

## A Leitura Multimodal no Hiperconto Digital *Um Estudo em Vermelho* Multimodal Reading of the Digital Hypertale *A Study in Red*

Josiane Brunetti Cani\*  
josicani@gmail.com  
Universidade Federal de Minas Gerais

---

**RESUMO:** O objeto de estudo deste artigo é o uso dos recursos multimodais para a educação. A pesquisa pretende discutir duas questões: (a) como o uso das tecnologias digitais tem se incorporado ao formato dos gêneros textuais e (b) de que maneira esses textos vêm sendo desenvolvidos para atrair a atenção de jovens leitores. Para responder a elas, o texto entrecruza esses questionamentos, a fundamentação teórica, que tem como suporte a Gramática do Design Visual (GDV) e os dados obtidos em um hiperconto digital. O objetivo da pesquisa foi o de examinar se os recursos multimodais utilizados pelo site inserem o leitor no mundo digital por meio da leitura de hipercontos. Para alcançar tal objetivo, utilizou-se a metodologia qualitativa efetivada com a análise da estrutura de um *site*, de forma a interpretar as mensagens materializadas em recursos semióticos para a construção de um conto. Os dados foram coletados das páginas do hiperconto e transcritos conforme os aspectos delineados pela GVD. A análise multimodal das páginas permitiu concluir que as estruturas composicionais do site, a combinação das linguagens escrita, oral, visual e outras formas semióticas, simultaneamente, teceram a materialização de um texto literário, permitindo, ao leitor, não só a leitura, mas, também, sua participação, de forma interativa, na produção do hiperconto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Multimodalidade. Hiperconto. Tecnologias

**ABSTRACT:** The study object of this article is the use of multimodal resources in education. This research intends to discuss two issues: (a) how the use of digital technologies has been incorporated into the format of text genres, and (b) how digital technologies have been developed in order to capture young readers' attention. To answer them, the text interweaves those issues, the theoretical framework, which is supported by the Grammar of Visual Design (GVD), and data obtained from a digital hypertale. The objective of this research is to determine whether the multimodal resources used by the website would take readers into the digital world through the reading of hypertales. To achieve such a goal, the qualitative methodology was used and taken into effect with the analysis of the structure of a website so as to interpret messages materialized in semiotic resources for the production of a hypertale. Data

---

\* Mestra em Ciências da Educação pela Universidade del Norte e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais.

were collected from the pages of the hypertale and transcribed based on the aspects delineated by the GVD. The multimodal analysis of the website page demonstrated that the compositional structures of the website, the combination of written, oral and visual languages and other semiotic aspects simultaneously contributed to the materialization of a literary text which allowed users not only to read but also to participate in the production of a hypertale interactively.

**KEYWORDS:** Multimodality. Hypertale. Technologies.

## Introdução

A multimodalidade, ou seja, a associação e articulação de múltiplas linguagens, como a verbal, a visual, a gestual e a sonora presentes nos textos faz parte da vida das pessoas como forma de comunicação nos mais diversos espaços, sejam eles sociais, profissionais e educacionais, entre outros. Essa realidade semiótica, conseqüentemente, vai requerer de todo leitor mais perspicácia para interpretar o mundo que o cerca, porque a escolha das letras, da cor do papel ou do fundo de tela, dos objetos iconográficos de referência ou de outros meios de apresentação da realidade nunca acontece de forma inocente ou neutra. Esses meios, na verdade, apenas representam algo; não oferecem um espelho do mundo, mas, sim, uma interpretação dele (MIDALIA, 1999, p. 131).

Quando tudo isso se associa a recursos tecnológicos, articulam-se novos elementos multimodais, incluindo, na leitura, além do formato escrito, fotografias, vídeos, imagens, gráficos, sons e outros elementos, transformando o conteúdo a ser compreendido pelo leitor. Surge, dessa maneira, o hipertexto digital, que passa, então, a exigir um exercício seletivo de informações presentes em um suporte digital, a fim de conduzir a um processo de leitura crítica, que permita avaliar e utilizar suas informações de maneira eficaz.

Dentre inúmeras características dos novos (hiper)textos, segundo Marcuschi (2001), destaca-se sua interatividade que se diferencia das mídias anteriores, como as impressas e as analógicas (fotografias, cinema, rádio e TV) (ROJO, 2012). Por sua linguagem binária e em rede, esses textos podem promover a interação entre os usuários, em um âmbito muito maior, com altos índices de abertura de processos colaborativos e, com isso, “essa característica interativa fundante da própria concepção da mídia digital permitiu que, cada vez mais, a usássemos mais do que para a mera interação, para a produção colaborativa” (ROJO, 2012, p. 24).

Surge, a partir daí, um tipo de leitor que desempenha, durante o processo de construção de sentidos, um papel diferenciado, visto que “[...] a linguagem passou a ser entendida nos estudos linguísticos contemporâneos como incapaz de traduzir todas as intenções do falante. Tal concepção de linguagem influenciou a caracterização do texto como estrutura cheia de lacunas e de não ditos” (ZAPPONE, 2001, p. 13). Por esse ângulo, se o próprio autor se permite não atribuir ao texto um sentido único, exato e completo, o leitor passa a ter outro papel no processo de leitura. Cabe a ele atribuir sentido àquilo que lê e, por subseqüência, o universo cognitivo da leitura passa a exigir um leitor proficiente, capaz de ler para além da mera decodificação, visto que os textos se apresentam cada vez mais multimodais (KALANTZIS; COPE, 2012).

Nunca se leu tanto como atualmente e, sem adentrar questões da qualidade do que se lê, aqui se defende a forma de extensão da leitura pela presença constante de recursos semióticos. A leitura passou a se materializar em diferentes espaços. Momentos de leitura impressa, como em rodas de família, sozinho no quarto, jogado em uma rede ou sentado ao ar livre, expandiram-se ainda mais pelo uso de dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*. O cenário de leitura, assim, ganhou novos ambientes como o do ônibus, o das ruas, o das academias, o dos *shoppings* etc.

Tal avanço tem provocado muitos debates acerca do lugar do livro e da literatura advindos de uma sociedade tecnológica. Independentemente de essa discussão convergir para uma visão pessimista a respeito do livro impresso, torna-se importante relembrar a infinidade da literatura, dando voz a Ítalo Calvino: “[...] no universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem do mundo” (1990, p. 20). Dessa forma, é por meio das tecnologias digitais que “outros caminhos”, como diz o autor, materializam-se em percursos que nos levam a descobrir o mundo. Se o suporte da leitura tem passado do papel para o computador, em uma mistura de letras e múltiplas formas visuais, é preciso refletir sobre os diferentes níveis de letramento que a cibercultura necessita promover, nesse ambiente.

Para Soares (2002, p. 40), “[...] o indivíduo que vive em estado de letramento é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita”.

Tomemos, desta citação, o fragmento “responde adequadamente às demandas sociais de leitura” para nos reportarmos à expressão *letramento digital*. Ora, se as demandas sociais convergem para o uso da leitura mediada pelas tecnologias, nasce, então, a ideia de interação por meios digitais; amplia-se, dessa maneira, o conceito de *letramento*.

As discussões do presente trabalho partem de uma concepção de linguagem em que as práticas de leitura e de escrita desenvolvem-se de forma interativa e colaborativa nas diferentes redes do mundo digital. Em vista disso, duas questões emergem e provocam reflexões neste estudo: (a) como o uso das tecnologias digitais tem incorporado o formato dos gêneros textuais? (b) de que maneira esses textos vêm sendo desenvolvidos para atrair, cada vez mais, a atenção de jovens leitores?

Esta pesquisa procederá um intercruzamento entre essas duas questões, a fundamentação teórica e os dados analisados do hiperconto digital “Um estudo em vermelho”<sup>1</sup>, de Marcelo Spalding, com o objetivo de verificar os recursos multimodais utilizados pelo *site* para a inserção do leitor no mundo digital, por meio da leitura do conto. Nesse projeto, que utiliza múltiplas linguagens, texto e leitor dialogam a todo o momento, em um processo de interação e de cooperação, de maneira que o leitor possa se colocar como aquele que constrói e projeta sentidos para as narrativas, a partir de suas escolhas.

## 1 Literatura eletrônica: do texto ao hipertexto digital

A evolução do livro se entrelaça à história da literatura, assim como a literatura eletrônica evolui com as novas tecnologias. Para apropriar-se da leitura pelas diferentes práticas sociais, cujos portadores de textos emergem das tecnologias, é necessário mais que habilidades de interpretação inerentes tanto no texto impresso como no digital. Trata-se, também, de habilidades como a de ligar o computador, clicar, navegar, entender o que é uma barra de rolagem, um *link*, um *hiperlink* e uma série de outros comandos que precisam ser adquiridos para haver *letramento digital*. Almeida (2005) evidencia que toda a utilização funcional diante do computador se assemelha à apropriação/identificação das letras na alfabetização.

---

<sup>1</sup> Disponível em <<http://www.hiperconto.com.br/>>. Acesso em: 25 mar. de 2016.

A fluência tecnológica se aproxima do conceito de letramento como prática social, e não como simplesmente aprendizagem de um código ou tecnologia; implica a atribuição de significados a informações provenientes de textos construídos com palavras, gráficos, sons e imagens dispostos em um mesmo plano, bem como localizar, selecionar e avaliar criticamente a informação, dominando as regras que regem a prática social da comunicação e empregando-as na leitura do mundo, na escrita da palavra usada na produção e representação de conhecimentos (ALMEIDA, 2005, p. 174).

Transitar por esse meio digital, então, exige habilidades que, muitas vezes, precisam ser desenvolvidas. Coscarelli (2009) apresenta uma análise importante sobre essas condições de organização para a busca do conhecimento através da *Internet*. Na concepção da pesquisadora,

Não ensinamos os estudantes a navegar nos textos impressos, buscando informações no jornal, nas revistas, nas enciclopédias nem nas bibliotecas. Normalmente, entregamos a eles o texto que precisam ler e não os fazemos procurar por esses textos. Na Internet, buscar é importante. Os alunos precisam saber navegar, encontrar e selecionar informações relevantes para os seus propósitos, além de ser capazes de localizar informações, fazer vários tipos de inferência, reconhecer efeitos de sentido, estabelecer relações lógico-discursivas, entre outras (COSCARELLI, 2009, p. 553).

Há que se reconhecer, então, que “[...] não somos mais evoluídos para ler livros do que o somos para usar computadores” (SHIRKY, 2010, s/p), por isso é preciso auxiliar nossos alunos a lidarem com a leitura, lembrando que todo texto é planejado, ou seja, carrega em sua estrutura uma seleção prévia, seja de palavras, da quantidade de parágrafos, da seleção de tamanho de letra, da formatação, dentre tantos outros recursos semióticos, além das decisões sobre o que dizer e como dizer. O planejamento do texto remodelou-se no ambiente digital, expandindo a ideia da não linearidade, visto que o leitor poderá prescindir de caminhos que levam a imagens, vídeos, áudios e outros recursos. Isso não significa que o texto impresso esteja atrelado a uma linearidade, conforme afirma Coscarelli (2012); afinal, apesar de ter sua composição em um suporte estático, o leitor deverá lidar com uma multiplicidade de dimensões que envolvem, também, elementos semânticos, lexicais, morfossintáticos e textuais.

Conforme Coscarelli e Ribeiro (2010), a leitura precisa ser considerada como operação importante no universo digital e vista como um processo que integra várias linguagens. O sentido construído na leitura de textos digitais vai emergir não só no processamento dos elementos verbais, mas, também, no processamento de todas

as linguagens envolvidas nesse ato comunicativo. Informática e multimodalidade nos levam a repensar a noção de texto e de leitura.

As interfaces digitais se manifestam repletas de significados, materializando-se em ritmos, velocidades e estruturas que se conectam, desconectam, interferem ou se contrapõem de formas particulares. Segundo Lévy (2011), a propagação contemporânea dos espaços desenha um novo estilo de sujeitos que passam a ser nômades: “[...] em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte” (LÉVY, 2011, p. 21). Para esse autor, os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam, forçando-nos à heterogênesse e, assim, vamos adaptando os diversos sistemas de registros de texto ao mundo virtual: da sala de aula ao ciberespaço, do texto ao hipertexto.

Xavier (2010, p. 208) apresenta o hipertexto como “[...] uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade”. Infere, ainda, que o hipertexto digital, base da *Internet*, interconectado por diversos blocos por meio de *links*, potencializa leituras de forma aleatória, colocando-nos frente ao desafio de não nos perdermos no meio de tantas informações pelas quais ele pode nos levar.

Assim como Coscarelli, Xavier (2010) assevera que o letramento digital requer práticas de leitura e de escrita de forma diferenciada da tradicional. Ser letrado digitalmente implica mudanças na maneira de ler e de escrever os códigos e sinais verbais e não verbais nos textos multimodais. A partir desse contexto do hipertexto digital, as práticas escolares necessitam garantir diferentes ferramentas para que os alunos possam explorar os vários “caminhos de navegação” dos ciberespaços.

A literatura digital é uma forma atrativa de lidar com a navegação em rede. Materializada em um contexto de rede de jogos, animações, artes e desenhos gráficos como um “monstro esperançoso” (HAYLES, 2009, p. 21), os gêneros da literatura eletrônica surgem em formas ricamente diversas, mesmo que embrionárias frente às oportunidades do meio digital. As tipologias materializadas em *flash*, *e-books* e outras interfaces indicam a diversidade em que esse campo ainda poderá navegar.

Hayles (2009, p. 25) afirma que a ficção interativa oferece muitos jogos com características de narrativas, assim como obras de literatura eletrônica se organizam em elementos de jogos, sendo que o usuário se posiciona ora como intérprete ora como produtor. Nesse contexto, passa a existir, como objeto de aprendizagem, o hiperconto digital, gênero que se apresenta como uma versão canônica do conto literário usual, mas no formato digital, cuja tipologia narrativa permite a integração de imagens, sons, formatos diferentes e o uso de *hiperlinks*, dentre outras possibilidades, para a efetivação da interatividade com o leitor. O hiperconto permite que o leitor faça suas escolhas para dar vida a uma narrativa; assim, pelo suporte digital, ele vai desenhando sua história pelas escolhas sugeridas pelo autor/designer.

Segundo Marcelo Spalding (2012), um dos precursores do hiperconto no Brasil, o gênero literário digital requer uma série de artifícios que o tornem, além da sua essência narrativa, capaz de potencializar a história, utilizando-se de imagens estáticas e/ou em movimento, que quebrem a linearidade, de áudios, de cores e *hiperlinks* que possam levá-los a outros caminhos da narrativa. Para o autor, “[...] um bom hiperconto será capaz de aproveitar as ferramentas das novas tecnologias para potencializar a história que conta da mesma forma que os livros infanto-juvenis” (SPALDING, 2012, p. 153). É evidente, no entanto, que a linguagem digital também requer reflexões próprias e de análise com seu próprio registro linguístico multimodal.

## 2 A leitura multimodal

As estruturas semânticas, fonológicas e gramaticais de uma língua, segundo o funcionalismo, estabelecem relações de desempenho de acordo com as sociedades nas quais elas se manifestam. Para os funcionalistas, o uso da língua estabelece-se de forma pragmática, concebendo-a como uma atividade social. Em virtude da existência de uma multiplicidade de escolas e teorias variadas que apontam para a divisão do funcionalismo, destacaremos, neste artigo, a Escola de Londres, em função de sua perspectiva sistêmico-funcional. Seus principais representantes, Halliday e Matthiessen, baseiam-se em uma concepção de língua como sendo fenômeno primordialmente social, pois consideram que “[...] o sistema linguístico existe em função de seus usos que tem em uma sociedade; enfim, a

língua é tomada como interdependente e interconstituente de sua função social” (CALDEIRA, 2006, p. 37).

Afastada dos estudos tradicionais, que se apropriam de regras gramaticais dissociadas dos significados dos propósitos sociais, a perspectiva gramatical de Halliday e Matthiessen (2004) apresenta base teórica que se sobrepõe à tradicional, a saber: a) leva em conta a semântica, e não a sintaxe, reconhecendo os papéis relevantes que as variações linguísticas desempenham; b) inclui a linguagem falada, não mais atribuindo a supremacia à escrita; c) permite uma profícua movimentação de exploração do texto, associando sua construção linguística ao contexto no qual ele está inserido (CALDEIRA, 2006, p. 37). Nessa base, a linguística passa a ser analisada num processo social e interativo, numa perspectiva sócio semiótica, que aborda o estudo dos signos nos mais amplos sentidos, inserindo-se em dois aspectos: um como sinônimo de cultura e o outro estabelecendo um relacionamento entre língua(gem) e estrutura social (HALLIDAY; HASAN, 1989, p. 4).

Baseados no pensamento funcionalista da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) e objetivando desenvolver uma metodologia propícia à análise dos textos multimodais<sup>2</sup>, Gunther Kress e Theo Van Leeuwen (2006 [1996]) apresentam uma proposta teórico-metodológica com base na *Gramática do Design Visual* (GDV), para a observação crítica desses textos. Os autores estabelecem um sistema de estruturação visual no qual convivem, simultaneamente, três metafunções: a *representacional*, a *interativa* e a *composicional*. A *representacional* se divide em proposições: narrativa e conceitual. Enquanto a narrativa se refere ao processo de ação, ou seja, ao participante principal na construção do texto, a conceitual representa a essência dos participantes. Para a representação conceitual, há três tipos de processos: (a) classificacionais nos quais há, pelo menos, um participante desempenhando o papel de subordinador; (b) analíticos, em conformidade com uma estrutura parte e todo, implicando seleção, de acordo com os interesses do analista; e (c) simbólicos, em uma relação entre significado e significante, ou seja, em uma atribuição simbólica do participante. Os significados interpessoais são materializados pela metafunção *interacional* por meio do contato, da interação com o leitor, da distância, do formato e enquadramento, da atitude e do poder concebido pelo

---

<sup>2</sup> Entende-se por textos multimodais, segundo Kress e van Leeuwen (2006 [1996], p. 177), a integração de diferentes elementos interativos e representacionais que se relacionam para a construção do sentido de um todo.



ângulo. Quanto à metafunção *composicional*, as relações se estabelecem pelos aspectos do texto, elementos dados e novos.

Essas bases de análise permitem entender a influência dos textos multimodais para a produção da leitura e da escrita presentes nos diversos textos que se apresentam no ambiente digital, principalmente pela propagação dos recursos semióticos e multimodais, além da linguagem verbal, e uma inter-relação com os textos atuais. Pesquisas como as de Almeida (2008), José Luiz Meurer (2006) e Kress e Van Leeuwen (2006 [1996]) têm destacado a premissa básica de que não há textos monomodais ou monossemióticos, pois até mesmo os textos impressos se valem, em sua representação, de recursos como tipo de letra, formatação e cores.

Outro aspecto importante a ser considerado na criação de mensagens visuais diz respeito ao fato de o significado não se encontrar apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também em organismos de percepção do ser humano como cores e formas, tons, texturas e proporções relativas, na busca de um significado, de acordo com Dondis (1997). Para esse autor, a cor possui um valor informativo específico, atribuindo-lhe significados simbólicos atrelados e, assim como em outros contextos visuais, estabelece, também, uma função.

Um dos grandes objetivos da educação é possibilitar a seus protagonistas (alunos e professores) o envolvimento em práticas de leitura e de escrita de forma democrática e, principalmente, crítica. Para isso, é necessária uma educação linguística que considere

[...] os letramentos multissemióticos exigidos pelos textos contemporâneos, ampliando a noção de letramento para o campo da imagem, da música, das outras semioses e sistemas de signos que não somente a escrita alfabética, como já pronunciava, por exemplo, a noção de 'numeramento'; o conhecimento de outros meios semióticos está ficando cada vez mais necessário no uso da linguagem, tendo em vista os avanços tecnológicos: as cores, as imagens, os sons, o design etc., que estão disponíveis na tela do computador e em muitos materiais impressos, que têm exigido outros letramentos, por exemplo, o letramento visual e que têm transformado o letramento tradicional (da letra) em um tipo de letramento insuficiente para dar conta daqueles necessários para agir na vida contemporânea (MOITA-LOPES; ROJO, 2004, p. 38).

Conforme afirmam os autores, a linguagem não ocorre no vácuo social. É preciso acompanhar essa revolução textual, provocada pelo ambiente digital, que resulta em mudanças nas concepções do texto que desafiam até mesmo as questões de autoria. Na própria análise desta pesquisa, independentemente de ser

um texto já elaborado, o leitor também poderá interferir em sua construção final, determinando os passos sobre como a história irá se desenrolar. Nosso interesse principal são os recursos utilizados pelo *designer* para a inserção do leitor na leitura do hiperconto, no qual podemos observar que, para as escolhas do percurso, é necessária a compreensão da linguagem digital, destacando, assim, a importância do letramento digital.

### 3 Uma proposta de análise

O delineamento do estudo propõe a correlação entre os dados analisados e a *Gramática do Design Visual* (GDV) proposta por Kress e Van Leeuwen (2006 [1996]). Como nossa asserção foi analisar os recursos multimodais por meio das tecnologias, como proposta de literatura digital, a escolha do *website* ocorreu após a digitação do termo “literatura digital” na *Internet*. O sítio que mais nos chamou a atenção foi o que trazia a informação de ser ele o primeiro *site* elencado com um projeto de leitura digital: o [www.hiperconto.com.br](http://www.hiperconto.com.br). Este *site* pertence a um professor e escritor de livros impressos e digitais chamado Marcelo Spalding, um dos precursores do hiperconto digital no Brasil. Além disso, o *site* tinha considerável acesso: eram 20586 até 16 de outubro de 2016, dia de sua escolha.

Entrelaçando nossa perspectiva teórica ao hiperconto, procedemos ao estudo, conforme o objetivo proposto: verificar os recursos multimodais utilizados pelo *site* para a inserção do leitor no mundo digital por meio da leitura de um conto. Para a análise do hiperconto, e desejando o efetivo desenvolvimento da história, foi necessária a participação de um leitor, o que apontou para um trabalho compartilhado e interativo. Dessa forma, passamos a interagir no *site* e prosseguimos com a leitura interativa. Em função das páginas serem semelhantes nos recursos multimodais, não foram analisados todos os *slides* que estruturam o hiperconto, mas apenas o que havia de diferenciação entre eles.

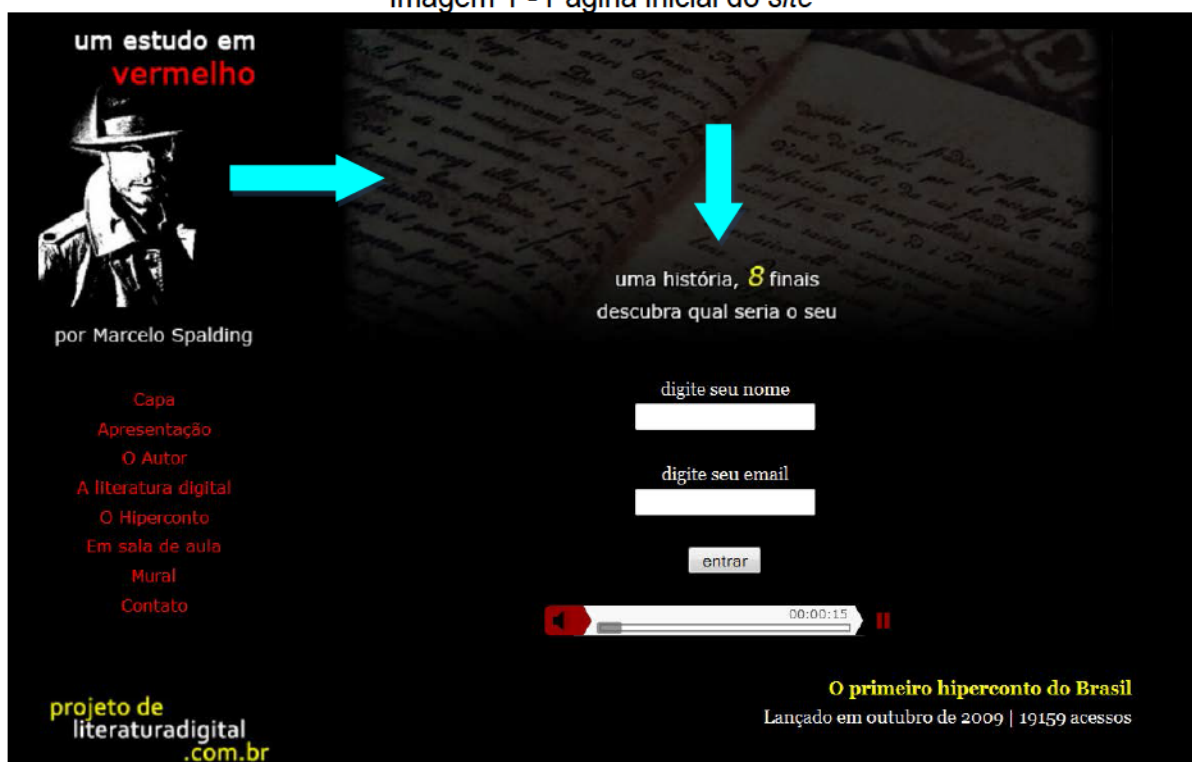
De acordo com a perspectiva sistêmico-funcional, que considera os múltiplos sistemas semióticos que compõem os textos, avaliamos as variáveis no contexto da comunicação.

As escolhas determinam o sentido global do hiperconto não como características unitárias, mas como resultado da união de todos os recursos disponíveis pelo *site*. Diante disso, procedemos à análise dos elementos que

cooperaram para a formação multimodal do hiperconto. Vejamos o que a análise explicitou.

Para corroborar com a estrutura da GDV, consideramos os aspectos representacionais, interativos e composicionais presentes no *site*. Como as páginas se assemelhavam em algumas partes, as análises ocorreram em uma sequência que atendesse aos seus principais recursos, ou seja, os três aspectos encontraram suporte para avaliação, em momentos diferentes.

Imagem 1 - Página inicial do *site*<sup>3</sup>



Fonte: <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>

Na perspectiva dos significados *representacionais*, a imagem surge materializada pelo desenho do detetive. As relações entre os participantes do hiperconto iniciam-se pelo direcionamento do olhar desse personagem, representando a estrutura narrativa e criando um vetor para o convite ao texto. Notamos, também, outro vetor importante, pois, ao mesmo tempo em que, na imagem, o detetive dirige ao leitor certo olhar, velado curiosamente pela sombra da aba do chapéu, cria-se uma expectativa; ou seja, durante a leitura, a imagem parece

<sup>3</sup> Nota do Editor: O uso das imagens neste trabalho foi autorizado por Marcelo Spalding por meio de email enviado à revista Odisseia no dia 01/02/2017.

convidar o usuário ao mistério, configurando uma ideia de desafio para sua participação no hiperconto.

Para adentrar a atividade de leitura, são solicitados nome e *email*. Esta ação desencadeia importantes processos: o nome aparece durante a leitura, interagindo com o *designer* e, ao final da leitura, o leitor recebe, por *email*, o hiperconto organizado por suas escolhas. Esse processo de seleção e de intervenção desenvolve-se ao longo do hiperconto e, segundo as escolhas do leitor, o final pode ser um ou outro.

Ainda, em se tratando da função *representacional*, observamos, em um processo classificatório, o leitor se posicionando, em um primeiro olhar, como subordinado ao detetive; ou seja, no princípio, quem parecia comandar era o *designer*; porém, como ressaltam Kress e Van Leeuwen (2006 [1996]), há possibilidades de uma análise distinta de um mesmo portador, pois o texto, embora direcionado pelo *designer*, só se configura pela participação do leitor. Surge, então, o significado simbólico de que a imagem sugeria a participação do leitor nessa construção, mas não era o *design* quem, verdadeiramente, daria corpo ao texto. Assim sendo, o leitor torna-se o subordinador.

Na página inicial do hiperconto, os valores de informação se posicionam em zonas da imagem. O lado direito apresenta um dado que merecia maior atenção do leitor, pois, com a frase “uma história, oito finais descubra qual seria o seu” e a permissão da inserção do nome do leitor e de seu *email*, iniciava-se um processo de interação e cooperação - isso porque o contato marca um vínculo direto com o leitor, ou seja, as escolhas da composição do hiperconto começam a contar não apenas com o *designer*, mas, também, com o leitor.

A disposição dos elementos, ou seja, os valores atribuídos pela organização espacial permitiram algumas inferências. O lado esquerdo apresenta informações adicionais, que não fariam parte da estrutura do hiperconto: serviam para comunicar ao leitor alguns dados sobre o *designer*, o gênero digital, um mural com depoimentos dos leitores e o contato para sugestões/informações. Já o lado direito, conforme amplamente evidenciado, representa os primeiros passos a serem trilhados no caminho que conduziria o leitor à tessitura literária na qual ele também seria responsável por compor.

Dados os primeiros passos, o leitor depara-se com a segunda imagem do texto virtual. Diante da tela do computador, seus olhos atentos vislumbrariam o conto abrir-se para a viagem que estava por tornar-se intensa:

Imagem 2 - Início do conto escolhido

**um estudo em vermelho**

De: **Josiane**  
 Email: [josicani@gmail.com](mailto:josicani@gmail.com)  
 Para: [contato@mrdupin.com.br](mailto:contato@mrdupin.com.br)  
 Assunto: **Contato Urgente**

por Marcelo Spalding

Capa  
 Apresentação  
 O Autor  
 A literatura digital  
 O Hiperconto  
 Em sala de aula  
 Mural  
 Contato

projeto de literaturadigital .com.br

Sr. Dupin, antes de mais nada, deixe eu me apresentar. Dirijo uma importante empresa de nossa cidade, cujo nome por enquanto prefiro não revelar, ao lado de minha irmã caçula. Nossos pais, que criaram e transformaram a empresa na potência que é hoje, estavam ambos no Air France que caiu no Oceano levando vidas, histórias e ambições. Herdamos dinheiros e essa difícil missão de tocar a empresa. E as coisas iam bem, eu na frente, ela me assessorando, até que...

Bem, vou direto ao ponto: minha irmã sumiu. Já faz três dias que fomos num jantar importante da empresa, por um momento ela foi ao toalete e não a encontrei mais. O celular ficara na mesa, ela estava apenas com a bolsa e um bellissimo vestido **vermelho**, um vermelho escarlate. Procurei em hospitais, delegacias, liguei para a casa de amigos e parentes, sempre disfarçando muito. O senhor sabe, quero evitar ao máximo polícia e repórteres, nessa cidade tem muita fofoca. Foi então que tive a ideia de ligar o computador dela e, navegando em busca de alguma pista, encontrei seu nome, seu site e descobri seus serviços.

Por favor, Sr. Dupin, preciso de uma resposta urgente. O senhor será recompensado. Pela presteza do serviço e pela discrição.

[enviar](#)

Fonte: <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>

Na imagem 2, é possível observar como o autor/*designer* utiliza o espaço da página, com relação à figura e às posições/formato do texto, de forma a produzir significados. Tem início a história do Sr. Dupin, a personagem detetive. É possível observar, acima do quadro, em letras amarelas, que o nome do leitor passa a fazer parte da história. Cabe a ele escolher o caminho para a construção do conto, na verdade, para sua organização, considerando que as respostas já se encontravam prontas e o leitor deveria apenas decidir por qual caminho seguir.

O aspecto *composicional* de produção do ambiente relaciona-se ao gênero, pelas características comuns ao suspense proposto pelo hiperconto.

Podemos perceber que a coordenação das cores associada às escolhas lexicais é outra estratégia utilizada para trazer significado e organização na atribuição de sentidos distintos e, possivelmente, mais complexos para o leitor, haja

vista que há um envolvimento sobre o que decidir. Segundo Dondis (1997), as cores na imagem objetivam conquistar e estimular o leitor a atribuir-lhes *significados associativos e simbólicos*.

Igualmente, percebemos a *rima visual* (VAN LEEUWEN, 2005) constituída pela predominância da cor vermelha, tanto no título como no sumário, colaborando para um percurso de leitura.

As cores preta e vermelha estabelecem uma ligação com o ambiente e são associadas a sentimentos como perigo e suspense. Já a amarela, conforme Dondis (1997), aproxima-se à expansão. Essas cores, no decorrer da narrativa, terão maior valoração simbólica. A cor vermelha, a partir da participação do leitor, dará relevo a uma nova imagem: a de uma mulher, a irmã da personagem que procurou o detetive. Essa mulher havia desaparecido e, à época, trajava um *belíssimo vestido vermelho, um vermelho escarlate*. A utilização dessa cor nos remete a mistério e, ao mesmo tempo, a um enigma a ser decifrado, mas, para que essas questões fossem resolvidas, o leitor deveria dar prosseguimento ao texto. Para tanto, necessitaria, é claro, fazer nova escolha e adentrar um pouco mais as veredas textuais.

A cor amarela sinalizava as possíveis expansões do percurso narrativo, conforme pode ser comprovado pela Imagem 3:

Imagem 3 - Prosseguimento do conto pela escolha do leitor

**um estudo em vermelho**

De: Sr. Dupin  
Email: [contato@mrdupin.com.br](mailto:contato@mrdupin.com.br)  
Para: Josiane  
Assunto: Um estudo em Vermelho

Josiane, antes de mais nada, é um prazer atender pessoa tão distinta, só devo pedir que não me chame de Sr. Dupin, e sim de **Mr. Dupin**, uma singela homenagem que presto ao grande Edgar Allan Poe e seu célebre detetive. Feita a ressalva, vamos ao caso.

Bem, sua história, devo dizer, é um tanto comum. Todos os dias meninas e senhoras somem, especialmente quando estão submetidas a grande pressão ou apaixonadas. Sim, na grande maioria das vezes, há um homem envolvido! E se for o caso, o melhor é evitar mesmo polícia e repórteres porque o desfecho pode ser pior para quem investiga do que para o procurado. Então, antes de seguir adiante, preciso que você me diga:

**[sua irmã pode estar fingindo](#) ou [você realmente acha que é caso de sequestro?](#)**

Saudações dupianas

[enviar](#)

projeto de literaturadigital.com.br

Fonte: <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>

O uso da linguagem verbal e visual, sob a teoria da LSF, permite uma análise das variáveis contidas na comunicação da página. Pela *metafunção interacional*, inicia-se um diálogo com o leitor pelas escolhas dos elementos para dar significado ao hipertexto: inicialmente, o *designer* estimula a leitura pelas opções contidas na página, ou seja, encoraja o leitor a escolher diferentes histórias, segundo sua preferência. A seguir, conduz esse interlocutor por questões que possam interferir na decisão de qual caminho seguir. Pela imagem 4, percebemos, facilmente, como essas negociações vão tomando corpo.

Imagem 4 - Negociações

um estudo em  
vermelho

por Marcelo Spalding

Capa  
Apresentação  
O Autor  
A literatura digital  
O Hiperconto  
Em sala de aula  
Mural  
Contato

projeto de  
literaturadigital  
.com.br

De: Sr. Dupin 1  
Email: [contato@mrdupin.com.br](mailto:contato@mrdupin.com.br)  
Para: Josiane  
Assunto: Re: Re: Um estudo em Vermelho

Josiane, lamento muito, não quis ofender de forma alguma sua família! Acontece que lido diariamente com casos como esse e você não sabe como tem gente falsa por aí.

Quanto a valores, você sabe que meu trabalho é muito difícil, ainda mais num caso como esse em que você tem urgência, precisa de muita discrição, Eu moro em outra cidade, terei despesas com hotéis, ônibus, restaurantes, táxis... Por outro lado, uma pessoa tão distinta como você não pode contratar qualquer um, é preciso alguém como Mr Dupin, alguém capaz de solucionar casos impossíveis sem sair de casa, apenas pela dedução lógica. É verdade, Josiane, houve um caso em que... Bem, não interessa.

Então, contando as despesas que terei mais o valor do serviço, podemos fechar por R\$ 750.000,00, sendo metade do pagamento para começarmos os trabalhos e a outra metade depois do caso solucionado. Pense bem, pode ser caso de vida ou morte, e a vida da sua irmã, tenho certeza, vale muito mais do que isso.

Saudações dupianas

enviar

Fonte: <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>

Observamos expressões como “trabalho [...] difícil”, “despesas” e “caso de vida ou morte” que incidem em valores materiais e que implicarão o prosseguimento do texto. Segundo Ribeiro (2011), as teorias linguísticas atuais propõem um jogo de leitura que ocorre, porque, além de decodificar o código escrito, o leitor é capaz de estabelecer inferências, associando a leitura a seu hipertexto pessoal. Assim, o leitor pode fazer escolhas para a produção do conto, construindo um significado pessoal de acordo com seus valores.

Outro recurso visual que fornece significados ao texto multimodal é o tipográfico, o projeto gráfico. Observamos que a fonte apresenta um tipo bastão, reforçando a ideia de legibilidade e de construção visual envolvente. Encontramos, nesse formato, um destaque: o recurso de cores diferentes, e em alguns pontos considerados peças centrais: o título do hiperconto, o nome do leitor e do *designer*, o assunto, os *links* para envio e o nome do *site*. Assim, o projeto gráfico se constitui de um *affordance*<sup>4</sup> que oportuniza ao leitor interagir da melhor forma que lhe convém, dando maior ou menor importância aos seus elementos constitutivos.

Imagem 5 - Finalização do conto pela escolha do FINAL 5

um estudo em  
**vermelho**

por Marcelo Spalding

Capa  
Apresentação  
O Autor  
A literatura digital  
O Hiperconto  
Em sala de aula  
Mural  
Contato

**Josiane, você foi morto...**

Um tiro seco. Dois. Dois tiros e nenhum grito. Foi isso o que você ouviu ao chegar no longínquo escritório de Mr. Dupin. Em choque, escondeu-se na escada e ainda ouviu os passos do assassino indo embora. Muita gente queria ver o detetive morto, pensou, maridos pegos com suas amantes, empresários descobertos, gente traída ou traiçoeira. Mas nunca tinha ouvido tiros assim, e precisou Big Bang, o capanga, puxar você para dentro do escritório com força.

- Você precisa ver isso, Josiane.

Muita gente queria assassinar Mr. Dupin, maridos pegos com suas amantes, empresários descobertos, gente traída ou traiçoeira, mas não era o corpo do detetive que ali estava, com dois buracos no peito, sem vida. E quando você percebeu isso, e quando você reconheceu aquele rosto intocado, aquele vestido vermelho escarlate, era tarde demais.

O Big ainda tentou correr para pegar o assassino, mas Mr. Dupin era eficiente, discreto e ainda tinha muitas balas em seu revólver: mal o capanga atravessou a porta do prédio, foi alvejado com um tiro na testa. Você, espremido num canto da parede, ainda teria tempo de lamentar não ter chamado a polícia.

final 5

imprimir sua versão | indicar para um amigo

projeto de  
literaturadigital  
.com.br

**TERMINAR**

Fonte: <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>

O final exige do leitor uma nova escolha. São oferecidas opções para determinar o desenlace da história e, conforme o caminho escolhido, o recurso sonoro faria a diferença na página: a música proporcionaria uma ideia de acordo

<sup>4</sup> O conceito de *affordance* utilizado por Kress está relacionado ao potencial interativo e comunicativo de um texto multimodal, à capacidade de identificar sua funcionalidade de forma intuitiva pela manuseabilidade. Sem tradução, ainda, para o português brasileiro, poderia ser traduzido por “reconhecimento”, ou seja, a propriedade de um objeto que possibilita ao indivíduo identificar sua funcionalidade sem explicação prévia.



com o final escolhido, ou seja, se o final envolvesse a polícia, ouviríamos o som de sirenes de carros de polícia; se tivesse havido uma morte, ouviríamos os disparos de um revólver. Completando o conto, o leitor receberia seu texto por *email*.

A composição do hiperconto se configura com semioses materializadas por *hiperlinks*, algumas imagens de plano de fundo, colaborando com a construção da narrativa, e sons relacionados a algumas partes do texto. Seu aspecto mais positivo, no entanto, é a interação, a forma interativa de ação, porquanto oferece diferentes estímulos para a participação e elaboração do texto.

### Considerações finais

A análise multimodal da página do hiperconto possibilitou a organização das estruturas composicionais do *site* e a investigação sobre como são utilizadas para produzir significado para o material. A combinação da linguagem escrita, oral, visual com outros recursos, simultaneamente, tece um texto construído por vários modos semióticos, oferecendo aos leitores a materialização do texto literário. A análise multimodal e multissemiótica do hiperconto “Um estudo em vermelho” evidencia que as escolhas dos componentes verbais e visuais tanto se relacionam quanto se complementam para a produção do texto final.

A apropriação da leitura e a participação do leitor, mesmo que por caminhos pré-definidos, representam um estímulo ao prazer de ler, considerado um espaço no qual o leitor pode fazer alterações durante o desenrolar da história e a percepção de que podemos chegar a um final diferente, dependendo das escolhas feitas. É importante destacar que, ao interagir com os fragmentos do texto digital, o leitor aplica ao material linguístico os princípios de textualização – eficiência, eficácia e adequação -, permitindo que, na interação autor-texto-leitor, os sentidos sejam, de fato, construídos (COSTA VAL, 2000, p. 41). A percepção que se tem do leitor projetado pelo hiperconto é a de um sujeito dinâmico, estimulado durante toda a leitura, mantendo-se atento às escolhas a serem feitas, reforçando a ideia de que um texto pode apresentar vários modos de concepção, combinando arranjos diferentes.

Houve um cuidado na forma de composição do hiperconto, ao se associarem imagens, texto e áudio, com a participação do leitor por meio de *hiperlinks*. Ainda que a narrativa fosse feita pelo *designer* e o leitor não pudesse interferir na escrita

dos acontecimentos, a partir do fato de que a experiência se bifurca em momentos diferentes, desde o início do conto, e de que há uma exploração da interatividade com a possibilidade de oito finais diferentes, a atividade potencializa o uso de ferramentas tecnológicas para a condução de leituras. Em assim sendo, as composições visuais necessitam ser lidas com importância similar às estruturas verbais, porque o conjunto das imagens provoca significados. Ainda sob o mesmo pretexto, não é suficiente visualizar a página, mas, também, ler e interpretar para gerar compreensão e sentido ao todo.

Por essa ampliação da noção de texto, segundo alguns autores citados neste texto, interpretar uma representação imagética em um texto multimodal não deve ser visto como uma situação menos complexa do que a leitura verbal. Consideramos imprescindível a experiência de práticas de leitura e de produção de texto por meios digitais, pois, com isso, ocorre uma oportunidade de professores e alunos conviverem com os letramentos valorizados, universais e institucionais de uma sociedade que se redimensiona pelas interações comunicativas digitais.

A mudança na educação inicia-se, principalmente, a partir de uma transformação dentro das salas de aulas, sendo capaz de incentivar a imaginação dos alunos, motivando-os à leitura de uma forma prazerosa. Se eles fazem parte de um mundo digital, o professor não pode ignorar ou buscar apagar seus letramentos de culturas voltadas para as tecnologias digitais.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. Letramento digital e hipertexto: contribuições à educação. In: SCHLÜNZEN JUNIOR, Klaus, (Org.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

ALMEIDA, D. B. L. de. (Org.). *Perspectivas em análise visual: do fotojornalismo ao blog*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008.

CALDEIRA, J. R. *A redação de vestibular como gênero: configuração textual e processo social*. 2006, p. 150. Dissertação (Mestrado em Letras) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COSCARELLI, Carla Viana (Org.). *Texto versus hipertexto na teoria e na prática*. In: *Hipertextos na teoria e na prática*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012. (Coleção Leitura, Escrita e Oralidade).

COSCARELLI, Carla Viana. *Texto e hipertexto: procurando o equilíbrio*. Ling (Dis)curso, Palhoça, SC, v. 9, n. 3, p. 549-564, set./dez. 2009.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. *Leitura, um processo cada vez mais complexo*. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 45, n. 3, p. 35-42, jul./set. 2010.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução: Jefherson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading Images: the grammar of visual design*. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

HALLIDAY, M.A.K.; HASAN, R. *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

HALLIDAY, Michael; MATTHIESSEN, Christian MIM. *An introduction to functional grammar*. New York: Routledge, 2014.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. 1. ed. São Paulo: Global. Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

KALANTZIS, M.; COPE, B. *Literacies*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011. (Coleção TRANS).

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

MEURER, J. L. *Integrando estudos de gêneros textuais ao contexto de cultura*. In: KARKOVSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006. p. 165-185.

MIDALIA, S. *Masculinities in the English Classroom: Fracturing Stereotypes*, *English in Australia*, n. 131, 1999.

MOITA-LOPES, L. P.; ROJO, R. H. R. *Linguagens, códigos e suas tecnologias*. In: BRASIL. Ministério da Educação. *Orientações Curriculares de Ensino Médio*. Brasília, DF: MEC/SEB/DPEM, 2004. p. 14-56.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Ler na tela - letramento e novos suportes de leitura e escrita*. In: *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, 2011, p. 125-149.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SHIRKY, Clay. Does the internet make you smarter?. *Wall Street Journal*, 2010. Disponível em: <<http://www.wsj.com/articles/SB10001424052748704025304575284973472694334>>. Acesso em: 10 out. 2016.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SPALDING, Marcelo. Literatura na tela do computador: a coletânea de Literatura Eletrônica de Katherine Hayles e algumas experiências no Brasil. *Rev. Traj. Mult.* – Ed. Esp. XVI Fórum Internacional de Educação – Ano 3, Nº 7 ISSN 2178-4485 - Ago/2012.

SPALDING, Marcelo. *O hiperconto e a literatura digital* (2010). Disponível em: [http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034&titulo=O\\_hiperconto\\_e\\_a\\_literatura\\_digital](http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034&titulo=O_hiperconto_e_a_literatura_digital). Acesso em 16 de outubro de 2016.

VAL, Maria da Graça Costa. Repensando a textualidade. AZEREDO, José Carlos de. *Língua portuguesa em debate: conhecimento e ensino*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

VAN LEEUWEN, Theo. *Introducing social semiotics*. New York: Routledge, 2005.

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

ZAPPONE, Mirian H. Yaegashi. *Práticas de leitura na escola*. 2001. 260 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

*Recebido em 30/11/2016*

*Aceito em 16/03/2017*

*Publicado em 06/04/2017*