



Sequências textuais em texto multimodal digital

Ana Maria de Amorim Viana¹, Romana de Fátima Macedo²

Resumo: Os textos multimodais digitais estão presentes na vida cotidiana no mundo moderno e tornaram-se alvo de estudo porque também envolvem outros elementos além do texto verbal. O presente trabalho tem como objetivo verificar a ocorrência de sequências textuais em textos multimodais. Trata-se de uma pesquisa qualitativa que envolve procedimentos bibliográficos, enfoca a Análise Textual do Discurso e se baseia em sequências textuais, conforme proposto por Adam (2011). O corpus consiste no software Turma da Mônica e Creative Writer. Os resultados revelam que, nos textos analisados, existem ações interativas modeladas de acordo com sequências descritivas, narrativas, expositivas e dialógicas. A conclusão aponta que a maneira de acessar esse texto deve estar ancorada em bases antigas para ser entendida.

Palavras-chave: Texto multimodal, sequências textuais, ações interativas.

Textual sequences in digital multimodal text

Abstract: Digital multimodal texts are present in everyday life in the modern world and have become a target of study because they also involve elements other than the verbal text. The present article aims to verify the occurrence of textual sequences in multimodal texts. This is qualitative research that involves bibliographic procedures, focuses on Textual Discourse Analysis and is based on textual sequences, as proposed by Adam (2011). The corpus consists of the Turma da Mônica and Creative Writer software. The results reveal that, in the analyzed texts, there are interactive actions modeled according to descriptive, narrative, expository and dialogic sequences. The conclusion points out that the way to access this text must be anchored in ancient bases to be understood.

Keywords: Multimodal text, textual sequences, interactive actions.

¹ Doutoranda em Letras, parceria UERN/IF SERTÃO - PE, mestrado em Letras – UFPE, especialização em informática na educação-UFPE, graduação em Letras- UPE. Professora de Língua Portuguesa do IF SERTÃO-PE - Campus Petrolina. ana.viana@ifsertao-pe.edu.br;

² Doutoranda em Letras, parceria UERN/IF SERTÃO – PE, possui especialização stricto sensu, por meio do Programa de Pós-Graduação Mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos PPGESA. Docente do IF SERTÃO-PE - Campus Petrolina e da FACAPE - Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina. romana.macedo@ifsertao-pe.edu.br

Introdução

A revolução tecnológica, ao proporcionar mais velocidade e simultaneidade, modificou radicalmente a maneira como circulam as informações e como as pessoas se comunicam, promovendo, dessa forma, novos comportamentos linguísticos e sociais. Se, anteriormente, a comunicação impressa era baseada na palavra escrita, os avanços da tecnologia foram permitindo arregimentar a mistura de várias linguagens: a verbal falada e a escrita, a não verbal, tanto estática quanto em movimento, e sons. O verbal, que antes circulava em meio impresso, ampliou-se em meio digital, tornando-se mais complexo no aspecto de leitura e produção, ampliando muito as possibilidades de informação e comunicação, propiciando aos estudiosos de diversas áreas, principalmente aos da linguagem, o desafio de estudar e entender como acontecem esses processos.

A Linguística tem procurado explicar diversos fenômenos linguísticos de variadas formas, por isso é possível verificar, nessa ciência, tão recente, vários estágios. Nem sempre existiu a visão de que a unidade básica de estudo da língua é o texto, antes foi a frase e, mais anteriormente, a palavra. Essa recapitulação se faz imprescindível para dizer que muitos eventos foram pesquisados sobre o funcionamento da língua e, ainda nem se esgotaram as perguntas sobre o texto em seu estado canônico, qual seja o texto verbal, já surgiu a necessidade de se responder como ocorre o funcionamento dos textos multimodais. É nesse sentido, que esta pesquisa se justifica, buscando contribuir nas discussões sobre textos multimodais, assim chamados por encapsularem diversas linguagens.

Este artigo tem como objetivo averiguar se há a utilização de sequências textuais em textos multimodais. Analisaremos esse processo em dois softwares: os Quadrinhos Turma da Mônica e o *Creative Writer*. Aplicaremos o conceito tanto ao verbal quanto não verbal dos referidos softwares, especificamente no que tange à ação a ser desencadeada pelo interlocutor, ou seja, o usuário. Antes, porém, faz-se necessário compreendermos o que são as sequências textuais em texto verbal, já que as sequências foram pensadas para essa situação.

As sequências textuais

Para falarmos de sequência textual, nomenclatura proposta por Adam (2011), consideramos pertinente iniciar fazendo uma retrospectiva, tendo em vista que o tema já havia

sido tratado por outros autores com outras abordagens e com outra nomenclatura, qual seja, tipo textual ou tipologia textual.

O assunto tipologia textual sempre esteve atrelado ao assunto gênero. Primeiro, os estudiosos relacionaram os tipos aos gêneros literários e, depois, aos gêneros textuais, mas, até hoje, não há unanimidade sobre o assunto. Os linguistas trilharam vários caminhos para chegar ao que se tem como conceito de tipo textual. Alguns propuseram tipologias de textos escritos, outros fizeram análise de gêneros e os demais buscaram analisar os diversos gêneros, correlacionando-os com tipos. Segundo Marcuschi,

“Poderíamos distinguir, de um lado, as posições que tratam de tipologias sob o ponto de vista linguístico e que chegam a um conjunto básico de tipos de textos e de outro lado as posições que tratam dos gêneros textuais e chegam a classificações de textos na perspectiva sócio comunicativa” (2002, p. 29).

Um dos mais conhecidos trabalhos sobre as tipologias é o de Werlich (1973) (*APUD* MARCUSCHI, 2000), que aponta cinco tipos de textos: narrativo, descritivo, argumentativo, expositivo e injuntivo. Esse autor é um exemplo dos estudiosos que propuseram tipologias sob o ponto de vista linguístico.

Numa outra perspectiva, Adam (2011) propõe uma relação de análise do discurso por meio de um viés textual, em que o texto está diretamente relacionado a gênero, e inserido em contexto de interações sociais e de práticas discursivas. Esse autor vai definir o texto a partir de uma estrutura com várias vertentes: uma delas a estrutura composicional, composta de sequências e plano do texto, como também sugere a proposição-enunciado, sendo unidade textual elementar, a qual se apresenta em períodos ou em sequências.

As sequências textuais fazem oposição às tipologias textuais que, segundo o autor, são excessivamente genéricas. O autor mantém a quantidade de sequências textuais anteriormente proposta e quase todas as nomenclaturas, eliminando o tipo injuntivo, o qual considera como mera descrição de ações, e acresce a sequência dialogal. Observe como se posiciona o autor a respeito das sequências:

Diferentemente dos períodos simples, as macroproposições que entram na composição de uma sequência dependem de combinações pré-formatadas de proposições. Essas diferentes combinações são denominadas “narrativa”,

“argumentativa”, “explicativa”, “dialogal” e descritiva. Os cinco tipos de base retidos correspondem a cinco tipos de relações memorizadas por impregnação cultural (pela leitura, escuta e produção de textos) e transformadas em esquema de reconhecimento e de estruturação da informação textual (ADAM, 2011, p. 205).

Para este autor, o período é compreendido como unidade textual mais frouxa, mais reduzida, não no tamanho, mas por não conseguir alcançar o mesmo que a sequência. As sequências, por sua vez, são vistas como unidades textuais mais complexas e compostas de um conjunto de macroproposições que, a depender da organização, vão determinar o tipo de sequência. De maneira que um período argumentativo, por exemplo, é uma proposição ligada por conectores que não chegam a atingir a macroproposição da sequência argumentativa.

Adam (2011) diz que não se pode identificar como narrativo um texto porque apresenta um passado simples, por exemplo. Para ele, o tipo se definirá no entrelaçamento interno do texto com o seu funcionamento discursivo, de forma que não se deva pensar as sequências deslocadas das práticas sociais da linguagem. Observemos, pois, como o autor define cada uma das cinco sequências textuais:

Sequência descritiva

Para apresentar a sequência descritiva, Adam (2011, p. 217). afirma que no nível da composição textual, sejam quais forem os objetos do discurso e a extensão da descrição, a aplicação de um repertório de operações de base gera proposições descritivas que se agrupam em período de extensão variável, ordenadas por um plano de texto

As operações às quais o autor se refere são quatro, cada uma delas subdividida:

a) Tematização – que pode ocorrer por meio da pré-tematização (atributo inicial); pós-tematização (atributo posterior); ou rematização (um outro atributo, além de um dos anteriores, ou seja, uma nova denominação).

b) Aspectualização – seleção do aspecto da tematização que pode estar exposta por partição (seleção das partes de um objeto ou de uma pessoa); ou focado na qualificação (relação predicativa do todo ou de partes).

c) Relação – a maneira de se relacionar um objeto a outro ocorre por contiguidade (relação temporal ou espacial com o objeto) e por analogia (relação de comparação).

d) Expansão por subtematização – ocorre sempre que houver acréscimos de uma operação a uma outra já existente.

Sequência narrativa

Toda narrativa pode ser considerada como uma exposição de fatos reais ou imaginários. No dizer de Adam (2011, p. 225) essa designação geral de ‘fatos’ abrange duas realidades distintas: eventos e ações. Ao tempo em que as ações estão diretamente ligadas a um agente, o evento não lhe é de responsabilidade intencional

Narrativas podem ser complexas ou simples, as mais simples apresentam três macroproposições¹: nó (desencadeador), reação ou avaliação, desenlace. Para serem consideradas complexas, há o acréscimo de mais duas: situação inicial (orientação) e situação final. Para as tramas de alto grau de complexidade, Adam (2011, p.226) propõe mais macroproposições, dessa vez, uma em relacionamento com as outras, numa espécie de par opositor:

- Entrada-prefácio ou resumo /encerramento ou avaliação final (moralidade);
- Situação inicial/Situação final;
- Nó desencadeador/Desenlace (resolução) e
- Por fim, como arremate e sem par para relacionar-se a Re-ação ou avaliação.

Sequência argumentativa

Partindo de observações de Ducrot (1980,1973 APUD ADAM 2011, p. 233) acerca de argumentação em textos literários, em que ele aponta dois movimentos, um de demonstrar-justificar e um outro de refutar uma tese, Adam (2011) vai definir a sequência argumentativa, ampliando esse conceito para os mais variados textos e acrescentando a possibilidade da introdução de uma contra- argumentação (nova tese).

¹ As cinco macroproposições assemelham-se às seções de uma narrativa pessoal proposta por Labov (1997:359). Segundo ele, numa narrativa aparecem, no mínimo, três seções: orientação, complicação e resolução e, no máximo, seis: *resumo, orientação, complicação, avaliação, resolução e coda*.

Sequência explicativa

Segundo Adam (2011) a sequência explicativa deve conter uma macroproposição obrigatória introduzida por uma pergunta, uma indagação, um problema, um “por quê?”. A segunda macroproposição de base vai conter a resposta ao questionamento anterior, apresentando um “porque” explicativo e, por fim, uma espécie de conclusão ou ratificação.

Sequência dialogal

A sequência dialogal é aquela do texto conversacional, em que existe troca de turnos, com intercâmbios de abertura e de fechamento, podendo haver sequência transacional elementar entre esses dois pontos, representados por perguntas, respostas e avaliações.

Os textos multimodais digitais

Para falarmos em textos multimodais, teremos que fazer uma distinção entre aqueles ancorados no suporte impresso e os do suporte digital. Tendo em vista que os digitais se distinguem pela possibilidade do movimento, seja de abrir e fechar ou descortinar opções, ou movimento do tipo animação, e ainda há a possibilidade de estarem inseridos neles o som, além das palavras, figuras e imagens. Essa junção faz do texto digital, um texto ímpar.

Cavalo e Chartier (1998) chamam atenção para o fato de que, nos processos anteriores pelos quais a humanidade passou no avanço e domínio da escrita, nada se compara a esse movimento da era digital. Para os autores, desde a invenção da escrita até o livro, a técnica disponível era a mesma, os textos eram manuscritos e copiavam-se à mão. Depois da invenção de Gutemberg, a técnica mudou: os livros passaram a ser impressos, entretanto permanecia a estrutura com folhas, páginas e encadernação. Com o avanço da tecnologia digital, pela primeira vez, o nível da técnica, o nível da forma de suporte e o nível da prática de leitura se transformaram ao mesmo tempo.

Eco (1996), assim como Cavalo e Chartier (1998) já observavam que o modo de leitura havia se alterado a partir do digital “Ler uma tela não é o mesmo que ler um livro”. Para Soares (2002), as diferentes tecnologias de escrita afetam a forma de ler e de escrever, implicando diferentes letramentos. Isto quer dizer que alguém, mesmo dominando muito bem

a escrita impressa, pode ter sérias dificuldades com o entendimento de um texto digital, principalmente se neste aparecerem mais ocorrências icônicas que verbais.

Entendemos o *software* que se dispõe na tela do computador como um objeto de leitura, em que a tela é o suporte para a escrita digital e, as diferentes estruturas criadas para os textos, é que são os diferentes objetos de leitura, cujas utilizações, impõem diferentes estratégias de navegação por parte do usuário. Aquilo que nesse texto chamamos de objeto de leitura, a maioria das vezes, é um gênero discursivo. Registramos a ocorrência de distintas formas para não incorrerem em erro de generalização, já que não os analisaremos sob esse aspecto.

Os *softwares* utilizados nos aparelhos eletrônicos, sejam eles editores de textos, planilhas eletrônicas, editores gráficos, *softwares* educativos, para comunicação ou de entretenimento já trazem textos na sua constituição, conceito entendido aqui de maneira ampla, não só o verbal. É a leitura da interface de cada um deles que nos permite utilizá-los. Essa leitura não envolve somente a escrita alfabética, mas também elementos gráficos e sonoros, aliados ao significado² desse objeto para a sociedade. O *software* tem uma estrutura singular de leitura, a qual demanda uma abordagem cognitiva diferente. O trecho abaixo reflete sobre isso.

“(...) a fusão dos modos enunciativos “antigos” cria, quase ao acaso, um outro modo de enunciação. Os demais modos são amalgamados no digital, todos se fundem nele, preservando cada um a sua própria singularidade e teor enunciativo. Essa intersecção entre os modos enunciativos acarreta uma grande apreensão da significação pelo hiperleitor, pois todos os modos são, simultaneamente, apreendidos durante o processamento da hiperleitura. Todos contribuem para a construção global do sentido (XAVIER, 2002, p.102).

Dos modos de enunciação que foram incorporados aos artefatos tecnológicos digitais e preservaram a singularidade temos como exemplo a calculadora e o relógio, pois esses já tinham se alterado para o digital anteriormente. Fazer uma soma à mão é diferente de fazer pela calculadora. Nesta é impossível fazer qualquer operação sem o sinal indicativo, após inserção de uma parcela, algo tão simples para o mundo digital, causava dificuldade aos mais velhos que queriam montar a operação para depois colocar o sinal. A relação com o relógio também demonstra mudança: no analógico se dizia “faltam quinze para o meio dia”, por

² “... o mundo do texto é um mundo de objetos, de formas, de rituais cujas convenções e disposições incitam e obrigam à construção do sentido” (CAVALO E CHARTIER, 1998, p.7).

exemplo, no digital são onze e quarenta e cinco. O relógio digital impõe até uma nova forma de gravar as horas que passam a ser divididas por dois pontos, os quais separam hora de minuto. No entanto, essa forma de dispor, de entender, de ler veio se modificando e, ao chegar, nos artefatos digitais não fizeram alarde, porque já vinham mudando sua forma de enunciar.

Kress e Van Leeuwen (1996) defendem que as estruturas visuais se equiparam em significados às estruturas linguísticas, mesmo que de maneira distinta, elaboram em função disso uma teoria analítica da multimodalidade. Destacam que o lado esquerdo da página traz o dado posto, o elemento dado, ao passo que o lado direito tende a ser o evidenciado e o que contém o elemento novo. Assim como a disposição superior e inferior da página também tem influência hierárquica, na parte de cima as informações generalizadas, na inferior, as mais particulares, mais específicas.

Percurso metodológico

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, de procedimentos bibliográficos e de análise com enfoque na Análise Textual dos Discursos, em nível de composição das sequências textuais. Consiste na descrição de dois softwares, seguida de análise quanto às ações interativas, modeladas a partir das sequências de Adam (2011). Apresentamos a seguir, a descrição correspondente a cada um dos dois *softwares* que constituem o corpus deste trabalho.

***Software* quadrinhos turma da Mônica - Produtor: Maurício de Sousa Produções.**

O *software* Quadrinhos da Turma da Mônica traz mais de 500 desenhos com personagens, cenários, balões e objetos. A tela principal da Turma da Mônica é única, variando apenas os novos quadrinhos que vão surgindo à medida que os anteriores vão sendo preenchidos.

O software Quadrinhos da Turma da Mônica se propõe a trabalhar um tipo de narrativa específica, que é a história em quadrinhos. Essa possibilidade de utilização dada pelo programa aparece de duas maneiras: uma de forma icônica e outra de forma verbal, sempre em sincronia da figura com a sua atribuição, mas as informações aparecem separadas.

A icônica que está acima é semelhante ao programa de pacote *office*: arquivo, editar, localizar, visualizar e ajuda.

À esquerda, na vertical, aparecem ícones e, na barra de status em letras bem pequenas, as indicações correspondentes: Escolha de cenário de fundo; Escolha de cores dos quadros do fundo; Escolha de personagens – Chico Bento, Cebolinha, Cascão, Magali e outros; Escolha de objetos de cenário como brinquedos, bichos, doces, salgados, exteriores, interiores, ferramentas, frutas, legumes, livros, louças, onomatopeias, plantas, roupas e outros; Escolha do tipo de balão; Digitação do texto; Impressão de páginas.

A disposição desses ícones à esquerda, na página, vai indicar o dado posto que são os elementos do programa. Quanto aos quadrinhos em branco aparecem ao centro por serem o dado novo, aquilo que o usuário vai criar.

Na parte inferior da tela, o usuário tem um outro grupo de opções que permite sair do programa, trazer a figura para frente, aumentar o tamanho, diminuir o tamanho, trocar de lado e apagar. Duas setas em direções opostas e com cores diferentes, uma verde e outra azul, indicam, respectivamente, as páginas que estão à esquerda e as que estão à direita, acenando para o usuário possibilidades de idas e vindas. Um mostrador identifica a numeração das páginas. Esses ícones indicam ações mais específicas, poderíamos dizer que hierarquicamente menores que as outras.

Software Creative Writer–Produtor: Microsoft Corporation

O programa *Creative Writer* tem início com o personagem McZee se apresentando e pedindo ao usuário para se identificar. Para aqueles que estão usando o programa pela primeira vez, a opção é clicar no botão *primeira vez* para adicionar o nome à lista já existente. Após a identificação, McZee passa a tratar o usuário pelo nome.

O personagem McZee convida dois outros personagens, um garoto chamado Max e uma garota chamada Maggie, para conhecerem sua cidade, Imaginópolis. Apresenta-lhes os andares que correspondem às atividades do programa: Saguão - É o local onde McZee recebe os usuários, orientando-os sobre como acessar as atividades do programa. Biblioteca- É o local onde se encontram os trabalhos do Creative Writer, tanto os do usuário quanto os do próprio *software*. Escritório - Nele existe a opção de trabalhar por conta própria em um novo documento, ver a última obra do McZee, abrir algum documento antigo ou sair dessa seção. Oficina de projetos – Nesta parte do programa, o usuário é convidado a fazer um

jornal, um cartão ou uma faixa, ou sair da oficina de projetos e, finalmente, Oficina de ideias-Nela, o usuário poderá ver uma sentença maluca, uma figura para dar inspiração ou sair da oficina de ideias.

Análise dos dados

Esta seção é destinada à análise do corpus já descritos na seção anterior e tem o intuito de revelar as sequências de texto presentes nele. A análise ocorrerá por meio da identificação de como leitor recepciona, aquilo que é proposto, visto que há ações necessárias para interagir em cada um dos *softwares*, diferentemente de um texto comum, já que os textos dessa natureza trazem ou poucas palavras, ou ícones que remetem a algo.

O *software* Quadrinhos Turma da Mônica não direciona, a princípio, a ação do usuário, o entendimento de como começar a usar dependerá de conhecimento prévio ou de uma possível “leitura” daquilo que está disponibilizado, explorar o programa com o cursor. É a ação mais intuitiva, feito isso surgem as possibilidades de obter informação. Além disso, aparecem algumas informações na forma de texto verbal, como por exemplo na barra de títulos: “Quadrinhos turma da Mônica – sem título”

Apesar de aparecer em escrita alfabética, essa sequência exige que o usuário complemente a informação por inferência. Equivale a dizer “os quadrinhos da Turma da Mônica estão sem título”, essa macro-operação se apoia na tematização (Turma da Mônica) e funciona como operação de aspectualização em sua subdivisão Qualificação.

Essa operação de qualificação pode ser realizada por meio do verbo ser e estar. Nesse caso específico, ocorreu com o verbo ter, revelando-se como ação interativa descritiva. Ocorrerá, ainda, outra macro-operação, desta vez de pós-tematização ao ser nomeada pelo usuário, pois passará de um atributo “Quadrinho turma da Mônica” a outro título, ou seja, outro atributo escolhido pelo usuário, confirmando mais uma vez as ações interativas descritivas.

A mesma coisa ocorre na parte não-verbal, representada pelas figuras na vertical do lado esquerdo da tela, que indicam “escolha de cenário, escolha de cores dos quadros de fundo, escolha de personagens” e, outros, sucessivamente. Isso corresponde a dizer, por exemplo, que “se é para escolher cenário, é porque ali existem cenários”. Adam (2011) diz ser

verificável a natureza explicativa de “se” pela transformação que consiste em substituir “se” por “que” e inverter a ordem das proposições. Dessa forma, é porque “existem cenários que é para escolher cenários ali”. Para melhor dizermos, podemos propor a seguinte pergunta: “por que o ícone tal existe nesse programa? Ou ainda “por que há esse ícone com a carinha da Mônica?” teremos a seguinte resposta “Porque Mônica é um personagem, está, então, representando a escolha dos personagens”. Classificamos essas aparições como ação expositiva, por se enquadrar como uma explicação de algo que o usuário não sabe anteriormente. É possível observar que passam a surgir duas fases que compõem a sequência expositiva, mesmo que de forma implícita, inferencial, tais como a pergunta e a resposta.

Nos itens cenários, personagens, balões estão os conteúdos e a opção “feche”. No caso específico do indicativo de digitação, aparecem as opções “feche” e “cole”. Seguindo a proposta de Adam (2011), que entende a injunção como uma descrição para orientar o leitor/ouvinte, classificamos tal aparição como ação descritiva, a qual descreve como o usuário deve proceder.

Quando o cursor navega sobre as setas que indicam direção, aparece, em uma das barras horizontais, a seguinte indicação: “vai para a página anterior/vai para a próxima página”. Classificamos esse trecho como uma ação descritiva por conter uma macroproposição indicativa de relação de contiguidade espacial da página atual com a anterior e a posterior.

Quanto ao *software Creative Writer*, observe como as frases apresentadas a seguir são uma tentativa de marcar uma maior interlocução com o usuário por meio de uma ação dialogal que se completa mediante a “resposta” do usuário. Nesse *software* há muito texto, tanto com ações narrativas quanto descritivas. As ações descritivas são marcadas pelos verbos no imperativo em que o produtor do *software* tenta descrever para o usuário as várias opções à disposição. Observe o exemplo de texto que segue: “Oi eu sou maczee! Diga quem é você, se você estiver vendo o seu nome aí embaixo, clique no seu nome; depois clique em “sou eu”. Se o meu mundo for novidade para você, clique no botão “primeira vez” que aparece aí”.

Outra ação interativa surge quando o personagem MacZee se apresenta relatando o encontro dele com os dois outros personagens, Maggie e Max. Nesse trecho do programa, há a presença de ações narrativas, marcadas por períodos narrativos formados pelo verbo no passado. Para passar de período narrativo à sequência narrativa, era necessário apresentar pelo menos as três macroproposições características dessa sequência, pois, mesmo havendo uma

situação inicial, não há um nó, nem um desenlace. Esse período narrativo tem a função de enredar o usuário-interactante, criando envolvimento com os personagens e o cenário, conforme podemos observar no trecho seguinte: “A minha história começa com um garoto e uma garota como você: um escritor chamado Max e uma artista plástica chamada Maggie (Volta/Para/Segue).

Quando o usuário passa pelas etapas de apresentação, pela história dos personagens ou quando faz um caminho mais curto, ele entra no programa e se depara com uma tela com a indicação “Entre”. Essa orientação é uma ação descritiva para que o usuário não tenha dúvidas sobre o ponto da tela onde deve ser acionada a entrada.

O mesmo não acontece na tela seguinte do programa, nela não há indicação verbal de onde deve ser dado o clique. A leitura possível envolve elementos não-verbais, como, por exemplo, uma porta que além de estar centralizada, já induz o leitor ao acesso. Ao movimentar o cursor do mouse sobre as figuras, aparecerá então um dedo em riste (“mãozinha”) indicativa de link. Essa aparição corresponde a uma ação descritiva, por acionar a macro-operação de actualização de qualificação ou de atribuição de propriedade por indicar “a porta é um link”, “a porta é uma entrada”.

Em grande parte do programa Creative Writer, ocorre a utilização da escrita alfabética para manter a comunicação com o usuário. Além dos links, as seções do *software* são identificadas por meio dos nomes dos andares. As atividades desenvolvidas em algumas dessas seções mantêm uma tentativa de interlocução com o usuário, usando sempre o nome ou um apelido para indagar sobre as atividades a serem desenvolvidas e para direcionar o como fazer “clique para mudar/ digite outro número/ faça as mudanças que quiser”. Há sempre opções que funcionam como perguntas e ações que funcionaram como respostas em um movimento ao mesmo tempo dialogal e descritivo.

Considerações Finais

De acordo com o que expusemos no início deste artigo, determinadas questões estão pendentes dentro da Linguística. Particularmente na Linguística textual, o assunto tipologia textual não goza de unanimidade. As sequências textuais de Adam (2011) são mais opções que temos de um leque variado, que ora difere, ora se aproxima.

Se essa questão que é mais antiga e refere-se aos textos verbais ainda continua sendo explorada, não podemos esperar que já tenham se esgotado o conteúdo sobre os textos

multimodais, principalmente quando esses textos são os multimodais digitais. Entendemos que muito ainda será dito sobre esses textos por conta da complexidade que os envolve.

A análise, apesar de não ser exaustiva, revela que o texto multimodal digital exige maior complementação de ordem inferencial. Isso se dá, principalmente, porque há uma economia de palavras aliadas a uma maior importância icônica, de maneira que todo o processo é direcionado por reconhecimento das sequências de texto para reconstruir o caminho a ser percorrido para uma utilização satisfatória. Nesse caso específico que analisamos, o usuário ora se guia pelo verbal, ora pelo não-verbal e ora pelos dois, concomitantemente.

Observamos que, assim como nos textos escritos, não há a predominância de uma única sequência, elas coexistem. Registramos a não ocorrência de sequências argumentativas nos dois *softwares* analisados, mas não há nada impeditivo a priori, pois é possível perceber que alguns *softwares* emitem opinião sobre as ações dos usuários em forma de um barulhinho, por exemplo, quando a ação é exitosa, o que de modo genérico, seria indício da ocorrência dessa sequência textual.

Percebemos que o software *Quadrinhos Turma da Mônica* contém menos texto e nem sempre o usuário o utiliza. Muitas vezes se guiando somente pelo não verbal, utilizando a lógica das sequências textuais orientadas por um determinado ícone. Há nisso uma semelhança com os softwares como *word*, *excel*, dentre outros.

A contribuição deste artigo está em perceber que as ações desenvolvidas pelo usuário-interactante são novas, que é uma maneira inusitada de leitura, e como não dizer de produção por parte de seus idealizadores, entretanto não são ações aleatórias ou caóticas. Elas têm alguma conexão com o antigo, por isso, da mesma sorte que um gênero discursivo/textual, por mais novo que seja, tem base em um outro mais antigo e, a leitura de um texto multimodal não escapa a isso. As semelhanças entre a forma de acessar esse novo texto, posto pela tecnologia, inevitavelmente, estão ancoradas em velhas bases, do contrário seria impossível o entendimento.

Referências

ADAM, Jean-Michel. *A Linguística textual*. Introdução à análise textual dos discursos. São Paulo: Cortez, 2011.

CAVALO, Guglielmo; CHARTIER, Roger. *História da leitura no mundo ocidental*. São Paulo. Editora Ática, v. 1, 1998.

DUCROT, Oswald. La preuve et le dire. In: ADAM, Jean-Michel. *A Linguística textual*. Introdução à análise textual dos discursos. São Paulo: Cortez, 2011.

ECO, Humberto. *From Internet to Gutenberg*. Disponível em <http://www.inf.ufsc.br/~joao.bosco.mota.alves/FromInternetToGutenberg.pdf> . Acesso em 12/3/2022.

LABOV, Willian. The transformation of experience in narrative syntax. In: Labov (ed). *Language in theinnercity*. Oxford, Basil Blackwell.1977.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela *et al.* *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

SOARES, Magda. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81 p. 143-160, dez. 2002.

WERLICH, Egon. Typologie der texte. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros textuais: o que são e como se constituem?* Recife: 2000. (inédito)

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. *Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Campinas, SP. 2002. Tese de doutorado.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

VIANA, Ana Maria de Amorim; MACEDO, Romana de Fátima. Sequências textuais em texto multimodal digital. **Id on Line Rev. Psic.**, Maio/2022, vol.16, n.60, p. 58-71, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 17/03/2022;

Aceito 27/04/2022;

Publicado em: 30/05/2022.