

TRIADES

2

Transversalidade | Design | Linguagens

Projeto Incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio

Carlos Klimick, Univ. Estácio de Sá de Juiz de Fora
Eliane Bettocchi, UFJF | Rian Rezende, PUC-Rio

2

RESUMO

Este artigo apresenta uma síntese conceitual e metodológica resultante de experimentos que culminaram no Projeto Incorporais e seus desdobramentos futuros. Incorporais é uma plataforma lúdica, multidisciplinar e multimidiática que dá suporte à aplicação das TNI (Técnicas para Narrativas Interativas) como interface didática, que são um método para uso de histórias interativas como RPG (Role-playing Game) para a construção de conhecimento e competências por meio da participação e coautoria. Os participantes constroem coletiva e cooperativamente a narrativa devendo incorporar suas produções aos suportes. Para nortear e estimular esse processo propomos o Design Poético, um método para uma configuração de objetos que promova uma refiguração dos sujeitos e de seus contextos.

Palavras-chave

Design; história interativa; educação.

ABSTRACT

This article presents a conceptual and methodological synthesis based on experiments that culminated in the Incorporeal Project, and its future developments. Incorporeal is a ludic multidisciplinary multimedia platform that supports the application of TIN (Techniques for Interactive Stories) as a didactic interface. TIN is a method to use interactive stories such as RPG (Role-Playing Game) to build knowledge and competencies through participation and co-authoring. The participants collectively and cooperatively build the narrative and must incorporate their own productions into the supports. To guide and stimulate this process we propose the Poetic Design as a method configuration of objects that promote a refiguration of the subject and his/her context.

Keywords

Design; interactive story; education.

Introdução

O Projeto Incorporais é uma plataforma multimídia para produzir e veicular histórias interativas para articular conhecimentos de forma interdisciplinar que resultem em produção crítica e criativa, contribuindo para a construção de competências. Consiste de Técnicas Narrativas Interativas (TNI), inspiradas em Role-Playing Games (RPG), associadas ao Design Poético, método projetual em que a configuração de objetos, no seu sentido mais amplo, traz uma refiguração do sujeito.

A idéia original do projeto surgiu a partir da observação de que, como forma de narrativa hipermediática interativa, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) atuam como “links” de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc (BETTOCCHI & KLIMICK, 2003).

Em 2008 realizamos oficinas de TNI para professores em colégio de Ensino Médio no Rio de Janeiro que tiveram excelente aceitação, porém sugeriram um redesenho do sistema de regras da TNI e da estrutura das oficinas, justificando, em 2010, a organização da plataforma no Kit Incorporais para ser distribuído aos professores e às bibliotecas escolares, para facilitar o entendimento e a autonomia na aplicação.

Neste artigo, detalharemos os experimentos de 2008 e 2010, que foram os pontos de partida para a consolidação conceitual do Projeto Incorporais, a qual será assunto de um próximo artigo.

Conceitos

Incorporais é um projeto por ser um ponto de partida em que os autores são apenas os primeiros a lançarem para diante, convidando aqueles que fruírem a obra a também participarem tornando-se coautores ao modificá-la e ampliá-la. Ou seja, é um plano que só se realiza com a participação coletiva, que implica uma coautoria na construção tanto das histórias de RPG quanto de seus suportes.

O termo “jogo”, no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, narrador e “jogadores” cooperam entre si em vez de competir, por isso o termo “jogo” é questionado por muitos profissionais de RPG em relação à sua prática. Lembremos que, assim como “jeu”, o verbo “play” tem entre seus significados “jogar”, “interpretar” e “brincar”, permitindo um “jogo de sentido” de difícil tradução para o português. Podemos então entender o RPG como um “jogo de construção de narrativas”, entendendo narrativa no sentido proposto por Paul Ricoeur (1983) dentro da sua análise da Poética de Aristóteles: a narrativa é o “o quê” da atividade mimética, da imitação criativa da ação.

O RPG é uma forma de narrativa que pressupõe múltiplas produções a partir do que foi narrado. Roland Barthes (1977) observa que a narrativa atua como o encontro lúdico de diversos saberes em sua fruição, facilitando, via mathesis (vários saberes se entrelaçando), a concretização de um trabalho multidisciplinar ou interdisciplinar, e via mimesis (representação do real), o acionamento de fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional, não necessariamente prazerosa). Em Incorporais, o potencial pedagógico do poder da narrativa de mobilizar diferentes produções a partir dela refere-se à multiplicidade de conhecimentos e habilidades que os participantes precisam mobilizar para resolver os desafios narrativos das atividades lúdicas e para materializar tais soluções de modo a incorporá-las aos diferentes suportes da plataforma, promovendo o que Edgar Morin (2006) chama de Transdisciplinaridade.

As narrativas nas sessões de RPG de mesa são de caráter oral,

valendo-se muitas vezes de recursos de outras linguagens tais como imagens, música incidental, miniaturas etc. A narrativa criada e expressa nas linguagens e discursos durante a interpretação das personagens pelos participantes normalmente se perde. A proposta em Incorporais é que a produção dos participantes ganhe materialidade, passando a fazer parte do suporte que apóia a narratividade. Esse ato de “tornar parte de”, de incorporar, é que caracteriza a coautoria, a participação como autor daquele que começou como receptor.

Essa “incorporação” acontece na plataforma, termo aqui aplicado como metáfora tanto para sistema operacional de informática quanto para base de lançamento, implicando abertura para intervenções dos participantes e consequente interatividade. Nela se ancoram os suportes onde os conceitos se materializam e da qual os participantes tornam parte aquilo que registram e produzem. Compõe-se, portanto dos suportes impresso e digital, podendo incluir elementos do próprio ambiente onde as histórias são narradas. Essa plataforma é, portanto, uma obra aberta, em eterno processo, cuja materialidade só existe se houver interatividade, aqui entendida como um tipo de interação em que é solicitada uma criação por parte do sujeito, uma autoria baseada na autonomia, criatividade e imprevisibilidade (MACHADO, 1997).

A fim de respeitar e potencializar as especificidades de conteúdos e produções, a plataforma oferece também múltiplas possibilidades de mídias (midia, meio de comunicação) para veiculação, que se interconectam e se expandem. No contexto da Teoria da Comunicação, um meio de comunicação dispõe de linguagem ou sistema simbólico (códigos e repertórios), tecnologia (veículo, canal e suporte material) e modos de recepção (condições de fruição). Qualquer mudança em um destes três elementos é suficiente para diferenciar um meio de comunicação de outro, em razão das diferenças identificadas no impacto no meio social.

A plataforma Incorporais é composta de vários meios de comunicação que expressam os mesmos conceitos, cada qual com suas particularidades de linguagem e tecnologia, mas partilhando do mesmo modo de recepção: a hipertextualidade, onde “Hiper” (Hyper), quer dizer, segundo Theodor Nelson (In: WANDELLI,

2003:39), “além de”, “que se expande”. O signo de pontuação mais característico do hipertexto é o link (elo), o ponto de intersecção entre os “nós” textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais.

Os elementos dos suportes hipertextuais da plataforma, ou hipersuportes, são projetados para atuarem como links que podem ou não ser abertos pelos receptores, funcionando como entradas para a obra, a partir das quais, estes receptores produzirão seus próprios elementos, passando à condição de interatores (MURRAY, 2000), e, uma vez incorporando-os, a de co-autores.

Aplicação das Técnicas para Narrativas Interativas (TNI)

Em 2008 a plataforma Incorporais foi experimentada por meio de uma oficina de capacitação com docentes do Ensino Médio do Colégio Estadual Vicente Januzzi, no Rio de Janeiro, para que pudessem aplicá-la com seus alunos. A partir de entrevistas prévias com os docentes, tomamos por base um dos temas do programa Parâmetros Curriculares Nacionais do Brasil e uma obra da literatura brasileira para se criar o cenário das narrativas. As oficinas de qualificação incluíram aulas teóricas, sessões de TNI, avaliação da produção dos docentes e acompanhamento dos projetos que realizaram com os alunos.

As TNI são utilizadas como método didático para construção de conhecimentos e competências (KLIMICK, 2007), aqui entendidas como operações mentais que articulam e mobilizam as habilidades e os conhecimentos, de acordo com o comportamento e a atitude do sujeito em uma dada situação (PERRENOUD, 1999). Ao estimular a co-autoria, a TNI mobiliza a articulação de conhecimentos e competências pré-existentes pelos participantes para a produção, favorecendo a construção de novos conhecimentos e competências e o comprometimento de todos com o projeto, em um círculo virtuoso (NEVES, 2005).

Este processo visa estimular uma postura autônoma e crítica dos participantes, respeitando seus desejos e mobilizando-os para

atitudes de transformação de suas realidades pessoal e social. Ao estimular uma produção voluntária, podendo solicitar uma obrigatória conforme o objetivo didático pretendido, Incorporais visa criar as condições para a construção de conhecimentos e não sua simples transferência (FREIRE, 1996). Por isso a ênfase na produção a partir de, em vez de apenas sobre o que foi vivenciado nas narrativas.

Na primeira sessão da oficina são discutidos os seguintes tópicos:

- ▶ apresentação da proposta da TNI;
- ▶ casos específicos de aplicação desta TNI;
- ▶ explanação sobre o design do suporte impresso e sua importância no processo de jogo;
- ▶ explanação sobre os projetos dos participantes;
- ▶ escolha dos cenários a serem jogados;
- ▶ distribuição dos livros e criação de personagens pelos participantes.

Nas sessões seguintes procede-se à vivência da história via RPG. O processo de criação dos participantes é trabalhado pela perspectiva do processo mimético em três fases postulado por Paul Ricoeur, em que na Mimese 1 (M1) temos a prefiguração dos elementos, na M2 a configuração da narrativa e na M3 a refiguração do sujeito (RICOEUR, 1983). Antes da sessão de RPG, os elementos do cenário apresentados aos jogadores, as personagens por eles criadas e o enredo básico trazido pelo narrador, fazem parte da M1. A narrativa criada oralmente com as interações da sessão propriamente configura a M2. Após a sessão de RPG, a sensação das vivências obtidas, as memórias compartilhadas e as anotações realizadas são o momento de M3. A partir daí os participantes revivem o processo mimético em nova etapa onde a M3 pós-sessão de RPG torna-se parte da M1 a partir da qual farão suas criações (M2) que serão incorporadas aos suportes refigurando-os (M3).

Apesar das dificuldades enfrentadas, os professores conseguiram realizar alguns projetos com seus alunos, desde uma sessão de RPG

de mesa para trabalhar conceitos de História e Geografia Social, a formas intermediárias de narrativas participativas para estimular a produção crítica e criativa em Português escrito e oral. Dos 58 alunos entrevistados, apenas um não gostou da experiência. Além disso, os alunos mostraram o desejo de repetirem a TNI e que a experiência fosse expandida para outras disciplinas.

Ao serem indagados sobre quais diferenças a atividade apresentou sobre os outros exercícios, os alunos ficaram bastante divididos, mas apontaram somente características positivas, o que era esperado visto tamanho nível de aprovação da TNI junto a eles. Abaixo apresentamos um quadro-resumo.

Quais seriam as diferenças em relação a outros exercícios mais comuns para a matéria?

Maior participação (e integração) da turma	16
Facilita a compreensão da matéria	12
Mais divertido	11
Estimula a criatividade	09
Possibilidade de interagir na história	05
Estimula a pensar	05

Perguntados sobre se as atividades de TNI tinham contribuído, atrapalhado ou sido irrelevantes para a compreensão da matéria a que elas se relacionavam a grande maioria dos entrevistados (95%) declarou que o exercício de histórias interativas facilitou bastante a compreensão da matéria. Nenhum dos alunos disse que a atividade atrapalhou a compreensão do conteúdo. É interessante observar que “facilitar a compreensão do assunto” foi a segunda característica especial apontada (de forma espontânea) pelos alunos na questão 3 do questionário. Cruzando as informações dessas duas questões, parece que as histórias interativas possuem potencial como agente facilitador na compreensão do conteúdo.

Os alunos também foram solicitados a apresentar sugestões para futuras atividades de TNI e muitos propuseram que as

atividades de histórias interativas fossem realizadas em outras matérias. Segundo eles, seria interessante realizar atividades desse tipo nas disciplinas de exatas, em especial a Matemática. Esse dado parece demonstrar certa carência de atividades lúdico-educativas em diversas áreas de conhecimento. Apresentamos um quadro-resumo das respostas dos alunos abaixo:

Você tem alguma sugestão para outras atividades e exercícios?

Sim, realizar essa atividade em outras matérias.	27
Sim, repetir a atividade.	15
Sim, realizar atividades com jogos (diversos)	06
Sim, realizar mais trabalhos em equipe.	01
Não	06
Não, mas gostaria de repetir a atividade.	03

Desenvolvimento do Kit Incorporais via Design Poético

Os resultados, ainda que tenham obtido excelente aceitação pelos alunos, levaram a um redesenho do sistema de regras da TNI e da estrutura das oficinas para facilitar sua utilização pelos docentes. Dentro dessa perspectiva foi realizado o segundo experimento em 2010, que consistiu da organização da TNI e do Design Poético no Kit Incorporais, composto de hiperlivros impressos, DVDs com entrevistas, CDs com os arquivos para impressão e plataforma Moodle, para ser distribuído aos professores e às bibliotecas escolares, de modo a facilitar o entendimento e a autonomia na aplicação.

Todo o material do Kit foi projetado segundo as etapas do Design Poético, (BETTOCCHI, 2008), cujo ponto de partida é a definição de Design segundo o enfoque humanístico, uma atividade de projeção de expressões estéticas e funcionais para finalidades diversas, enfatizando as etapas de conceituação e as relações de significação da linguagem visual. Para Gustavo Bomfim (1999), o Design como atividade de configuração de objetos e de sistemas

de informação “[...] tem assim natureza essencialmente especular, quer como anúncio, quer como denúncia” (BOMFIM, 1999: 150-151). Nosso foco recai sobre a capacidade de denúncia do Design, que se aproxima do que se entende pelo dito “fazer poético”. Atualmente, a poiesis não é só um “fazer”; é, antes, uma “intenção”, daí seu uso para as formas de expressão artísticas contemporâneas: a intenção de oferecer novas possibilidades de construção de significados pelos sujeitos fruidores, levando a uma refiguração destes sujeitos e de seus contextos.

O processo se dá em duas etapas:

1. Produção de material sobre a narrativa vivenciada na TNI sob a forma de exercícios práticos que se constituem nas etapas gerais de um Projeto.

- ▶ **CONCEITUAÇÃO:** sobre o quê será e para quê/quem servirá o projeto, realizando uma delimitação do tema (assunto, finalidade, receptores).
- ▶ **LEVANTAMENTO:** quais serão as referências do projeto por meio de pesquisa de similares, coleta de dados pertinentes ao tema e pesquisa de premissas teórico-práticas.
- ▶ **CONCEPÇÃO:** como realizar o trabalho por meio de escolha dos elementos das linguagens que comporão o objeto a ser construído; pesquisa e escolha de suportes de veiculação deste objeto; pesquisa e escolha de técnicas e materiais artísticos e/ou não artísticos condizentes com os suportes escolhidos.
- ▶ **JUSTIFICATIVA:** por quê se fez o projeto deste modo, embasando-se em experimentação - se for o caso - do objeto desenvolvido com os receptores definidos na Conceituação e descrevendo todas as etapas no relatório final.

2. Hipersuportes:

Inserção do material produzido na plataforma, com devida autorização dos participantes, digitalizado e exposto no site, funcionando como ampliação e suplementação da ambientação do RPG. Havendo concordância dos participantes, o material produzido pode ainda se constituir em material impresso, sendo incorporado ao hiperlivro inicial, que será distribuído para os próximos participantes.

Assim como o processo de criação dos participantes da TNI, também o processo de criação dos hipersuportes é trabalhado pela perspectiva do processo mimético de Ricoeur (1983), em que na M1 temos a prefiguração dos elementos, por exemplo, da Linguagem Visual, as imagens-link construídas por tradução intersemiótica, segundo Julio Plaza (1987), que expõem suas referências, ao invés de escondê-las, de modo que abrir uma imagem-link estimule o aprofundamento em vez da superficialidade. As imagens-link estão presentes na configuração dos hipersuportes, a M2, diagramados de modo a convidar os participantes a nela inserirem suas próprias criações, por meio de um projeto gráfico que busca a evidenciar a transversalidade de um tema. Assim, os suportes onde se materializam essas relações deverão também ser configurados de modo a convidar os receptores a nela inserirem suas próprias criações, por meio de um projeto gráfico que busque evidenciar a transversalidade do tema. Deste modo, os elementos das linguagens deverão apontar para além, instigando o leitor a produzir não sobre o, mas a partir do conteúdo, caracterizando a M3, ou seja, a fruição interativa do objeto que promove a refiguração do sujeito fruidor.

O Kit Incorporais consiste efetivamente de:

- ▶ RPGs impressos Brasil Barroco e Muiraquitã: a Sobrevivência das Lendas.
- ▶ Livro do Mestre, consistindo de capacitação em TNI com informações detalhadas e relatos de experiências realizadas; aventura-solo baseada em conto de Machado de Assis; breve descrição dos RPGs; e sugestões de como utilizá-los em sala de aula.
- ▶ DVD contendo versões dos livros de RPG e do Mestre em PDF para imprimir, com instruções de montagem e entrevistas relativas ao projeto anterior;
- ▶ Suporte digital virtual de apoio ao professor, contendo uma plataforma Moodle para ser utilizada como sala de aula virtual, assim como os blogs dos RPGs, para publicação virtual de material produzido durante as aulas.

Os conteúdos podem ser utilizados pelos docentes para trabalhar leitura, escrita, Literatura, dentre outras disciplinas, além de temas transversais como meio-ambiente e ética. Ao vivenciar

as narrativas, os alunos terão maior facilidade de apreender seus contextos históricos, as questões do autor, permitindo o entrelaçamento de diferentes disciplinas através das situações apresentadas. Ao longo da narrativa, conceitos de História, Literatura, Geografia, Matemática, Biologia, Ética, Meio ambiente, dentre outros podem entrar em cena. O material traz sugestões para os docentes nesse sentido, estimulando que eles criem seus próprios exercícios.

Os materiais didáticos produzidos para o kit apresentam dois sistemas de regras, um básico e mais intuitivo para os docentes iniciantes em TNI, e um sistema avançado que permite a construção de personagens e situações narrativas mais elaboradas. Assim, os professores ficam à vontade para seguir o percurso que julgarem mais adequado para seu contexto, podendo convidar alunos para serem narradores de outros grupos de alunos.

Os recursos do DVD permitem observar uma atividade de TNI na prática e o ambiente virtual faz com que as dúvidas dos docentes sejam sanadas rapidamente, estimulando que eles criem suas próprias atividades, como aconteceu com outros recursos e formas narrativas nas experiências do TV Escola já mencionadas e que levaram a Pedagogia da Autoria.

A nossa meta é que esse material didático auxilie a desenvolver nos participantes a reflexão crítica sobre o tema, a criatividade e a autonomia para a solução dos desafios, a responsabilidade ética através da relação de causalidade narrativa (atos e suas conseqüências) e a capacidade de utilizar a TNI, permitindo-lhes criar histórias interativas para desenvolver nos seus alunos as características citadas anteriormente e qualificar outros colegas no uso da TNI. A divulgação do material produzido busca desenvolver a auto-estima, a noção de autoria e a capacidade de produção de conhecimento.

Contribuições e Desdobramentos

Em virtude dos resultados obtidos nos experimentos, destacamos o potencial pedagógico dos aspectos inter-, trans- e multidisciplinar, lúdico e interativo do Projeto Incorporais, que, por

isso oferece as seguintes contribuições:

Interação Social:

A construção coletiva de histórias nas sessões de TNI demanda a cooperação e não a competição entre os participantes para superar os desafios propostos pelo Narrador. Além disso, é uma construção calcada no diálogo e troca de idéias, desenvolvendo habilidades de comunicação.

Inclusão Social:

Prevendo a utilização de suporte impresso, de forma paralela ao digital, minimiza-se o custo e as necessidades de infra-estrutura. O material digital dá suporte aos docentes e permite a utilização de dinâmicas com os alunos nos laboratórios de informática das escolas.

Efeito Multiplicador:

O Livro do Mestre possui, além dos textos explanatórios, uma progressão de aplicação prática, indo de simples aventuras-solo, que podem ser distribuídas aos alunos, aos cenários de RPG propriamente ditos. As seções seguintes encorajam a autonomia ao estimular a criação pelos docentes de suas próprias aplicações, adaptando-as às necessidades de diferentes grupos. O sítio virtual do projeto garante um canal de comunicação para sanar dúvidas e um espaço para divulgação das produções dos participantes, tornando-as acessíveis para aplicação direta ou como exemplos para outros interessados.

Nos tempos atuais a capacidade de escrever sobre, demonstrando que aprendeu o conteúdo é passo necessário, mas condição insuficiente para o desenvolvimento. É preciso também criar a partir de, tornar-se autor(a), dando um passo à frente. É neste paradigma que o Projeto Incorporais visa apresentar uma contribuição para as questões da aprendizagem, design e arte.

Como desdobramentos do Projeto, destacamos o projeto de pesquisa Hiperambiente (2011-2012), em fase de finalização no Instituto de Artes e Design da UFJF, no qual buscamos desenvolver

os suportes presenciais da plataforma ao mesmo tempo em que questionamos os espaços tradicionais de aprendizagem e de fruição estética; e o Programa de Iniciação à Docência (PIBID), na mesma instituição, a se iniciar no segundo semestre de 2012, no qual licenciandos de Artes, Pedagogia e áreas afins e professores supervisores de duas escolas públicas de Juiz de Fora vivenciarão, entre outras atividades, sessões de TNI e Design Poético para desenvolver um cenário e seus suportes sobre arte contemporânea para a plataforma, o qual será posteriormente aplicado aos estudantes das escolas.

Referências

BARTHES, Roland. Aula. Tradução e Posfácio: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

BETTOCCHI, Eliane. Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação. In: Anais do 8o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: AEND-Brasil, 2008.

_____; KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In: II Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia. Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2003.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais. In: COUTO, Rita Maria de Souza & Jefferson, Alfredo O. (org). Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KLIMICK, Carlos. TNI (Técnicas para Narrativas Interativas). In: Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. v. 33, n.3, set./dez. 2007.

MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade.

In: Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.

MORIN, Edgar. In: Coleção Grandes Educadores. Apresentação Edgard de Assis Carvalho e participação especial de Edgar Morin. São Paulo: Paulus, ATTA Mídia e Educação, 2006.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. New York: Free Press, 2000.

NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. In: Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005, pp. 19-27.

PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. Tradução: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PLAZA, Júlio. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.

RICOEUR, Paul. Temps et Récit, Tome I. Paris: Editions du Seuil, 1983.

WANDELLI, Raquel. Leituras do hipertexto: viagem ao Dicionário Kazar. Florianópolis: Editora da UFSC; São Paulo: Imprensa Oficial, 2003.