais: a palavra, a imagem, a animação, o som etc. Trata-se, portanto, de um novo gênero digital da Internet, diferente do texto convencional impresso.

As ações de letramento digital terão de considerar, doravante, não somente o ensino da produção hipertextual, uma vez que a competência exigida de seu produtor é diferente daquela requerida para o texto “convencional”, como também o estudo da Ciberliteratura. Castro *et al.* (1998) enfatizam que o autor não somente precisa aprender a expressar suas idéias no novo meio digital, mas também precisa antecipar os usos que o leitor irá fazer da mensagem apresentada, prevendo as ligações necessárias.

Nesta pesquisa, procuramos experimentar o processo da **retextualização digital de uma narrativa convencional impressa**. Sabemos que a narrativa não se enquadra perfeitamente em todas as características “clássicas” do hipertexto, pois não permite, por exemplo, a leitura a partir de qualquer ponto, já que se trata de um “enredo”. Entretanto, já existem tentativas nesse sentido. Rodrigues (2008) cita um projeto inglês chamado [We tell stories](#) [nós contamos histórias], patrocinado pela Editora Penguin:

Seis jovens escritores foram convidados a criar, ajudados por programadores de games, “web-histórias” inspiradas em livros tradicionais. A primeira experiência já está no ar: assinada por Charles Cumming, chama-se [The 21 steps](#) e se baseia no livro “Os 39 degraus”, de John Buchan, que Hitchcock transformou num filme homônimo de 1935 (não paginado, grifos do autor).

Lima (2010b) cita o monólogo *Afternoon* de Michael Joyce, cuja narrativa começa com um fragmento de texto (dentro os 539 existentes), onde o leitor pode escolher um dos *links* “sim” ou “não”. Dependendo da escolha, verá diferentes telas que o guiarão por caminhos diferentes. “Eis aí a marca da pós-modernidade literária: a diferença de sentido construída pelo leitor a cada caminho escolhido, as voltas constantes por um espaço confuso e contraditório” (ibid. p. 56).

Analisar as operações e as estratégias de conversão de um texto impresso para um hipertexto digital, propostas por diferentes pesquisadores; Aplicar essas operações e estratégias na conversão de um conto infantil impresso para o formato hipertextual (hiperconto); Analisar o resultado prático dessa conversão, a fim de contribuir para o seu uso efetivo tanto no ensino tanto de produção hipertextual quanto na fruição da Ciberliteratura; Fornecer subsídios para ações de letramento digital na Educação Básica.

## **Materiais e Métodos**

Esta é uma pesquisa experimental em que me propus a interagir com um grupo de oito alunos da Educação Básica na retextualização hiperdigital colaborativa do conto infantil *Chapeuzinho Vermelho*. Seguindo as sugestões de Spalding (2009) para o hiperconto, procurei utilizar, como recursos digitais de apoio à história retextualizada, fotografias, ilustrações e, inclusive, a interatividade *online*.

A ferramenta utilizada foi a plataforma Wiki, através do site [www.alveslima-edu.wikidot.com](http://www.alveslima-edu.wikidot.com). Nessa plataforma, é possível monitorar todo o processo de retextualização (sua evolução e a contribuição de cada um dos sujeitos), através dos recursos *HISTORY* e *DIFF*.

O processo de retextualização (através das suas várias versões gravadas no Wiki) foi analisado e discutido com foco nas operações e estratégias de retextualização acima mencionadas, sendo também descritas as operações e estratégias usadas até o momento pelo grupo no experimento, visando oferecer subsídios ao ensino escolar da produção de hipertextos digitais.

## Resultados

Foram feitas as leituras recomendadas, cuja essência apresentamos a seguir:

- a) **Estratégias de transformação de um texto convencional em hipertexto digital:** neste trabalho, tomei como referência as seguintes operações de **transmutação** do texto convencional em hipertexto de De Paula e Ricarte:
  - Fragmentação;
  - Definição de perspectivas (“ordem” dos blocos abordados);
  - Classificação dos fragmentos (associação de cada blocos a um subtema específico, com atribuição ou não de subtítulos);
  - Edição para aglutinação (ou refragmentação) dos blocos;
  - Criação de *links* (internos e externos);
  - Proposição de caminhos de leitura, com identificação das “raízes” (ponto para início da leitura na perspectiva do autor);
  
- b) A estratégia de **fragmentação** do hipertexto em blocos ou lexias proposta por McAdams e as sugestões de Nilsen, Killian e Schriver para lidar com a **reescrita**, o **enxugamento** e a **formatação** do hipertexto.

A primeira providência foi criar a página de trabalho na plataforma Wiki, através do site [www.alveslima-edu.wikidot.com](http://www.alveslima-edu.wikidot.com), com o objetivo de monitorar todo o processo de retextualização. Já em um segundo momento ocorreu meu primeiro contato com os sujeitos que foram selecionados no município de Anaurilândia, onde tenho residência fixa, a Escola Estadual Guaicuru foi a escolhida e os sujeitos com idades entre 13 e 15 anos, sendo matriculados três sujeitos na 7ª série, três na 8ª série, e dois na 9ª série.

Os encontros com os sujeitos acontecem na sala de tecnologia educacional da própria escola, procurei apresentar a primeiro momento o que será o projeto, o que é um hipertexto, um hiperconto, e como será participação de cada um. Expliquei como funciona a plataforma Wiki, quais são as ferramentas disponíveis para a edição de um hipertexto, explorando a pagina inicial da plataforma com os textos: O que é um Wiki site? Como editar páginas. Como inserir mídias, a primeiro momento os sujeitos estiveram apenas explorando a plataforma.

A primeira tags foi criada pela orientadora, após inseri uma imagem que representa o conto de Chapeuzinho vermelho ao inicio de minha página (<http://alveslima-edu.wikidot.com/chapeuzinho-vermelho-em-hipertexto>) figura (01), o conto será dividido em quatro partes para contar a história. Os sujeitos utilizaram os recursos disponíveis da Wiki para a montagem do texto e a criação de palavras ancoras no conto infantil. Os sujeitos após verem os primeiros resultados mostraram-se admirados por seus feitos o que trouxe uma grande satisfação e empolgação a todos, continuando assim a retextualização. Observemos as figuras abaixo:



Figura (01)

## Conclusão

Embora, de modo geral, a nova geração aprecie muito as tecnologias digitais, durante o treinamento dos sujeitos percebi que os mesmos não possuíam um bom domínio das habilidades de navegação na Web e apresentaram dificuldades no uso das novas tecnologias, mas com grande desejo de adquirir novos conhecimentos.

A experiência com a plataforma em alguns momentos se torna cansativa pelo fato de ter uma linguagem bem avançada a meu nível de conhecimento e dos sujeitos escolhidos, o que atrasou o desenvolver, cada encontro os sujeitos se encontravam impacientes devido a lentidão para as páginas da internet iniciarem, questionavam sobre as páginas que possui muitas informações em Língua Inglesa. Pude perceber que em alguns computadores podemos apenas visualizar a página da Wiki sem que o próprio participante após fazer o login, ainda assim não era aceito que este modifique sua página, após trocarmos de máquina, o problema se resolvia.

### **Agradecimentos**

Agradeço primeiramente a Deus, a UEMS pela bolsa PIBIC, a orientadora Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Conceição Alves de Lima, aos alunos Kelto, Geovanna e Carlos do 7º ano, Katielle, Eduarda e Murilo do 8ºano, Marina e Gustavo do 9º ano da escola estadual Guaicuru em Anaurilândia que contribuíram com o projeto.

### **Referências Bibliográficas.**

DE PAULA, Antônio Robson; RICARTE, Ivan L. M. **Conversão de texto para hipertexto: um processo para retextualização digital** [digitalizado em formato pdf].

LIMA, Maria Conceição Alves de Lima. O novo milênio, o novo paradigma e a educação inovadora. *In: CiberEspaço, CiberLinguagem & CiberEducação*. 2010a (em preparo).

\_\_\_\_\_. Hipertexto – a face visível da Internet e da Web. *In: CiberEspaço, CiberLinguagem & CiberEducação*. 2010b (em preparo).

BRASIL, U. **Páginas de literatura digital**. 2009. Disponível em: <<http://culturadigital.br/ciberliteratura/2009/09/29/paginas-de-literatura-digital/>>. Acesso em: 13 maio 2010.

CASTRO, Maria Alice Soares de et al. **Infra-estrutura de suporte à editoração de material didático utilizando multimídia**. 1998. Disponível em: <<http://www.inf.ufsc.br/sbc-ie/revista/nr1/mariaalice.htm>>. Acesso em 12 maio 2010.

KILIAN, C. **Como tornar um texto eficaz para a Web**. Disponível em <[pbelem@uol.com.br](mailto:pbelem@uol.com.br)>, 13 set. 2002, de <<http://www.hainet.com.br/kilian/ver.php?id=6>>. Acesso em: 10 mar. 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. In: **Linguagem & Ensino**, Vol. 4, No. 1, 2001 (79-111). [f\_marcuschi.pdf]. Disponível em: <<http://rle.ucpel.tche.br>>. Acesso em: 08 maio 2010.

McADAMS, M. **Hypertext breakdown: an overview**. Disponível em: <<http://www.prossiga.br/edistancia/>>. Acesso em: 12 maio 2010.

NIELSEN, Jakob. **How users read on the Web**. 1997. Disponível em: <<http://www.useit.com/alertbox/9710a.html>>. Acesso em: 12 maio 2010.

RODRIGUES, S. **Literatura digital subindo a escada**. 2008. Disponível em: <<http://colunistas.ig.com.br/sergiorodrigues/2008/03/24/literatura-digital-subindo-a-escada/>>. Acesso em: 13 maio 2010.

SCHRIVER, Karen. *The InfoDesign interview*. By Peter J. Bogaards (September 2005). Disponível em: <[http://www.informationdesign.org/special/schriver\\_interview.php](http://www.informationdesign.org/special/schriver_interview.php)>. Acesso em: 24 abr 2010.

SPALDING, M. **O hiperconto e a literatura digital**. 2010. Disponível em: <<http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034>>. Acesso em: 13 maio 2010.