

Simone Dália de Gusmão Aranha¹
Universidade Estadual da Paraíba
Izabel Miranda Rocha²
Universidade Estadual da Paraíba

Resumo: A internet, como meio de comunicação contemporâneo, amplia os horizontes de interação entre os usuários, incitando o surgimento de uma diversidade de gêneros discursivos. As novas possibilidades de utilização da língua e as diversas modificações na forma de textos são reflexos incontestáveis das transformações tecnológicas emergentes no mundo. Nesta perspectiva, este estudo tem como escopo a videocharge, com o intuito de investigar como a utilização de recursos tecnológicos de interação virtual interfere na construção de sentidos desse gênero discursivo. Para isso, a partir de uma pesquisa de base interpretativo-qualitativa, foram selecionadas cinco videocharges para análise, coletadas em *sites* de entretenimento, e identificaram-se três níveis de experiências interativas: *nível baixo*, que denota do hiperleitor uma certa passividade na visualização da charge; *nível intermediário*, no qual o hiperleitor interfere “timidamente” no andamento da charge; e *nível superior*, que apresenta um alto grau de interatividade, na qual o hiperleitor passa a interferir digitalmente na construção da charge, tornando-se um coautor. O aporte teórico do estudo fundamenta-se nos seguintes autores: Bakhtin (2000), Primo (2007, 2003, 2002), Santaella (2005, 2004), Silva (2001, 1998), Marcuschi (2004, 1999) e Xavier (2009, 2007, 2004, 2002), entre outros.

Palavras-chave: Videocharge; Charge Eletrônica; Ambiente Virtual; Interação.

Abstract: The internet, as a means of contemporary communication, broadens the horizons of interaction among users, motivating the emergence of a diversity of discursive genres. The new possibilities for the language use and the various changes in the texts forms are undeniable consequences of the emerging technological changes in the world. In this perspective, this study has as a scope the videocharge as to investigate how the use of technological resources from virtual interaction interferes with meanings construction of this discursive genre. For this to happen, from an interpretative and qualitative research base, five videocharges were selected for analysis, collected on entertainment sites and it was identified three levels of interactive experiences: the low level, which denotes for the hyper reader a certain passivity in the charge display; the intermediate level in which the hyper reader timidly interferes with the charge process; and the high level which features a high degree of interactivity in which the hyper reader starts digitally interfering with the charge construction, turning himself/herself as a co-author. The theoretical basis of the study is based on the following authors: Bakhtin (2000), Primo (2007, 2003, 2002), Santaella (2005, 2004), Silva (2001, 1998), Marcuschi (2004, 1999) and Xavier (2009 2007, 2004, 2002), among others.

Keywords: Videocharge; Eletronic Charge; Virtual Setting; Interaction.

¹ Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba. Professora do Departamento de Letras e Artes e Coordenadora da Pós-Graduação em Formação de Professores da Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: simone.dalia@yahoo.com.br

² Pós-graduação em Língua Espanhola pela Faculdades Integradas de Jacarepaguá FIJ. Graduada em Letras, Português/Espanhol pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: izabelmiranda@hotmail.com

Introdução

“Não é fácil perceber as coisas pelo meio, e não de cima para baixo, da esquerda para direita ou inversamente: tentem e verão que tudo muda.”

Gilles Deleuze e Félix Guatari (2007)

A internet, como meio de comunicação contemporâneo amplia os horizontes de interação entre os usuários, incitando o surgimento de uma diversidade de gêneros discursivos. Dotada de características que produzem novas formas de uso da linguagem, a internet possibilita a agilidade em um espaço produtivo, marcado por um hibridismo na articulação entre a modalidade oral e escrita da língua(gem). Essas possibilidades de utilização da língua e as diversas modificações na forma de produção/recepção de textos são reflexos incontestáveis das transformações tecnológicas emergentes no mundo atual.

Segundo Xavier (2002), essa enunciação digital incorpora, harmoniosamente, modos de enunciação verbal, visual e sonoro, dispostos em igualdade na tela do computador, e permite aos usuários um processamento multissensorial e sinestésico na construção de sentidos no ambiente virtual.

Por sua vez, esse espaço virtual, que é capaz de articular diferentes linguagens, permite o surgimento de vários gêneros discursivos, e entre eles destacamos a videocharge. Devido ao seu apelo visual atrativo e seus recursos avançados de interatividade, as videocharges se sobressaem no tocante à sua expressividade comunicacional. Neste sentido, tendo em vista o caráter dinâmico e criativo da língua, este estudo tem o propósito de investigar o nível de interatividade que se estabelece entre o interlocutor/usuário e esse gênero discursivo emergente. Assim, lançamos o seguinte questionamento que buscamos responder ao longo desse artigo: de que forma o uso de recursos interativos no ambiente virtual (a palavra, a imagem, o sonoro, o vídeo, e, sobretudo, o hipertexto) interferem na construção de sentidos da videocharge?

A análise partirá da descrição do gênero em foco para apresentar os efeitos de sentido que essa linguagem verbivocovisual (a interação da palavra com sons, músicas, animações, cores, formas etc.) aciona em seus interlocutores, expandindo a

dinamicidade da videocharge no ambiente virtual, como veremos adiante. O aporte teórico fundamenta-se nos seguintes autores: Bakhtin (2000), Primo (2007, 2003, 2002), Santaella (2005, 2004), Silva (2001, 1998), Marcuschi (2004, 1999) e Xavier (2009, 2007, 2004, 2002), entre outros.

Sobre os Gêneros Digitais Emergentes: a videocharge em questão

Uma das referências mais relevantes sobre os estudos dos gêneros é Bakhtin (2000), cujas pesquisas a respeito da linguagem constituíram o marco da Linguística Moderna e ainda norteiam as Teorias da Enunciação. As ideias desse teórico russo são caracterizadas pelo princípio dialógico, no qual a alteridade é a marca para o ser humano, uma vez que o “outro” é imprescindível para a sua constituição.

Esse autor compreende que a identidade dos gêneros está relacionada às práticas comunicativas e enfatiza uma concepção dinâmica e interacional do discurso, ao analisar o processo e a recepção da linguagem. Bakhtin (2000) tem sido aludido na maior parte dos estudos científicos, que abordam os gêneros, porque, além do aspecto da interlocução, considera as condições sócio-históricas que determinam a produção da linguagem. A língua passa a ser vista como um processo de evolução contínuo e criativo, e, portanto, o texto não pode ser considerado um produto abstrato. Um dos postulados mais relevantes desse filósofo em relação à questão dos gêneros diz respeito ao reconhecimento de que os enunciados são produtos das atividades humanas, que refletem as condições e finalidades das esferas sociais através do conteúdo, estilo, construção composicional e cada uma delas produz gêneros do discurso, caracterizados por Bakhtin (2000, p.279) como

formas estáveis de enunciados situados, que expressem intenções, originários de esferas da vida social, distribuídos pela fala e escrita, com um plano de composição estilística, como instrumentos auxiliares da compreensão, como possuidores de um conteúdo temático e como formas típicas de se dirigir a e construir um destinatário (natureza essencialmente dialógica).

Dessa maneira, a produção de um gênero é manifestada sempre na interação, regulada por situações de produção e definida por parâmetros sociais como o lugar de

interação, os lugares sociais dos interlocutores e os propósitos comunicativos. As considerações evidenciadas por esse autor enfatizam a concepção de gênero como atividade de linguagem com sujeitos situados em uma relação dialógica e interativa. Em virtude da riqueza e das inúmeras atividades humanas, os gêneros apresentam-se heterogêneos e infinitos.

Com a evolução tecnológica, surge uma nova esfera social de comunicação – a digital – trazendo consigo diferentes usos de interação e envolvendo uma série de gêneros discursivos. Assim, a internet adentrou de maneira espantosa nas esferas da atividade humana, despertando tanto o interesse de diversas áreas de conhecimento, como também possibilitando o desenvolvimento de gêneros como *email*, *chat*, videoconferência, charge virtual, lista de discussão e *blog*. Araújo (2005, p.13), ao analisar essa questão, revela que

A comunicação mediada pelas novas tecnologias digitais, decorrente dos usos do computador conectado à internet, vem transformando e ampliando as possibilidades das práticas discursivas, especialmente na *web*, a rede que mais se destaca pela multimodalidade de recursos semióticos e pela dinamicidade interativa, facilitando o acesso às mais variadas informações que se proliferam vertiginosamente em todas as áreas nos últimos tempos.

É nesse contexto que refletimos sobre essas formas de uso da linguagem, uma vez que essas novas tecnologias transformaram intensamente as relações interpessoais e ampliaram os atos comunicativos. Conforme Marcuschi, esses gêneros digitais ainda não se consolidaram, mas já despertam questionamentos quanto à natureza e à dimensão do seu impacto seja na linguagem, seja na vida social. Dessa maneira, ele argumenta que isso acontece porque

Os ambientes virtuais são extremamente versáteis e hoje competem, em importância, entre as atividades comunicativas, ao lado do papel e do som. Em certo sentido, pode-se dizer que, na atual sociedade da informação, a internet é uma espécie de protótipo de novas formas de comportamento comunicativo. [...] A par disso, a rapidez da veiculação e sua flexibilidade lingüística aceleram a penetração entre as demais práticas sociais. (MARCUSCHI, 2004, p.13)

Mélo (2006, p.108) afirma que os gêneros digitais são textos escritos em suportes tecnológicos como computador, celular ou caixa eletrônico e que, para escrever, utilizamos teclas. Segundo ele, esses gêneros revolucionaram radicalmente a natureza da comunicação escrita, introduziram novas práticas discursivas e estabeleceram um novo paradigma nas ciências da linguagem.

Um dos traços característicos que configuram os gêneros virtuais é a centralidade na escrita. No entanto, é possível perceber a presença de aspectos referentes à oralidade. Isso ocorre porque os indivíduos envolvidos na prática desses gêneros são reais, apesar das relações nessas formações discursivas serem, no geral, virtuais. A esse respeito, Marcuschi (2004, p.64) acentua que nos gêneros eletrônicos há a presença do *continuum* fala e escrita:

podemos indagar de que modo as novas tecnologias eletrônicas afetam nossos hábitos de ler e escrever. Uma das idéias mais comuns aos que trabalham a relação entre a linguística e as novas tecnologias da comunicação, em especial a computacional, é a que diz respeito à relação fala e escrita. Quanto a isso, parece claro que a escrita nos gêneros em ambientes virtuais se dá numa certa combinação com a fala, manifestando um hibridismo ainda não bem-conhecido e muitas vezes mal-compreendido.

É nesse contexto que a videocharge emerge e vem conquistando o seu espaço como entretenimento, crítica social e objeto de estudo. O termo charge, oriundo do francês *charger*, (carregar, exagerar), foi utilizado, pela primeira vez, no início do século XIX pelo desenhista Honoré Daumier, ao tecer críticas ao governo da época, por meio de desenhos publicados no jornal *La caricature*. A partir de então, esse gênero dissemina-se, diversos jornais passam a publicá-lo e a charge jornalística passa a romper as fronteiras da França, conquistando outros países.

A charge transformou-se em forma de expressão, uma crônica humorística, já que se encontra intrinsecamente ligada ao contexto econômico, cultural e social de um determinado tempo. Sobre a sua forma gráfica, Moretti (2016) afirma que a charge

pode ter uma imagem (a mais comum) e também ter uma seqüência de duas ou três cenas ou estar dentro de quadrinhos ou totalmente aberta, com balões ou legendas. Entretanto, essa poderosa arma está ligada a

costumes de uma época e região. Se for transportada para fora desse ambiente a charge perde o impacto, pois é feita para compreensão imediata daqueles que conhecem os símbolos e costumes usados na referência. Essa é uma limitação da charge, pois torna-a temporal e perecível. Mas tem uma vantagem: dependendo de sua força informativa, pode ocupar o lugar de uma matéria ou artigo. Por isso, hoje, é merecidamente defendida como um —artigo assinado.

De caráter essencialmente crítico e humorístico, a charge pode ser compreendida como fonte histórica capaz de contribuir para a reflexão de determinadas épocas, tendo em vista que expressa elementos visuais, ideias, sentimentos, valores e informações a respeito de seu tempo atual, bem como de outros tempos idos.

No tocante à charge eletrônica (ou videocharge), esta pode ser definida como “um cartum para televisão, com efeitos de animação, geralmente produzido por meio de computador gráfico, ou através de técnicas tradicionais de desenho animado, *animated captions* etc”, conforme afirmam Rabaça e Barbosa (1998, p. 594). Vale salientar que a charge, a caricatura e o cartum, apesar de serem esteticamente parecidos, por utilizarem o humor para fazer crítica e combinarem a imagem com o texto verbal na sua estrutura, estes apresentam diferenças. Moretti (2016) não acredita ser fácil definir essas formas artísticas, porém, tenta distingui-las:

A caricatura, em geral, pode ser usada como ilustração de uma matéria (fato), mas quando esse "fato" pode ser contado inteiramente numa forma gráfica, é chamado de charge. Portanto, a charge nasceu da caricatura. A forma do Cartum é universal, atemporal e não-perecível. Qualquer leitor do mundo ri com o naufrago, o amante dentro do armário, brigas entre anjo e diabo, gato e cachorro, marido e mulher. Os temas: ET's, amor, esportes, família e pesca, são muito explorados. O comportamento geral de políticos, militares e religiosos também, pois não é preciso definir seus países, uma vez que agem de forma igual. Num jornal, o cartum pode até ilustrar uma matéria (ilustração), porém muito raramente ocupará o lugar de um artigo assinado como a ferina e combativa charge.

Assim, com o advento da tecnologia, a charge migrou do seu *locus* clássico – o impresso - para outros suportes e adquiriu novas dimensões espaciais, incorporando elementos audiovisuais como a música, o som, a voz, ícones animados, vídeos e outros. Nesse contexto, o hipertexto contribui para que a videocharge apresente uma maior

plasticidade, impulsionando outras formas de textualidade além da escrita, e, através dos seus *links*, potencializa outras formas de interação adquiridas pelo meio virtual.

Hipertexto: a ampliação das redes de significação

Tem sido cada vez mais intensa a discussão que se estabelece entre estudiosos sobre a noção de hipertexto, termo concebido como uma forma textual que se ramifica em rede e nos possibilita o acesso ilimitado a outros textos, por meio de escolhas, em tempo real. Podemos pensar que o grande interesse sobre essa temática seja proveniente dos avanços tecnológicos; no entanto, existem pesquisas anteriores que abordam este fenômeno.

Foi na década de 60, com Theodore Nelson, que o termo hipertexto passou a expressar um processo de escrita/leitura não linear em um sistema de informática. Nos seus estudos sobre tecnologias da informação, Lévy (2004) compreende o hipertexto como um hiperdocumento, constituído por uma série de nós interligados que movem e se articulam no ciberespaço, configurando um espaço de percurso de leituras possíveis. Entre outros pesquisadores que se interessam pela temática, também destacamos Santaella, que diz:

Em vez de um fluxo linear de texto como é próprio da linguagem verbal impressa, no livro particularmente, o hipertexto quebra essa linearidade em unidades ou módulos de informação, consistindo de partes ou fragmentos de textos. Nós e nexos associativos são os tijolos básicos de sua construção. Os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto. (SANTAELLA, 2004, p.50)

Na visão de Xavier (2004, p.171), hipertexto é uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade, validando uma nova prática de enunciar e construir sentidos, um modo de enunciação digital. Segundo ele, esse modo de enunciar

possui uma maneira própria de se dispor, compor e superpor, entrelaçadamente, em uma mesma plataforma enunciativa – a tela do micro – os recursos semióticos de natureza lingüística e não-lingüística. Ao amalgamar esses recursos semiolinguísticos e

preservar, isonomicamente, o valor sógnico de cada um deles para a construção geral do sentido, o modo de enunciação digital efetuado no hipertexto tende a produzir em seus hiperleitores, percepções jamais antes experienciadas em qualquer outro modo de enunciação analógico. (XAVIER, 2002, p.29)

Contudo, a noção de hipertexto para esse estudioso não tem caráter limitativo que se apegue apenas aos links³ e aos nós textuais, mas se concretiza em conjunto com outros textos:

essa nova tecnologia enunciativo-intelectual – Hipertexto – possibilita a organização das informações em base de dados a partir da qual se pode efetuar uma abordagem não necessariamente linear. Isto porque a constituição reticulada em nós interligados na superfície do hipertexto permite uma leitura não sequenciada das unidades de informação em cada um dos nós que o formam. O hiperleitor pode ter acesso isoladamente às informações encapsuladas nos links, e de lá fugir de forma tradicional, checando ordenadamente o que há em cada unidade de informação linkada. Dessa forma, o hipertexto oferece ao hiperleitor alternativas de exploração perceptual que podem se realizar de forma única e pessoal em relação a outros hiperleitores do mesmo hipertexto. O acionamento dos links disponíveis nele é que tornará a abordagem pelo sujeito uma experiência totalmente singular. (XAVIER, 2009, p.111)

Na visão de Marcuschi (1999), o hipertexto apresenta as seguintes características gerais: a *não linearidade*, flexibilidade desenvolvida entre nós que constituem redes; a *volatilidade*, natureza virtual; a *espacialidade topográfica*, limites textuais indefinidos; a *fragmentariedade*, ligações breves com retornos ou fugas; a *acessibilidade ilimitada*, acesso a qualquer tipo de fonte (dicionários, enciclopédias, museus etc.); a *multissemiose*, conexão simultânea entre o verbal e o não verbal; a *interatividade*, característica semelhante à da comunicação face a face; e a *iteratividade*, que se refere à intertextualidade, às diversas formas de recursividade a notas, citações, consultas de/a outros (hiper)textos.

A *não linearidade* é colocada como a propriedade central do hipertexto, o princípio de sua produção, propondo uma descentralização para o texto virtual. Xavier

³ “Os *links* são elos que vinculam mútua e infinitamente pessoas e instituições, enredando-as em uma tela virtual de saberes com alcance planetário a qualquer hora do dia eles permitem ao usuário realizar livremente desvios, saltos e fugas instantâneas para outros locais da rede [...]” (XAVIER, (2009, p.193)

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

(2004, p.174) explica que a inovação trazida pelo texto eletrônico está em formar a deslinearização, a ausência de um foco dominante de leitura, em princípio básico de sua construção. No entanto, a questão da *não linearidade* não é novidade, se observarmos que alguns gêneros discursivos fazem uso de notas de rodapé, imagens, citações entre outros elementos, que modificam o percurso da leitura, conferindo-lhe outras informações.

Neste sentido, o texto impresso tradicional poderá ter uma leitura hipertextual, porque, no momento da leitura, sempre há desvios, fugas e saltos, conexões com outros elementos para construir sentidos. Sobre essa questão Mestrinelli (2005) revela que a significação não está nas palavras em si, mas nas amplas conexões que fazemos mentalmente para apreender o seu significado, e isso nos reporta à estrutura do hipertexto que não se fecha em si mesmo, mas proporciona ligações (*links*) a outros espaços disponíveis.

Há autores que não consideram a existência do hipertexto fora do ambiente virtual, como Snyder (1998), uma das pioneiras a refletir sobre os conceitos e os efeitos de sentido do hipertexto. Ela define o hipertexto como

um medium de informação que existe apenas on-line num computador. É uma estrutura composta de blocos de textos conectados por nexos (*links*) eletrônicos que oferecem diferentes caminhos para os usuários. O *hipertexto* providencia um meio de arranjar a informação de uma maneira não-linear, tendo o computador como o automatizador das ligações de uma peça de informação com outra. Quando a estrutura hipertextual acomoda não apenas texto impresso, mas também sons digitalizados, gráficos, animações e realidade virtual, é também designado como *hipermídia* ou *multimídia*. (SNYDER, 1998, p.126, apud Xavier 2009, p.106).

Para Snyder (1998), o hipertexto não se apresenta longe do computador, e define-se por possibilitar caminhos diversos através dos *links*, aspecto que além de intensificar leituras não lineares, permite que o hiperleitor siga uma outra ordem no processamento da leitura que não seja, necessariamente, a que está proposta na superfície visual. Essa autora inclui em uma mesma categoria de hipertextos os outros textos da multimídia, que funcionam no computador e não estão interligados na internet,

como *cd-roms*, *pen drives* entre outros. É neste contexto interativo que “habita” o gênero discursivo vídeo-charge, objeto do presente estudo.

A interatividade: novas possibilidades de interação

No Brasil, vários pesquisadores têm se dedicado ao estudo do fenômeno da interatividade com vistas a explicar as relações que se estabelecem entre os usuários e o ambiente virtual. Como não há ainda uma definição objetiva, capaz de explicar o valor desse termo, é preciso refletir sobre as diferenças semânticas e técnicas entre os termos “interatividade” e “interação”.

A este respeito, Primo (2003, p. 01) diz que, mesmo que seja um tema bastante discutido, sobre as tecnologias de comunicação, ainda se está longe de possuir uma clareza pré-definitiva, pois

abundam textos sobre - interatividade, mas persiste a confusão em torno do tema. Inclusive muitos pesquisadores não conseguem ultrapassar o que a indústria e o marketing alardeiam. Mesmo o termo ‘usuário’, que pode fazer sentido para os empresários que exploram a produção em série de computadores e software, é usado de forma acrítica até mesmo pelos estudiosos de maior cautela. Quanto ao hipertexto, um excesso de artigos (muitos até - poéticos) celebra a nova possibilidade de autoria compartilhada. Entretanto, não vão além da navegabilidade da interface.

Na visão deste autor, a discussão a respeito da interação mediada por computador parece estar reduzida ao potencial multimídia do aparelho eletrônico. Contudo, a interação em contextos virtuais vai além da mera transmissão de informações. Reduzir a interação a aspectos puramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada (PRIMO, 2003).

Para Silva (2001), o conceito de interatividade é recente, surge após o conceito de interação, advém do campo da física e tem sido incorporado por outras áreas do saber. Segundo ele, a interatividade transcende a interação, porque “não há um limite ou uma separação entre quem emite a mensagem e quem a recebe, pois numa dimensão

interativa a mensagem não se restringe à emissão”, e explica que o esquema clássico da comunicação emissor-mensagem-receptor, baseado em uma ligação unilateral, não reflete uma situação de interatividade, tendo em vista que ocorre

uma mudança paradigmática na teoria e pragmática comunicacionais: o emissor não emite mais no sentido que se entende habitualmente. Ele não propõe uma mensagem fechada, ao contrário, oferece um leque de possibilidades... O receptor não está mais em situação de recepção clássica. A mensagem só toma todo o seu significado sob a sua intervenção. Ele se torna, de certa maneira, criador. Enfim, a mensagem que agora pode ser recomposta, reorganizada, modificada em permanência sob o impacto das intervenções do receptor dos ditames do sistema, perde seu estatuto de mensagem ‘emitida’.
(SILVA, 2001, p.5)

A proposta de Primo (2000) para o conceito de interatividade está baseada na diferenciação que estabelece entre o que é *interativo* e o que é *reativo*. Um sistema interativo trabalha com a autonomia, enquanto um sistema reativo trabalha com um grupo de possibilidades de escolhas. No caso de um sistema interativo, pode-se dizer que existe um diálogo, a comunicação está fundada na troca. Assim, uma relação reativa não pode ser entendida como interativa.

Partindo dos conceitos que estabelecem a noção de interativo e de reativo, esse autor apresenta dois tipos de interação: *mútua* e *reativa*. Uma interação mútua caracteriza-se pela interconexão dos sistemas envolvidos, possibilitando às relações aí construídas uma transformação permanente, não sendo, portanto, a soma de várias ações individuais. Na interação mútua, o foco está no relacionamento estabelecido e não em algum participante específico. A interação reativa caracteriza-se por ser um sistema fechado, com relações lineares e unilaterais que se resumem à relação estímulo-resposta. A interação ocorre a partir de uma troca ou intercâmbio, onde há uma delimitação clara das figuras do emissor e do receptor, havendo pouca ou nenhuma liberdade para uma cocriação, isto é, há uma limitação no processo interativo. A diversidade de interações possibilita modificações em estruturas já definidas e vai permitindo discussões sobre os valores no decorrer da existência. O ser humano passa, então, a construir esquemas cada vez mais desenvolvidos para interagir em sociedade e,

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

quando se alia à tecnologia, encontra diferentes maneiras de interagir com a realidade, impondo, dessa maneira, modos cada vez mais sofisticados de interação.

Primo (2003, p. 4), ao abordar a interatividade, ainda questiona o fato de muitos autores não darem importância ao diálogo, quando tratam desta temática. Ora, se o que está em jogo é a comunicação (a ação compartilhada) e a interação (a ação entre) mediada, por que tantos estudos da interatividade se esquecem de tratar do diálogo mediado pelo computador, e, quando o fazem, tratam do tema de forma metafórica: a máquina dialogando com o internauta?

Esse autor, ao analisar as relações sociais em ambiente *online*, a partir de uma reflexão sobre as diferentes formas de estabelecer um processo interacional em redes sociais, defende que o estudo da *Web 2.0* não deve levar em conta apenas os aspectos tecnológico e de conteúdo, mas também as interações sociais quanto à sua forma, ou seja, o aspecto relacional:

A interação social é caracterizada não apenas pelas mensagens trocadas (o conteúdo) e pelos interagentes que se encontram em um dado contexto (geográfico, social, político, temporal), mas também pelo relacionamento que existe entre eles. Portanto, para estudar um processo de comunicação em uma interação social não basta olhar para um lado (eu) ou para o outro (tu, por exemplo). É preciso atentar para o entre: o relacionamento. Trata-se de uma construção coletiva, inventada pelos interagentes⁴ durante o processo, que não pode ser manipulada unilateralmente nem pré-determinada (PRIMO, 2007, p.7).

A interatividade deve ser compreendida, então, como um resultado de um processo entre o homem e a máquina, considerando a potencialidade com que a tecnologia de comunicação pode criar um ambiente virtual, cujos participantes podem se comunicar de forma síncrona ou assíncrona, simulando uma comunicação interpessoal. A esse respeito, Silva (2001, p.5) esclarece que a interatividade é um conceito da área de comunicação e não da informática e “pode ser empregado para significar a comunicação entre interlocutores humanos, entre humanos e máquinas e

⁴ Interagente é o termo empregado por Primo para designar que os envolvidos na relação interativa agem enquanto se comunicam, ou seja, participam ativamente no processo comunicativo.

entre usuário e serviço”, mas, para que a interatividade aconteça satisfatoriamente é necessário “garantir duas disposições basicamente”, a saber:

1. A dialógica que associa emissão e recepção como pólos antagônicos e complementares na cocriação da comunicação;
2. A intervenção do usuário ou receptor no conteúdo da mensagem ou do programa abertos a manipulações e modificações.

Nessa perspectiva, os alicerces da interatividade se consolidam pela participação, pela qual é possível transformar, interferir, criar, pela bidirecionalidade, não havendo distinção entre emissor e receptor, já que esse tipo de comunicação permite a articulação de diversas redes e conexões e uma navegação livre, autônoma e dialética.

Os níveis de interatividade da videocharge e a importância do hiperleitor na construção de sentidos

Conforme Dionísio (2006), imagem e palavra mantêm, com o passar do tempo, uma relação mais próxima e cada vez mais integrada, percebendo-se, dessa forma, uma união maior entre o visual e o escrito. A cada dia, a sociedade tem-se tornado mais visual, sem, contudo, desconsiderar a imagem em detrimento da palavra, uma vez que o aprimoramento parte da harmonia entre as modalidades de construção do conhecimento. Vale refletir sobre como a imagem, o som e os movimentos de certos gêneros digitais, tais como a videocharge, nos seduzem pela sua expressividade comunicativa, pela articulação de vários tipos de linguagens.

Existem inúmeras propostas de classificação da interatividade em graus ou níveis diferentes, que vão desde sistemas bipolares até proposições complexas, entre outros exemplos de quantificação. Nesta pesquisa, preferimos categorizar as experiências interativas em três níveis: a) *nível baixo*, que denota do hiperleitor certa passividade na visualização da charge; *nível intermediário*, no qual o hiperleitor interfere “timidamente” do andamento da charge; e *nível superior*, que apresenta um alto grau de interatividade, na qual o hiperleitor passa a interferir digitalmente na construção da charge, tornando-se um coautor.

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

Para Santaella (2005, p.23), o leitor em tela é participativo e mais “ativo” do que o leitor em papel, tendo em vista que a leitura virtual ocorre muito antes mesmo de interpretar e enviar o comando ao computador para que se projete a realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa.

Não é sempre que o leitor utiliza o *mouse* para interferir diretamente no andamento da charge. Isso não acontece, por exemplo, em alguns formatos de videocharge, como podemos ilustrar, a seguir, nos quais verificamos um *nível de interatividade baixo*, pois persiste uma “distância” entre os visitantes do *site* (os internautas) e o produtor da charge. Para facilitar a análise das videocharges (VC) por meio de material impresso, fizemos alguns *prints*⁵, ao longo deste artigo, na tentativa de descrevê-las mais fielmente, embora reconheçamos que haverá uma simplificação dos efeitos de sentidos se compararmos à potencialidade das formas de linguagem “permitidas” numa tela digital. O ideal seria a exibição *online* do *corpus*, aqui, em análise.

Print 1 – VC “Questão Pedagógica”



⁵ *Print* ou *print screen* é um comando usado para registrar imagens ou textos em telas digitais. A maioria dos teclados possuem um botão específico para essa ação, a tecla *Print Screen* ou *PrtSc*). Ao pressionar essa tecla, uma cópia do que está sendo mostrado na tela digital será salva na área de transferência do computador ou de outros aparelhos digitais, tais como *smartphones*, *tablets* e outros.

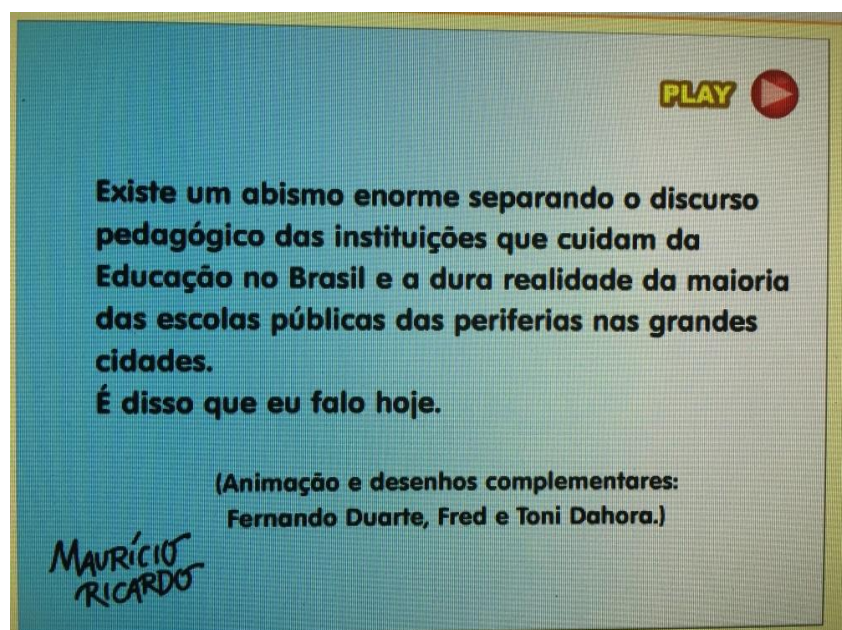
AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

Esta charge foi coletada do *Humortadela*, portal que já foi considerado o maior *site* de humor da América Latina. Focado em conteúdos de entretenimento (animações, jogos, piadas, charges etc.) esse espaço virtual, cada vez mais, busca interagir com o seu público por meio de recursos oferecidos pelas redes sociais e ainda disponibiliza conteúdos via MMS e para *download*. O produtor da videocharge, Maurício Ricardo Quirino, é também responsável pela homepage www.charges.com.br, vinculada ao portal UOL, de forma gratuita, e tem como proposta colocar no ar uma animação diária (imagens em movimento com áudio), versando sobre temas do cotidiano como críticas políticas, esporte, celebridades, humor, paródias, e recebe grande número de acessos diário por parte de seu público alvo.

Esse tipo de charge eletrônica pode surpreender o leitor a cada instante pelas imagens que se desvelam sequencialmente. Esta VC reproduz o diálogo entre uma gestora pedagógica e uma professora, e põe em discussão a Educação do nosso país, o que pode ser confirmado pelo clique ao “Sobre Charge”, na parte central e inferior da tela, onde surge a seguinte informação:

Print 2- Informação sobre a temática abordada pelo produtor da charge Maurício Ricardo



AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

Depois de ter conhecimento sobre o tema a ser explorado, o internauta poderá assistir ao vídeo, mas não lhe é permitido outro tipo de envolvimento na visualização das imagens. Esse formato de charge possui ferramentas pelas quais a comunicação se efetua através de atividades objetivas, o que denota certa passividade do internauta diante do que está sendo enunciado. O mesmo acontece com a charge a seguir:

Print 3- VC “O Segredo de Gerson”



Observando essa outra charge, percebemos que há uma preocupação em possibilitar, ao hiperleitor, comandos capazes de interferir no modo de visualização da charge. Para visualizar “O Segredo de Gerson”, o visitante do *site* precisa dar o comando no botão *play*, que aparece do lado direito da tela. Mas ele também poderá optar por ver a “Charge anterior” ou “Ver outra charge”, poderá obter “Informações” sobre o tema da charge, fazer “Download”, enviar um “E-mail”, ver outras charges mais acessadas no portal em “Favoritos”, ou poderá “Compartilhar” e “Enviar” para

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

um amigo, em tempo real, a charge que mais chamou a sua atenção, usando as redes sociais (*Twitter, blogs, Instagram, Facebook*) e ainda poderá manter contato com o responsável pelo *site* clicando no link “*reportar erro*”, contribuindo, assim, para um pleno funcionamento do *site Humortadela*.

Isto possibilita o rompimento com fronteiras da informação no ambiente virtual, tendo em vista que se tornam possíveis a emissão e recepção de informações (sejam elas escritas, imagéticas ou sonoras) em tempo real, para qualquer lugar do planeta. Desta maneira, o ciberespaço configura-se como um ambiente eminentemente interativo, tornando a charge muito mais atrativa ao visitante do *site*. Assim, os elementos hipertextuais presentes nessas charges a tornam mais dinâmicas e interativas; porém, toda ação do internauta pressupõe uma reação automática do programa computacional da *homepage*, por essas razões concebemos, essa charge, da mesma forma que a anteriormente analisada, com um *nível baixo de interatividade*.

Contudo, há outros tipos de videocharges que apresentam um nível mais elevado de interação, cujos sentidos são construídos além do comando “*Play*”, comprovando-se que as tecnologias digitais da imagem desempenham um importante papel para a formação da percepção e da compreensão da realidade:

O desenvolvimento das tecnologias digitais da imagem permitirá uma percepção diferente das relações com os objetos, o tempo e o espaço. As tecnologias não lineares e os hipertextos permitirão o desenvolvimento da narrativa digital, facilitando uma maior progressão da atividade cognitiva enquanto se acompanham os argumentos da ficção e das histórias. Mesmo assim, a interatividade nos formatos narrativos digitais poderia permitir um aumento da criatividade na construção de histórias e na capacidade para desconstruir textos fechados de ficções tradicionais. (VILCHES, 2003, apud OLIVATTI 2008, p.242).

Uma prova de uma maior plasticidade e interatividade pode ser constatada na videocharge seguinte. Observem:

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

Print 4 - VC “Detone a babá covarde”



De uma forma geral, o gênero charge tem como objetivo satirizar os acontecimentos mais polêmicos, publicados na mídia. Neste caso, a videocharge em estudo retrata a violência infantil acometida por adultos. Estruturada pela sequência de quatro cenas, inicialmente, temos em destaque o comentário: “Nossa microcâmera flagrou a babá espancadora momentos antes dela torturar uma criança. Na vida real ela pode até escapar do flagrante. Mas, aqui, aproveite a chance e.....”. Para cada cena, existem quatro sugestões/opções de ação –“Chucky/Ninja/ Choque/Acaba”-, que se apresentam na tela digital tão logo o internauta clique sobre elas, ou seja, a cada interação, novas possibilidades para punir a babá surgem diante do internauta.

A partir deste comentário inicial, Maurício Ricardo denuncia o fato e busca persuadir o leitor a tomar providências. O chargista tece uma crítica sobre os maus tratos cometidos por adultos, estabelecendo uma intertextualidade entre a perversa babá e o personagem Chucky, protagonista de uma trilogia de filmes de terror. Nesta videocharge, o hiperleitor pode interferir através da escolha: *Chucky*, *Ninja*, *Choque* e *Acaba*. Cada escolha que o interlocutor realiza faz com que a sequência de quadros se

modifique, seja com o intuito de compartilhar que agressão infantil é crime e necessita de punição seja com a aparição do Chucky, o golpe do Ninja, o choque ou a opção final (*Acaba*) que “extermina” a cruel babá.

O ambiente eletrônico confere à vídeo-charge uma liberdade plástica e semântica da animação e ainda põe em cena uma análise sociohistorica dos acontecimentos do cotidiano do nosso tempo. É importante dizer que no término da exibição da charge há uma nota esclarecendo ao leitor que a narrativa trabalha com personagens fictícios, que se trata de uma ficção, por isso é possível “brincar” com aquelas opções de castigo para a babá da charge. Assim, por entendermos que essa charge proporciona uma forma diferenciada de expressão, um tipo de envolvimento mais próximo com o hiperleitor, afirmamos que ela apresenta um *nível intermediário de interatividade*.

Agora, prosseguiremos a análise utilizando videocharges coletadas no *site* Ialexandria. Essa página eletrônica de entretenimento pertence ao professor Israel de Alexandria e é denominada de Farol da Filosofia. Diferentemente das charges anteriores, esse *site* apresenta outra forma de interação, pois intensifica o papel do leitor/internauta no processo de interpretação da videocharge, conforme se observa a seguir:

Print 5 - VC “O pensador e o salário mínimo brasileiro”

The screenshot shows a web browser window with several tabs. The main content area is titled "O Pensador e o Salário Mínimo brasileiro". It features a form with fields for "Seu e-mail", "Sua cidade", and "Seu texto", along with "Enviar" and "Apagar tudo" buttons. A central image of Rodin's "The Thinker" is displayed. To the right, a text box asks "Qual é a reflexão do pensador diante do salário mínimo brasileiro?!" and identifies the "Tema da charge: o salário mínimo brasileiro". Below the form, there are several lines of text with hyperlinks, such as "...e ainda dizem que o salário mínimo deve ser o suficiente para suprir as necessidades básicas do nosso povo... peretdicasmu@uol.com.br". A box labeled "Hiperlocutores" points to these links. On the left, a box explains that the space is for "hiperleitores" to interact with the charge, the author, and other interlocutors. Another box at the top left explains that the "hiperleitor" is identified through their email and city.

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

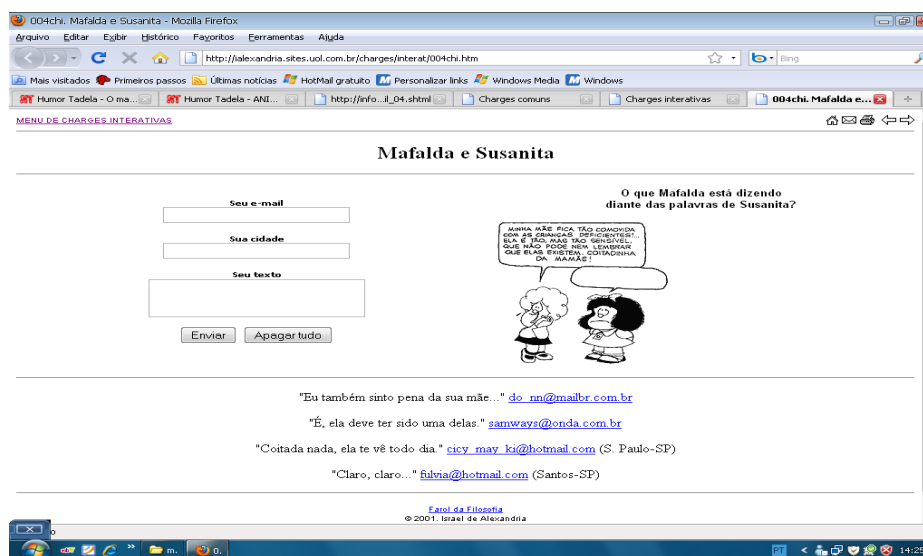
O tema explorado na charge é a situação do salário mínimo brasileiro. Para tanto, o chargista utiliza a personificação de “O Pensador”, uma das mais famosas esculturas de bronze de Auguste Rodin, que retrata um homem em profunda meditação, lutando contra uma poderosa força interna. Assim, para tecer uma crítica à realidade econômica do nosso país, o chargista lança o questionamento: “Qual é a reflexão do pensador diante do salário mínimo brasileiro?”, e abre espaço no *site* para os leitores se posicionarem a esse respeito, instigando-os a manifestarem seus pontos de vista. Eis alguns comentários postados pelos hiperleitores: “... e ainda dizem que o salário mínimo deve ser suficiente para suprir as necessidades básicas do nosso povo”; “Que é que eu faço com isso?”; “como dar (sic) pra viver com o mísero salário que é o do Brasil”; “Defecaram, e não fui eu”; “Esse salário mínimo é uma sacanagem”. A tela interativa consolida pelo menos três ações importantes: i. O hiperleitor vai sentir-se prestigiado por poder divulgar a sua identidade e a cidade em que reside; ii. O hiperleitor vai poder “dialogar” com o chargista e/ou com outros interlocutores através de *email*; e iii. O hiperleitor vai poder deixar registrado, no próprio *site*, a sua opinião sobre o que sendo posto em discussão.

Assim, podemos detectar o valor expressivo do hipertexto nesse gênero discursivo, ao “abrir caminhos” para que o internauta se posicione sobre a discussão do salário mínimo brasileiro. Isto confirma o que diz Silva (2001, p.12), o hipertexto é “o novo paradigma tecnológico que liberta o usuário da lógica unívoca da mídia de massa”, pois

Ele democratiza a relação do usuário com a informação gerando um ambiente conversacional que não se limita à lógica da distribuição. Em suma, o hipertexto é essencialmente um sistema interativo materializado no chip permitindo complexidade na informação e na comunicação.

De organização semelhante, apresentamos, a seguir, outra VC, coletada no mesmo portal IAlexandria. Nela há um diferencial, porque possibilita ao hiperleitor tornar-se um coautor. Dito de outra maneira, confere-lhe o poder de construir a narrativa digitalmente, criando o desfecho da charge e expondo a sua opinião publicamente. Senão, vejam:

Print 6- VC “Mafalda e Susanita”



A charge apresenta os personagens “Mafalda e Susanita”, criadas pelo argentino Joaquim Salvador Lavarro Quino, na década de 60. Na cena, Susanita conversa com Mafalda sobre a sensibilidade da mãe (“Minha mãe fica tão comovida com as crianças deficientes... ela é tão, mas tão sensível, que não pode nem lembrar que elas existem, coitadinha da mamãe”). Aqui, o chargista critica a falta de sensibilidade das pessoas e convida o hiperleitor a adentrar nesse mundo fictício, interagindo com os personagens para expor a sua opinião, como se observa nos enunciados seguintes: “Eu também sinto pena da sua mãe”/“É, ela deve ter sido uma delas”/“Coitada nada, ela te vê todo dia”/“Claro, claro...”, nos quais o hiperlocutor tenta responder ao questionamento feito, estabelecendo um diálogo virtual, preenchendo o balão como uma possível resposta da Mafalda: o hiperleitor é a “voz” da Mafalda. Assim, embora não haja movimento nessa VC, como a sequência animada de quadros, constatamos uma maior interatividade, haja vista que as fronteiras entre produtor da charge e hiperleitor são rompidas, quando se simula um diálogo, mesmo a distância (ou virtualmente). Com essa estratégia, abre-se caminho para uma interação mútua, no ambiente midiático intensifica-se a relação receptor/produtor, culminando numa construção coletiva da narrativa. Esse formato de

charge permite ao leitor “abandonar” a posição de mero espectador para interagir diretamente, como personagem, interferindo até no desfecho da narrativa, como bem defende Silva:

A disposição interativa permite ao usuário ser ator e autor fazendo da comunicação não apenas o trabalho da emissão, mas co-criação da própria mensagem e da comunicação. Permite a participação entendida como troca de ações, controle sobre acontecimentos e modificação de conteúdos. O usuário pode ouvir, ver, ler, gravar, voltar, ir adiante, selecionar, tratar e enviar qualquer tipo de mensagem para qualquer lugar. Em suma, a interatividade permite ultrapassar a condição de espectador passivo para a condição de sujeito operativo. (SILVA, 2001, p.2)

Considerando esses aspectos e observando detidamente essas duas últimas videocharges em análise, é possível comprovar um *nível superior de interatividade* nas suas composições.

Concluindo...

A tecnologia digital contemporânea oferece recursos operacionais capazes de tornar a videocharge mais dinâmica e interativa, interferindo, decisivamente, na construção de sentidos desse gênero opinativo.

A partir dos dados analisados, constatamos que, dependendo de um maior ou menor engajamento do hiperleitor, a videocharge pode apresentar três níveis de interatividade: *nível baixo*, quando se apresenta certa distância entre o hiperleitor e o produtor da charge; *nível intermediário*, quando o hiperleitor interfere, mas de forma quase mecânica, no andamento da videocharge; e *nível superior*, quando as fronteiras entre o hiperleitor e o chargista são rompidas, estabelecendo-se uma espécie de diálogo virtual, uma interação mútua entre os envolvidos na construção da narrativa.

Ainda é preciso dizer que, embora não tenha sido o objetivo deste estudo (mas não menos importante), vale destacar a importância do uso da videocharge para fins pedagógicos, podendo esta ser trabalhada, de forma prazerosa, em várias disciplinas do currículo escolar. Esse gênero discursivo favorece a atenção de um fato cotidiano

específico ou a discussão de questões sociais polêmicas de forma leve, descontraída, por intermédio do hilário, do exagero, enfim, de um tom humorístico.

Referências

- AQUINO, L. D., SOUZA, M. *A multimodalidade no gênero blog*. In: ALMEIDA, D. B. L. **Perspectivas em análise visual: do fotojornalismo ao blog**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008. p. 33-43.
- ARAÚJO, Júlio César; RODRIGUES, Bernadete Biasi (org.). **Interação na Internet: novas formas de usar a linguagem**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.
- BAKHTIN, M. *Os Gêneros do Discurso*. In: **Estética da Criação Verbal**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 279-358.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR Editor, 2003.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2007.
- DIONISIO, Ângela. *Gêneros Multimodais e Multiletramento*. In: KARWOSKI, A.M; GAYDECZKA, B e BRITO, K. S. (org). **Gêneros textuais reflexões e ensino**. Rio de Janeiro, Lucerna, 2006.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- MÉLO, F. M. de. *Gêneros digitais e formação de professor*. In: LINS, J. N. BEZERRA, R. A. NEGREIRO, C. A. de. (Org.) **Linguagem e discussões culturais**. João Pessoa: Ed. dos Organizadores, 2006. p. 107-113.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros Textuais Emergentes no Contexto da Tecnologia Digital*. In: _____; XAVIER, A. C. (org.) **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 13-67.
- _____. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. Comunicação apresentada no IV Colóquio da Associação Latinoamericana de Analistas do Discurso. Santiago, Chile, 5 a 9 de abril de 1999.
- MORETTI, Fernando. *Artigos sobre quadrinhos: 1996 a 2000*. São Bernardo do Campo. 12 de maio 2004. [on-line] www.ccqhumor.com.br.
- MORETTI, Fernando. *Qual a diferença entre charge, cartum e quadrinhos?* Disponível em [http://www.ccqhumor.com.br/sala%20de%20pesquisa/artigos/ cartumdiferenca.htm](http://www.ccqhumor.com.br/sala%20de%20pesquisa/artigos/cartumdiferenca.htm). Acesso em abril de 2016.
- MESTRINELLI, T. *Espaços mentais e hipertexto: considerações sobre os chats do IRC*. In: ARAÚJO, J.C. RODRIGUES, B.B.(org). **Interação na internet: novas formas de usar a linguagem**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.
- OLIVATTI, Tânia Ferrarin. *Internet, Youtube e semiótica: novas práticas do usuário/produtor*. In: DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (org.). **Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias**. Bauru: UNESP/FAAC, 2008. p.239 -251.
- PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. E-Compós (Brasília), v.9, 2007. p.1-21

AFLUENTE

Revista Eletrônica de Letras e Linguística

- PRIMO, A. **Quão interativo é o hipertexto?** Da interface potencial à escrita coletiva. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, v.5, n.2, 2003. p.125-142.
- _____. **Interação mútua e reativa:** uma proposta de estudo. In: **Revista da Famecos**, n. 12, 2000. p.81-92.
- RABAÇA, Carlos A; BARBOSA, Gustavo G. **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Ática, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora visual verbal – Aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.
- _____. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SILVA, Marco. Que é interatividade. *Boletim Técnico do Senac*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, maio/ago. 1998. p. 27-35.
- SILVA, Marcos. *Sala de Aula Interativa:* a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: **XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação**. Campo Grande /MS, 2001.
- SNYDER, I. **Hypertext:** the eletronic labyrinth. Washington: New York University Press, 1998.
- VIEIRA, I. L. *Tendências em pesquisas em gêneros digitais:* focalizando a relação oralidade/escrita. In: ARAÚJO, J. C. BIASI-RODRIGUES, B. (org.) **Interação na Internet:** novas formas de usar a linguagem. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p. 19-29.
- VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola; Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003. In: OLIVATTI, Tânia Ferrarin. *Internet, Youtube e semiótica:* novas práticas do usuário/produtor. In: DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (org). **Semiótica e mídia:** textos, práticas, estratégias. Bauru: UNESP/FAAC, 2008, p.239 -251
- XAVIER, A. C. **A Era do Hipertexto:** linguagem e tecnologia. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009.
- _____. *Prefácio*. In: ARAÚJO, J. C. (Org.) *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- _____. *Leitura, texto e hipertexto*. In: MARCUSHI, L. A;_____.(org) **Hipertexto e gêneros digitais:** novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- _____. *O hipertexto na sociedade da informação:* a constituição do modo de enunciação digital. Tese (doutorado em linguística). Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), 2002.