A literatura eletrônica e o ensino de língua inglesa: diálogos possíveis

Liandra Tomazine Sibem* Fabiane Verardi Burlamaque**

Resumo

Este trabalho aborda a questão da leitura de obras escritas em linguagem autêntica no ensino de língua inglesa, fugindo das adaptações e das facilitações de textos de livros didáticos e. sobretudo, incluindo a literatura eletrônica nas aulas dessa disciplina. Como marco teórico, toma-se por base os pressupostos de Katherine Hayles e as postulações de Pierre Lévy e Wim Veen e Ben Vrakking. O estudo, que assume as características da pesquisa-ação, deu-se com alunos do ensino médio de uma escola da rede particular de ensino, localizada na cidade de Passo Fundo, RS. A narrativa escolhida para as práticas, *Inanimate* Alice, produzida em Flash e composta por quatro episódios, caracteriza-se pela união de diversas mídias, tais como som, imagem e imagem em movimento, efeitos sonoros e visuais e elementos de jogos eletrônicos. Esta investigação focaliza os benefícios trazidos pela inclusão do trabalho com o hipertexto e as diversas mídias em sala de aula de língua inglesa.

Palavras-chave: Literatura eletrônica. Leitor. Computador. Internet. Hipertexto. Ficção interativa.

Introdução

A pesquisa ora apresentada estuda a utilização da literatura eletrônica em sala de aula como subsídio ao ensino de língua inglesa diante do propósito de trabalhar a leitura de materiais autênticos, evitando as adaptações e facilitações dos textos dos livros didáticos. Nessa perspectiva, os benefícios trazidos pela utilização do hipertexto e da tecnologia, sobretudo, o computador e a *internet*, recebem uma posição de destaque.

Para aprofundamento teórico acerca do tema selecionado, realizou-se um levantamento de dados sobre os diferentes suportes da leitura na história da humanidade. Nessa tarefa, aborda-se

Data de submissão: jul. 2014 – Data de aceite: ago. 2014 http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v10i2.4400

^{*} Mestre em Letras pela Universidade de Passo Fundo. E-mail: ltomazine@yahoo.com.br

Doutora em Letras pela PUCRS, é professora de Literatura na Universidade de Passo Fundo, onde atua na graduação em Letras e no respectivo Programa de Pós-Graduação em Letras, na linha de pesquisa Leitura e Formação do Leitor. E-mail: fabianevb@uol.com.br

desde os desenhos feitos nas paredes das cavernas, o rolo, o *códex*, a produção de livros, com a prensa de Gutenberg, até as diferentes mídias, com ênfase para o meio digital. No decorrer desse levantamento histórico, observa-se que, ao longo dos tempos, a sociedade

[...] tem variado as formas de gravar e divulgar seus registros de expressão e de aprendizagem: no passado remoto, foram os blocos de argila dos babilônicos; depois, os papiros egípcios; mais tarde, os pergaminhos medievais; nos tempos da modernidade, o livro impresso de Gutenberg tal como o conhecemos; neste início de 3º milênio, cresceu o número de instituições que oferecem livre acesso à *internet*, objetivando mudar as formas de construção do conhecimento e os processos de ensino-aprendizagem (WESCHENFELDER; RETTENMAIER, 2003, p. 51, grifo dos autores).

Nessa perspectiva, o que se investiga é a aplicação dessas mídias, da internet e da leitura de hipertextos em meio eletrônico, em sala de aula, por meio de uma experiência desenvolvida com estudantes do 2º e 3º anos do Ensino Médio, de uma escola da rede particular de ensino fundamental e médio, localizada na cidade de Passo Fundo, no norte do estado do Rio Grande do Sul. A pesquisa se realizou no período de março a dezembro do ano de 2010. Porém a prática leitora deu-se no decorrer do mês de outubro. Os instrumentos utilizados na coleta dos dados foram os próprios trabalhos criados, alguns em Power Point, outros em Movie Maker, pelos alunos, além dos relatos feitos às professoras.

Com base nos recursos tecnológicos citados, buscou-se trabalhar a leitura nas aulas de língua inglesa de forma diversificada, saindo do tradicional texto em meio impresso e das produções com linguagem adaptada e facilitada que os livros didáticos normalmente veiculam. Ainda, intentou-se incentivar a leitura de obras literárias produzidas em língua inglesa num formato especialmente desenvolvido para que tal prática aconteça no computador, sem que seja possível imprimi-las.

Ao longo dessa experiência, objetivouse apresentar aos participantes uma
nova modalidade literária que tem sido
estudada e explorada em diferentes
países: a literatura eletrônica. Assim, a
investigação assume as características
da pesquisa-ação, por verificar uma
necessidade — o aperfeiçoamento e o
enriquecimento dos trabalhos de leitura
nas aulas de língua inglesa —, analisar
as possibilidades de solução e aplicá-las
com os sujeitos envolvidos, os alunos, a
fim de testar a viabilidade da proposta.

A prática leitora envolvida no estudo, conforme já mencionado, focaliza os benefícios trazidos pela inclusão do hipertexto e das diversas mídias no contexto delineado, por meio do computador e da internet. Com base nessa perspectiva, uma questão secundária foi avaliar em que medida o trabalho em grupo é importante para que haja uma qualificação dos resultados finais das produções feitas pelos alunos, uma vez que esses, além de não serem fluentes no idioma estrangeiro em questão, realizaram esse tipo de atividade escolar de leitura e produção textual, em hipertexto, em língua inglesa, pela primeira vez em suas vidas acadêmicas.

A prática leitora apresentada aos alunos consiste na leitura de quatro episódios da narrativa eletrônica *Inanimate Alice*, de Kate Pullinger e Chris Joseph. Após essa tarefa, propõe-se aos discentes que deem continuidade à história, criando a sequência do próximo capítulo, nos moldes do original, ou seja, produzido em *Movie Maker*, preferencialmente, como se fosse um filme, ou mesmo em *Power Point*, programa que permite a justaposição de textos e imagens, bem como o acréscimo de efeitos sonoros entre os *slides*.

A leitura na tela do computador

O leitor de hoje se depara, em seu dia a dia, com diversos gêneros textuais, e cada um deles se direciona a um público--alvo determinado que tem em mente razões específicas, que vão desde uma necessidade até uma atividade social e/ ou cultural, para a realização ou não de sua leitura. Um romance, um contrato, um jornal, uma revista, um artigo científico pesquisado na internet, um livro técnico, narrativas eletrônicas, recados nas páginas de relacionamento - como Facebook, Twitter, blogs etc. – são alguns exemplos dos ambientes de leitura que podem ser tão variados quanto a motivação - sempre muito particular - do leitor. O ato de ler, independentemente da tipologia, da motivação e do suporte desenvolve a capacidade de pensar, inata ao homem, e por isso está

[...] presente desde os primórdios da consciência humana. O sujeito leitor inquieto dos tempos de hoje existia potencialmente no homem que vislumbrava os conteúdos dos papiros egípcios, porque a leitura se estabelece em um jogo mais amplo da natureza humana, que é o ato de compreender (WESCHENFELDER; RETTENMAIER, 2003, p. 55).

Compartilhar impressões acerca das obras lidas com outros leitores é uma forma de aprendizado, pois permite a ampliação das possibilidades de interpretação. Ler é um exercício de indagação, de reflexão crítica, de captação de símbolos e mensagens, de conteúdo, de informações, permitindo ao leitor formar conceitos próprios, entendimentos da realidade e dos fenômenos com os quais se depara.

Com os novos suportes eletrônicos, grande parte das publicações, hoje, se encontra disponível para download na rede. Mais do que isso, muitos autores, como Ricardo Silvestrin, Sergio Capparelli e Angela Lago, apenas para citar alguns, têm trabalhos selecionados que são publicados somente em blogs ou páginas pessoais. Nem todas as suas obras, porém, estão publicadas no meio impresso, assim como nem todas estão disponíveis na rede. Simone Assumpção reforça esse parecer quando afirma que:

[...] há vários modos de o texto literário se relacionar com o ciberespaço: há textos que foram escritos para o meio impresso e que são transpostos para a web – como é o caso do livro Poesia Visual, de Sergio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski (2002) –, ou ainda ciberpoemas especialmente criados para o suporte virtual (2010, p. 242).

As novas tecnologias proporcionam à sociedade digital uma literatura criada especialmente para os meios informáticos. Graças a elas, do mesmo modo que há obras publicadas apenas na internet, por serem interativas, hipertextuais ou blogosféricas, há livros eletrônicos que se constroem holograficamente, como se fossem uma realidade virtual, e aqueles que somente existem graças aos recursos das mídias visuais e musicais.

Ainda, a tecnologia digital oferece uma importante ferramenta para o estudo e a expansão da literatura, graças à existência de *sites* ou páginas da *web* de autores, movimentos de criação literária, teoria e crítica literária e literatura comparada. Nesses meios, podem ser encontrados pressupostos sobre recepção multimidial; leitura, interpretação e produção literária; direitos autorais; novas formas de edição; renovação do mercado editorial; acesso à literatura e, também, sobre a sua função social.

A Leitura na era da composição eletrônica

Enquanto ainda não havia a escrita, a transmissão dos valores, da cultura, da história de um povo, enfim, de todos os ensinamentos passados de geração para geração ocorria oralmente. Por essa razão, muito se perdia com o tempo, dada a limitação da memória humana. Mais tarde, entretanto, quando as técnicas de comunicação já estavam mais avançadas, a escrita começou a prevalecer sobre

o sistema oral. Cabe observar que, inicialmente, as pessoas liam em voz alta, tendendo a pensar que assim entenderiam melhor o significado das palavras. A escrita, seguida da prensa, oferece, então, uma prática de memória social gigantesca e, até então, inimaginável.

É o que expõe Marcuschi no trecho abaixo transcrito:

O livro, na forma como o conhecemos hoje, é um espaço de escrita desenvolvido há menos de 1.000 anos e na sua forma impressa tem cerca de 500 anos. Antes disso, era a parede das cavernas, o papiro, o *códex*, as tabuinhas, etc. o suporte dos textos escritos (2001, p. 81).

Nesse processo de evolução dos suportes da escrita, houve uma "revolução que diz respeito tanto ao modo de produção quanto à reprodução dos textos" (CHARTIER, 1999, p. 16). No que se refere à afirmação do autor, ressalta-se que o princípio da universalidade acontece no tempo e no espaço, garantindo a permanência cultural de todo e qualquer princípio, memória, fato histórico etc. A escrita surge, assim, para difundir as informações e construir os conhecimentos.

De acordo com Santaella, foi com a Revolução Industrial que o mundo começou a mudar:

Esta trouxe máquinas capazes de substituir a força física muscular do ser humano. Também as máquinas de produção de linguagem, como o telégrafo, fotografia, máquinas eletromecânicas e a explosão do jornal. Com o jornal começou a linguagem híbrida. A linguagem intermediática que temos nas redes [...] é uma mistura da diagramação da linguagem verbal, da imagem, da fotografia, da legenda, dos tipos gráficos (2010, p. 151).

No entanto, somente no Século XX tiveram início as reflexões sobre a existência de motores e de máquinas operatrizes, além dos avanços na Química, nas formas de impressão, na mecanografia, nos novos meios de comunicação e de transporte, bem como sobre iluminação elétrica etc. Na realidade, a Revolução Industrial principiou em meados do Século XVIII, na Inglaterra, vindo a difundir-se pelo mundo no Século XIX, e apenas um século mais tarde é que houve uma pausa para se analisar os seus efeitos (LÈVY, 2008, p. 8).

Assim como as mudanças ocorridas em virtude da Revolução Industrial não representaram um processo de fácil aceitação e adaptação, a evolução da informática também teve os seus contratempos. Pierre Lévy (2008, p. 8) cita como exemplo dessa contrariedade a tentativa de se implantar computadores nas escolas francesas em 1980. As instituições foram equipadas com máquinas, e os professores, instruídos para utilizá-las. O investimento, altíssimo para a época, tinha uma intenção excelente, mas trouxe como resultado a decepção. Como destaca Lèvy, a escola "é uma instituição que há cinco mil anos se baseia no falar/ ditar do mestre, na escrita manuscrita do aluno e, há quatro séculos, em um uso moderado da impressão" (2008, p. 8). Nessa perspectiva, para que a informática pudesse se inserir nas escolas seria necessário proceder a uma mudança geral de hábitos, ou seja, o "abandono de um hábito antropológico mais que milenar" (LÉVY, 2008, p. 9). As resistências,

como já mencionado, foram fortíssimas, sendo somente mais tarde entendidas como justificáveis: o material comprado era de péssima qualidade e pouco apropriado aos usos pedagógicos, ao que se somava o fato de o curso (rudimentos da programação) oferecido aos professores ter sido totalmente inadequado.

O erro, nessa ocasião, foi a imposição da nova tecnologia sem que todas as partes envolvidas - comunidade escolar, determinados setores da sociedade, professores, funcionários, pais, alunos - estivessem preparadas para recebê--la. Tentou-se fazer uma substituição da oralidade e da escrita pela informática. No entanto, o conhecimento, em analogia à afirmação de Furtado, não se dá por substituição de um meio pelo outro, mas pela sua união, sendo imprescindível que o professor deixe de ser o centro do ensino e de agir como se fosse o único detentor do saber. "A técnica e as tecnologias intelectuais em particular têm muitas coisas para ensinar aos filósofos sobre a filosofia e aos historiadores sobre história" (LÉVY, 2008, p. 11). A esses profissionais se acrescenta o professor, que ainda tem muito a aprender sobre o ofício de alfabetizar e formar cidadãos críticos no atual mundo globalizado, onde as tecnologias intelectuais são a fonte para adquirir esses conhecimentos e aperfeiçoar a técnica.

Lévy (2008) defende a ideia de que a forma de pensar, conhecer, sentir é fortemente condicionada à época em que se vive. No caso deste estudo, em que o assunto é o aproveitamento das

tecnologias da informação em sala de aula, percebe-se uma incoerência entre o potencial que a informática e a *internet* possuem e o uso que delas se faz. Dito de outro modo, tem-se a sensação de que a informática vem sendo condenada. declarada como prejudicial e nociva ao ensino; mas, ao mesmo tempo, as antigas técnicas, ainda utilizadas pelos educadores, são consideradas ineficientes aos alunos que se encontram hoje nos bancos escolares. De fato, estes apresentam um perfil bastante distinto dos que frequentavam a escola antigamente: "Ensinar se tornou muito mais desafiador porque os alunos mudaram consideravelmente em sua aprendizagem e seu comportamento social ao longo das últimas décadas" (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 14).

Certamente, o perfil dos alunos está diferente, mas esses nada mais fizeram do que se adaptar ao mundo tecnológico em que vivem. Com "o surgimento das tecnologias móveis, como os telefones celulares e seus derivados, e os computadores portáteis (laptop, notebook, netbook)", o acesso à informação está muito mais fácil do que na década de 1990, por exemplo (ANTONIO, 2010, p. 138). As opções de lazer e de diversão, fazendo uso de aparatos eletrônicos, estão cada vez mais vastas: videogames, minigames, Xbox 360, Playstation 1, 2 e 3, jogos de computador, o próprio computador em si, além das maravilhas dos celulares, iPhones, smart phones e, agora, os tablets. Não há como permanecer inerte aos avanços da tecnologia, e para as crianças e os jovens, todo esse

mundo novo desperta ainda mais a sua atenção, pois são características dessa faixa etária a curiosidade e a vontade de descobrir coisas novas, sem medo de arriscar. Por não sentirem medo do novo, muito pelo contrário, eles podem vir a desenvolver habilidades que, talvez, seus pais e professores, por exemplo, possam não ter.

Em razão dessa imensa facilidade, pela curiosidade e pelo interesse que as crianças, os adolescentes e os jovens adultos de hoje demonstram ter quando se trata de tecnologia, é que os autores Wim Veen e Bem Vrakking classificam como homo zappiens a geração nascida a partir de 1990, a qual não é apenas

[...] uma geração que faz as coisas de maneira diferente – mas [...] um expoente das mudanças sociais relacionadas à globalização, à individualização e ao uso cada vez maior da tecnologia (2009, p. V).

Diante desse novo cenário, ou dessa nova classificação, na concepção dos autores, há uma necessidade gritante de se aperfeiçoar a técnica usada para o ensino nas escolas. Como bem advertem, "a sociedade do futuro exige que seus cidadãos sejam capazes de lidar com a complexidade, tanto na vida particular quanto na profissional" (2009, p. 14). Não é à toa que o sucesso dos instrumentos de comunicação audiovisuais e dos computadores não somente foi reconhecido, como também tem sido avaliado para ser incorporado à realidade escolar.

Seguindo a linha de pensamento e a classificação dos pesquisadores holandeses, os alunos que frequentam a escola hoje seriam a chamada "geração homo zappiens", composta por crianças e jovens que crescem podendo fazer uso dos vários recursos tecnológicos, entre os quais se incluem desde o controle remoto da televisão e o mouse do computador até os mais variados modelos de aparelhos celulares, iPods, MP3, aparelhos de DVD com Blue Ray, sem falar nos jogos citados anteriormente, nas câmeras digitais, computadores, notebooks, netbooks, tablets etc.

Infelizmente, porém, essa não é uma verdade absoluta, na medida em que tal classificação se constitui apenas como uma teoria estabelecida pelos autores, a qual não é compartilhada unanimemente no meio científico. Da mesma forma, nem todas as crianças têm acesso a todos os recursos supracitados; pelo contrário, há uma quantidade ainda maior de estudantes de escolas da rede pública que não possuem computadores a sua disposição. Além disso,

[...] os professores de escola pública não são, em sua maioria, o que se pode chamar de "internautas". Ao contrário, muitos deles podem ser ainda considerados tímidos usuários de tecnologias de informação e comunicação (FREIRE, 2010, p. 103).

Observa-se, na maioria dos alunos, certa facilidade em solucionar problemas por meio da aplicação de estratégias, geralmente aprendidas nos jogos. Os adeptos aos jogos eletrônicos, de uma maneira geral, apresentam excelente desenvoltura quanto à comunicação. Talvez pelo fato de estarem conectados à *internet* em grande parte do seu tempo livre e interagirem com as mais variadas cate-

gorias de gerações de qualquer parte do mundo eles acabaram por descobrir que:

[...] a colaboração é a melhor maneira de resolver problemas e de enfrentar (além de descobrir novos) desafios. A comunidade, acrescida de importância, seria também reconfigurada pela possibilidade da presença à distância e em tempo real. Para o homo zappiens, tanto a vida real quanto a virtual seriam componentes da existência, de sua existência (RETTENMAIER; RÖSING, 2010, p. 206-207, grifo dos autores).

De acordo com uma pesquisa encomendada pela Fundação Família Kaiser:

American young people spend an average of 6.5 hours per Day with media. Children growing up in media-rich environments literally have brains wired differently than humans who did not come to maturity in such conditions (HAYLES, 2008, p. 114).²

Esses ambientes contemporâneos, cada vez mais dominados pelas tecnologias de mídia, estão obrigando as pessoas a se moldarem em termos psicofísicos, independentemente de sua faixa etária.

Interactive text [...] stimulates sensorimotor functions not mobilized in conventional print reading, including fine movements involved in controlling the mouse, keyboard, and/or joystick, haptic feedback through the hands and fingers [...] in real-time dynamic environments. Moreover, this multisensory stimulation occurs simultaneously with reading, a configuration unknown in the Age of Print (HAYLES, 2008, p. 116).³

Observa-se que tais experiências, normalmente vivenciadas por crianças e jovens, diante dessa mídia podem interferir, de forma favorável, na estrutura neurológica do cérebro. É o que evidencia Hayles a seguir:

The studies of James R. Flynn indicating that IQs rose significantly from 1932-78, the so-called Flynn Effect that Johnson correlates with increased media consumption. Anecdotal evidence as well as brain imaging studies indicate that "Generation M" (as the Kaiser Family Foundation dubbed the 8-to 18-year-oold cohort) is undergoing a significant cognitive shift, characterized by a craving for continuously varying stimuli, a low threshold for boredom, the ability to process multiple information streams simultaneously, and a quick intuitive grasp of algorithmic procedures that underlie and generate surface complexity (HAYLES, 2008, p. 117).⁴

Ainda de acordo com a autora,

down to ages four or five, typically the developmental stage when the neural system has developed sufficiently to handle multiple incoming data streams (2008, p. 117-118).⁵

Uma mudança de gerações parece estar ocorrendo. A geração nascida antes de 1990 vê a internet como uma biblioteca gigante que serve para procurar documentos a serem, posteriormente, impressos. A "geração homo zappiens", assim definida por Venn Wim e Bem Vrakking, ou "Geração M", como é chamada por Katherine Hayles, por seu turno, a percebe como um lugar de compartilhamento de informações, como fonte de pesquisa, mas também como fonte de lazer. Seus representantes participam de comunidades virtuais, expõem suas fotos na rede, conversam e se relacionam pelo MSN, entre outros sites. Conforme Marcuschi,

[...] novos espaços de leitura e escrita surgem na *internet* – hipertextos, *emails*, *blogs*, sessões de bate-papos, fóruns de discussão, *wikis* –, dando origem aos chamados "gêneros textuais emergentes" ou "gêneros eletrônicos" (PAIVA, 2004 apud FREIRE, 2010, p. 101).

O fato de as crianças de hoje estarem crescendo em um mundo quase totalmente digital, mostrando desde cedo sua preferência pela hiperatenção, é alvo de constante preocupação por parte de pais e professores. As alterações que ocorreram na sociedade em razão das mudanças socioeconômicas e da ascensão da tecnologia digital afetaram o comportamento dessas crianças e de todo um contexto social. Com a globalização, as pessoas veem-se forcadas a estar conectadas em rede, adaptadas às novas tendências do mercado, fazendo parte de um processo que transforma, dia após dia, o significado da leitura e do aprendizado.

Tudo isso trouxe benefícios imensuráveis para a população mundial, mas, por outro lado,

[...] os pais observam seus filhos passar [sic] o tempo em casa entre o computador e a televisão. Pedem que seus filhos saiam e brinquem na rua, que encontrem seus amigos e pratiquem esportes. Pensam que o uso da tecnologia traz limitações físicas e um empobrecimento do convívio social. Além disso, observam que os livros não mais parecem ser do interesse de seus filhos, que preferem jogos de computador, inclusive aqueles violentos, em que parece não haver limites para os padrões morais (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 28).

O uso de toda essa tecnologia tem influenciado o modo de pensar e o comportamento da maior parte da população, em especial a mais jovem, uma vez que, de acordo com os mesmos autores, eles "fazem uso da tecnologia '24/7' (vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana)" (2009, p. 40).

Cabe salientar que,

[...] as media change, so do bodies and brains; new media conditions Foster new kinds of ontogenic adaptations and with them, new possibilities for literary engagements (HAYLES, 2008, p. 118).⁶

Assim, espera-se do professor que se encontra em sala de aula hoje uma postura investigativa que lhe permita oferecer aos seus alunos a chance de conquistarem um espaco major na sociedade, almejando uma carreira profissional e um futuro digno. Para tanto, a criatividade dos professores deve ser maior do que qualquer obstáculo aparente. Eventualmente, será possível encontrar alunos com maior desenvoltura para certas áreas do que seu próprio professor, em razão de se estar formando uma geração emancipada, mais crítica e criativa. O importante, como destacam Veen e Vrakking, é

[...] aprender a encontrar objetivos naquilo que valorizamos e saber como atingi-los. À medida que vemos a tecnologia, o conhecimento e as sociedades expandirem-se rapidamente, devemos passar a perceber que sempre haverá estruturas, uma história e limites para o que fazemos; a lição que temos de aprender é a de sermos criativos e ignorarmos obstáculos (2009, p. 25).

Ignorar obstáculos ou ser criativo para poder vencê-los não é algo fácil, nem possível de se aprender de um momento para o outro. Entretanto, o processo torna-se mais eficiente e rápido quando há abertura para aceitar inovações, na contramão da tendência revelada pelos autores supracitados: "Toda tecnologia é, em geral, recebida com desconfiança. As pessoas que já conhecem o que existe

considerarão com cuidado os possíveis benefícios e os pontos fracos de algo novo antes de adotá-lo" (2009, p. 20). Contudo, atualmente, a tecnologia faz parte do dia a dia das pessoas de tal modo que se torna praticamente impossível imaginar a vida sem ela. O mundo de hoje não sobreviveria sem a tecnologia da informação e da comunicação disponível para a quase totalidade das pessoas. Sobre isso explana Fernanda Freire:

As tecnologias de informação e comunicação têm transformado a vida das pessoas nos centros urbanos: celulares, câmera digital, *Ipod, videogame, tablet* e *palm.* Por meio da digitalização, a computação (a informática e suas aplicações), as comunicações (transmissão e recepção de dados, voz imagens, etc.) e os conteúdos (livros, filmes, pinturas, fotografias, música, etc.) convergem: o computador vira um aparelho de TV, a foto sai do álbum para um CD-ROM e pelo telefone se conecta à *internet* (TAKAHASHI, 2000; 2010, p. 100, grifo das autoras).

Desde a Revolução Industrial, o mundo não parou mais de evoluir, seja na ciência, seja no mundo das letras. De acordo com Hayles:

The technology one uses affects not only how work is produced but what is produced, the critical self-reflection that linked, for example, grammatological theory with changed modes of writing and thinking should result in further transformations that link computacional theory with new ways of critical thinking, writing, and creating (HAYLES, 2008, p. 85).⁷

No que tange não apenas à ciência e à tecnologia, mas à sociedade como um todo, não há como não acompanhar o novo ritmo imposto pela *revolução* das TICs. Em meio aos *sites* existentes na *Web* e aos *games on-line*, eis que surgem

novos formatos de leitura, que precisariam, de alguma forma, ser dominados e, então, utilizados pelos professores em sua prática na sala de aula, pensando-se em uma situação ideal.

Dentre esses formatos de leitura, destacam-se as imagens e o hipertexto. Sem dúvida, a leitura feita no computador oferece uma maior possibilidade de interação do leitor com os textos, devido à convergência de diversas mídias para esse suporte. Nele, a literatura assume uma nova roupagem: são textos que somente podem existir em meio eletrônico, por se construírem holograficamente, como em uma realidade virtual, ou por se utilizarem de recursos visuais e musicais indisponíveis no texto impresso.

Lévy descreve o hipertexto como "um novo sistema de escrita, uma metamorfose de leitura, batizada de navegação" (1993, p. 37). Segundo o autor,

Tecnicamente, o hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes deles, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Funcionalmente o hipertexto é um tipo de programa para a organização de conhecimentos, dados, a aquisição de informações e a comunicação (1993, p. 33).

Simone Assumpção amplia essa definição, no trecho abaixo:

A rede mundial de computadores é um exemplo de hipertexto. Nela, cada página é um nó, e elos podem ser estabelecidos com outras páginas, que podem fazer parte do mesmo ou de qualquer outro *site* do mundo. O CD-ROM (*Compact Disc – Read Only Memory*), por sua vez, é o suporte material de um hipertexto que apresenta as mesmas características da *web*. Tanto a *web* como

o CD-ROM partilham de uma mesma natureza hipertextual, diferindo, entretanto, quanto ao suporte técnico utilizado, bem como na quantidade de informação a ser armazenada (2010, p. 244).

A preferência destinada à leitura e ao trabalho no computador, especialmente por parte dos jovens, deve-se às suas várias vantagens sobre a mídia impressa: há interatividade e dinamicidade na realização das tarefas, hipertextualidade em tudo o que estão lendo, as mensagens são em tempo real, a velocidade é inquestionável. O leitor interage com a máquina, ao determinar, por meio da informação disponível, qual dos diversos caminhos de leitura ele irá seguir. Conforme Hayles, "it is precisely when these multilayered, multiply sited process within humans and machines Interact through intermediating dynamics that the rich effects of electronic literature are created, performed, and experienced" (2008, p. 119).8 Com tantas opções existentes, ao conectar uma passagem de um discurso verbal para imagens, mapas, diagramas, sons etc., o leitor está expandindo a sua noção de texto. Na verdade, o texto em que ele está trabalhando passa a funcionar como uma base, em que diferentes itinerários percorridos resultarão em diferentes textos (LÉVY, 1993).

A pesquisa via *internet* proporciona a obtenção de dados atualizados continuamente, sendo injusto compará-la com as enciclopédias impressas em papel, que demoram, às vezes, anos para ser atualizadas, razão pela qual o computador é mais utilizado, sobretudo pelos

estudantes. Na *internet*, há velocidade e diversidade na renovação dos saberes, somadas à facilidade que seu acesso proporciona. Na rede, há uma troca de conhecimentos que se ampliam a todo o momento, bem como bancos de dados de imagens, simulações interativas e conferências eletrônicas, que permitem um melhor conhecimento do mundo se comparado à abstração teórica do papel.

O hipertexto possibilita conexões de diferentes campos do conhecimento. Para tanto, utiliza-se de meios tecnológicos por meio dos quais as relações sociais acontecem e provocam a interatividade e a aprendizagem nos leitores navegadores. Assim, o leitor crítico pode repensar aqueles conceitos prontos e impostos pela sociedade. Da mesma forma que entrelaça culturas e estabelece diálogo através dos diferentes meios de comunicação, o hipertexto dá sentido ao conhecimento e cria multiculturas. Seguindo essa lógica, se for trabalhado na escola, mediado pelo professor articulador, talvez possa dar, mais rapidamente, sentido ao conhecimento prévio do aluno. Simone Assumpção faz uma colocação bastante pertinente, ao afirmar que:

A informação disponibilizada pelas máquinas não garante a construção do conhecimento, que depende necessariamente do trabalho humano. Somente o homem é capaz de selecionar a informação e julgar sua validade em diferentes e infinitas situações possíveis. O trabalho de organização e sistematização da informação resulta em novo conhecimento (2010, p. 246).

No entanto, não se pode ignorar que ler diante de uma tela de computador

provoca sensações distintas em comparação à leitura de um livro impresso. Como ressalta Lúcia Santaella (2004), o hipertexto provoca paixão, mas também desdém àqueles leitores adeptos à cultura do livro, porque eles reagirão de maneira distinta perante os dois suportes. Na análise de Alckmar Luiz dos Santos,

[...] em todos esses casos há outro que vem perturbar uma tradição de leitura costumeira e estabilizada, exigindo do leitor uma redefinição de suas estratégias, assim como uma reconstrução constante de seu proceder e, claro!, de sua identidade (2010, p. 46-47).

Diante disso, Santaella classifica os leitores em três tipos principais, a saber: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo. Os critérios que levam a autora a criar essas três perspectivas são as "habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas que estão envolvidas nos processos e no ato de ler" (2004, p. 19). Ressalta-se que as novas classificações de leitores se deram conforme a evolução da tecnologia, após a Revolução Industrial, e a própria evolução das TICs. Porém, isso não significa que um leitor veio em substituição ao outro, ou que o surgimento de um tipo leve ao desaparecimento do anterior, pois nenhum deles deixou de existir. Ao contrário,

[...] não parece haver nada mais cumulativo do que as conquistas da cultura humana. O que existe, assim, é uma convivência e reciprocidade entre os três tipos de leitores, embora cada tipo continue, de fato, sendo irredutível ao outro, exigindo, aliás, habilidades perceptivas, sensório-motoras e cognitivas distintas (SANTAELLA, 2004, p. 19-20).

Enquanto os dois primeiros leitores de linguagem verbal escrita, de livros e imagens fixas assumem uma postura semelhante de leitura, o terceiro tipo, navegador do ciberespaço, adquire uma "nova sensibilidade corporal, física e mental" (SANTAELLA, 2004, p. 34). Uma vez conectado à rede, ele está diante de um universo inteiramente novo, à sua disposição, podendo aproveitá-lo, manipulá-lo e transformá-lo. Ao entrar na rede, dá início a uma viagem por um mundo paralelo e imaterial, na medida em que tem acesso à informação que desejar e aos mais variados textos, estabelecendo diferentes itinerários de leitura.

Diante da tela, o leitor tem em suas mãos uma variedade infinita de conexões que podem ser feitas, a partir do *click* do *mouse*. As opções de caminhos a serem seguidos na leitura, como mencionado anteriormente, ficam ao seu critério.

A hipermídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim por meio de buscas, descobertas e escolhas [...] o acesso não linear da hipermídia permite buscas divergentes e caminhos múltiplos no interior do documento (SANTAELLA, 2004, p. 50).

Porém, essa flexibilidade quanto à leitura na hipermídia pode gerar confusão. Em caso de o leitor não ter em mente exatamente o que está lendo, ou procurando, ele pode vir a se perder nesse universo imprevisível que é a *World Wide Web* (WWW).

Segundo Lévy, há recursos que somente a tecnologia digital pode proporcionar: O hipertexto ou a multimídia interativa adéquam-se particularmente aos usos educativos. [...]. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado (1993, p. 40).

Veen e Vrakking reforçam esse mesmo ponto, afirmando que:

O *Homo Zappiens* aprende muito cedo que há muitas fontes de informação e que essas fontes podem defender verdades diferentes. Ele filtra as informações e aprende a fazer seus conceitos em redes de amigos/parceiros com quem se comunica com frequência. A escola não parece ter muita influência em suas atitudes e valores (2009, p. 30).

Enfim, como evidenciam os autores, no mundo em que se vive atualmente, separar a escola da informática, do hipertexto, das diferentes mídias e da tecnologia disponível é algo que não deveria acontecer.

No entanto, infelizmente, quando se olha para a realidade da maioria das escolas é possível perceber que o que está acontecendo é exatamente o inverso. Pode-se observar, na verdade, que a escola está separada da informática e não há perspectivas de tal quadro ser revertido, pelo menos em curto prazo.

Assim como não há como separar a educação da cultura, não se pode mais aceitar a escola desconectada das TICs. O computador, as maravilhas da WWW e toda a tecnologia que cerca a população, hoje, só têm a acrescentar e a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem das crianças e dos jovens.

A incorporação da tecnologia e de computadores no contexto escolar ainda causa polêmica. Talvez, a maior insegurança tanto de pais quanto de educadores seja a possível substituição ou o abandono da prática leitora de livros impressos em detrimento de dispositivos eletrônicos. Todavia, como salienta Havles, ambos são interdependentes e estão sofrendo alterações, um em razão do outro. Conforme a autora, "just as a networked and programmable media are transforming literature, so literary effects are revaluing computational practice" (HAYLES, 2008, p. 131).9 Isso significa que os livros têm se aperfeicoado e inovado cada vez mais – em especial os infantis –, a fim de conquistar um maior público leitor. Por seu turno, também as mídias computacionais estão sendo adaptadas em prol da educação. Hayles lembra, ainda, que:

Print's engagement with contemporary media has been accompanied by a persistent anxiety among print authors that the novel is in danger of being superseded, with readers seduced away from books by television, blockbuster films, video games, and the vast mediascape of the World Wide Web. [...]. Empirical data indicate that young people are spending less time reading print books and more time surfing the Web, playing video games, and listening to MP3 files. [...]. Print authors fear that print might be regarded as old fashioned and boring in the face of new media, especially electronic texts that can dance to music, morph to suggestive shapes, and perform other tricks impossible for the durable inscriptions of print. On the other hand, print itself is capable of new tricks precisely because it has become an output form for electronic text (2008, p. 161-162).10

Katherine Hayles, em seu livro *Elec*tronic Literature – new horizons for the literary, que tem o propósito de facilitar a inclusão da literatura em meio eletrônico nas salas de aula, explica que nem a máquina - os computadores - nem o professor, em corpo presente, deveriam ter prioridade absoluta. Pelo contrário, ela sugere que sua união poderia dar uma sintonia perfeita para as aulas de literatura, em especial, ou servir como ferramenta de complemento para qualquer disciplina. Hayles não é a única a afirmar que os tempos estão mudando e um novo estilo de "narração" está surgindo, por uma questão de necessidade, de adaptação aos tempos modernos. Atualmente, quase todos os trabalhos de literatura contemporânea já são publicados em meio eletrônico.

Assim, apesar de ainda persistir o medo de o computador vir a substituir o livro impresso e o professor, dependendo do tipo de conteúdo, as diferentes mídias - o hipertexto, o livro, o rádio e a televisão - complementam-se mutuamente, ao invés de se contraporem. Cada uma dessas mídias apresenta características únicas e diferenciadas, não cabendo, portanto, estabelecer um quadro comparativo para considerá-las. O importante a ser salientado é que se deveria trabalhar em prol da união do professor com o computador nas instituições de ensino, a qual poderia representar a salvação para o processo educacional que está decaindo cada vez mais.

A Leitura interativa e leitor virtual

A literatura eletrônica, também conhecida por "ficção interativa", traz consigo uma infinidade de recursos visuais, sonoros, musicais e imagéticos. Escrita em uma linguagem única, notadamente desenvolvida para esse meio, ela cativa a atenção dos leitores, tornando-se, assim, uma forte aliada no desenvolvimento do gosto pela leitura em crianças e jovens, em especial.

Hayles (2009) define a ficção interativa como aquela nascida em meio digital, uma nova forma de apresentação do texto que abala a compreensão da tradicional crítica literária e suas teorias. Um portal aberto, pronto para permitir a passagem de conhecimentos e cultura escritos sob novo padrão, em meio eletrônico. Tal momento é marcado pela transição do papel para a tela, sob novos formatos e formatações, desafiando o leitor até mesmo quanto aos seus conhecimentos sobre a tecnologia em si.

Hayles cita Glazier, autor do livro Digital Poetics: hypertext, visual-kinetic text and writing in programable mídia, para explicar que:

[...] electronic literature is best understood as a continuation of experimental print literature. In his view, the medium lends itself to experimental practice, especially to forms that disrupt traditional notions of stable subjectivities and ego-centered discourses. Although he underestimates the way in which narrative forms can also be disruptive, Glazier nevertheless makes a strong case for electronic literature as

an experimental practice grounded in the materiality of the medium (2008, p. 17-18). 11

Mais popularmente conhecida por unir aos textos literários e aos poemas efeitos sonoros e visuais, além de agregar características de jogos eletrônicos, conforme Nick Monfort,

Do ponto de vista de um criador, jogador ou crítico de jogos de vídeo, a ficção interativa é, às vezes, considerada uma curiosidade histórica, faltando-lhe tristemente qualquer potencial comercial. Para muitos (mas felizmente, não para todos), dentro da poesia e literatura contemporâneas, a FI é, ironicamente, apenas um jogo. Apesar disso, por estranho que pareca, novos trabalhos brilhantes continuam a ser escritos, programados e publicados por autores de FI: a ficção interativa é escrita em todos os países, sendo frequentemente desafiadora e provocadora para seus leitores e, do mesmo modo, a investigação em sistemas inovadores de desenvolvimento de ficção interativa continua progredindo (2010, p. 185).

Após aproximadamente 500 anos de literatura impressa e bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita, percebe-se que a literatura eletrônica é uma área em constante crescimento e aprimoramento no Cânone do Século XXI. Pode-se afirmar que a literatura digital é ainda um bebê, e Hayles tem estado presente desde o seu nascimento, ajudando a organizar e formular ideias originais e flexíveis sobre esse novo campo de trabalho, o qual permitirá aos alunos aventurar-se e, até mesmo, ousar uma publicação em meio eletrônico, soltando sua fantasia. criatividade e conhecimento na área. O jornalista Guilherme Fiúza compartilha dessa opinião. No palco de debates Jornalismo, Cinema e Internet, inserido no contexto da 13ª Jornada Nacional de Literatura, ele menciona que:

A internet e os blogs são uma instituição altamente moderna, no sentido de os indivíduos se manifestarem de uma maneira muito mais consistente, e, a partir dessa manifestação, partir para a sua própria forma de expressão, para o seu próprio blog, para suas próprias obras (2010, p. 71).

Assim como a impressão causou impacto na sociedade, assustando as pessoas e deixando-as desconfiadas, a literatura eletrônica tem seus efeitos, uma vez que o computador mudou a maneira de ler, construir e interpretar textos. Da mesma forma, com o hipertexto e a rede digital, surgiu um novo espaço não só de leitura, mas também de escrita. Nick Monfort, igualmente, comenta sobre esse impacto – ou receio – que a literatura eletrônica tem causado e sofrido no meio literário:

O cinema foi, inicialmente, menosprezado como uma novidade, como entretenimento e como não sendo apto para a expressão artística. Da mesma forma, a ficção interativa é frequentemente rejeitada tanto pelos que se interessam pelos jogos de vídeo comerciais como por aqueles que se interessam pelo trabalho literário (2010, p. 184).

No entanto, Hayles lembra que:

Digital Technologies are now so thoroughly integrated with commercial printing processes that print is more properly considered a particular output form of electronic text than an entirely separate medium. Nevertheless, electronic text remains distinct from print in that it literally cannot be accessed until it it performed by properly executed code (2008, p. 5).¹²

Com essa explanação, a autora revela que qualquer trabalho de literatura contemporânea é inicialmente digital, ou seja, antes de existirem no papel, os textos existem no computador, em um arquivo digital, para então serem mandados à impressão. Miguel Rettenmaier e Tânia Rösing compartilham da mesma opinião de Hayles, ao colocarem que:

[...] embora a estética da criação verbal ainda tenha no velho livro seu espaço de excelência, os serviços da *web*, dos mais "antigos" aos mais recentes, apresentam-se como interessantes ambientes para a escrita e a leitura literária (2010, p. 209).

Luiz Antônio Marcuschi, no artigo intitulado "O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula", confessa que "não estamos preparados o suficiente para a realidade virtual" (2001, p. 81). Segundo ele,

[...] para alguns autores, o hipertexto é a morte da Literatura e para outros é a sua apoteose com caminhos totalmente abertos e escolhas infindáveis propiciando um texto de múltiplas tramas, múltiplas conexões, ou seja, a realização do labirinto literário. Seria a simbiose completa de autor e leitor, tendo em vista se completarem nas escolhas e todas as leituras tornar-se-iam simultaneamente produções singulares (2001, p. 82).

Criada dentro de um programa de mídias e composta por jogos de computador, filmes, animações, arte digital, design gráfico e cultura eletrônica, a ficção interativa, ou literatura eletrônica, é uma mutação de diversas partes retiradas de tradições, que nem sempre combinariam, se postas juntas. "The multimodality of digital art works challenges writers, us-

ers, and critics to bring together diverse expertise and interpretative traditions so that the aesthetic strategies and possibilities of electronic literature may be fully understood" (HAYLES, 2008, p. 22)¹³. Nick Monfort complementa, afirmando que:

O potencial da ficção interativa poderia ser mais amplamente reconhecido, para ser mais do que um jogo que vicia e mais do que um *software* campeão de vendas. Isso poderia permitir à ficção interativa ser o ponto em que a profundidade da tradição literária e o poder total da computação poderiam se fundir (2010, p. 200).

Nas obras de literatura eletrônica, encontra-se uma variedade de técnicas, incluindo exibições visuais, animações gráficas e modificações inteligentes da literatura tradicional, onde acontecem conotações linguísticas apropriadas que incluem desde uma "linguagem humana" até "códigos de computador" num enlace perfeito. Diferentes tipos de linguagem vão sendo criados, testados e aplicados quase que simultaneamente.

The varieties of electronic literature are richly diverse, spanning all types associated with print literature and adding some genres unique to networked and programmable media. Readers with only a slight familiarity with the field, however, will probably identify it first with hypertext fiction characterized by linking structures (HAYLES, 2008, p. 6)¹⁴.

Como anteriormente mencionado, o fato de os jovens terem passado menos tempo lendo livros do que navegando na *web* leva a que os autores desses materiais corram o risco de se tornar obsoletos (HAYLES, 2008). Na opinião

da autora, a literatura pode caminhar ao lado da tecnologia, ocorrendo, dessa forma, uma transição do texto do papel para a tela do computador, sob novos formatos e formatações, com linguagens específicas de programação, bem como com a ocorrência de práticas leitoras que desafiam o leitor a cada texto. Exemplos disso são os portais *Electronic Literatu*re Collection Volume One¹⁵ e Electronic Literature Collection Volume Two, 16 que se encontram disponíveis gratuitamente na rede e arquivam, cada um, 60 exemplares de literatura eletrônica. Essas 120 obras contêm índice de palavras-chave, nota sobre o autor, comentários sobre a obra, instruções de como proceder para abrir o texto e com ele interagir.

A literatura no suporte digital

Inanimate Alice não é um texto impresso adaptado para o computador; ao contrário, ele já nasceu digital para existir somente nessa mídia. O que torna essa narrativa envolvente é, justamente, o fato de carregar as marcas de um novo conceito de literatura, combinando palavras escritas, organizadas em forma de texto, unidas a fotografias, imagens em movimento, desenhos, pinturas, quebra--cabecas, música minimalista, efeitos sonoros, além de elementos oriundos de jogos de computador. Diferentemente de um simples jogo, a narrativa traz a linearidade de um livro e permite ao leitor ter a mesma sensação de virar a página, ao clicar nos ícones flechas quando desejar prosseguir.

Na trajetória dos quatro episódios, acompanha-se Alice, personagem central e narradora das histórias, desde seus oito anos de idade, quando morava na China. onde John, seu pai, trabalhava em uma indústria de petróleo e, misteriosamente, desaparecera por dois dias. No quarto e último episódio, Alice já está com 14 anos, e, não bastando as turbulências normais pelas quais os adolescentes passam, mudanças radicais acontecem na sua vida e de sua família. Além de estarem morando precariamente, em uma cidade no interior da Inglaterra, devido a uma restrição financeira, a mãe precisa trabalhar fora para ajudar no sustento da casa. Seu pai tivera uma interrupção abrupta na carreira de explorador de petróleo, e ela, finalmente, passara a frequentar uma escola regular, relacionando-se com amigos "reais" e afastando-se de Brad, seu amigo virtual, por ela própria desenhado no seu player, ainda no primeiro episódio.

Desde então, Alice esteve em contato permanente com o menino, sendo esta sua única distração, além dos jogos do celular. Com o tempo, ela acaba por desenvolver habilidades suficientes para criá-los, desafiando inclusive a si própria. O fato de a menina começar jogando para terminar como criadora de jogos mostra que, somada à interatividade, há linearidade nessa narrativa. Os jogos dos episódios seguintes começam a ficar cada vez mais complexos, assim como as

imagens dos capítulos 3 e 4, por exemplo. A presença desse elemento enriquece a história, mas, assim como há leitores que os apreciam, há os que preferem apenas ler, sem interagir. Por essa razão, o *site* proporciona as duas opções.

Os jogos estão presentes no enredo porque, ao final do último episódio, Alice se torna uma game designer. Se no segundo episódio, a autora oferece uma pista da razão do título Inanimate, quando os amigos da protagonista a apelidam de the animator (a animadora), no quarto fica ainda mais evidente o critério para tal escolha. Ressalta-se que o interesse da personagem pelos games está presente desde o início da narrativa, e o fato de os jogos se tornarem mais complexos no decorrer dos capítulos mostra que a inteligência, a capacidade técnica e a maturidade da menina estão, da mesma forma, se desenvolvendo.

É no quarto episódio, quando a família se estabelece em uma pequena cidade na Inglaterra, que sua condição de "nômades" chega ao fim. Nesse ponto, há a já mencionada interrupção na carreira de seu pai como explorador de petróleo, golpe do qual não estão conseguindo se recuperar. No entanto, percebe-se que, ao mesmo tempo em que se encerra uma fase na vida da família, inicia-se outra na de Alice, em particular. Agora adolescente, ela passa a se relacionar com amigos reais, da sua idade.

Enfim, no decorrer dessas quatro histórias, vários aspectos vão mudando de um episódio para o outro, conforme o

humor de Alice, sua idade e o ambiente em que a família se instala. Há, também, a presença marcante da música minimalista, o estilo das pinturas de Ming, sua mãe, e o nível da complexidade visual e interativa, que pretende representar o próprio desenvolvimento da personagem como designer. Observa-se, ainda, a presença de uma conexão das tecnologias, das linguagens, das culturas dos diferentes países e das gerações que aparecem nas histórias. À medida que a jornada da personagem progride, novos acontecimentos envolvendo diferentes cenários despertam a curiosidade do leitor, envolvendo-o por completo. O mais curioso é que, em cada um dos quatro episódios, por mais que tenham uma narrativa linear, o final está longe de ser previsível.

Investigar para construir

Conforme mostraram os dados da pesquisa realizada nos Estados Unidos pela família Kaiser, expostos no capítulo teórico, os jovens têm passado cada vez mais horas do seu tempo livre surfando na net e jogando games do que fazendo qualquer outra atividade. Em vista disso, a pesquisa buscou unir o interesse que os jovens, de um modo geral, demonstram ter pela internet, por jogos e aparelhos eletrônicos ao seu interesse de vê-los lendo obras autênticas em língua inglesa de maneira divertida, apesar do desafio linguístico que tal exercício implica.

Desse modo, objetivou-se abordar a aplicabilidade da literatura interativa com estudantes do segundo e terceiro ano do ensino médio, do ano letivo de 2010, de uma escola da rede particular da cidade de Passo Fundo, no norte do RS. Com base nos recursos tecnológicos oferecidos pela instituição em pauta, trabalhou-se em prol do incentivo à leitura de obras literárias em língua inglesa no computador. Ao mesmo passo que o escopo girava em torno do incentivo à leitura de textos autênticos no idioma em questão, a responsável pela pesquisa objetivava mostrar aos participantes uma nova modalidade literária: a literatura eletrônica e o portal Electronic Literature Collection Volume One, disponível gratuitamente na internet, contendo 60 obras nesse novo estilo de escrever literatura.

A prática leitora foi realizada nas aulas de língua inglesa, salienta-se que a maioria dos alunos lia poucos textos originais na língua alvo, de modo que seu contato ficava praticamente restrito a textos de livros didáticos. Com base em tal constatação, a professora-pesquisadora, que no período da pesquisa atuava numa tradicional escola particular de ensino fundamental e médio da cidade de Passo Fundo, Rio Grande do Sul, Brasil, elaborou uma estratégia diferente de trabalho: levar para dentro da sala de aula obras de literatura eletrônica, que, além de autênticas, envolvem diferentes mídias e estavam disponíveis gratuitamente na internet.

Por uma questão de maturidade dos alunos, bem como por terem maior segurança, desenvoltura e autonomia no idioma, optou-se por realizar a pesquisa-ação com a segunda e a terceira séries do ensino médio.

A turma do segundo ano era composta por 37 alunos com idades entre 15 e 17 anos. Desses, 25 eram meninos e 12 eram meninas. A turma do terceiro ano totalizava 38 alunos que se encontravam na faixa dos 16 e 17 anos. Desses, 19 eram meninos e 19 eram meninas. A maioria dos sujeitos envolvidos na pesquisa, em ambas as turmas, não frequentava curso livre de língua inglesa em outra instituição, de maneira que o seu conhecimento no idioma havia sido adquirido na própria escola, com as aulas regulares do currículo escolar, em dois períodos semanais, com a duração de 50 minutos cada.

A prática leitora

O trabalho de leitura, compreensão e discussão de textos contendo uma linguagem autêntica em língua inglesa caracteriza-se como uma prática bastante desafiadora a professores em geral, em qualquer instituição. Isso se dá por diferentes razões, que vão desde o desnivelamento linguístico dos alunos até o acervo reduzido de materiais de leitura em inglês à disposição nas bibliotecas escolares. Assim, com o objetivo de proporcionar aos alunos uma experiência real de leitura na língua alvo mediante material literário autêntico e disponível

gratuitamente, que abarcasse o interesse pessoal dos educandos pela atividade de leitura, as pesquisadoras propuseram a utilização de uma ferramenta dominada pela maioria dos jovens: a internet.

Katherine Hayles, juntamente com outros escritores, criou o portal *Electronic Literature Collection Volume One*, onde é possível encontrar 60 exemplares de textos literários interativos criados e apresentados das mais variadas formas¹⁷. O objetivo da atividade foi fazer com que os alunos conhecessem esse portal e, igualmente, entrassem em contato com essa nova mídia interativa, podendo, assim, quiçá, vir a despertar seu interesse e curiosidade por esse tipo de leitura que mistura textos, sons, imagens em movimento e jogos.

Dentre as diversas obras de ficção interativa existentes no portal, a escolhida para a prática leitora pelas pesquisadoras foi *Inanimate Alice*, escrita por Kate Pullinger e Chris Joseph. É possível destacar dois temas principais dentro dos quatro episódios que compõem essa narrativa: 1) o que é ser criança no mundo tecnológico atual e 2) como uma criança pode usar sua imaginação para passar pelas dificuldades e superá-las sem traumas permanentes. Uma vez que a maioria das crianças ocupa grande parte do seu tempo livre diante de uma tela do computador, então por que não olhar para as telas que contêm histórias criadas com o auxílio dessa tecnologia que tanto desperta sua atenção?

Feita a contextualização sobre literatura eletrônica, apresentado o portal de

Hayles e lida a narrativa *Inanimate Ali*ce episode 1: China, a professora explicou a proposta de trabalho e solicitou que os alunos se organizassem em grupos. Como são quatro os episódios que contam a história de Alice, o projeto exigiu que a turma fosse dividida em 12 grupos de três ou quatro componentes, e três grupos ficaram responsáveis por trabalhar com o mesmo episódio. No segundo ano do EM, foram organizados 11 grupos com três e um grupo com quatro componentes; no terceiro ano do EM, foram 10 grupos de três e dois grupos de quatro componentes. Em seguida, por meio de um sorteio, cada grupo ficou responsável por um determinado episódio da história.

Em seguida, esclareceu-se aos grupos que a tarefa a ser desenvolvida consistia na criação de um texto em meio eletrônico, saindo da tradicional redação, seja escrita no papel, seja feita no computador e, posteriormente, enviada por e-mail ao professor.

Apresentação dos resultados

O presente estudo nasceu da consciência de que o professor é uma figura central no processo de incentivo à leitura e formação de leitores. Assim, além de ter a responsabilidade de proporcionar exemplos positivos como leitor, assume o papel de formar leitores críticos e criativos. No caso do professor de língua estrangeira, essa responsabilidade passa a ser dobrada, uma vez que a leitura é trabalhada não só no idioma nativo como também na segunda língua que está sendo estudada.

Enquanto a leitura na língua materna é uma responsabilidade compartilhada pela família, pela sociedade e pela escola, iniciar os alunos na leitura em um idioma estrangeiro é uma responsabilidade que cabe, quase exclusivamente, aos professores da própria disciplina, não aos pais, tampouco às demais esferas sociais. Por isso, os textos escolhidos pelos professores são fundamentais para que esses jovens desenvolvam o prazer em procurar obras em um idioma estrangeiro.

A condução das práticas leitoras em sala de aula é de inestimável importância, uma vez que elas objetivam tanto a ampliação do conhecimento linguístico quanto o aperfeiçoamento da competência comunicativa em língua estrangeira. Desenvolver o hábito da leitura nos estudantes é fruto de preocupação constante de educadores de todas as áreas do ensino, fato é que a importância da leitura constitui um assunto debatido ampla e mundialmente. Nessa tarefa, ambientes de leitura são criados nos mais variados locais, mostrando que ler é prazeroso, divertido, fácil e não custa caro.

Assim, com o objetivo de desenvolver uma prática leitora que saísse do tradicional livro didático e despertasse o interesse dos alunos pela leitura de obras eletrônicas, em língua inglesa, a narrativa desenvolvida em *Flash, Inanimate Alice*, dos autores Kate Pullinger e Chris Joseph, foi explorada em sala de aula.

No momento em que a prática foi proposta, houve grande empolgação por parte dos alunos, devido à novidade que o trabalho representava. Até então, a maioria dos alunos ainda não conhecia narrativas eletrônicas e nenhum deles havia tido qualquer contato com alguma que estivesse escrita em inglês.

A primeira reação dos alunos ao portal *Electronic Literature Collection Volume One* foi de estranhamento, que, aos poucos, foi se transformando em curiosidade. Em vez de entrarem imediatamente na narrativa proposta, iniciaram com a exploração dos demais ícones, clicando nas várias imagens, abrindo e fechando páginas, na tentativa de descobrir algo interessante entre os demais "desenhos". Os comentários eram variados e as risadas aconteciam espontaneamente. Após alguns minutos de distração, acessaram a narrativa.

Em um primeiro instante, a expectativa era alta. No entanto, como havia várias máquinas ligadas ao mesmo tempo, a conexão estava um tanto lenta. Em razão disso, a história demorou a carregar e, eventualmente, no seu decorrer, o computador acabava trancando. Enquanto esperavam o site dar continuidade e liberar a página, muitos alunos acabaram entrando em outros endereços, alguns ouviram música, uma vez que estavam com os fones de ouvido à disposição, e houve aqueles que assistiram a clipes no You Tube, mas tais reações são previstas por se tratar de uma mídia que possibilita estas "aventuras" por outros sites.

O episódio inicial da história tem como fundo uma música classificada como "minimalista", por haver repetição de sons, estaticidade (tons idênticos executados durante um longo tempo) e por ser o ritmo quase hipnótico, muito parecido com o da música eletrônica. Esse gênero teve origem nos Estados Unidos da América na década de 1960 e está baseado na harmonia consonante. em pulsações constantes, no estático ou nas lentas transformações, muitas vezes na reiteração das frases musicais em pequenas unidades, como figuras, motivos e células. O minimalismo musical se expandiu até ser o estilo mais popular da música experimental do século XX.

A música não agradou a maioria dos alunos, pois, segundo eles, parecia ser sempre a mesma, com o mesmo ritmo, havendo em alguns momentos da narrativa a presença de ruídos. Estes estariam representando a má comunicação ou a má transmissão de dados, que, às vezes, acontecem pelo fato de o sinal ser conduzido via satélite, podendo, ocasionalmente, sofrer falhas.

A prática leitora alcançou êxito, pelo fato de os alunos terem gostado das histórias, interagindo com curiosidade, alegria e senso crítico com o *site* e com as demais narrativas que vieram a descobrir posteriormente. Seus espíritos eram de aventureiros desbravando uma nova terra.

Em relatos individuais e extraoficiais, alguns alunos revelaram ter entrado outras vezes no *site* para ler outras histórias, depois de o trabalho ter sido

realizado. Algumas narrativas tiveram mais aceitação, outras, menos, por serem, segundo eles, "sem graça" e/ou de difícil compreensão.

A reação dos alunos, à medida que se envolviam com as narrativas, pode ser considerada satisfatória. Os textos eram de fácil compreensão linguística. e os momentos em que tinham de jogar e vencer para poderem avançar na narrativa foram o de maior empolgação, em especial nos episódios 3 e 4, onde os games estão mais presentes. A maior parte dos trabalhos dos alunos foi produzida em Movie Maker, e se percebeu o empenho dos alunos para fazerem o melhor, superando suas dificuldades e limitações quanto ao domínio do idioma. As histórias foram criativas e respeitaram a linha dos episódios originais, mantendo o foco sobre Alice e o clima de suspense.

Considerações finais

A escola se caracteriza como uma das principais instituições responsáveis pela preparação do jovem para a vida. Em razão disso, é na sala de aula que o professor deve desmistificar o conceito da leitura em língua inglesa como algo possível somente aos que já "dominam" o idioma, ou como algo que deva ser feito com consulta constante e indispensável ao dicionário. Esses são clichês que a professora-pesquisadora buscou contestar. Em seu parecer, uma atividade de leitura bem planejada e conduzida com entusiasmo e sensibilidade tem condições de criar novos hábitos de leitura.

Dessa forma, cabe salientar que, quando há o uso da tecnologia, somado ao estímulo ao trabalho em grupo em um espírito colaborativo, em que os alunos estão livres para criar suas próprias histórias, estes se encorajam e partem em busca de algo novo, superando os desafios e as dificuldades sentidas diante do próprio idioma e dos aparatos eletrônicos.

O fato de as histórias serem produzidas em Flash permitiu a junção de diversas mídias, levando a que a atividade se desse de forma descontraída, divertida e interativa, pois havia momentos em que o leitor precisava jogar e vencer para poder continuar a leitura. Da mesma maneira, ler e assistir às apresentações dos colegas desenvolve não apenas o senso crítico e avaliativo para com as produções alheias, como também a capacidade de aceitação do ponto de vista do outro. Ainda, a associação de leituras em meios como o hipertexto, fazendo uso do computador e da internet com os adolescentes, pode auxiliar no processo de aproximação entre a escola e a realidade desses alunos, uma vez que, fora dos bancos escolares, estão conectados à rede durante quase todo o seu tempo livre.

É necessário incentivar os alunos para a aceitação e a busca das novas materialidades pelo suporte digital, não em detrimento do meio impresso, mas como uma alternativa complementar. Afinal, vários são os autores que compartilham da mesma posição de que os avanços tecnológicos não estão aí para disputar terreno com as tradições orais e escritas; ao contrário, tais recursos surgiram para

facilitar e enriquecer ainda mais o trabalho do ser humano, buscando integrar tecnologia, linguagens e sentidos.

A análise dos dados coletados permitiu constatar que o trabalho com a leitura de obras de ficção interativa em língua inglesa, além de possível, é fácil de ser realizado, mesmo com turmas mais numerosas. Os dados evidenciaram, ainda, o excelente potencial criativo dos alunos, comprovando que, quanto maior for a abertura oferecida para que toda essa imaginação possa fluir, tanto maior será o seu envolvimento com a prática leitora. Percebe-se, então, a importância de se oportunizar aos aprendizes a expressão de suas próprias ideias, em especial quando devem fazer uso da tecnologia.

Eletronic Literature and the teaching of english language: potential dialogues

Abstract

This work addresses the issue of reading works written in the authentic speech of english language, escaping from adaptations and facilitations from texts of didactic books and, especially, including electronic literature in this discipline classes. As theoretic mark, it takes by base the assumptions of Katherine Hayles and the postulations of Pierre Lévy, Wim Veen and Ben Vrakking. This study, assumed characteristics of actionresearch, occurred with high school students of a private school, located in the city of Passo Fundo, RS. The chosen narrative for the practices, Inanimate Alice, produced in Flash and composed by four episodes, features the union of various medias, such as sound, image and image movement, sound and visual effects and also elements of electronic games. This investigation focuses the benefits brought by the inclusion of working with hypertext and the various medias in classes of english language.

Keywords: Electronic literature. Reader. Computer. Internet. Hypertext. Interactive fiction.

Notas

- 1 http://www.inanimatealice.com/.
- "Os jovens americanos passam em média 6,5 horas por dia envolvidos com mídia. Crianças que crescem em ambientes ricos em mídia têm, literalmente, cérebros programados de modo diferente das pessoas que não atingiram a maturidade em tais condições. Os seres humanos nascem com o sistema nervoso pronto para ser reconfigurado em resposta ao ambiente" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 123).
- "O texto interativo [...] estimula funções sensoriomotoras não mobilizadas na leitura impressa convencional, incluindo os movimentos finos envolvidos para controlar o mouse, o teclado e/ou o joystick, reação tátil de mãos e dedos [...] em tempo real. Além disso, essa simulação multissensorial acontece simultaneamente à leitura, em uma configuração que era desconhecida na Era da Imprensa" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 125).
- 4 "Os estudos de James R. Flynn indicam que os QIs aumentaram significativamente entre 1932 e 1978, o chamado Efeito de Flynn que Johnson relaciona com o aumento no consumo de mídia. Evidências oriundas de relatos informais, assim como estudos com imagens do cérebro, indicam que a 'Geração M' (como a Fundação Família Kaiser denominou o grupo entre oito e dezoito anos) está passando por uma mudança cognitiva significativa, caracterizada por um desejo por estímulos que variam constantemente, baixa tolerância ao tédio, habilidade de processar múltiplos fluxos de informação simultaneamente e uma rápida compreensão intuitiva de procedimentos algorítmicos subja-

- centes que geram complexidade de superfície" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 125).
- ⁵ "A partir das idades de quatro ou cinco anos, é tipicamente o estágio de desenvolvimento em que o sistema neural se desenvolveu o suficiente para lidar com múltiplos fluxos de entrada de dados". (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p.126)
- 6 "Assim como a mídia muda, também mudam os corpos e os cérebros; novas condições de mídia fomentam novos tipos de adaptações ontogênicas e com elas novas possibilidades de envolvimentos literários" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 127).
- ^aA tecnologia que usamos afeta não apenas 'como' a obra é produzida, mas 'o que' é produzido, a autorreflexão crítica que liga, por exemplo, teorias de gramática e retórica a modos diferentes de escrever e de pensar deveria resultar em transformações adicionais que liguem a teoria computacional com novas formas de pensamento, escrita e criação críticas" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 96).
- 8 "É exatamente quando esses processos de múltiplas camadas e múltiplos locais dentro de seres humanos e máquinas interagem por meio de dinâmicas de intermediação, os ricos efeitos da literatura eletrônica são criados, executados e experimentados" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009. p. 127).
- "Assim como as mídias em rede e programáveis estão transformando a literatura, os efeitos literários também estão dando novo valor à prática computacional" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 139).
- 10 "O envolvimento do meio impresso com a mídia contemporânea tem sido acompanhado pela persistente angústia de parte de autores de livros impressos de que o romance corre o risco de ser suplantado, com leitores sendo afastados dos livros pela televisão, por filmes de grande sucesso nas bilheterias, videogames e pelo vasto espaço de mídia da World Wide Web. [...]. Dados empíricos indicam que os jovens estão passando menos tempo lendo livros impressos e mais tempo surfando na Web, jogando videogames e ouvindo arquivos em MP3. [...]. Os autores de mídia impressa temem que o meio impresso possa ser visto como fora de moda e maçante diante das novas mídias, principalmente textos eletrônicos que podem dançar acompanhando música, mudar de formas sugestivas e executar outros truques impossíveis para os duráveis registros do meio impresso. Por outro lado, o próprio meio impresso é capaz

- de novos truques justamente porque se tornou uma forma de produção para o texto eletrônico". (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 165).
- "A literatura eletrônica é mais bem entendida como uma continuação experimental da literatura impressa. No seu entender, esse meio se presta a práticas experimentais, especialmente a formas que rompem com noções tradicionais de subjetividades estáveis e discursos ego centrados. Embora subestime as maneiras pelas quais as formas narrativas também podem ser rompidas, Glazier apresenta fortes argumentos em relação à literatura eletrônica como uma prática experimental fundamentada na materialidade do meio" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 33).
- "As tecnologias digitais estão agora tão completamente integradas com os processos de impressão comercial que o material impresso é mais apropriadamente considerado uma determinada forma de produção de texto eletrônico do que um meio completamente distinto. Por isso, o texto eletrônico permanece distinto do impresso na medida em que o primeiro literalmente não pode ser acessado até que seja desempenhado por um código propriamente executado" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 22-23).
- A multimodalidade das obras de arte digitais desafia os escritores, os usuários e os críticos a reunirem diversas especialidades e tradições interpretativas para que as estratégias estéticas e as possibilidades de literatura eletrônica possam ser completamente compreendidas" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 36).
- "As variedades da literatura eletrônica são ricamente diversas, abrangendo todos os tipos associados com a literatura impressa e acrescentando alguns gêneros únicos ao meio eletrônico em rede e programável. Leitores com pouca experiência nesse campo irão provavelmente associar primeiramente à ficção de hipertexto caracterizada pela ligação de estruturas" (ROSA; BUCHWEITZ, 2009, p. 26).
- Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/. Acesso em: 7 set. 2011.
- Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/. Acesso em: 7 set. 2011.
- O segundo volume dessa coletânea, contendo, igualmente, 60 obras de ficção interativa, foi lançado no começo de 2011 e encontra-se disponível em rede no endereço http://collection.eliterature.org/2/extra/about.html>. Acesso em: 28 ago. 2011.

Referências

ASSUMPÇÂO, Simone. O leitor e a leitura do ciberespaço. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (Orgs.). Questões de leitura na tela. Passo Fundo: UPF Editora, 2010. p. 242-255.

CAPPARELLI, Sergio. Novos formatos de leitura e internet. In: RÖSING, Tânia; BECKER, Paulo (Orgs.). *Leitura e animação cultural*: representando a escola e a biblioteca. Passo Fundo: UPF Editora, 2002.

CHARTIER, Roger. A aventura do livro: do leitor ao navegador. Trad. de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora da UNESP; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

_____. As revoluções da leitura no Ocidente. In: ABREU, Márcia (Org.). *Leitura, história e história da leitura*. Campinas, SP: Mercado de Letras Edições e Livrarias LTDA, 2002.

DARNTON, Robert. A questão dos livros: passado, presente e futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

HAYLES, Katherine N. *Electronic literature*: new horizons for the literary. Notre Dame: University of Notre Dame, 2008.

_____. Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário. Trad. de Luciana Rosa e Ricardo Moura Buchweitz. Passo Fundo: UPF Editora, 2009.

LÉVVY, Pierre. Cibercultura. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2007.

_____. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 4, n. 1, p. 79-111, 2001.

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

VEEN, Wim; VRAKKING, Ben. *Geração homo zappiens*: educando na era digital. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

WESCHENFELDER, Eládio Vilmar; RETTENMAIER, Miguel. A leitura e os novos canais de expressão. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia M. K. (Orgs.). Questões de leitura. Passo Fundo: UPF Editora, 2003.