

Introdução

Educados que fomos a valorizar o livro, enquanto objeto cultural, ficamos perdidos diante desta outra figura literária, talvez gênero, que nos impões respostas, interações e principalmente uma reeducação da percepção da arte.

Alamir Aquino Corrêa.

Este trabalho consiste em mostrar como a literatura digital funciona por meio de seus diversos elementos capazes de serem produzidos. Assim, compreendendo sua interação e seus efeitos sobre o leitor. Na escolha da obra, optei por um hiperconto intitulado "A(s) história(s) de Arthur". E trabalhando com as nuances da literatura em ambiente virtual, perceberemos as distinções entre ela e a literatura impressa.

Autor do site

Marcos Cerílio Santos, doutorando em Linguística Aplicada na Faculdade de Letras da UFMG, mestre em Letras pela UFMG (2015), especialista em Gestão Educacional pela Faculdade Pitágoras (2012), especialista em Gestão Escolar Democrática pela UFMG (2009). Hoje, é professor efetivo da Prefeitura Municipal de Contagem, atuando principalmente nos seguintes temas: leitura, gêneros digitais, escrita, multiletramentos e norma culta.

Autoras do hiperconto

O hiperconto "A(s) história(s) de Arthur" foi escrito por um grupo de quatro estudantes do sexo feminino, sendo três de quatorze e uma de treze anos: Larissa Fagundes, Izabella Lopes, Érika Gomes

e Luana Nunes, que eram alunas do professor Marcos Cerílio Santos. A proposta foi que as alunas fizessem uma produção textual colaborativa. Iniciaram o texto em grupo; depois da primeira parte, elas se dividiram em duplas e, por fim, cada aluna redigiu um final para o hiperconto.

Contexto

Este hiperconto inicia com um adolescente que sofria *bullying* na escola por conta de sua aparência física. O garoto era gordo, baixo e tímido. Seus colegas de sala faziam piadas pejorativas constantemente sobre ele. Arthur começa a gostar de uma menina de beleza padrão na escola, mudando sua vida e rotina por completo depois disso.

Ao analisarmos os elementos funcionais e estéticos que contem neste hiperconto digital, vemos que em

cada página há uma imagem ilustrativa e uma trilha sonora de acordo com que é apresentado. Nos deparamos também com dois links de perguntas no final dos textos incentivando e induzindo o leitor no que ele pode fazer no decorrer da história. A escolha dos leitores que determinará qual será o desfecho final do personagem principal e dos personagens secundários.

Com base nesta ferramenta, há duas opções possibilitando acontecimentos diferentes do outro. O "sim" e o "não", que estão na primeira página da história, tem o poder crucial na narrativa e nos destinos dos personagens. Entretanto, mesmo com esses recursos virtuais, segundo Katherine Harley, "Ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar" (p. 25). Ou seja, a história pode ter o jogo de interatividade, mas o foco continua sendo narrativo.

Conclui-se então, que a literatura impressa não

perde o seu valor, contudo são apontadas algumas características da literatura eletrônica que diferem do tradicional. O digital veio para somar com as suas diversas possibilidades que o papel não pode proporcionar a nós como leitores.

Data da criação

Iniciou-se o planejamento do texto no dia 12 de novembro 2014, apresentaram a versão inicial em 28 de novembro 2014 e concluíram a versão final no dia 05 de dezembro de 2014. A publicação do hiperconto foi feita no dia 17 de dezembro de 2014.

Site: <http://marcosletramentowixitecom/hipercontos/as-histrias-de-arthur>

Imagem: <https://twitter.com/waglaagrassem/status/438005900679581696>