


Narrativas transmídia no ensino e aprendizagem de língua portuguesa na cultura digital


Transmedia storytelling in the teaching and learning of portuguese language in the digital culture

Las narrativas transmedia en la enseñanza y el aprendizaje de la lengua portuguesa en la cultura digital

Anderson Alves da Silva Viveiros¹

 0009-0000-2365-9957

Naziozênio Antonio Lacerda²

 0000-0001-5910-0725

RESUMO: Atualmente vive-se em uma sociedade imersa em uma cultura digital, ocasionando mudanças no ensino e na aprendizagem. Destarte, esta pesquisa objetiva investigar como as narrativas transmídia contribuem para a produção de gêneros textuais no ensino e a aprendizagem de língua portuguesa na cultura digital. Fundamenta-se teoricamente em Buckingham (2010) e Kenski (2018) quanto à cultura digital; Figueiredo (2016), Jenkins (2009) e Moura e Franco (2023) sobre as narrativas transmídia; Domingos (2013) e Falcão (2021) acerca do ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Na metodologia, adota-se uma abordagem de pesquisa qualitativa, documental e aplicada. O *corpus* compõe-se de três narrativas transmídia: *Dinastia M* (2005), *WandaVision* (2021) e *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022). A análise revela as seguintes características das narrativas transmídia selecionadas: inter-relações, expansão para outras mídias, difusão através das plataformas e presença de fio narrativo principal. Os resultados revelam as seguintes contribuições para o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa: desenvolvimento de habilidades e competências, produção de gêneros textuais digitais, criação de narrativas transmídia, incentivo ao pensamento crítico e mobilização de mecanismos cognitivos. Conclui-se que as narrativas transmídia em salas de aula são demandas cotidianas e possibilitam desenvolver competências e habilidades dos alunos exigidas pela sociedade contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: narrativas transmídia; língua portuguesa; cultura digital.

¹ Graduando em Letras – Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa e participante do programa de Iniciação Científica Voluntária (ICV–2022/2023) da Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: aasv.anderson@gmail.com

² Doutor em Estudos Linguísticos (Linguística Aplicada) pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), professor da Graduação em Letras e docente do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGEL) da Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: zenolacerda@gmail.com

ABSTRACT: Currently, we live in a society immersed in a digital culture, leading to changes in the teaching and learning. This research aims to investigate how transmedia storytelling contributes to the production of textual genres in the teaching and learning of Portuguese in digital culture. She is theoretically divided on Buckingham (2010) and Kenski (2018), regarding digital culture; Figueiredo (2016), Jenkins (2009) and Moura and Franco (2023), about transmedia storytelling; and Domingos (2013) and Falcão (2021), about teaching and learning of Portuguese. The methodology is based on a qualitative, documentary and applied research approach. The corpus consists of three (03) selected transmedia narratives: House of M (2005), WandaVision (2021) and Doctor Strange in the Multiverse of Madness (2022). The analysis of the *corpus* reveals that they present: interrelationships, expansion to different forms of media, diffusion across platforms and presence of a main narrative thread. The results show the following contribution to the teaching and learning of Portuguese: development of skills and competences, production of digital textual genres, creation of transmedia narratives, encouragement of critical thinking and mobilization of cognitive mechanisms. It is concluded that transmedia storytelling in classrooms is a demand in day-to-day education, facilitating the development of students' skills and abilities required by contemporary society.

KEYWORDS: transmedia storytelling; portuguese language; digital culture.

RESUMEN: Actualmente vivimos en una sociedad inmersa en una cultura digital, provocando cambios en la enseñanza y el aprendizaje. Así, tenemos como objetivo investigar cómo las narrativas transmedia contribuyen a la producción de géneros textuales en la enseñanza y el aprendizaje de la lengua portuguesa en la cultura digital. Para esto, se basa en Buckingham (2010) y Kenski (2018), sobre la cultura digital; Figueiredo (2016), Jenkins (2009) y Moura y Franco (2023), sobre narrativas transmedia; y Domingos (2013) y Falcão (2021), sobre la enseñanza y el aprendizaje de la lengua portuguesa. Metodológicamente adoptamos una investigación cualitativa, documental y aplicada. El *corpus* está compuesto por 03 (tres) narrativas transmedia: Dinastía de M (2005), *WandaVision* (2021) y Doctor Strange en el multiverso de la locura (2022). El análisis revela las siguientes características en las narrativas transmedia: interrelaciones, expansión a otros medios, difusión por plataformas y presencia del hilo narrativo principal. Los resultados revelan que contribuyen a la enseñanza y aprendizaje de la lengua portuguesa: desarrollando destrezas y competencias, produciendo géneros textuales digitales, creando narrativas transmedia, motivando el pensamiento crítico y movilizando mecanismos cognitivos. Concluimos que las narrativas transmedia son demandas cotidianas y posibilitan el desarrollo de destrezas y capacidades en los estudiantes que requiere la sociedad contemporánea.

PALABRAS CLAVE: narrativas transmedia; lengua portuguesa; cultura digital.

Introdução

No contexto atual, vivemos em uma sociedade marcada por mudanças sociais e tecnológicas, com destaque para a presença de tecnologias digitais que se relacionam com os processos de ensino e aprendizagem, mais especificamente de Língua Portuguesa. A esse respeito, Lima, Mercado e Versuti (2017, p. 1317)



afirmam que “se a cultura muda, o sujeito cultural muda e, conseqüentemente, as práticas pedagógicas oferecidas a esses sujeitos devem mudar, justapondo-se a essas novas maneiras de comunicação”.

A demanda para investigações se dá devido ao fenômeno da narrativa transmídia ser parte do cenário atual. O estudo de Henry Jenkins (2009) sobre a cultura da convergência, aliado à expansão da indústria cultural e do entretenimento, abriu espaço para a difusão das narrativas transmídia (NT). Na visão de Jenkins (2009, p. 141-142), “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 [...]”. O autor argumenta que esses aspectos são necessários para uma história ser veiculada em diferentes mídias, como introduzida em um filme e expandida pela televisão, romance e história em quadrinhos (HQ).

Diante disso, a decisão de pesquisar as narrativas transmídia surgiu do entendimento sobre como são disseminadas por meio de diversos meios midiáticos, demandando uma abordagem plural de conhecimentos relacionados à significação da linguagem verbal e não verbal.

Problematizamos o tema e levantamos o seguinte questionamento: De que forma as narrativas transmídia contribuem para as aulas de Língua Portuguesa na contemporaneidade?

Para responder a essa questão, a pesquisa tem como objetivo geral investigar como as narrativas transmídia contribuem para a produção de gêneros textuais no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital. Como objetivos específicos, estabelecemos: contextualizar as narrativas transmídia selecionadas; analisar as características das narrativas transmídia do *corpus* da pesquisa; discutir as narrativas transmídia em aulas de português no contexto hodierno.

A fundamentação teórica baseia-se-se em Buckingham (2010) e Kenski (2018) quanto aos aspectos referentes à cultura digital; em Figueiredo (2016, Jenkins (2009) e Moura e Franco (2023) no embasamento sobre narrativas transmídia; Domingos (2013) e Falcão (2021) a respeito do ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa, entre outros.

Estruturamos este artigo nas seguintes seções: cultura digital e o processo de aprendizagem; narrativas transmídia e a cultura da convergência; narrativas transmídia e o ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital; metodologia da pesquisa; discussão dos resultados sobre narrativas transmídia no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa; por fim, as considerações finais.

Cultura digital e o processo de aprendizagem

Compreendemos a cultura digital como uma mudança sociocultural de forte impacto na forma como consumimos e produzimos conteúdos/informações na sociedade contemporânea e que, dessa forma, tece influências diretas nos campos educacionais, ressignificando o modo como a aprendizagem se desenvolve para ser possível estabelecer uma construção de conhecimentos eficaz para os alunos contemplados por essas inovações.

Kenski (2018, p. 1) afirma que a expressão cultura digital “integra perspectivas diversas vinculadas à incorporação, inovações e avanços [...] pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade”. Na citação da autora, fica claro que a cultura digital vai além de suportes e mecanismos de informação e engloba inovações e avanços nos conhecimentos, proporcionando transformações em virtude do uso de tecnologias digitais e das conexões em rede.

A princípio, podemos sentir dificuldades em entender sobre como essas transformações afetam o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa. Porém, para o entendimento desta nova realidade, precisamos ter em mente que a exposição e a edição de muitas informações que recebemos, e que também produzimos e comunicamos, passam a exigir uma mobilização constante, tanto de competências já existentes quanto o desenvolvimento imediato de outras, consideradas inéditas, “para que possamos lidar, simultaneamente, com variadas interfaces e seus diversificados input – impressos, sonoros, imagéticos, digitais – isolados ou de forma combinada” (Torre Aranda; Freire, 2020, p. 1532).



Em uma sociedade na qual os indivíduos crescem submersos em uma cultura digital, a leitura de materiais unicamente escritos e impressos não é mais uma realidade hegemônica. Com isso, surge a necessidade de novas perspectivas e formas de ensino e aprendizagem que contemplem os aspectos emergentes da cultura digital.

A cultura digital e da informação exerce um forte apelo e presença no processo de desenvolvimento dos jovens da atualidade, que crescem imersos nas dinâmicas e praticidades proporcionadas por instrumentos como as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC). Conforme observado por Buckingham (2010, p. 42), “a infância contemporânea está permeada [...] pela mídia moderna – através da televisão, do vídeo, dos jogos de computador, da Internet, da telefonia móvel, da música popular e pelo leque de *commodities* ligadas à mídia que formam a cultura do consumo contemporâneo [...]”. Dessa forma, separar os alunos de seu contexto sociocultural não é uma possibilidade e poderia, ainda, prejudicar a construção do processo de ensino e aprendizagem. Por outro lado, abraçar esse fenômeno pode ser uma alternativa funcional e que, se utilizada da maneira adequada, pode trazer benefícios para os estudantes em sua aquisição de conhecimentos.

Com isso, a adoção da cultura digital e de convergência pelo professor-pesquisador no ensino e aprendizagem na contemporaneidade constitui um processo de preparação dos alunos para a atuação em uma sociedade norteadas por essas transformações, tornando-os indivíduos capacitados à participação nos meios em que estão inseridos.

Narrativas transmídia e a cultura de convergência

Apesar de ser uma ideia voltada principalmente para os estudos de mídia, as narrativas transmídia podem contribuir de forma significativa para a construção do aprendizado, uma vez que a compreensão dos signos presentes em variados meios de comunicação e mídias exige dos indivíduos competências e habilidades

específicas para sua significação. Estas competências e habilidades são provenientes de um novo contexto sociocultural e desenvolvidas através das transformações constantes do meio no qual estão inseridas. Assim, como postulado por Gallo e Coelho (2011, p. 53), ao citarem Perrenoud (2000),

fazer uso de variadas mídias em uma sociedade organizada em rede requer, também, que o indivíduo tenha habilidades e competências específicas para participar de uma cultura que busca, seleciona, gera, manipula e organiza as informações que circulam através das redes.

No panorama cultural contemporâneo, denominado por Henry Jenkins (2009) de cultura da convergência, ocorreram mudanças tecnológicas e econômicas que contribuíram para o surgimento de franquias. Em uma franquia, há um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (Jenkins, 2009, p. 47). Na explicação de Figueiredo (2016), esses conteúdos ficcionais não se concentram apenas em uma mídia, mas se projetam por meio de extensões e se espalham por meio de outras mídias e de produtos licenciados.

De acordo com Figueiredo (2016, p. 45), “um elemento muitas vezes presente nas franquias é a narrativa transmídia”. Na visão de Jenkins (2009), as narrativas transmídia são meios de desenvolvimento de histórias através de suportes midiáticos diversificados (televisão, rádio, livros, salas de cinema, histórias em quadrinhos, *sites*, etc), provenientes de uma ideia de convergência tecnológica que paira a sociedade contemporânea.

A cultura de convergência, desse modo, é uma transformação que incentiva os consumidores a buscarem informações nos conteúdos propagados em mídias diversas (Jenkins, 2009), demandando habilidades e competências relacionadas às linguagens apresentadas nas mídias.

Assim sendo, a cultura da convergência configura-se como um contexto temporal que carece de novas formas de significação, constituindo a necessidade do desenvolvimento de novos métodos de multiletramentos que sejam adequados à temporalidade em questão.

Em uma cultura digital, a ascensão de abordagens que envolvam as tecnologias é cada vez mais presente, pois, como afirmam Lima, Mercado e Versuti

(2017, p. 1316), “a comunicação acontece por meio de diferentes linguagens presentes em diferentes plataformas de mídia. Essas linguagens surgem com o desenvolvimento das tecnologias digitais da informação e comunicação [...]”.

Na perspectiva educacional, as demandas de aprendizagem, assim como a ascensão de novas linguagens, seguem os fluxos do desenvolvimento social e cultural. Dessa forma, a cultura de convergência e, por sua vez, as NT, encontram-se imersas nesses contextos, podendo e devendo ser observadas como ferramentas de auxílio e fomento do processo de ensino e aprendizagem.

As narrativas transmídia ocorrem mediante a convergência das mídias. Por sua vez, a convergência das mídias acontece no âmbito da cibercultura. Lévy (1999, p. 157) constata que “o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas [...]”. Entre essas funções cognitivas, o autor enumera: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos); imaginação (simulações); percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais); e raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos).

As competências e habilidades cognitivas podem ser ampliadas ou modificadas. As NT, por sua vez, podem ser utilizadas de forma que trabalhem: a memória através das lembranças das narrativas observadas em suportes diversos; a imaginação por meio do caráter ficcional; a percepção mediante o estímulo da identificação de intertextualidades nas narrativas; e o raciocínio ao interligá-las para estabelecer uma significação pertinente ao que é consumido.

Além disso, entendemos que as NT são formadas em mídias dispersas, logo, para o entendimento devido da narrativa, detalhes podem atuar como referentes a acontecimentos anteriores desenvolvidos em outros suportes midiáticos. Esses detalhes auxiliam no entendimento geral da linha narrativa principal, uma vez que, conforme Domingos (2013, p. 8), “as referências, essas sim, são extremamente reconhecíveis e garantem um ponto de apoio para a concretização do receptor. É através desses sentidos já dados que ele percorre o caminho da narrativa transmídia”. Logo, a identificação desses detalhes e referências permite um exercício das capacidades de associação durante esse processo.



Para deixar claro, Falcão (2021, p. 50), ao citar Scolari (2015, p. 8), destaca a narrativa transmídia como

uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal, icônica etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, *videogames* etc.). NTs não são apenas adaptações de um meio para o outro. A história que os quadrinhos contam não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo da narração transmídia. Esta dispersão textual é uma das fontes mais importantes de complexidade na cultura popular contemporânea.

Desse modo, outro ponto que devemos observar nas NT é a sua abordagem quanto às linguagens, mas, para isso, faz-se necessário considerá-las de acordo com os aspectos da hibridização das linguagens decorrentes da hipermídia. Assim, “a hipermídia agrega em torno de si as características de outras mídias como TV, rádio, cinema e HQ, somando-se a isso as possibilidades interativas, produzindo linguagens multifacetadas, fruto da hibridização dessas mídias diversas” (Franco, 2004, p.7).

Podemos compreender os dois fenômenos, a cultura da convergência e as narrativas transmídia da seguinte forma: em um texto presente em um jornal *on-line*, faz-se necessária a associação do material textual, apresentado linguisticamente, aos ícones, *hiperlinks*, imagens ou áudios, isso é a convergência. Enquanto isso, a identificação da inter-relação narrativa proporcionada por grandes franquias, por exemplo, a fim de construir histórias que se desenvolvam para o seu leitor/consumidor através de variados meios de comunicação midiática, partindo de um ponto narrativo matriz, isto é narrativa transmídia.

Narrativas transmídia e o ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital

Os formatos narrativos considerados tradicionais já não contemplam mais as diversas maneiras de organização, bem como as possibilidades que as histórias e os discursos dos atores sociais podem adquirir (Moura; Franco, 2023). Com o



crescimento de novas tecnologias, emergem também novas perspectivas e métodos educacionais em decorrência de uma cultura cada vez mais acelerada e digitalizada. Entretanto, a dúvida sobre como utilizar mecanismos digitais ainda remanesce, pois é evidente a escassez de iniciativas que auxiliem no seu desenvolvimento ou no preparo de profissionais.

Diante disso, Falcão (2021, p. 316) concebe uma proposta metodológica significativa para a temática das NT sob perspectivas educacionais e argumenta em favor da sua importância ao apontar que “durante o processo de produção da NT, aspectos linguísticos dos textos verbais também são contemplados”, basicamente em dois aspectos: 1 - devido ao trabalho significativo com diversos gêneros; 2 - porque a coerência hipertextual, entre os segmentos textuais relativamente autônomos, verbais e multimodais que compõem a NT, está intrinsecamente relacionada à macroestrutura narrativa.

Sendo assim, a utilização de NT no contexto educacional introduz as perspectivas modernas de letramentos, não deixando de lado as mais tradicionalistas, uma vez que o consumo de NT exige o estabelecimento de relações intertextuais e a utilização de habilidades como as de leitura, interpretação, assimilação, identificação referencial, entre outros. E, apesar de Falcão (2021) falar apenas do processo de produção, que é o foco de seu trabalho, podemos adaptá-lo à leitura e compreensão e preservar a sua essência.

Nessa ótica, a Base Nacional Comum Curricular (doravante BNCC), documento de referência para as instituições educacionais públicas e privadas, é enfática quanto a sua perspectiva de leitura, que corrobora as propostas aqui presentes ao compreendê-la em um sentido amplo, não relacionado apenas aos textos escritos, mas contemplando as imagens estáticas, como as fotos, artes plásticas, gráficos, desenhos etc., e as em movimento, como os filmes e vídeos, por exemplo, além do som, que auxilia na significação de genes presentes no contexto digital (Brasil, 2018).

Também de acordo com essa perspectiva, Lankshear e Knobel (2007, p. 2) defendem que "diferentes tipos de textos requerem 'de alguma forma diferentes *backgrounds* e diferentes habilidades' para serem lidos (i.e., lidos

significativamente)” (*Tradução nossa*). Diante disso, entendemos que o processo de leitura pode ser entendido como múltiplo e multifacetado, indo além das compreensões, ideias e conceitos presentes no senso comum.

A BNCC, ao tratar sobre as competências necessárias ao aprendizado de língua portuguesa para os anos finais do ensino fundamental, propõe “[...] novas práticas de linguagem próprias da cultura digital, transmutação ou reelaboração dos gêneros em função das transformações [...] (de formatação e em função da convergência de mídias e do funcionamento hipertextual) [...]” (Brasil, 2018, p. 72).

Observamos que esta orientação da BNCC focaliza e estimula abordagens educacionais pertinentes à cultura digital, relativas às transformações que ocorrem em decorrência do avanço das tecnologias e do uso do hipertexto e da hipermídia dentro de uma cultura da convergência com artefatos, como as narrativas transmídia, provocando mudanças na atualidade em consonância com o desenvolvimento sociocultural.

É pertinente destacarmos outras habilidades específicas que são apontadas na área de linguagens para língua portuguesa, direcionadas ao Ensino Médio:

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais);

[...]

(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social (Brasil, 2018, p. 491).

Essas habilidades da BNCC ratificam a importância da abordagem de artefatos transmídia em salas de aula de língua portuguesa, em virtude de considerarem as mudanças socioculturais como norteadoras e constituintes do funcionamento das linguagens nos processos educativos em meio a uma cultura digital.

Metodologia

Desenvolvemos esta pesquisa com base em uma abordagem qualitativa do objeto de estudo, pois não quantificamos estatisticamente os dados (Minayo, 2009). Também podemos caracterizá-la como documental, ao pesquisar narrativas transmídia como *corpus*, uma vez que estes documentos ainda não receberam um tratamento analítico (Gil, 2002), pelo menos em relação ao viés aqui adotado. Quanto à natureza, a pesquisa é aplicada, por se voltar para as narrativas transmídia no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital, trazendo uma nova contribuição para a sociedade (Paiva, 2019).

Realizamos a investigação em um contexto de multiplataformas, como demandam as narrativas transmídia selecionadas, caracterizadas pelas mudanças tecnológicas e socioculturais que, por sua vez, necessitam do fomento de novas competências e habilidades relacionadas à cultura digital.

Estabelecemos os seguintes critérios enumerados para seleção das narrativas transmídia: 1. Desenvolvidas por meio de múltiplas plataformas de mídia; 2. Contribuintes para a narrativa principal do universo transmídia; 3. Produzidas por linguagens midiáticas; 4. Integrantes do repertório sociocultural de nossos alunos.

Com base nesses critérios, constituímos um *corpus* de três narrativas transmídia: os quadrinhos da série *Dinastia M* (2005), de Brian Bendis, especificamente o primeiro capítulo, que nos interessa, pois alimenta o mundo fictício da construção e dramatização da personagem Wanda ou Feiticeira Escarlata; a minissérie televisiva *WandaVision* (2021), que também contribuirá com um episódio, no caso, o de número oito, intitulado de “Anteriormente em”, dirigido por Matt Shakman; o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), dirigido por Sam Raimi.

Para geração dos dados, utilizamos dois instrumentos de pesquisa: roteiro de acesso às narrativas transmídia, no *notebook* com internet para acessar e selecionar o *corpus*; quadro de anotações no *Google* Documentos, no qual anotamos as características e outras informações a respeito das narrativas transmídia.

Para a análise do *corpus*, optamos pelos seguintes procedimentos: contextualização das narrativas transmídia do *corpus* da pesquisa, análise das

características das narrativas transmídia selecionadas e discussão sobre as narrativas transmídia no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

Análise dos resultados sobre narrativas transmídia no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa

Nesta seção, discutimos os resultados da pesquisa. Inicialmente, fizemos a caracterização das narrativas transmídia do *corpus* selecionado, em seguida identificamos e analisamos as características das narrativas transmídia do *corpus* e depois tratamos da contribuição das narrativas transmídia ao ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital.

Contextualização das narrativas transmídia do *corpus* selecionado

De início, ao direcionarmos nossos olhares às HQs, especialmente no caso dos fascículos da série *Dinastia M* (2005), precisamos compreendê-las como constituídas por dois códigos diferentes: o visual e o verbal, que exercem a tarefa de transmitir uma determinada mensagem através da correlação dos dois códigos, levando os leitores a compreenderem a completude do argumento desenvolvido através dessa intermediação de ambos (Vergueiro, 2005). Ou seja, quando o usuário passa a relacionar ângulos, cores, expressões, posicionamentos, entre outros aspectos envolvidos no entendimento da linguagem imagética, relacionando-a à decodificação, significação, compreensão e interpretação da linguagem escrita, como uma via de mão dupla necessária para o entendimento desse tipo de material sequencial, existe o estabelecimento da compreensão. Assim, *Dinastia M* (2005) trata de uma personagem (Wanda), lidando com questões referentes à maternidade, no caso, o fato de não poder ter filhos. Entretanto, isso não a impede, uma vez que utiliza de suas habilidades como personagem de ficção para "concebê-los" enquanto vivem em uma espécie de redoma.



Na minissérie televisiva *WandaVision* (2021), notamos uma quantidade maior de semioses utilizadas para transmitir o argumento desejado durante a significação. Em uma *HQ*, a associação a ser feita é, essencialmente, do visual/pictórico ao escrito/linguístico. Enquanto isso, em uma minissérie televisiva faz-se necessária a compreensão e correlação do que é apresentado visualmente, com o que é falado pelos personagens, ouvido pelos telespectadores (não apenas diálogos, mas também o trabalho de som) e escrito, como em casos de legendas, de utilização de cartas ou mensagens em cena, por exemplo.

Desse modo, a minissérie em questão aborda a mesma personagem da *HQ*, tratando das mesmas questões já mencionadas. Ela toma uma cidade para si e cria sua realidade paralela, mas, aqui, não a compreendemos como adaptação, uma vez que novos arcos, personagens, desfecho, enfim, diversos aspectos sofrem alterações para a distribuição no meio midiático que a compreende, mantendo a motivação da personagem e a questão pessoal que enfrenta, no caso desse universo transmídia, a linha narrativa principal.

No filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), assim como na minissérie, seu processo de significação também engloba o visual, o imagético, o escrito e as demais semioses pertinentes ao suporte midiático. No entanto, diferentemente da minissérie, não exige por parte dos espectadores/consumidores as capacidades de estabelecimento de relações de sequencialidade episódica. Porém, conforme cunhado por Jenkins (2009), todos os artefatos componentes de um universo transmídia necessitam, afinal de contas, das capacidades de estabelecimento de relações de sequencialidade, já que contribuem para a significação uns dos outros por serem partes constituintes daquele mundo fictício, estando interconectados por meio do fio narrativo principal anteriormente mencionado e característica base das narrativas transmídia.

Análise das características nas narrativas transmídia selecionadas

Nesta subseção, procedemos à análise de cada narrativa do *corpus* selecionado, seguindo esta ordem: *Dinastia M* (2005), *WandaVision* (2021) e *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).

Nos fascículos da história em quadrinhos *Dinastia M* (2005), logo no início de seu primeiro capítulo, é possível constatar que a personagem Wanda (ou Feiticeira Escarlate) acredita ter dois filhos gêmeos; entretanto, logo em seguida, já compreendemos que isso não passa de uma alteração da realidade que ela constrói com suas habilidades como forma de lidar com um trauma.

O pós-trauma se configura como a linha narrativa condutora principal desenvolvida por meio da transmídia através de suportes variados de mídia: a série em quadrinhos; a televisão, com a minissérie; e o cinema, com o filme. Assim, para aqueles que mergulham em universos transmídia como este, não estarão apenas consumindo mídia, mas sim trabalhando, a partir disso, seus mecanismos de inferência, estabelecimento de sequencialidade e identificação de inter-relações, aspectos característicos das transmídia.

A linha narrativa principal chega, finalmente, à televisão. Por exemplo, na minissérie *WandaVision* (2021), a personagem toma para si uma cidade e constrói uma realidade onde vive feliz com os filhos que não tem. Assim, a narrativa *WandaVision* (2021) é novamente apresentada, entretanto, como os conceitos de transmídia postulam, com a mídia televisiva contribuindo de forma única com suas diversas semioses e construções diegéticas mais pertinentes à televisão. A esse respeito, Figueiredo (2016, p. 54) afirma que “[...] as narrativas episódicas são amplamente favorecidas nos processos transmidiáticos. [...] Os formatos serializados parecem ter uma certa predisposição para a transmídia”.

A narrativa transmídia, então, chega aos cinemas com o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022) em que a personagem da narrativa transmídia, diferente dos outros dois trabalhos, tem o desejo não concretizado de acessar uma nova realidade em que possa estar com os filhos. A maternidade, novamente, é um fator recorrente e um pilar da narrativa transmídia analisada, visto que é uma referência que mantém a interligação dos trabalhos, como podemos

observar sua presença tanto na *HQ* apresentada anteriormente, quanto no núcleo da minissérie e na sua motivação para as ações no filme.

Portanto, essa recorrência de referências que garantem o ponto de apoio para a efetivação da compreensão pelo receptor (Domingos, 2013, p. 8) e que interligam as narrativas analisadas, os caracterizam como transmídia, proporcionando novas possibilidades de análise de acordo com o advento da tecnologia em consonância com a indústria cultural, tornando possível seu estudo através de perspectivas também pedagógicas.

Nesta investigação, procuramos identificar como as obras analisadas se enquadram nas narrativas transmídia de acordo com as características apontadas por Domingos (2013), Falcão (2021), Figueiredo (2016) e Jenkins (2009) ou identificadas com base em nossa pesquisa. Apresentamos as características identificadas no Quadro 1.

Quadro 1 - Características das NT

NARRATIVAS TRANSMÍDIA	CARACTERÍSTICAS DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA			
	Inter-relação	Expansão para outras mídias	Difusão através das plataformas	Presença do fio narrativo principal
<i>Dinastia M</i>	X	X	X	X
<i>WandaVision</i>	X	X	X	X
<i>Dr. Estranho...</i>	X	X	X	X

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores

Assim, observamos que, no que se refere às inter-relações, os três trabalhos são contemplados, visto que as referências são observadas em todas as obras, que, de fato, pertencem ao mesmo universo ficcional ou, neste caso, transmidiático, um claro traço das relações desenvolvidas pela cultura de convergência de mídias, conforme aponta Jenkins (2009).

Depois, quanto à expansão para outras mídias, é importante destacarmos que a característica se refere ao fato de todas compartilharem o que é expandido e, conseqüentemente, apresentado em outra mídia, sejam personagens, recursos,

referências, *storylines* (breve resumo do que vai compor o roteiro, com início, personagem principal, enredo e desfecho da história) ou mesmo o próprio fio narrativo principal que inter-relaciona todas as obras.

Por conseguinte, a categoria difusão através de plataformas, apesar da similaridade com a categoria anterior, tem o seu foco direcionado aos trabalhos como unidades componentes de um todo, diferente da característica expansão para outra mídia, que recorre a um olhar individualizado dos trabalhos. Sendo assim, todas as obras analisadas apresentam essa disseminação através de plataformas.

Ademais, constatamos a presença do fio narrativo principal, ou seja, um tópico ou mais que são desenvolvidos em todos os trabalhos de forma autossuficiente, interligando-os e atuando como uma espécie de alicerce dos trabalhos. Com esta característica tão presente nas NT, todos os trabalhos são contemplados, com sua presença sendo indicada através das referências, de acordo com o conceito proposto por Domingos (2013).

Com isso, as características das NT mencionadas podem ser aproveitadas como constituintes de um campo que leva em consideração, especialmente, a construção de novos pensamentos educacionais e novas perspectivas críticas para o alunado do contexto hodierno.

Contribuição das narrativas transmídia ao ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa

No contexto da cultura digital, as narrativas transmídia podem ser usadas em salas de aula para o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa, pois oportunizam o trabalho com linguagens e mídias produzidas no âmbito da cibercultura. Desse modo, os resultados desta pesquisa, com base na análise do *corpus* selecionado, mostram que as narrativas transmídia contribuem para isso nos seguintes aspectos: desenvolvimento de habilidades e competências, produção de gêneros textuais digitais, criação de narrativas transmídia, incentivo ao pensamento crítico e mobilização de mecanismos cognitivos, os quais passamos a discutir.

As narrativas transmídia possibilitam desenvolver competências e habilidades contempladas na BNCC (Brasil, 2018), relacionadas à leitura, compreensão, interpretação, produção oral e escrita em diversos gêneros textuais, bem como na produção de sentidos por meio de diferentes semioses. Com base na análise das narrativas transmídia selecionadas, percebemos que essas competências e habilidades são necessárias para o uso da linguagem transmidiática na cultura digital, conforme argumentam Gallo e Coelho (2011), contribuindo para que os alunos se tornem mais preparados para a atuação em uma sociedade em que novos signos emergem com frequência em decorrência do ciberespaço.

Constatamos que o trabalho com as narrativas transmídia em sala de aula possibilita a produção de gêneros textuais digitais. A esse respeito, Lima, Mercado e Versuti (2017, p. 1315) observam que as características da transmídia “apresentam possibilidades de uma história ser recontada e/ou expandida em diferentes gêneros de texto, linguagens e mídias [...]”, condições que credenciam a inserção da narrativa transmídia no meio educacional, a partir do desenvolvimento de propostas de leitura e produção de conteúdos, utilizando gêneros textuais. Mais que isso, as narrativas transmídia capacitam os alunos e propiciam o trabalho com gêneros textuais digitais, como *GIFs*, memes, *wikis*, *fanfictions*, *blogs*, etc., em salas de aula da cultura digital. Esse aspecto está de acordo com o que defende Falcão (2021) em sua proposta metodológica, dando conta que as narrativas transmídia proporcionam um trabalho significativo com diversos gêneros textuais.

Nas narrativas transmídia, há o incentivo ao pensamento crítico dos consumidores. Jenkins (2009, p. 49) esclarece que os consumidores participam “perseguido pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online [...]”. Essa forma de participação ativa também pode ocorrer com os alunos no ambiente escolar, servindo para incentivar o pensamento e os pontos de vista críticos, possibilitando a formação de um leitor mais crítico e conectado.

O fato de as narrativas transmídia estimularem o pensamento crítico dos estudantes vai ao encontro do que preconiza a BNCC, constituindo-se em uma competência voltada à explicação e à interpretação crítica da realidade para

aprender por meio da seguinte habilidade: “(EM13LGG103) Produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais)” (Brasil, 2018, p. 491).

A criação de narrativas transmídia pelos alunos ajuda os educandos a exercitarem a imaginação e a criatividade, produzindo histórias envolvendo assuntos de sua realidade, tornando o ensino e a aprendizagem participativos. Moura e Franco (2023, p. 328) observam que “hoje podemos produzir narrativas misturando diversos modos de linguagem”. Assim, os alunos têm a opção de criar narrativas transmídia de acordo com seus repertórios.

O estudo de narrativas transmídia em sala de aula ainda proporciona a mobilização de mecanismos cognitivos dos estudantes. Na visão de Moura e Franco (2023, p. 333), as narrativas transmídia “[...] passam a mobilizar diversos aspectos cognitivos para sua efetivação, desenvolvendo e assimilando múltiplas interpretações das histórias”.

As características analisadas nas narrativas transmídia, a saber: inter-relação, expansão para outras mídias, difusão através das plataformas e presença do fio narrativo principal, demandam mobilizar mecanismos cognitivos dos alunos e colaboram com os demais aspectos aqui discutidos. Sendo assim, as narrativas transmídia podem ser trabalhadas em aulas de Língua Portuguesa por meio de metodologias colaborativas e participativas que contemplem, principalmente, a leitura e a produção de gêneros textuais digitais.

Com todas essas contribuições, o uso de metodologias adequadas para o trabalho com narrativas transmídia no ensino de Língua Portuguesa atende às necessidades de uma reconfiguração nas práticas de leitura, de escrita e de produção sentidos na cultura digital, gerando maiores possibilidades para a interação entre docentes e discentes e para o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem.

Considerações finais

Nesta pesquisa, constatamos que as narrativas transmídia com suas linguagens diversas apresentadas em diferentes mídias atuam como um meio de fomento de competências e habilidades dos alunos relacionadas à leitura, interpretação e produção textual.

Outra contribuição desta investigação realizada sobre as narrativas transmídia é que ao tomar conhecimento de processos midiáticos inter-relacionados, como uma HQ, uma minissérie e um filme, o aluno trabalhará seus mecanismos cognitivos ao perceber que as narrativas, apesar de sustentarem suas *storylines* por si, ainda podem trazer mais conteúdos complementares àquela narrativa presentes em outras mídias, buscando mais conteúdos em outras fontes.

Em um cenário marcado pela convergência das mídias e diante de um leque de possibilidades metodológicas, apontamos a iniciativa de produção de narrativas transmídia originais pelos próprios alunos sobre temas pertinentes e relevantes como forma de incentivo ao pensamento e pontos de vista críticos no ensino e aprendizagem de língua portuguesa, possibilitando que os alunos sejam construtores ativos e colaborativos.

Concluimos que as narrativas transmídia em salas de aula são demandas da vida cotidiana e possibilitam desenvolver competências e habilidades dos alunos exigidas pela sociedade contemporânea no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na cultura digital.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. *Educação e realidade*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37 - 58, 2010. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0100-31432010000300004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 8 nov. 2022.

BENDIS, B. M. DINASTIA M. *Estados Unidos: Marvel Comics*, n. 1, 2005.

DOMINGOS, A. C. M. Narrativa transmídia: travessia entre comunicação e letras. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, [S.l.], v. 23, n. 3, p. 159–171, 2013.



Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18562>.
Acesso em: 27 dez. 2022.

FALCÃO, B. *A produção da narrativa transmídia no ensino de língua portuguesa para o nono ano*. 2021. 250 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em:
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8162/tde-01102021-204203/publico/2021_BarbaraFalcao_VCorr.pdf. Acesso em: 30 abr. 2024.

FIGUEIREDO, C. A. P. Narrativa transmídia: modos de narrar e tipos de história. *Letras*, Santa Maria, v. 26, n. 53, p. 45-64, jul./dez. 2016. Disponível em:
<https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FRANCO, E. S. Histórias em quadrinhos e hipermídia: uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens. *In: INTERCOM - CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 27, 2004. *Anais...* Porto Alegre., 2004, p. 1-14. Disponível em:
<https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/69418422769686762130156552632318686703.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2024.

GALLO, P.; COELHO, M. G. P. Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: a narrativa transmídia na escola. *Quipus*, Rio Grande do Norte, n. 1, p. 51-62, 2011. Disponível em:
<https://repositorio.unp.br/index.php/quipus/article/view/59>. Acesso em: 30 abr. 2024.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, V. Verbetes cultura digital. *In: MILL, D. (org.). Dicionário crítico de educação e tecnologias e educação a distância*. Campinas: Editora Papirus, 2018. p. 1-8. Disponível em:
https://www.academia.edu/43844286/Verbetes_CULTURA_DIGITAL?auto=citation&from=cover_page. Acesso em: 08 nov. 2022.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (ed.). *A new literacies sampler*. Nova Iorque: Peter Lang Publishing, 2007. 252 p. v. 29.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

LIMA, D. J.; MERCADO, L. P. L.; VERSUTI, A. C. A transmídia e sua potência na prática de leitura e produção textual. *RIAEE: Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 12, n. 2, p. 1313-1330, 2017. Disponível em:



<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10299>. Acesso em: 1 nov. 2022.

MINAYO, M. C. S. O desafio da pesquisa social. In: DESLANDES, S. F.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 9-30.

MOURA, K. M. P.; FRANCO, S. R. K. Narrativa transmídia na formação de professores: produções e potencialidades. *Revista Contemporânea de Educação*, [S.l.], v. 18, n. 41, 2023, p. 327-345. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/54981>. Acesso em: 30 abr. 2024.

PAIVA, V. L. M. O. *Manual de pesquisa em estudos linguísticos*. São Paulo: Parábola, 2019. (Educação linguística; 14)

RAIMI, S.; FEIGE, K. *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2022. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/doutor-estranho-no-multiverso-da-loucura/27EiqSW4jlyH>. Acesso em: 27 jan. 2023.

SHAKMAN, M. Anteriormente em (Temporada 1, ep. 8). In: SHARKMAN, M. *Wandavision*. Minissérie. Produção: Jac Schaeffer. Estados Unidos: Marvel Studios, 2021. (47 min).

TORRE ARANDA, M. C.; FREIRE, M. M. Narrativas transmídia: entre multiletramentos e letramentos transmídia, o que levar para a aula de línguas? *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, n. 59.2, maio/ago. 2020, p. 1531-1554. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/NpJtTZS7WvTSNKN4NPXNJTd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 30 abr. 2024.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma "alfabetização" necessária. In: RAMA, A.; et al. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2005. p. 31-65. [Cap. 2]

Recebido em: 09 nov. 2023
Aprovado em: 08 jan. 2024
Publicado em: 30 jun. 2024.

Revisora de língua portuguesa: Patrícia Cardoso Batista
Revisora de língua inglesa: Gabrieli Rombaldi
Revisora de língua espanhola: Laura Marques Sobrinho

