

A PRESENÇA DO VIRTUAL NO MEIO REAL PATHOS PARADOXAIS NOS EFEITOS DE LEITURA POR MEIO DE SIMULAÇÕES DE HOLOGRAMAS E DE ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL

Jaqueline Fonseca Veiga¹ (UEG)
Luana Alves Luterman² (UEG)

III SIMPEX – Simpósio de Pesquisa e Extensão

Resumo

Esse artigo apresentará resultados parciais que decorrem do plano de pesquisa intitulado *Efeito de realidade na projeção hologramática e no meio virtual: inovações na formação de leitores contemporâneos*, que está vinculado ao projeto de pesquisa *Práticas de leitura contemporâneas em outra dimensão: jogos de verdade na interação tridimensional*. Temos como principal aporte teórico a Análise do Discurso de linha francesa, especialmente os estudos de Foucault (2008), Orlandi (2001), entre outros. Também trabalhamos com os estudos da física, por meio de Lunazzi (2009 e 2015). Desenvolvemos o trabalho por meio de uma pesquisa de campo composta por voluntários, que responderam a um questionário acerca das sensações despertadas quando são submetidos às possibilidades de leitura que simulam a terceira dimensão. A pirâmide holográfica e os óculos de realidade virtual são os suportes por meio do qual são veiculadas as possibilidades de leitura em 3D. Como resultados parciais, apresentamos uma pequena análise de alguns questionários em que notamos pathos paradoxais acerca da inserção da virtualidade na realidade propriamente dita e do deslocamento dos sujeitos para a realidade virtual, que revelam sensações conflituosas, como medo e prazer.

Palavras-chave: Análise do Discurso de linha francesa. Holograma. Realidade Virtual. Hologramas. Óculos de realidade virtual.

Introdução

Na condição de pesquisadoras de iniciação científica em um curso de licenciatura em Letras, acreditamos que é fundamental discutirmos sobre as novas práticas de leitura e trataremos delas a partir de uma pirâmide holográfica e de um estereoscópio de Brewster, popularmente conhecido como óculos de realidade virtual. As condições sócio-históricas

¹ Aluna do 4º ano do curso de Letras e voluntária de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Goiás (UEG), Câmpus Inhumas. E-mail: jaquelinefveiga@outlook.com

² Pós-Doutora e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (Área de concentração: Linguística; Linha de pesquisa: Análise do Discurso) da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás (UFG) e professora da Universidade Estadual de Goiás (UEG – Câmpus Inhumas). Professora do Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Interculturalidades (POSLLI – UEG). E-mail: luanaluterman@yahoo.com.br



1081

contemporâneas promovem uma ordem discursiva permeada por uma cultura iconográfica, que permite o gosto pela leitura, na contemporaneidade, pela abordagem de simulações de hologramas, que se dão por meio de um jogo de luz e de um efeito de profundidade promovidos pelos óculos de realidade virtual.

Este estudo irrompeu de nossas inquietações quanto à inserção da tridimensionalidade na realidade propriamente dita. O 3D é um recurso que tem se tornado amplamente aplicado para atrair a atenção dos leitores e transformar as práticas de leitura contemporâneas de um gesto meramente do olho para um gesto do corpo, o que acarreta impactos diretos nas reações dos leitores. Entretanto, a dedicação a essa temática na área de ciências humanas – a transformação operacional dos protocolos de leitura propiciada pelas novas tecnologias na constituição dos leitores de 3D – ainda é muito reduzida. Encontramos apenas um artigo voltado para a licenciatura (AMON; LUNAZZI, 2009), e, mesmo assim, ele apresenta uma abordagem da Física. Os autores trabalham com a produção de hologramas para ensinar alguns conceitos da Física. A abordagem da pesquisa é voltada para a produção de hologramas por meio de materiais químicos.

Também encontramos um artigo que trata da holopoesia (MARTINS; CAMARGO, 2005), que possui um recorte temático literário. A abordagem é uma tentativa de promover a circulação de poesia por meio de hologramas, mas, há a dúvida por parte de alguns teóricos se isso se trata ou não de leitura e eles preferem usar o termo espectador em vez de leitor. Também encontramos uma entrevista com o físico já mencionado, professor José Joaquim Lunazzi, que tenta aproximar da arte a holografia³.

Diante disso, observamos que a escassez desse tipo de material na Análise do Discurso é muito grande. Não encontramos pesquisas com uma abordagem parecida com a que propomos: o funcionamento de hologramas como possibilidade didático-pedagógica no ensino de Língua Portuguesa. O que propomos é veicular conteúdos nessa mídia, fazer com que conteúdos tradicionais passem a ser difundidos nesse novo formato, mas com metodologias, como a hermenêutica que estimulam a reflexão para a compreensão, por exemplo, sobre as materialidades linguísticas por meio de textos, sem explorar apenas a capacidade mnemônica de nomenclaturas e conceitos da gramática normativa. A Análise do

³ *Holografia e Arte, entrevista ao Prof. Lunazzi na TV Princesa de Campinas*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IrsVvQtwvRg>>.



1082

Discurso nos permite afirmar que essas são novas práticas de leitura, possibilitadas pela ordem histórica contemporânea, que cliva os sujeitos pelas novas tecnologias, como o 3D, e transformam suas relações com os materiais de leitura capazes de atrair leitores em condições sócio-históricas de ordem iconográfica. De acordo com McKenzie (1986, p.20), “Novos leitores criam textos novos, cujas significações dependem diretamente de suas novas formas”. O efeito de realidade propiciado pelo 3D é um mecanismo capaz de aproximar do leitor o conteúdo, de forma que a atração pela leitura provoque um impacto maior que a leitura bidimensional. Dessa forma, buscamos compreender como ocorre a ruptura com a leitura convencional e a (re)significação dela com novos recursos, inclusive de acesso aos conteúdos, por meio da tridimensionalidade, que podem conquistar um público leitor, além de, inclusive, estimular o interesse por leituras de obras previamente publicadas em materialidades linguísticas tradicionais.

O que pretendemos é disseminar conteúdo nos formatos da pirâmide holográfica e dos óculos de realidade virtual, observar a aceitação e as sensações que emergem por meio dessas possibilidades de leitura. Infelizmente, não há muito conteúdo nesses formatos, então, o que propomos é criar o conteúdo para que ele possa ser veiculado. Inicialmente, considerando nossa área de pesquisa, nós não teríamos condições de produzir conteúdo, mas vimos a necessidade disso, já que os vídeos que encontramos são mais pra apreciação do que conteúdos didático-pedagógicos e por isso buscamos técnicas e programas de edição que pudessem nos ajudar na produção do nosso material. Até o momento, conseguimos produzir apenas vídeos para veicular na pirâmide holográfica. O primeiro apresentou dicas de gramática normativa por meio de textos para reflexão sobre o uso adequado de termos em contextos circunstanciais específicos e o segundo foi uma versão resumida da obra *Orgulho e Preconceito*. Pretendemos alcançar técnicas que nos permitam produzir também conteúdos de ensino de língua portuguesa para os óculos de realidade virtual.

Experienciando o 3D

Esse trabalho vem sendo desenvolvido por meio de uma pesquisa de campo em que voluntários são submetidos a essas experiências que simulam o tridimensional. Alguns vídeos foram selecionados para a apreciação nos óculos de realidade virtual e um vídeo foi produzido para ser veiculado na pirâmide



1083

holográfica.

Os vídeos para os óculos eram feitos apenas para o entretenimento. Foram escolhidos vídeos de terror para que as sensações provocadas pela experiência pudessem ser mais intensas. Há uma limitação da visão e da audição exterior ao vídeo, então há uma imersão maior na realidade virtual ou na virtualidade real que possibilita ao leitor maior aproximação na narrativa e de certa forma faça parte dela ou sinta que ela vem ao seu encontro. Por meio do aplicativo *Google Card Board*, também encontramos vídeos que provocam sensações ainda mais reais, mas com temáticas diferentes. Este era o suporte mais ideal para fazermos essas experiências, mas não tivemos acesso a ele durante os testes. Por isso, usamos vídeos do YouTube e um conversor de vídeo que era capaz de converter para o formato ideal de ser veiculado nos óculos. No caso da pirâmide holográfica, apresentamos uma versão resumida do livro *Orgulho e Preconceito* no formato da pirâmide. Pudemos traçar duas hipóteses: a primeira é que temos a possibilidade de atualizar conteúdos tradicionais em novos formatos, e isso atrai o leitor, mas, ao mesmo tempo, pode acontecer em certos casos que o encantamento, o deslumbramento com a novidade de ver uma simulação de holograma, tire o destaque do conteúdo, o leitor pode se distrair com a imagem que salta da tela a ponto de ignorar as outras informações que estão acessíveis a ele.

Para investigar as hipóteses, aplicamos um questionário aos voluntários após sua participação. Além do questionário, também temos dados da observação feita no momento em que os voluntários participavam dessas leituras. O questionário diz respeito às experiências com relação à sensação de inserção na virtualidade: em alguns casos os pesquisados sentem que entram na realidade virtual, em outros casos afirmam que a realidade virtual é que chega até a realidade propriamente dita.

Realizamos as seguintes perguntas:

1. Você sente que entra na realidade virtual ou a realidade virtual se inscreve na realidade propriamente dita? Explique.
2. Você tem a sensação de que faz parte dessa narrativa? Se sim, como?
3. Com relação à pirâmide holográfica, você acha que aquela projeção

te aproxima do mundo virtual ou que o mundo virtual se aproxima da realidade propriamente dita? Ou nenhum dos dois? Explique.

Nesse artigo, trataremos uma possibilidade de análise dos dados de três voluntários. As duas últimas perguntas serão analisadas. Na segunda pergunta, os voluntários responderam da seguinte maneira:

Sem dúvida. É difícil explicar, uma vez que, embora saibamos que é uma situação simulada, ou seja, irreal e criada, sentimos emoção e medo, às vezes até taquicardia. O que faz ficar ainda mais interessante. Portanto, entramos na narrativa a partir do momento que, repito, nosso campo de visão se compromete a ver tudo que ela – realidade virtual – nos dá, assim, somos parte daquela situação ali apresentada aos nossos olhos e sentidos (Voluntário 1).

Nossa, bastante. Quando eu me sinto ameaçada pela situação ali vivenciada, sinto um aperto no peito. Kkkkk. Gostei muito desse seu projeto louco, nunca tinha experimentado nada do tipo, parece mesmo que estou lá vivenciando tudo, quando tiro os óculos dá até um alívio em pensar que não era de verdade, parece que quando estou com ele meu cérebro entende que aquilo é real e eu choro, eu corro, eu falo palavrão, kkkkkk e chego a me sentir mal com a situação (Voluntário 2).

Sim, completamente. Pois o que está sendo mostrado na realidade virtual é algo quase “real”, mas, mesmo sabendo que é outro mundo diferente do nosso, conseguimos interagir e aquilo causa impacto dentro da gente (Voluntário 3).

Nessa segunda questão houve concordância nas respostas dos três voluntários, todos se sentem parte da narrativa, mesmo sabendo que aquela experiência é virtual. O voluntário 1 e o 2 demonstram que a sensação de o corpo ser passivo em relação à plataforma dotada de efeito 3D é desconfortável e, paradoxalmente, prazerosa. “Emoção e medo”, além de “taquicardia”, são *pathos* supostamente negativos evocados pelo 3D, no voluntário 1. Contudo, a inversão de valores aparece quando ele afirma ser essas sensações “o que faz ficar ainda mais interessante”. Essa correlação entre o entretenimento promovido pela imersão na virtualidade (com sensações que parecem negativas) e a entrega do corpo com segurança (a certeza de que se trata de um jogo que parece real, mas não é, e permanece produzindo a sensação de realidade) torna “interessante” o que poderia ser trágico (a real imersão num universo paralelo e real). Uma regularidade é encontrada na materialidade linguística expressa pelo voluntário 2: a “ameaça” das imagens produzidas pelo efeito 3D gera um “aperto no peito. Kkkk.”. Como poderia

um *pathos* negativo suscitar uma risada? O susto, ou o medo, nesse caso, não representam perigo iminente, pois a virtualidade, apesar de ser extremamente semelhante à realidade, ainda se limita ao intangível. Exatamente por não se legitimar como violência palpável, real, o voluntário 2 afirma o seguinte: “Gostei muito desse seu projeto louco”. Afinal, é possível “gostar” da “loucura” quando as sensações são reais, porém a integridade corporal se mantém. Estar ileso após a experiência virtual que remete a aventuras garante o encanto, pois permite, ainda que ilusoriamente, ao corpo, estar em duas situações ao mesmo tempo, a realidade (concreta) e a virtualidade (com efeito de concretude). Orlandi afirma que

A incompletude é característica de todo processo de significação. A relação pensamento/linguagem/mundo permanece aberta, sendo a interpretação função dessa incompletude, incompletude que consideramos como uma qualidade e não um defeito: a falta, como temos dito em abundância, é também o lugar do possível na linguagem (ORLANDI, 2001, p. 19).

O comprometimento, a limitação dos sentidos, especialmente visão e audição, provocam essa sensação de participar da narrativa, mas essa sensação é incompleta, pois a movimentação real não existe, o personagem se movimenta apenas no mundo virtual, mas, mesmo estando imóveis, os informantes têm a sensação de que são parte da narrativa e apresentam diversas reações. Há uma tentativa de fuga: os voluntários gritam, tentam correr e, às vezes, ocorre a fuga da realidade virtual, quando o voluntário tira os óculos, o que mais uma vez mostra a incompletude dessa imersão na virtualidade, pois ao mesmo tempo que se sentem parte da narrativa eles podem sair dela a qualquer momento.

A terceira pergunta, que diz respeito à possibilidade de leitura por meio da pirâmide holográfica, obteve as seguintes respostas:

O mundo virtual se aproxima da realidade. [...] O motivo de tal feito se dá por trazermos a virtualidade até nós, efeito reverso aos óculos, onde entramos, naquela ocasião, no mundo virtual. É como se a pirâmide holográfica fizesse uso de um óculos de realidade “de verdade” (Voluntário 1).

Acredito que a realidade virtual se aproxima da realidade propriamente dita. É como se o vídeo se inserisse em minha realidade, é o contrário do óculos (Voluntário 2).

Em relação à pirâmide holográfica, a projeção me aproxima da realidade virtual, pois ali já está algo mais relacionado ao ser humano e suas invenções para facilitar a nossa vida. É como se fosse uma videoconferência a milhões de quilômetros de distância e nós interagindo



1086

ao mesmo tempo. Só que no caso da pirâmide apenas assistimos. Algo interessante (Voluntário 3).

Nesse caso, nas duas primeiras respostas há a impressão de que a virtualidade se aproxima da realidade e na terceira resposta ocorre o contrário, o leitor sente que se aproxima mais da virtualidade. Os voluntários 1 e 2 são tomados pela sensação de imersão da realidade virtual na realidade propriamente dita. Já o voluntário 3 apresenta uma reação reversa: o fato de a imagem vir à tona sobre a tela do celular faz com que o leitor se veja em uma realidade diferente, a interação com o virtual mais próximo do real ocasiona essa aproximação ambígua, com fronteira difusa, desterritorializada, difícil de delinear. De qualquer forma, há a sensação de projeção de todos os informantes na realidade virtual. Orlandi atesta que

No funcionamento da linguagem o sujeito é constituído por gestos de interpretação que concernem sua posição. O sujeito *é* a interpretação. Fazendo significar, ele significa. É pela interpretação que o sujeito se submete à ideologia, ao efeito da literalidade, à ilusão do conteúdo, à construção da evidência dos sentidos, à impressão do sentido já-lá. A ideologia se caracteriza assim pela fixação de um conteúdo, pela impressão do sentido literal, pelo apagamento da materialidade da linguagem e da história, pela estruturação ideológica da subjetividade (ORLANDI, 2001, p. 22).

Esses gestos de interpretação apresentados pelos voluntários são definidos a partir da memória discursiva, que “trata de acontecimentos exteriores e anteriores ao texto, e de uma interdiscursividade, refletindo materialidades que intervêm na sua construção” (FERNANDES, 2008, p. 49). Pressupõe-se que essas interpretações se devam a experiências anteriores já enunciadas, como a imagem de projeções holográficas em filmes, vídeos, enfim, imagens que retornam por meio da memória discursiva quando o leitor se depara com a simulação de holograma. A forma como os voluntários interpretam relaciona-se tanto com a memória discursiva, que faz parte de um arquivo, arcabouço cultural histórico, dado a priori, quanto também com imagens internas, frutos de experiências individuais. Elas também influenciam nos diversos modos de leitura da imagem projetada na pirâmide holográfica. No caso do terceiro voluntário, há uma comparação da simulação de holograma com uma videoconferência, e isso está atrelado às imagens internas dele, que participa do cotidiano acadêmico e já vivenciou a experiência de aprendizagem por meio da videoconferência. Isso fez com que as sensações fossem diferentes dos demais. Isso pode ser percebido por meio da



1087

noção de intericonicidade que Courtine define da seguinte forma:

A noção de intericonicidade é assim uma noção complexa, porque ela supõe a relação entre imagens externas, mas também entre imagens internas, as imagens da rememoração, as imagens das impressões visuais armazenadas pelo indivíduo. Não há imagem que não faça ressurgir em nós outras imagens, quer essas imagens tenham sido já vistas ou simplesmente imaginadas. É isso que me parece essencial, porque coloca a questão do corpo no próprio centro da análise (COURTINE, 2011, p. 169).

O voluntário 3 faz relações entre a imagem externa da simulação de holograma com imagens internas, quando diz que “É como se fosse uma videoconferência a milhões de quilômetros de distância”. Isso faz com que ele se projete de maneira mais próxima da realidade virtual, nesse caso, a partir do que já considerou como possibilidade empírica, vivenciada. Já nos dois primeiros depoimentos, talvez a associação tenha sido feita com um holograma, que se insere na realidade propriamente dita e, por isso, a simulação de holograma possa causar a mesma sensação.

Com relação à pirâmide holográfica, também foi possível notar que o conteúdo às vezes ficou em segundo plano. O interesse que acontece em torno da imagem que “salta” da tela do celular ou do computador por vezes se mostrou maior que o interesse no conteúdo em si, mas essa empolgação ocorre como com qualquer novidade, depois de entender um pouco do funcionamento, do suporte, do formato do vídeo, o foco volta a ser o conteúdo. De fato, numa condição sócio-histórica que venera as imagens, as que se destacam em 3D adquirem um status de espetáculo ainda mais evidente.

Pudemos notar também um grande desejo de consumo desse tipo de leitura, assim que terminavam de ler um vídeo, muitos voluntários demonstravam interesse em outros, queriam mais e melhores, pois a ordem histórica atual interpela os sujeitos para que haja um consumismo excessivo do visual que, muitas vezes, é passional, mecânico e até involuntário, imperceptível. Todo esse material imagético com o qual nos deparamos se tornam novas possibilidades de leitura. Como afirma Orlandi (2001) “a leitura aparece não mais como simples decodificação, mas como a construção de um dispositivo teórico. A ciência também passa a pensar (construir) seus arquivos, suas maneiras de ler.” A gradação do protocolo de leitura específico – com decodificação marcada de cima para baixo, da esquerda para a direita



1088

– para o mecanismo dinâmico de leitura, em que o leitor escolhe e é interpelado por imagens que vêm à tona para interação, como se fossem reais, transforma a relação entre o leitor e a obra. Assim, também são outros os conteúdos, porque dependem dos mecanismos de circulação, da subjetividade do leitor, dos modos de narrar e da linguagem aplicada.

Foucault (2008) reitera que “um enunciado é sempre um acontecimento que nem a língua nem o sentido podem esgotar inteiramente”. Por isso, nós apresentamos dois novos modos de ler, pelos hologramas e pelos óculos de realidade virtual. Todos os voluntários tiveram acesso ao mesmo conteúdo e as interpretações foram diferentes acerca dessa experiência tridimensional, mas todas apresentam a regularidade da experiência com a realidade virtual que acontece de maneiras diferentes.

Considerações finais

Os recursos de leitura apresentados, tanto os óculos de realidade virtual quanto a pirâmide holográfica, e o conteúdo veiculado, vídeos e simulações de hologramas, estimulam uma leitura que rompe com os padrões convencionais. Essa leitura, assim como a leitura bidimensional, possibilita várias maneiras de interpretação. Entretanto, os recursos visuais, auditivos, a movimentação, meios utilizados nesses suportes, contribuem para maiores possibilidades de interpretação, o que faz irromper perspectivas diferentes a partir de um mesmo experimento. O que acontece não é exatamente diferenças na interpretação do conteúdo, que já aconteciam nas leituras convencionais, e sim nas sensações que se tem ao vivenciar a experiência tridimensional. Curcino diz que

Nossa sociedade se caracterizaria pela acentuação significativa da exploração de uma sintaxe mista, multimodal, cujos efeitos de sentido são produzidos graças à homologia discursiva estabelecida entre essas diferentes formas de linguagem empregadas na produção de um texto. O olhar linearizado, que percorre a escrita em linhas horizontais dispostas na folha ou na tela do computador, lê numa ordem diferente daquela do olhar pluridimensional que apreende a imagem (CURCINO, 2011, p. 190).

A leitura por meio desses formatos em 3D traz uma possibilidade maior de interpretações por meio do visual, do auditivo, os efeitos de sentido que essas possibilidades de leitura trazem, muito maiores e mais plurais.



1089

Segundo Luteran (2012),

Um mesmo objeto de análise comporta vários temas. Por isso, não há fixação de um discurso numa mesma trama de enunciados, como uma regularidade ou uma sistematização que engessa as materialidades discursivas e não permite suas inscrições em outras relações enunciativas: a unidade discursiva está dispersa, porque os discursos são heterogêneos, mas encontra regularidade, quando é descrita por meio de relações entre eles (LUTERMAN, 2012, p. 54, 55).

Pudemos observar em nossa análise um suporte que contempla vários temas, uma variedade de textos imagéticos, possibilidades maiores de imersão dos sujeitos observados no texto e imersão dos textos na realidade dos sujeitos, tudo isso tendo por base a memória interna e as reações orgânicas de cada voluntário, o que permitiu interpretações diferentes, não apenas restritas à observação trivialmente distante, pertencente à convenção bidimensional, mas associações diferentes, desejos variados de consumo dessas mídias, mas sempre irrompendo da mesma regularidade discursiva que é o estranhamento provocado pelo efeito de pertencimento ao 3D, acompanhado pelas sinestésias singulares a cada corpo que experimenta a narrativa, e a presença da virtualidade que parece real, porém, é ausência, pois permanece como mimesis da realidade. Daí o paradoxo entre pavor e prazer, que se imbricam nas regularidades enunciativas dos informantes. Afinal, a sobreposição de outra realidade na realidade propriamente dita é uma miragem, uma fantasia que se aproxima com destreza da realidade e se apropria dela para causar dor e satisfação, contradição partícipe da condição humana – e também desumana, se assim pode ser a realidade virtual.

Referências

COURTINE, J. J. **Discurso e imagens para uma arqueologia do imaginário**. In: SARGENTINI, V. M.; CURCINO, L.; PIOVEZANI FILHO, C. (orgs). Discurso, semiologia e história. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

CURCINO, L. **Os sentidos do olhar: o leitor e a escrita da mídia nas sociedades democráticas**. In: SARGENTINI, V. M.; CURCINO, L.; PIOVEZANI FILHO, C. (orgs). Discurso, semiologia e história. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.



1090

"Holografia e Arte", entrevista ao Prof. Lunazzi na TV Princesa de Campinas. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IrsVvQtwvRg>>. Acesso em 05 nov. 2016.

LUNAZZI, José Joaquim; AMON, Maria Clara Igrejas. **Introduzindo holografia a estudantes e professores do ensino médio**. Laboratório de Óptica, Instituto de Física Gleb Wataghin, Universidade de Campinas – UNICAMP, Campinas, SP, 2009. Disponível em: <http://www.cienciamao.usp.br/dados/snef/_introduzindoholografiaae.trabalho.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2017.

LUTERMAN, Luana Alves. **A inscrição dos corpos em uma outra dimensão: Interatividade em vídeo games**. REVELLI – Revista de Educação, Linguagem e Literatura da UEG-Inhumas. V. 4, n.1 – março de 2012 – p. 48-70. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/viewFile/2902/1851>> Acesso em: 22 fev. 2017.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso e Texto: formação e circulação dos sentidos**. Campinas, SP: Pontes, 2001.

MARTINS, Patrícia Ferreira da Silva; CAMARGO, Goiandira de Fátima Ortiz de. **O ver poético**: Arnaldo Antunes e Eduardo Kac. Trabalho apresentado no VI Colóquio de Pesquisa e Extensão da Faculdade de Letras da UFG, realizado em Goiânia, de 16 a 18 de março de 2005. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/sig/article/download/3738/3493>>. Acesso em: 16 jan. 2017.

MCKENZIE, D. F. **Bibliography and the sociology of texts**. Londres: The British Library, 1986.