

Cultura digital: novos letramentos em textos remixados de narrativa transmídia no ensino transgressivo de Língua Portuguesa

Digital culture: new literacies in remixed transmedia narrative texts in transgressive Portuguese Language teaching

Thiago Santos  

thiagosantos.37@outlook.com

Universidade Federal do Piauí, Piauí, Brasil

Naziozênio Antonio Lacerda  

nlacerda@ufpi.edu.br

Universidade Federal do Piauí, Piauí, Brasil

Resumo

Esta pesquisa enquadra-se no campo da Linguística Aplicada e tem como objetivo investigar os novos letramentos em textos remixados de narrativa transmídia no ensino de Língua Portuguesa em uma visão transgressiva no contexto da cultura digital. A pesquisa tem embasamento teórico em Jenkins (2006), Jenks (2003), Lankshear e Knobel (2011), Pennycook (2006), Rojo e Moura (2019) e Tavares e Cruz (2016). Na metodologia, adota-se uma abordagem qualitativa, caracterizando-se como descritiva, documental e aplicada, para estudo de um corpus constituído por três mídias: álbum musical, filme documentário e postagens em rede social do universo transmídia “AmarElo”, de autoria do cantor e compositor Emicida. Os resultados da análise da narrativa transmídia mostram as seguintes operações de remixagem: remix, sampling, video mashup e motion graphics. Conclui-se que os novos letramentos em textos remixados da narrativa transmídia podem ser trabalhados no ensino transgressivo de Língua Portuguesa, contribuindo para a participação dos alunos em uma nova mentalidade na cultura digital.

Palavras-chave: Novos Letramentos; Narrativa Transmídia; Remix; Ensino Transgressivo de Língua Portuguesa.

Abstract

This research falls within the field of Applied Linguistics and aims to investigate the new literacies in remixed transmedia narrative texts in Portuguese Language teaching from a transgressive viewpoint in the context of digital culture. The research has a theoretical basis in Jenkins (2006), Lankshear and Knobel (2011), Rojo and Moura (2019) and Tavares and Cruz (2016). The methodology adopts a qualitative approach, characterized as descriptive, documentary and applied, to study a corpus consisting of three media: musical album, documentary film and



10.23925/2318-7115.2024v45i1e64526



social network posts from the transmedia universe "AmarElo", authored by singer-songwriter Emicida. The results of the analysis of the transmedia narrative show the following remixing operations: remix, sampling, video mashup and motion graphics. It is concluded that the new literacies in remixed transmedia narrative texts can be worked in the transgressive Portuguese Language teaching, contributing to students' participation in a new mindset in digital culture.

Keywords: New Literacies; Transmedia Narrative; Remix; Transgressive Portuguese Language Teaching.

1. Introdução

A educação do século XXI encontra o desafio de acompanhar a exponencial evolução tecnológica e informacional do seu tempo, que tem como resultado não só o surgimento de diversos contextos sociais em espaços não físicos, mas também a interatividade entre plataformas e conteúdos das mídias digitais que os constituem. Os textos remixados nas narrativas transmídia são produtos dessa convergência e alimentam a necessidade de se trabalharem os novos letramentos nas escolas. O ensino da língua materna, especificamente, assume um importante papel na integração dos alunos a esses novos mecanismos de comunicação e de criação de significados.

A remixagem, como parte dessas novas práticas, é um método de criação que mescla variadas linguagens e diferentes mídias, originando um novo produto. O consumidor pode se tornar também produtor de conteúdo, ganhando protagonismo nesse cenário e tendo as redes sociais como potentes canais de divulgação, como observam Tavares e Cruz (2016). Esse protagonismo coincide com os objetivos a serem buscados no ensino contemporâneo dos alunos, que não devem mais ficar restritos a uma aprendizagem passiva. Por isso, os novos letramentos das narrativas transmídia são pertinentes no processo educativo atual, ao apresentarem textos remixados com uma riqueza de contribuições pedagógicas.

A respeito dos elementos da temática abordada, estudos anteriores foram desenvolvidos por pesquisadores que se tornaram referências na recente área. Sobre cultura digital e narrativas transmídia, destaca-se Henry Jenkins, com a obra *Cultura da Convergência*, de 2006. Partindo, mais especificamente, para os novos letramentos e a abordagem do *remix*, Knobel e Lankshear contribuíram com "*The New Literacies Sampler*", de 2007, e com "*Remix: la Nueva Escritura Popular*", de 2011.

Visto que não se constatou a existência de pesquisas prévias sobre a temática que abordem os textos remixados em narrativas transmídia na perspectiva dos novos letramentos,

esta pesquisa adentra um campo de investigação ainda não explorado pela comunidade acadêmica, reforçando a sua originalidade ao situar a discussão levantada dentro do processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa, que por muito tempo foi limitada a um modelo de transmissão de regras da gramática normativa e agora precisa se atualizar para desenvolver nos estudantes as competências descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em sintonia com a relevância do uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).

Justifica-se a pesquisa pela importância que os novos letramentos no ensino de Língua Portuguesa adquirem em face da presença cada vez mais constante dos textos remixados de narrativas transmídia na cultura digital que permeia a vida dos alunos, proporcionando-lhes uma participação ativa e crítica, no sentido de uma prática pós-moderna transformadora (Pennycook, 2006), em seus variados contextos. A partir disso, surgem as problematizações: Como são constituídos os textos remixados de uma narrativa transmídia? Quais as contribuições dos textos remixados ao ensino transgressivo de Língua Portuguesa?

A fim de responder a esses questionamentos, a pesquisa tem como objetivo geral investigar os novos letramentos em textos remixados de narrativa transmídia no ensino de Língua Portuguesa em uma visão transgressiva no contexto da cultura digital. Para alcançar o objetivo geral, são estabelecidos os seguintes objetivos específicos: i) identificar operações de remixagens em textos de narrativa transmídia no ensino de Língua Portuguesa; ii) descrever as remixagens identificadas em textos de narrativa transmídia nas múltiplas plataformas; e iii) analisar a contribuição de novos letramentos em textos remixados de narrativa transmídia no ensino transgressivo de Língua Portuguesa.

A pesquisa embasa-se teoricamente em autores como Jenkins (2006), Jenks (2003), Lankshear e Knobel (2011), Nogueira (2022), Pennycook (2006), Rojo e Moura (2019) e Tavares e Cruz (2016), entre outros.

2. A cultura digital: novas tecnologias, novas práticas sociais

Em virtude da complexidade que representa, o termo “cultura” é passível de múltiplas definições. Entre elas, Martins (2018, p. 52) apresenta a atribuída por Passiani e Arruda (2017): “a cultura refere-se aos elementos simbólicos da vida social, ou seja, a um conjunto de representações, valores morais e ideais que institui e organiza a sociedade”. Assim, para aquele

autor, esse conceito integra um rol de “diferentes tentativas [...] de se explicar as práticas sociais humanas” (Martins, 2018, p. 52).

Essas práticas sociais, ao longo do tempo, demonstram uma dinâmica de retroalimentação entre elementos culturais e tecnológicos, pois à medida que o surgimento de novas tecnologias proporciona novas práticas à humanidade, o desejo humano de aperfeiçoar essas práticas motiva o desenvolvimento de novas tecnologias. Sobre isso, baseado em Williams (1975), Bortolazzo (2016, p. 143) reforça que “[...] as tecnologias não podem estar apartadas das questões práticas; elas emergem do próprio agenciamento e das intenções humanas. E tais intenções surgem para atender desejos e interesses históricos e culturalmente específicos”.

O potencial de interatividade amplia-se com as redes sem fio e a portabilidade cada vez maior que as novas tecnologias da informação e comunicação (TDIC) adquirem neste milênio, em que ocorre a disseminação de aparelhos como *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, permitindo a interação dos usuários não só de qualquer lugar como também a qualquer momento. É a abertura do caminho para a era dos mensageiros instantâneos, das redes sociais e das videoconferências, grandes símbolos da chamada cultura digital.

A comunicação dominada pelas tecnologias digitais tornou possível a emergência da expressão Cultura Digital, porque se trata de algo que nos envolve como a atmosfera, algo no qual participamos como produtores, consumidores, disseminadores e que, por isso, tem integrado a vida cotidiana, invadido as casas e interferido nas relações que estabelecemos com o mundo, tanto material quanto simbólico, que nos rodeia (Bortolazzo, 2016, p. 148).

A cultura digital é entendida por Martins (2018, p. 54) como “um conjunto de práticas sociais que acontecem de forma singular no espaço social digital”, as quais, conforme o autor, seriam: práticas informacionais, que dão forma, mixam e remixam elementos no mundo digital e produzem mapas de navegação por meio de objetos conectados em hipertextos, produzindo a cultura do hiperlink; práticas comunicacionais, que fazem circular os conteúdos entre as conexões da rede e trazem as novas dinâmicas de caráter imediato das conversações, constituindo a cultura da mensagem instantânea; práticas relacionais, que estabelecem interações sociais próprias do meio virtual e têm as linhas do tempo nas redes sociais como um dos meios mais expressivos de observação, constatando-se a cultura da *timeline*; e as práticas curatoriais, que conduzem consciente ou inconscientemente à filtragem do conteúdo que chega ao usuário, correspondendo a uma cultura do algoritmo.

Para o desenvolvimento de tais práticas, uma nova maneira de relação com o texto estabelece-se no meio digital. As transformações no processo comunicacional deixaram de lado a simplificação das figuras estáticas de um emissor, uma mensagem e um receptor, tornando-se dinâmico nas interações, em que todos podem ser produtores e divulgadores de conteúdos, cuja linguagem se apresenta multimodal. De acordo com Pereira (2017), percebe-se dentro desse processo o conceito de “ciberalfabetização”, em que as novas experiências culturais com suporte nas TDIC constituem uma forma inédita de educação. Logo, torna-se essencial considerar o fator digital entre os novos letramentos a serem desenvolvidos nas escolas contemporâneas, como será discutido adiante.

3. Novos letramentos: a nova mentalidade na era digital

Os novos letramentos surgiram depois dos multiletramentos e são uma corrente teórica criada por Lankshear e Knobel (2007) em uma abordagem sociocultural. Na visão desses autores, os novos letramentos abrangem as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), um novo *ethos* e uma nova mentalidade.

Lankshear e Knobel (2007) distinguem duas categorias de novos letramentos: os casos periféricos de novos letramentos (em inglês, *peripheral cases of new literacies*) e os casos paradigmáticos de novos letramentos (em inglês, *paradigm cases of new literacies*).

Os casos periféricos de novos letramentos situam-se num novo *ethos*, que leva a uma nova mentalidade, mas não têm relação com as novas tecnologias, mostrando que se um letramento não se situar em um novo *ethos* não pode ser considerado novo letramento. Por sua vez, os casos paradigmáticos de novos letramentos têm relação com as novas tecnologias digitais (digitalidade) e situam-se em um novo *ethos*, que gera uma nova mentalidade, e constituem o foco dos próprios criadores da teoria. Dizendo de outro modo, nos casos paradigmáticas há a união de novas habilidades técnicas, advindas do uso massivo das TDIC, com um novo *ethos*, que traz uma natureza mais interativa e com normas menos fixas em comparação aos letramentos tradicionais.

Para Lankshear e Knobel (2007), um novo *ethos* consiste em uma nova ética, uma nova maneira de agir e de pensar, criando uma nova mentalidade para lidar com os discursos veiculados na sociedade contemporânea. O espaço propulsor dessa nova mentalidade é a *Web 2.0*, a qual

é definida por uma visão de mundo “pós-industrial” focada muito mais em “serviços” e “capacitação” do que na produção e venda de artefatos materiais para consumo privado. A produção é baseada em “alavancagem”, “participação coletiva”, “colaboração” e conhecimento e inteligência distribuídos, muito mais do que na fabricação de produtos acabados por indivíduos designados e equipes de trabalho que operam em zonas de produção oficiais e/ou com base em conhecimento e inteligência concentrados dentro de um ambiente físico compartilhado (Lankshear; Knobel, 2007, p.17).

Grande parte das práticas sociais contemporâneas é resultante de transformações tecnológicas e da mentalidade coletiva concomitantes. Dentro desse novo *ethos*, Rojo e Moura (2019) destacam o caráter colaborativo dos novos letramentos, menos dependente de licenças de direitos autorais para criação e publicação de conteúdos, propiciando a proliferação de textos e discursos em novas configurações, como o hipertexto, a multimídia e a hiperfídia. Segundo os autores, “os novos letramentos maximizam relações, diálogos, redes e dispersões, são o espaço da livre informação e inauguram uma cultura do *remix* e da hibridação” (Rojo; Moura, 2019, p. 26).

Nos últimos anos, tal fenômeno passou a ter presença nos documentos normativos que regem a educação brasileira, levando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a apresentar como uma das competências gerais da educação básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

Costa (2021) observa que essa inclusão das práticas da cultura digital na BNCC ganha mais destaque ainda na disciplina de Língua Portuguesa para a etapa do ensino médio, pois, segundo a autora, nessa fase já se espera que os jovens tenham o domínio dos mais variados gêneros textuais que surgem e circulam no mundo virtual, em distintas mídias e linguagens. Assim, podem participar crítica e colaborativamente não só na recepção, mas também na produção de conteúdos e, conseqüentemente, de sentidos, integrando-se às práticas regidas pelos novos letramentos na cultura digital.

É evidente a necessidade de a escola discutir e atualizar o currículo na tentativa de acompanhar essas novas transformações em relação às novas práticas de linguagem. A BNCC, além de considerar o texto escrito/impresso, reconhece a importância de se contemplar, no ambiente escolar, os novos letramentos, sobretudo os digitais (Costa, 2021, p. 50).

Para que toda a gama desses novos letramentos seja contemplada no ambiente educacional, é necessário que a escola possua uma estrutura física e técnica para o

desenvolvimento do letramento digital, com as tecnologias disponíveis e acessíveis aos alunos. Também se mostra essencial uma formação docente que prepare o professor para inseri-las em suas metodologias. Como enfatiza Galvão (2015), a mudança na forma de aprender na era digital induz a outra na forma de ensinar, com as várias opções para a construção do conhecimento que as TDIC tornam possíveis aos estudantes.

4. Narrativas transmídias, remix e ensino transgressivo de Língua Portuguesa

Quando se fala em “mídia”, há três maneiras de interpretação possíveis para o termo a se levar em conta, segundo Rojo e Moura (2019): a primeira traz uma maior expressão etimológica da palavra, que tem origem da forma latina *media*, plural de *medium*, aqui no sentido dos meios ou instrumentos pelo qual algo se materializa e é veiculado; a segunda refere-se ao próprio produto que é gerado e transmitido por esses dispositivos; e a terceira diz respeito aos veículos de comunicação que fazem esses produtos circularem.

As mídias se diversificam e evoluem ao longo das gerações de tecnologias comunicacionais e atualmente estariam na quinta geração definida por Santaella (2007 *apud* Rojo; Moura, 2019), que nomeia as cinco da seguinte maneira:

- a. Tecnologias do reprodutível: as tecnologias eletromecânicas, como a fotografia e o cinema;
- b. Tecnologias da difusão: as tecnologias eletroeletrônicas, que, convivendo com as anteriores, têm o poder de difusão em massa;
- c. Tecnologias do disponível: mídias de pequeno porte, atendem as demandas individuais, geralmente por meio da gravação e reprodução, como o VHS e o DVD.
- d. Tecnologias do acesso: união dos computadores e seus *softwares* com a conectividade da internet;
- e. Tecnologias da conexão contínua: as tecnologias móveis, como os *smartphones*, que permitem a interação de qualquer lugar a qualquer tempo.

A era digital veio possibilitar a junção de vários tipos de linguagem, como textos escritos e imagens, em uma mesma tela, caracterizando o fenômeno da multimídia. Para além disso, o hipertexto permite a conexão e navegação entre telas com conteúdos multimodais, constituindo

o que se chama de hipermídia. Vídeos, músicas e textos verbais combinam-se em uma mesma plataforma que pode estar na mão do consumidor em qualquer lugar. Assim, chegamos ao que Jenkins (2018) denomina cultura da convergência.

A convergência, de acordo com o autor, é a interação que passou a ocorrer entre as antigas e novas mídias, principalmente devido à difusão e à evolução das TDIC. Com as práticas cada vez mais interativas da cultura digital, os usuários das novas tecnologias ganham protagonismo com a possibilidade de não ser apenas consumidor de conteúdo, como nas mídias tradicionais em tempos atrás, mas também de manipular o conteúdo e mesclá-lo a outros de mídias e/ou linguagens diferentes, originando um produto remixado e, assim, tornando-se também um produtor.

A esse novo modo de relação entre as mídias, que com suas criações amplia os discursos em gêneros híbridos, como observa Rojo e Moura (2019), é dado o nome de “transmídia”. Identificadas por Jenkins (2008) em franquias do início dos anos 2000, como em “Matrix”, as narrativas transmídia são definidas pelo autor da seguinte forma:

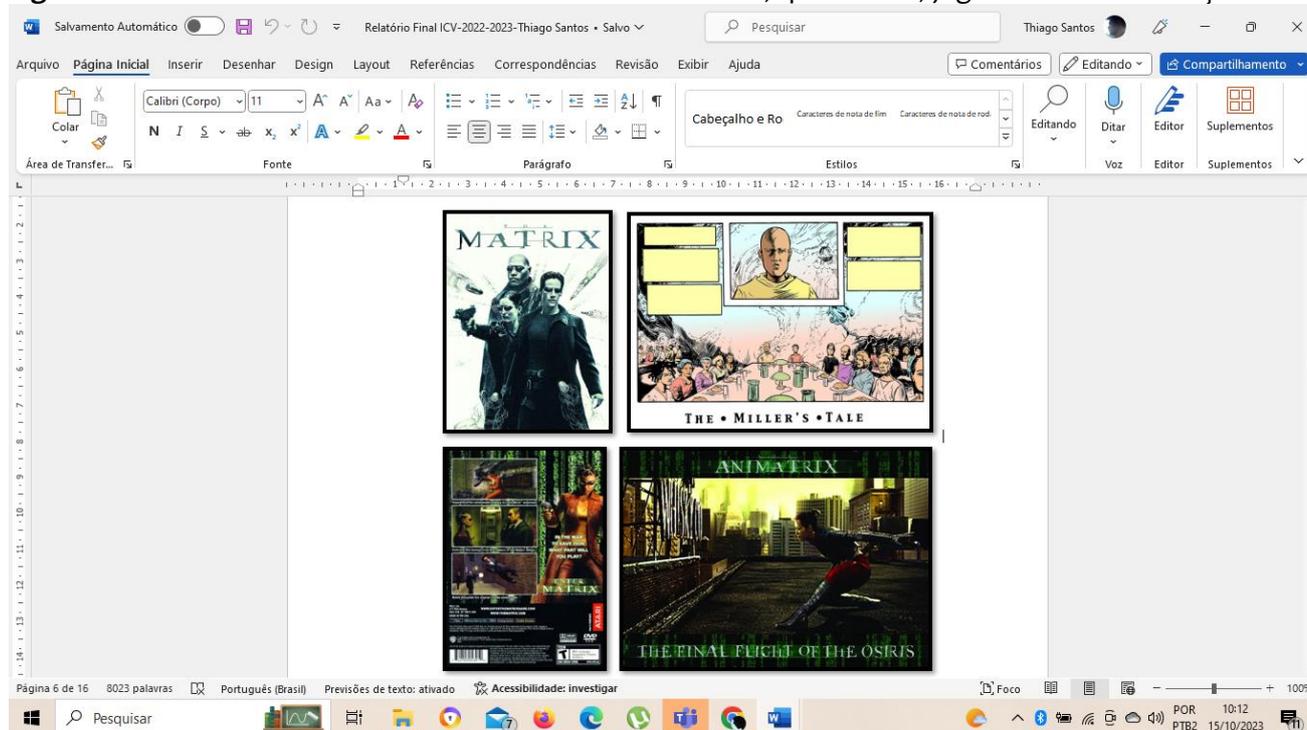
Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (Jenkins, 2008, p. 139-140).

De acordo a citação do autor, para que se configure uma narrativa transmídia, cada mídia, por suas particularidades, deve operar com um conteúdo diferenciado pertencente e agregador ao universo da história, mas que não dependa de outros para oferecer uma experiência completa aos consumidores. A franquia *Matrix*, para a qual Jenkins (2008) dedicou um capítulo de *A Cultura da Convergência*, ilustra bem o fenômeno transmidiático, pois foram lançados, além dos populares filmes no cinema, histórias em quadrinhos, jogos e animações (Figura 1) que ampliaram o universo narrativo, apresentando múltiplas possibilidades de explorá-lo, sem que fosse preciso ter acesso a todas elas ou seguir uma ordem.

Mais de vinte anos após o primeiro filme de *Matrix*, as possibilidades da transmídia se amplificaram, devido à evolução tecnológica nessas duas últimas décadas, com o surgimento de novas plataformas digitais e a robusta cultura das redes sociais, as quais se tornaram pontos-chave

nas estratégias de comunicação ao contarem com a participação colaborativa da audiência na viralização de conteúdos, como pontua Gosciola (2014).

Figura 1. Universo Matrix em diversas mídias: filme *live action*, quadrinhos, jogo e curta de animação.



Fonte: Montada pelos autores, com imagens do site Matrix Wiki.

Dois exemplos mais recente desse fenômeno podem ser citados: o primeiro é o da série “Wandinha”, de 2022, lançada na plataforma de *streaming* Netflix, que por meio de um perfil “bot” no Twitter sempre aparecia com postagens de *gifs* da personagem título emitindo suas frases de efeito quando era mencionado por outros perfis de fãs da série; o segundo, que aparece na mesma plataforma em formato de documentário e também envolve as redes sociais no seu universo transmídia, é o projeto “AmarElo”, do cantor e compositor brasileiro Emicida, que teve início em 2019 com o lançamento de um álbum musical. Braga (2020, p. 3) descreve como ocorre essa transmídiação da narrativa:

Emicida dispara a mensagem utilizando a potencialidade de meios diferentes. Na sequência, conta com a interação do público para fazer com que as narrativas continuem em expansão. Assim ele cria um sistema que também se retroalimenta de conteúdo. Espalha a palavra mesmo. Para fazer isso é preciso ter muito domínio da narrativa que constrói. Basta analisar a trajetória do projeto que podemos perceber que nada foi aleatório.

A intensa interatividade proporcionada pela cultura digital em vigor permite não só uma maior gama de experiências dos consumidores com os universos narrativos, como também a possibilidade de contribuir para o desenrolar das histórias, tornando-os um pouco autores em uma ação colaborativa, como observa Gosciola (2014). Até meados do século passado, as mídias tradicionais, com suas limitações tecnológicas à época, veiculavam conteúdos que chegavam ao público para um consumo totalmente passivo. Esse tipo de cultura é denominado por Lessig (2008) como *Read-Only* (RO), em analogia aos arquivos de computador que permitem apenas leitura, ou seja, não há a possibilidade de acrescentar, retirar ou manipular informações, apenas visualizá-las e/ou ouvi-las. Segundo o autor, esse tipo de conteúdo é caracterizado por um consumo com início, meio e fim bem definidos, sendo deixado de lado quando finalizado.

De acordo com Knobel e Lankshear (2011), as primeiras manifestações de uma cultura *Read/Write* (RW), ou seja, “leitura e escrita/gravação”, ainda na analogia de Lessig (2008), foram percebidas com maior expressão no meio musical, com cortes e mesclagens de diferentes canções gravadas para criar som que é novo, mas que, simultaneamente, traz essas referências aos originais, atingindo seu pico na década de 1990 em gêneros como o *hip hop* e o *house*, chegando inclusive ao *rock*. Tem-se aí, portanto, a prática definida como “remixar”, que “envolve pegar artefatos culturais, combiná-los e manipulá-los em novas misturas e produtos criativos” (Knobel; Lankshear, 2011, p. 105). Nesse processo, o ato de cortar/copiar para depois colar parte de um produto a outro é definido como *sampling*, de acordo com Navas (2012), o qual defende que, apesar de o termo ter sido inicialmente empregado apenas no âmbito fonográfico dos *DJs*, pode ser estendido atualmente para *samples* em outras linguagens e mídias.

Entre o fim do século XX e o início do século XXI, as novas tecnologias de informação e comunicação estendem e popularizam a cultura RW para outras mídias, reconfigurando as práticas sociais para o que Lemos (2005) denomina “ciber-cultura-remix”. Segundo o autor, os processos de remixagem serão regidos por três leis fundadoras da cibercultura: “a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais” (Lemos, 2005, p. 1). Ou seja, o conteúdo poderá ter contribuições e reformulações de qualquer pessoa que o receba inicialmente como consumidora, tornando-se, assim, também uma autora entre as várias possíveis que estão interligadas e interagindo no ambiente digital através das mesmas práticas, resultando em novos produtos em que dialogam uma multiplicidade de linguagens e mídias.

Os remixes de hoje trazem todo tipo de conteúdo digital (áudio, visual, textual, imagem estática, animação etc.) para criar seus próprios artefatos culturais, com práticas como o photoshop; criação de vídeos, trailers de filmes ou vídeos de anime; e escrita de fanfics. Basta visitar o YouTube para ver como o remix cultural popular está difundido e descobrir a grande variedade de práticas de remix nas quais milhões de pessoas participam e interagem todos os dias (Knobel; Lankshear, 2011, p. 105).

As matérias-primas dos produtos remixados são, dessa forma, provenientes não do meio natural, mas do cultural. Isso acaba levando a uma situação apontada por Knobel e Lankshear (2011): a discussão sobre direitos autorais que a prática do *remix* tem alimentado, havendo uma tensão entre os que querem se expressar livremente em suas criações baseadas em recursos disponibilizados nos meios compartilhados e aqueles que querem manter o controle sobre o uso de seus produtos culturais. Sobre isso, Lessig (2008) defende que, como um ato imprescindível de criatividade RW, os *remixes* não prejudicam o mercado das criações originais, pois são complementares, e não competitivos.

A popularização ascendente das narrativas transmídia é um sinal de que a experiência com uma obra não é diminuída por haver outras derivadas suas em diferentes plataformas e linguagens, sujeitas a diversas formas de apropriação pelos consumidores. De acordo com Tavares e Cruz (2016):

[...] o remix vem sendo o método mais presente na produção de narrativas na cultura digital, e para isso são empregados dois modos básicos de montagem: a sequenciação ou intercalação e a sobreposição ou composição. A sequenciação (intercalação) corresponde ao encadeamento de determinados segmentos (recortes de vídeos, imagens), respeitando-se ou não a sequência em que apareciam nas obras-fonte, enquanto que a sobreposição (composição) corresponde à associação de diferentes camadas ou faixas de áudio simultâneas que passam a constituir uma unidade.

A partir dessas operações do *remix*, também surge o conceito de “*mashup*”, que Sonvilla-Weiss (2010) compreende como a reunião de elementos de diferentes fontes, mantendo suas formas e conteúdos originais e reorganizando-se para a formulação de uma nova ideia em outro contexto. Esse fenômeno pode ser observado em qualquer mídia, desde os produtos musicais até os *videos mashups*, que dão origem a novos gêneros, como os *found footages*, os *fan vids*, os *political remixes* e os *Anime Music Videos (AMV)*, como exemplificam Rojo e Moura (2019). Além de formas e conteúdos, ocorrem remixagens de técnicas, como as de composição e de animação que dão origem aos *motion graphics*, um dinamismo que evidencia, segundo os mesmos autores, as transformações no processo de produção e edição de imagens, o qual passa a ser em camadas,

que mais precisamente, como bem explica Manovich (2006, p. 7): “combina os resultados das operações específicas de diferentes programas de software que foram originalmente criados para imitar o trabalho com diferentes meios físicos”.

Observa-se, de acordo com essa citação de Manovich, que essas técnicas de remixagem continuam a ser utilizadas em relação aos seus meios originais, porém, agora, também podem ser utilizadas como parte do fluxo de trabalho em qualquer processo de concepção.

Nogueira (2022) afirma que as operações de remixagem são de grande relevância para as práticas letradas dos estudantes na atualidade, pois

o remix implica um enfoque crítico pelo fato de causar uma reconceitualização e um retrabalho de seus materiais constituintes e vai além da crítica ao deslocar a ênfase do consumo para a produção, oferecendo autonomia aos estudantes para apresentarem seus pontos de vista sobre um determinado assunto. (Nogueira, 2022, p. 148).

Observa-se que esse enfoque crítico possibilitado pelo remix contribui para uma visão transgressiva no ensino de Língua Portuguesa. Todavia, Jenks (2003) alerta que a transgressão deve ser separada da desordem ou do caos, pois, muitas vezes, pode ficar implícita a noção de que uma ordem está sendo transgredida.

A esse respeito, Jervis (1999) esclarece que a transgressão é reflexiva, sendo diferente de uma oposição ou de uma reversão, e que não há subversão, porém é um fenômeno que envolve hibridação, mistura de categorias e questionamento dos limites que separam essas categorias.

Aqui neste trabalho, adota-se uma abordagem relacionada à Linguística Aplicada Transgressiva (Pennycook, 2006) que, em síntese, compreende uma transgressão reflexiva e crítica, que propõe questionamentos dos limites que separam a disciplinaridade, as teorias científicas e as fronteiras do pensamento, mas que também produz outros modos de pensar.

Tendo isso em vista, a BNCC pretende que, além do simples uso passivo da língua e das linguagens em geral, o aluno possa ser um *designer*, ou seja, “alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos” (Brasil, 2018, p. 140) ao interagir com os textos, além de “fazer circular, interpretar, responder e construir sobre outras, novas mensagens no interior das redes digitais” (Nogueira, 2022, p. 140).

Com esse propósito, o ensino de Língua Portuguesa nas escolas deve contemplar, cada vez mais em mundo regido pela cultura digital, o trabalho com análise e produção de textos que apresentem essas operações de remixagem características das práticas dos novos letramentos, podendo recorrer às narrativas transmídia, por serem fontes ricas desse tipo de material.

5. Metodologia da pesquisa

A pesquisa realizada utiliza uma abordagem do tipo qualitativa, gerando dados textuais multimodais de um *corpus* para a análise detalhada do fenômeno em estudo. Quanto a seu objetivo, a pesquisa é descritiva, buscando apresentar as características desse fenômeno. Com relação aos procedimentos técnicos adotados, a pesquisa é documental, pois recorre a materiais primários como filme, músicas e postagens de redes sociais em que o fenômeno ocorre, a fim de analisá-lo. E, finalmente, ela é também aplicada, por sua finalidade de trazer conhecimentos que possam ser utilizados em práticas reais do ensino de língua portuguesa em uma visão transgressiva.

5.1. Corpus da pesquisa

O material escolhido faz parte da narrativa transmídia “AmarElo”, projeto idealizado e lançado pelo *rapper*, cantor e compositor Emicida, que, a partir do álbum musical de 2019, é expandido para postagens nas redes sociais, podcasts, shows, coleção de moda e um filme documentário em *streaming*. Para isso, há uma riqueza de textos multimodais utilizados e remixados, sejam de uma mesma mídia ou de mídias distintas, que constituem o objeto desta pesquisa.

Os dados para análise foram retirados dos textos multimodais remixados presentes em três formas midiáticas da narrativa:

- textos sonoros e verbais orais da música “AmarElo” do álbum homônimo de Emicida no *Spotify*;
- textos visuais, sonoros e verbais orais e escritos do filme documentário “Emicida: AmarElo – É Tudo Pra Ontem” na *Netflix*;
- textos visuais, sonoros e verbais orais e escritos de uma série de postagens marcadas com a hashtag “#AmarEloPrisma” no perfil do *Instagram* de Emicida.

5.2. Procedimentos de análise adotados

Para chegar aos resultados, a pesquisa constituiu-se de cinco etapas:

- I. Primeira etapa - Revisão da literatura, através de livros e artigos científicos, para conferir um embasamento teórico.

- II. Segunda etapa - Escolha da narrativa transmídia nas mídias que constituem o *corpus*.
- III. Terceira etapa - Observação e registro da ocorrência de textos remixados em cada mídia.
- IV. Quarta etapa - Seleção de *remixes* para análise de aspectos da hibridação de linguagens que constituem práticas dos novos letramentos.
- V. Quinta etapa - Discussão dos resultados da análise de como esses aspectos podem ser trabalhados no ensino transgressivo de Língua Portuguesa.

Na análise dos textos da narrativa transmídia, observaram-se, em cada uma das mídias, as situações em que houve remixagem, seja entre produtos da mesma linguagem, entre linguagens distintas ou entre diferentes técnicas de produção de conteúdo. Assim, buscou-se selecionar determinadas práticas da cultura digital que resultam de novos letramentos, como *remix*, *sampling*, produção de *videos mashups* e de *motion graphics*.

Com o registro dos dados, procurou-se analisar que tipo de efeitos linguísticos e estéticos eles provocam na narrativa, para que pudesse ser discutido como esses novos letramentos podem ser trabalhados em uma visão transgressiva no ensino de Língua Portuguesa e de acordo com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

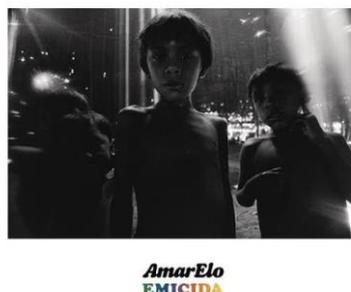
6. Análise das mídias selecionadas

Para selecionar e registrar as práticas que resultam em novos letramentos na remixagem dos textos da narrativa transmídia, cada uma das três mídias que a compõe (álbum musical, filme e postagens em rede social) foi analisada individualmente, levando em consideração as respectivas linguagens.

O primeiro produto lançado entre as três mídias analisadas do universo narrativo de Emicida foi o álbum musical “AmarElo”, de 2019 (Figura 2). Dentre as suas 11 faixas musicais, selecionou-se, para a análise da remixagem, a que leva o mesmo nome do álbum.

Observa-se no processo de composição da música “AmarElo”, faixa 10 do álbum, a prática do *sampling*, com a retirada de trechos da canção “Sujeito de Sorte”, do cantor Belchior – “cortar/copiar” –, a fim de introduzi-los na gravação original de Emicida com suas parcerias – “colar”. Assim, com essa mesclagem, ocorre o *remix* na música, cujo efeito linguístico remete a um diálogo em várias perspectivas, entre letras, sons e gêneros musicais (MPB e *rap*).

Figura 2. Capa do álbum musical “AmarElo”.

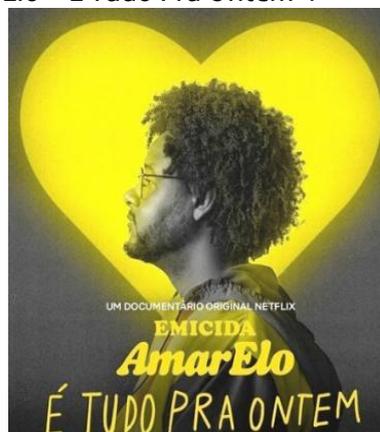


Fonte: AmarElo (Álbum) (2023).

No documentário “Emicida: AmarElo – É Tudo Pra Ontem”, de 2020 (Figura 3), há a inserção – “colar” – de um recorte (*sample*) de uma cena de outro filme: “Orfeu Negro”, de 1959. Além da simples referência, a prática do *remix* identificada promove uma interação entre os dois produtos na narrativa, de modo que, no fim da cena, fica apenas o áudio do filme original com a continuidade visual preenchida por imagens do próprio documentário. Nessa mesclagem, que não descaracteriza as fontes originais, apenas as contextualiza em outra ideia, identifica-se a produção de um *video mashup*.

Além disso, ao longo de todo o filme, em sete sequências distintas, figuras estáticas entram em movimento devido ao *remix* de composição e animação das imagens, por vezes com a presença também de textos verbais. Assim, identifica-se a ocorrência da produção de *motion graphics*, utilizados no documentário para resgatar, ilustrar e explicar fatos históricos e biográficos que se conectam à narrativa.

Figura 3. Banner do filme “Emicida: AmarElo – É Tudo Pra Ontem”.



Fonte: Emicida: AmarElo – É Tudo Pra Ontem (2023).

Para lançar os quatro movimentos da hashtag “#AmarEloPrisma”, Emicida (2020) traz em seu perfil no *Instagram*, entre outras publicações, vídeos com imagens e textos verbais gráficos dinâmicos, que ilustram e legendam, respectivamente, as propostas que o cantor apresenta oralmente para cada um deles, que podem ser observados na Figura 4. Verifica-se aí, mais uma vez, um investimento na produção dos *motion graphics*, com a prática do *remix* de técnicas na produção em camadas.

Figura 4. Postagens em rede social com a hashtag “#AmarEloPrisma”.



Fonte: Emicida (2020).

A análise das mídias em apreço revela que não se trata de uma subversão, mas acontece hibridação, como explica Jervis (1999). Ocorre a transgressão dos limites entre as fronteiras do conhecimento e, sobretudo, do pensamento, o que está de acordo com a visão de Pennycook (2006).

7. Resultados e discussão

Apresentam-se os resultados das análises no Quadro 1, em que constam as práticas de remixagem identificadas nos textos de cada mídia da narrativa transmídia “AmarElo”, que trazem novos letramentos passíveis de serem trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa.

Quadro 1. Novos letramentos observados em textos remixados da narrativa transmídia “AmarElo”.

MÍDIA ANALISADA	PRÁTICAS DE REMIXAGEM			
	Remix	Sampling	Video mashup	Motion graphics
Álbum musical	X	X		
Filme documentário	X	X	X	X
Postagens em rede social	X			X

Fonte: Autores.

Observa-se que as práticas de remixagem da narrativa transmídia envolvem várias modalidades de linguagem: verbal, sonora e imagética, como atestam Knobel e Lankshear (2011) sobre esse fenômeno na atualidade.

A técnica do *remix* se afirmou como a mais utilizada na narrativa, constando nas três mídias analisadas, a exemplo do que Tavares e Cruz (2016) relatam sobre sua presença majoritária na cultura digital, por meio da sequenciação e sobreposição de conteúdos que se unificam e geram novos produtos.

Tanto no álbum musical quanto no filme documentário, constatou-se a prática do cortar e colar conteúdos de outras fontes, que constitui o *sampling*, ilustrando a visão de Navas (2012) sobre sua expansão do meio fonográfico para outras mídias e modalidades, como no âmbito do audiovisual.

Ainda no filme, com a verificação da produção de *video mashup*, percebeu-se que, em consonância com o conceito de Sonvilla-Weiss (2010), a mesclagem manteve as formas e os conteúdos dos produtos originais na formulação de uma nova ideia.

Nas duas mídias que apresentam imagens como uma de suas modalidades textuais (o filme e as postagens em rede social), observou-se a mistura de técnicas de composição e animação, retomando Manovich (2006), com a utilização de *motion graphics* para ilustrar explicações ou mensagens verbalizadas.

Percebe-se, então, que as formas de expressão utilizadas pela narrativa transmídia com os processos de remixagem realizados produzem em seus textos efeitos de sentido diversos que levam aos alunos esses novos letramentos de uma nova mentalidade na cultura digital, que podem ser trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa, de uma forma crítica e problematizadora (Pennycook, 2006), tanto na análise linguística e semiótica quanto na produção de gêneros em que sejam aplicados.

No trabalho dos textos remixados da narrativa transmídia, podem ser levados em consideração os descritores da Matriz de Referência de Língua Portuguesa do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (Saeb), que são baseados nas habilidades da BNCC. A título de ilustração, podem-se citar os seguintes descritores para o 9º ano do ensino fundamental (BRASIL, 2020, p. 6-7), relacionados ao suporte e ao gênero na compreensão do texto, com os respectivos exemplos no material analisado:

- D5 – “Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.)”: as *motion graphics* observadas trazem tanto o texto verbal quanto as imagens em movimento como recursos gráficos na produção de sentidos a serem interpretados pelos alunos.
- D12 – “Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros”: o uso da narrativa transmídia promove o contato com diferentes gêneros em suportes distintos (álbum musical, filme documentário e postagens em rede social), cada um com sua finalidade, que pode ser analisada dentro do conjunto pelos alunos.
- D20 – “Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema, em função das condições em que ele foi produzido e daquelas em que será recebido”: o *remix* na música e o *video mashup* no filme mesclam diferentes textos com temáticas semelhantes (“resistência” no primeiro e “vida na periferia” no segundo), com *samples* de produtos realizados em décadas anteriores, em outras condições de produção e recepção. Essas diferenças na intertextualidade trazem uma rica fonte de análise dos efeitos de sentido para os alunos.

Pelo prisma de uma visão transgressiva, como sujeitos da contemporaneidade, os alunos podem ter um novo olhar para a percepção dos efeitos linguísticos e estéticos que as remixagens provocam nos textos, bem como na habilidade de reproduzir esses efeitos nas próprias produções, ampliando sua gama de possibilidades expressivas nas interações dos diversos campos da vida social e nas formas de produzir conhecimento.

Considerações finais

Em meio a um mundo em que a cultura digital está tomando de conta de todos os espaços, seja em âmbito político, econômico, midiático ou social, as crianças e adolescentes precisam ser introduzidos aos novos letramentos para conseguirem se comunicar com eficiência e protagonismo por meio das novas tecnologias digitais e integrados à nova mentalidade que surge na contemporaneidade. Essa preocupação é contemplada pela BNCC na área de linguagem, que inclui a disciplina de Língua Portuguesa.

Na pesquisa realizada com um *corpus* selecionado da narrativa transmídia “AmarElo”, identificaram-se as seguintes operações de remixagem dos textos: *remix*, *sampling*, *video mashup* e *motion graphics*, as quais possibilitam o trabalho dos novos letramentos nas aulas de Língua Portuguesa, contribuindo para que os alunos possam compreender e produzir conteúdos das práticas sociais contemporâneas da cultura digital em que se integram.

Conclui-se que os novos letramentos em textos remixados da narrativa transmídia podem ser trabalhados no ensino transgressivo de Língua Portuguesa, promovendo a participação dos alunos em uma nova mentalidade na cultura digital.

Esta pesquisa trouxe uma contribuição para o avanço de estudos dos novos letramentos, podendo despertar novas investigações, como a aplicação da metodologia em sala de aula na disciplina de Língua Portuguesa, utilizando os textos remixados desta e de outras narrativas transmídia.

Referências

AMARELO. Intérprete: Emicida. Gravadoras: Sony Music; Laboratório Fantasma. Produção de: Laboratório Fantasma; Leandro Roque; Nave. Spotify, 2019.

AMARELO (ÁLBUM). In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Amarelo_\(%C3%A1lbum\)&oldid=65050016](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Amarelo_(%C3%A1lbum)&oldid=65050016). Acesso em: 6 jan. 2023.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. O imperativo da cultura digital: entre novas tecnologias e estudos culturais. **Cadernos de Comunicação**, Santa Maria, v. 20, n. 1, p. 137-151, jul. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2316882X22133>. Acesso em: 25 nov. 2022.

BRAGA, Carol. AmarELO e o universo transmídia de Emicida. **Culturadoria**, 2020. Disponível em:

<https://culturadoria.com.br/amarelo-e-o-universo-transmidia-de-emicida>. Acesso em: 10 jan. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 04 dez. 2022.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Matrizes de referência de língua portuguesa e matemática do SAEB**: documento de referência do ano de 2001. Brasília: INEP, 2020. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes_e_exames_da_educacao_basica/matriz_de_referencia_de_lingua_portuguesa_e_matematica_do_saeb.pdf. Acesso em: 07 mar. 2023.

COSTA, Rosekeyla de Araújo. **Letramento digital na BNCC**: um estudo das competências e habilidades no componente de língua portuguesa no ensino médio. 2021. 131 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) - Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2021. Disponível em: <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=100778>. Acesso em: 18 dez. De 2022.

EMICIDA: AMARELO - É TUDO PRA ONTEM. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Emicida:_Amarelo_-_%C3%89_Tudo_Pra_Ontem&oldid=65917955. Acesso em: 6 jan. 2023.

EMICIDA: AMARELO – É TUDO PRA ONTEM. Direção: Fred Ouro Preto. Produção de: Evandro Fióti. Brasil: Netflix, 2020.

EMICIDA. Postagens diversas marcadas com #AmarElo, publicadas de 25 de maio a 29 de junho de 2020. Instagram: @emicida. Disponível em: <https://instagram.com/emicida>. Acesso em: 20 dez. 2022.

GALVÃO, Ariádina Pereira. O ensino da língua portuguesa e o letramento digital. In: Congresso Nacional de Linguística e Filologia, 19, 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]** Cadernos do CNFL, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 131-148, 2015. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xix_cnlf/cnlf/03/011.pdf. Acesso em: 02 dez. 2022.

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKS, Chris. **Transgression**. London: Routledge, 2003.

JERVIS, John. **Transgressing the Modern**. Explorations in the Western Experience Otherness. Oxford: Blackwell, 1999.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Remix: la nueva escritura popular. **Cuadernos Comillas**, v. 1, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Michele-Knobel-2/publication/265756371_REMIX_LA_NUEVA_ESCRITURA_POPULAR/links/5467f5060cf2397f782bed40/REMIX-LA-NUEVA-ESCRITURA-POPULAR.pdf. Acesso em: 18 de dez. 2022.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Sampling “the new” in new literacies. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin (ed.) **A new literacies sampler**. New York: Peter Lang Publishing, 2007, p. 1-24.

LEMONS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo, Itaú Cultural, 2005. Disponível em: <http://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/remix.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2022.

LESSIG, Lawrence. **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy**. London: Bloomsbury Publishing PLC, 2008.

MANOVICH, Lev. **Import/Export: Design Workflow and Contemporary Aesthetics**. 2006. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/import-export>. Acesso em: 10 fev. 2023.

MARTINS, Dalton Lopes. As práticas da cultura digital. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, Sesc, São Paulo, n. 7, p. 51-60, nov. 2018. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/revistas/edicoes/700_REVISTA+DO+CENTRO+DE+PESQUISA+E+FORMACAO+No7+ISSN+24482773. Acesso em: 25 nov. 2022.

NOGUEIRA, Susana dos Santos. **BNCC: currículo utilitário-utilitarista de língua portuguesa/EM e as relações dialógicas nos discursos sobre língua(gem), gênero e o multiletramento digital**. 2022. 183 f. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) - Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

PASSIANI, Enio; ARRUDA, Maria Arminda do Nascimento. Cultura. In: CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário Bourdieu**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017.

PENNYCOOK, Alastair. Uma linguística aplicada transgressiva. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. p. 67-84 (Lingua(gem); 19).

PEREIRA, Phillipe Halley Martins. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 40., 2017, Curitiba. **Anais eletrônicos [...]**. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1925-1.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2022.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019. (Linguagens e Tecnologias; 7).

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SONVILLA-WEISS, Stefan. **Mashup Culture**. New York: Springer Wien, 2010.

TAVARES, Arice Cardoso; CRUZ, Dulce Márcia. O remix na produção de narrativas transmídia: nova forma de narrar na cultura da convergência. In: Congresso Nacional de Educação, 3., 2016, Natal. **Anais eletrônicos [...]** Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21722>. Acesso em: 02 dez. 2022.

WILLIAMS, Raymond. **Technology and Cultural Form**. Londres: Shocker Books, 1975.