

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

DÉBORA PRISCILA MARASCA

**DAS RELAÇÕES INTERTEXTUAIS OU DO HABITAR DA VOZ DO OUTRO
EM TEXTOS DE AUTORIA**

**Porto Alegre
2018**

DÉBORA PRISCILA MARASCA

**DAS RELAÇÕES INTERTEXTUAIS OU DO HABITAR DA VOZ DO OUTRO
EM TEXTOS DE AUTORIA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: Profa. Dra. Cláudia Zank

**Porto Alegre
2018**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DOS AGRADECIMENTOS

Quando agradecemos alguém, precisamos pensar, em verdade, quais os motivos pelos quais sentimos gratidão por determinadas pessoas, as quais marcam nossa trajetória sócio histórica por intermédio dos discursos ou das ações que colaboram com a configuração do nosso ser. E com a conclusão deste trabalho, pensei em algumas pessoas que me foram fundamentais não somente durante a construção desta pesquisa como também no decorrer da minha carreira como professora: meus pais, meus alunos, o professor Dr. Daniel Conte, o professor Egídio Weizemann e a professora Cláudia Zank, minha orientadora.

À Rosely Marasca e ao Irineu Marasca, meus pais, eu agradeço por alimentarem meus sonhos, meus pensamentos utópicos, foi dessa forma que desenvolvi uma personalidade perspicaz o bastante para alcançar, exatamente, o que havia planejado para a minha vida até hoje, junto deles.

A todos os meus alunos até o presente momento eu agradeço, porque seus discursos, suas produções textuais tornaram-se fontes de inspiração para que eu pudesse construir a ideia deste trabalho e, posteriormente, transformá-lo nesta análise. Além disso, todos contribuíram de alguma forma para a configuração da minha história, passaram a fazer parte das reminiscências, aquelas que além de trazerem em sua essência a saudade do anterior também contribuíram para a minha evolução interior.

Ao professor Dr. Daniel Conte, eu serei eternamente e imensamente grata por ter me proporcionado, já no segundo semestre do curso de Letras, na Universidade Feevale, a oportunidade de integrar o grupo de pesquisa em Processos e Manifestações Culturais, justamente em um momento em que eu estava procurando uma forma significativa, que ultrapassasse as salas de aula, para desenvolver ainda mais a construção do meu conhecimento, e de fato, hoje não consigo imaginar o processo da minha formação acadêmica sem tal participação, sem a sua orientação tanto na pesquisa quanto no desenvolvimento da monografia.

Ao professor Egídio Weizemann, o meu agradecimento é simples, simples como ele é! O Egídio, infelizmente, foi meu professor durante um ano, na 7ª série do ensino fundamental, mas apesar do curto espaço de tempo em que convivi com a sua companhia, ele, como nunca alguém o fizera antes, fez com que habitasse em mim a aspiração pelo conhecimento em Língua Portuguesa, pela Literatura, passei nesse período a ocupar então a primeira classe da sala de aula, para evitar que não fosse

possível registrar alguma informação. E, por fim, muitas vezes, faltando alguns minutos para soar o último sinal da tarde e ir embora da escola, quando ele perguntava se alguém gostaria de questionar algo, eu levantava a mão e perguntava, porque sabia que ele tinha verdadeiramente muito a ensinar. Enquanto todos iam embora, por diversas vezes, permanecia ouvindo suas explicações, deixava meu pai esperando no carro quando ia me buscar, sem compreender a demora, afinal, todos já estavam a caminho de casa, e eu, como sempre, aproveitava ao máximo as informações do Egídio. É também por ter me ensinado exatamente da forma como ensinou que hoje me ergui professora, e, sigo até hoje o seu exemplo como profissional da área da educação, das linguagens e suas tecnologias.

Por fim, agradeço à professora Dra. Cláudia Zank, orientadora deste trabalho de conclusão, quem, por tantas vezes, ao me questionar sobre conceitos e ideias construídas ao longo da escrita, me possibilitou também construir reflexões, as quais contribuíram para a solidificação dos resultados deste estudo. Muito obrigada!

*A vida é dialógica por natureza.
Viver significa participar do diálogo: interrogar, ouvir,
responder, concordar, etc.
Nesse diálogo o homem participa inteiro e com toda a vida: com
os olhos, os lábios, as mãos, a alma, o espírito, todo o corpo, os
atos.*

Mikhail Mikháilovitch Bakhtin

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar junto a estudantes do ensino fundamental através da construção de produções textuais da tipologia narrativa a presença de elementos intertextuais a partir dos conteúdos disponibilizados pela plataforma da provedora de serviços Netflix. O trabalho divide-se em três partes: a primeira versa sobre o desenvolvimento das mídias, principalmente em se tratando da televisão que, na contemporaneidade ainda é apontada como aparelho eletrônico mais utilizado, independente do público-alvo, a segunda disserta sobre o conceito de intertextualidade e a última expõe os dados referentes à configuração do estudo e os resultados obtidos. A pesquisa é desenvolvida em uma abordagem qualitativa, segundo a estratégia de estudo de caso. A coleta de dados foi efetuada em duas turmas de nono ano de uma escola da esfera pública estadual. Os instrumentos de pesquisa utilizados foram um questionário e a análise da presença de elementos intertextuais a partir dos textos narrativos escritos. O estudo mostra, por fim, que muitos dos estudantes utilizam o conhecimento internalizado para a escrita de textos, principalmente em se tratando da tipologia narrativa, assim sendo, recorrem à memória para recordar aquilo que já visualizaram, ouviram, e isto fica claro em se tratando da verificação da quantidade de sujeitos questionados que assistem ao conteúdo disponibilizado pela Netflix e o utilizam ou afirmam utilizar como embasamento, fonte de inspiração para o desenvolvimento de produções textuais. Portanto, o estudo evidencia a presença da voz do outro nos textos de autoria dos sujeitos da pesquisa, afinal, não há escrita compreendida de forma isolada e sim, a partir do diálogo com outras anteriormente produzidas.

Palavras-chave: Intertextualidade. Netflix. Mídias. Interação. Texto.

ABSTRACT

The purpose of this work is to investigate, together with elementary school students through the construction of textual productions of the narrative typology, the presence of intertextual elements from the contents made available by the Netflix service provider platform. The work is divided into three parts: the first one deals with the development of the media, especially in the case of television, which in recent times is considered as the most used electronic device, independent of the target audience, the second dissertation on the concept of intertextuality and the last one exposes the data regarding the configuration of the study and the results obtained. The research is developed in a qualitative approach, according to the case study strategy. The data collection was carried out in two ninth grade classes of a state public sphere school. The research instruments used were a questionnaire and the analysis of the presence of intertextual elements from the written narrative texts. The study shows, finally, that many of the students use the internalized knowledge to write texts, especially when dealing with the narrative typology, so they use the memory to remember what they have visualized, they heard, and this is clear in themselves. trying to verify the amount of questioned individuals that watch the content made available by Netflix and use or claim to use as a base, a source of inspiration for the development of textual productions. Therefore, the study evidences the presence of the voice of the other in the texts written by the research subjects, after all, there is no writing understood in isolation, but rather, from the dialogue with others previously produced.

Keywords: Intertextuality. Netflix. Media. Interaction. Text.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 DO DESENVOLVIMENTO DAS MÍDIAS	14
2.1 O desenvolvimento da televisão	17
2.1.1 Do âmbito da persuasão televisiva	19
2.2 Da interação e interatividade.....	23
3 DA INTERTEXTUALIDADE.....	29
3.1 Das relações dialógicas alicerçadas a filmes e séries televisivas	38
4 DO PERCURSO INVESTIGATIVO.....	42
4.1 Caracterização da investigação	42
4.2 Etapas da pesquisa.....	43
4.3 Elementos metodológicos	43
4.4 Os sujeitos envolvidos na análise.....	44
5 DA ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA.....	45
5.1 Análise das narrativas	45
5.2 Análise dos questionários	54
6 À GUIA DE CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS.....	59
APÊNDICE A - Termo de Consentimento.....	62
APÊNDICE B – Questionário	64

1 INTRODUÇÃO

A sociedade industrial foi substituída pela sociedade do conhecimento em rede, isto é, composta por indivíduos conectados à Web 2.0, ferramenta que possibilitou o compartilhamento de informações de forma fluida, rápida e intensa, a qualquer momento e em qualquer lugar, estabelecendo uma relação de interação e interatividade. Visto que, quando a tecnologia é utilizada segundo as necessidades sociais, a partir de então, o povo passa a disseminar sua voz, e isto se configura principalmente, através do acesso à internet.

A internet 3.0 surge então com ainda mais possibilidades de uso, e vem dando lugar à Web 4.0, isto é, a um novo período, em que emerge a inteligência artificial aliada à inteligência coletiva. Os aplicativos e sites condensam os dados acessados pelos usuários e assim disponibilizam conteúdos os quais possivelmente possam ser atrativos a eles.

É o que ocorre, por exemplo, quando um sujeito acessa determinados filmes ou séries por intermédio da Netflix¹. Em seu perfil ficam registrados dados das pesquisas efetuadas e dos conteúdos visualizados, e com a junção destes, na tela são expostas, posteriormente, sugestões de conteúdos semelhantes aos anteriormente buscados. Isso também pode ser verificado através do acesso ao Facebook, ademais redes sociais ou lojas virtuais, por exemplo, uma vez que quando um usuário da internet digita em sites de pesquisa o nome de determinado objeto de consumo, logo em seguida aparecem nas redes sociais e nos próprios sites de busca publicidades anunciando ofertas do produto pesquisado.

Assim, o conteúdo disponibilizado através do acesso à internet, segundo Jenkins (2009), contribui para a criação de narrativas subsequentes escritas por jovens que constroem a própria identidade alicerçada a elementos de narrativas, personagens fictícias, e, a partir dos próprios pontos de vista, das informações interpretadas, do conhecimento internalizado, o sujeito configura sua própria narrativa, com a presença de elementos intertextuais que fortificam e auxiliam na estruturação e correlação das ideias.

¹ A Netflix é um serviço online que disponibiliza ao usuário o acesso a séries e filmes. O conteúdo pode ser acessado a qualquer momento através do login no aplicativo da televisão, do computador, do tablet ou do smartphone.

Então, em face a esta ideia e da reflexão acerca das teorias analisadas, provenientes dos autores citados no decorrer deste trabalho, configurou-se o objetivo do referente estudo, o qual centra-se em analisar a manifestação da intertextualidade, segundo Koch (2007; 2012), ou do dialogismo para Bakhtin (2010) nas narrativas literárias de alunos do ensino fundamental, especificamente os do 9º ano, sob uma perspectiva de referência ao conteúdo disponibilizado por meio do acesso à plataforma intitulada Netflix.

A coleta dos dados foi efetuada pela pesquisadora, professora de Língua Portuguesa, nas turmas em que atuava há três anos. Durante este período, constantemente pôde acompanhar o desenvolvimento de cada aluno e o interesse explícito em seus discursos por conteúdos como filmes e séries, ao invés de obras literárias, fato que motivou e também solidificou essa escrita.

Assim sendo, o estudo se divide entre duas sessões, a seção 2, *O desenvolvimento das mídias*, apresenta a análise sobre as transformações das mídias ao longo dos tempos e os impactos sociais em vista desta evolução, principalmente em se tratando da televisão, um dos aparelhos eletrônicos mais antigos e ainda hoje mais utilizados no mundo. Além do mais, a seção ainda aborda a diferença entre os termos interação e interatividade.

A seção 3, *Da intertextualidade*, disserta sobre o sentido do termo intertextualidade, sobre como o fenômeno se apresenta em produções textuais, ainda expõe uma análise dos elementos intertextuais, provenientes de filmes e séries disponibilizados pela Netflix, encontrados em narrativas literárias de jovens estudantes. Por fim, os capítulos subsequentes versam sobre a metodologia utilizada no desenvolvimento da pesquisa, bem como a apresentação e análise dos resultados obtidos.

2 DO DESENVOLVIMENTO DAS MÍDIAS

A tecnologia está presente na sociedade contemporânea e também, no contexto histórico da formação e das transformações sociais, da mecânica à eletricidade, da microeletrônica às criações da nanotecnologia.

Segundo Lemos (2015), a partir do surgimento da sociedade até a contemporaneidade foram desenvolvidas atividades como o advento do fogo, a domesticação de animais, o cultivo de plantas, a construção de cidades, o desenvolvimento das ciências que possibilitaram a criação da energia elétrica e, conseqüentemente, de objetos que constituem hoje a vida em sociedade, bem como ultrapassam a ideia de tempo-espaço.

Assim sendo, a tecnologia é resultado da criação do homem desde os primórdios da sociedade, por exemplo, do advento de uma simples colher até um notebook são considerados elementos originários de criações tecnológicas, resultados da virtualização e da atualização dos objetos, os quais o povo observa que possam contribuir com suas atividades quotidianas nas mais diversas áreas, econômicas, sociais, culturais, educacionais, etc.

A sociedade, no entanto, tende a confundir os conceitos tecnologia e técnica, por isso, André Lemos (2015, p. 26) em sua obra *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, ensina que

Técnica, na sua acepção original e etimológica, vem do grego *tekhnè*, que podemos traduzir por arte. A *tekhnè* compreende as atividades práticas, desde a elaboração de leis e a habilidade para contar e medir, passando pela arte do artesão, do médico ou da confecção do pão, até as artes plásticas ou belas artes, estas últimas consideradas a mais alta expressão da tecnicidade humana. *Tekhnè* é um conceito filosófico que visa descrever as artes plásticas, o saber fazer humano em oposição a outro conceito chave, a *phusis*, ou o princípio de geração das coisas naturais. *Tekhnè* e *phusis* fazem parte de todo processo de vir a ser, de passagem da ausência à presença, ou daquilo que os gregos chamavam de *poièsis*.

A sociedade é fruto da técnica, isto é, a sua evolução para o que é hoje, tanto em relação à sobrevivência quanto em relação a aspectos econômicos, somente ocorreu alicerçada nas técnicas desenvolvidas ao longo da história da humanidade e de suas constantes atualizações para satisfazer as necessidades e comodidades sociais, que estão também intimamente relacionados à cultura, configurada no centro da ação técnica.

Ainda de acordo com Lemos (2015), a partir do advento das máquinas, que começaram a substituir a técnica, desenvolvida de forma manual pelo povo, muitos passaram a criticar a revolução industrial, no entanto, o que ocorreu de fato foi que o homem precisou utilizar métodos para o controle de máquinas. Logo, os recursos advindos de forma natural passaram a necessitar da técnica para a evolução social e por consequência, a técnica originou a cultura, de forma a desnaturalizar o homem.

A partir da Primeira Guerra Mundial e da crise econômica de 1929 a 1931 inicia-se a era da ciência e técnica, que foram legitimadoras do progresso social, com um cenário envolto à informática, energia nuclear, engenharia genética. Este é o pano de fundo para a cibercultura.

Max Weber define a modernidade como o processo de racionalização da vida social no término do século XVII. Este processo abriu as vias para a industrialização e a modernização global do Ocidente, sendo um processo global, integrando a economia capitalista, o Estado Nação, a administração científica do trabalho e da produção, o desenvolvimento industrial e tecnológico. São criadas, na sinergia de racionalidade e emancipação, as condições de uma administração racional da vida social. Deve-se depreciar as tradições, gerando uma transformação radical das condições de existência (LEMOS, 2015, p. 61).

O período Pós-moderno, subsequente ao Modernismo, é marcado pelo progresso, pelo sentimento de coletividade, pelo êxtase da cibercultura. Sendo assim, a cultura pós-moderna não está correlacionada ao passado, mas o retorna mantendo-se fiel à ideia do aqui e agora.

Posteriormente, o século XIX é marcado pela eclosão das novas tecnologias de comunicação, as novas mídias, como o rádio, o telégrafo, o telefone e o cinema. André Lemos (2015, p. 68) explica:

O que chamamos de novas tecnologias de comunicação e informação surge a partir de 1975, com a fusão das telecomunicações analógicas, com a informática, possibilitando a veiculação, sob um mesmo suporte – o computador -, de diversas formatações de mensagens. Esta revolução digital implica, progressivamente, a passagem do *mass media* (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informações não obedece à hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos).

Nas décadas de 1960, 1970 e 1980, de acordo com Primo (2013), as informações da indústria midiática brasileira atingiam aqueles que tivessem maior

ascensão social, já que requeria a compra de materiais caros. Em vista disso, membros da sociedade, que defendiam a democratização dos meios de comunicação, mobilizaram-se no movimento de mídia alternativa, o que potencializou o processo de disseminação das vozes que, até então, estavam silenciadas.

Por outro lado, as estruturas midiáticas atuais, segundo Primo (2013), revelam atualmente avanços significativos se comparadas ao tempo passado, uma vez que correspondem à evolução da sociedade. A internet se expandiu, se antes havia poucos sites, ferramentas e programas, hoje se tem infindáveis sites, aplicativos, que resultam em diversas possibilidades de acesso, de interação, os jornais contam com a possibilidade de acesso online, principalmente às notícias em tempo real, assim como a televisão que, apesar de ser um suporte midiático “antigo”, no sentido de existir há muito tempo, jamais deixou de ser utilizada, pelo contrário, mas precisou receber atualizações de modo a contribuir para com o entretenimento dos sujeitos que a assistem, visando promover ao passar dos anos, não só a interação social, mas também a interatividade.

Assim como Primo (2013), Jenkins (2009) também explica que as mídias atuais deram voz ao povo, expandiram os espaços, encurtaram o tempo, aproximaram diferentes culturas, quando disserta que

A atual diversificação dos canais de comunicação é politicamente importante porque expande o conjunto de vozes que podem ser ouvidas: embora algumas vozes tenham mais proeminência que outras, nenhuma voz sozinha fala com autoridade inquestionável. A nova mídia opera sob princípios diferentes daqueles que regiam a mídia de radiodifusão que dominou a política americana por tanto tempo: acesso, participação, reciprocidade e comunicação ponto a ponto em vez de um-para-muitos (JENKINS, 2009, p. 288).

A partir de então, a evolução da indústria midiática é cada vez maior, ainda mais em se tratando do advento da Web 4.0, a inteligência virtual, a qual possibilita a “liberdade” para produzir conteúdo na internet a partir dela e também receber suas informações, isto é, através do acesso, cada sujeito deixa a sua identidade, rastros, os quais possibilitam aos sistemas inteligentes a configuração da personalidade, que permanece registrada no sistema, e assim, a busca por conteúdos se torna mais eficiente, uma vez que hoje há incontáveis páginas, sites etc. de acesso a uma série de conteúdos.

2.1 O desenvolvimento da televisão

Conforme Lemos (2015), uma casa, apesar de ser um ambiente privado, tem portas e janelas e, por entre elas o público atravessa o particular, já existem poucas barreiras hoje entre ambos os conceitos, no espaço privado existe o acesso aos encanamentos, o correio, a TV, o rádio, o celular, que inclusive é o responsável por expor mais facilmente e rapidamente o espaço privado, que era restrito, há muitos anos, somente à presença de familiares e bons amigos.

O lar é um espaço privado, um reduto de privacidade, de intimidade, que subsiste às interferências negativas, que sustenta memórias, rituais e sensações simbólicas, as quais o tornam único, onde cada sujeito que o compreende também é único e insubstituível.

É possível afirmar então que, os sujeitos que configuram a sociedade constroem sua individualidade, ao passo que se inserem no meio social, estabelecendo relações uns com os outros, ocupando papéis sociais, isto é, à medida que muitos estão presos em suas casas, em espaços individuais, únicos, estão também conectados à internet, que os dá infinitas possibilidades de interatividade com diferentes aparelhos eletrônicos, como o são, por exemplo, a televisão, o celular, o notebook.

Nesse sentido, a televisão, o notebook, o smartphone se transformam em meios que contribuem para a formação do imaginário, do conhecimento, uma vez que as informações visualizadas, ouvidas são interpretadas, relacionadas a outros textos, comparadas, e partir daí, o sujeito cria e organiza novas ideias que o possibilitam interagir por intermédio de comunidades virtuais.

Em relação ao percurso tecnológico da televisão, Lemos (2015) destaca que no período inicial de inclusão do aparelho no meio social não havia interatividade, as imagens eram expostas nas cores preta e branca, contendo a possibilidade de visualização de apenas um ou dois canais, por isso, a única interatividade se configurava à ação de ligar e desligar o aparelho, regular o contraste, brilho da imagem ou o volume. Conseqüentemente, surgiu a TV em cores, com mais canais, o advento do controle remoto, que possibilitou ao telespectador *zappear*, isto é, alterar os canais e as configurações do aparelho, instaurando já uma maior autonomia de uso.

Em um segundo momento, outros equipamentos se aglutinam à televisão, como é o caso dos vídeos, dos consoles de jogos de videogame, das câmeras portáteis que

resultam na apropriação da TV, da sua particularização, sendo utilizada para além de visualizar noticiários, novelas, também para jogar jogos, ver vídeos, gravar programas para a sua posterior visualização, isto resulta na independência do fluxo de dados proveniente dos canais abertos, uma vez que se alargam as possibilidades de utilização do aparelho.

Em um próximo momento, é possível distinguir os sinais da interatividade de cunho digital, isto é, a partir daí ao usuário da TV são possibilitadas interferências no conteúdo de algumas programações, através do uso do telefone, fax, e-mail. E este período, origina em fim uma televisão definitivamente interativa, isto é, quando a programação possibilita a participação do telespectador, via telemática, ao conteúdo disseminado em tempo real, por exemplo quando o usuário escolhe as câmeras e os melhores ângulos para a visualização de determinado programa.

Já o modelo massivo é aquele onde a linguagem se autonomiza. Ela não mais é o mundo, ela representa-o. As palavras não se confundem mais com as coisas e a racionalidade assume o valor do discurso. A eficácia não se dá mais no plano religioso, mas na dinâmica operatória, na ação objetiva e eficiente que desencadeia. A comunicação de massa não constitui uma comunidade, antes dirige-se às diversas comunidades do espaço público (a massa). O paradigma aqui é o da televisão (LEMOS, 2015, p. 79).

Se antes as mídias eram homogêneas, centralizadas, hoje são heterogêneas, disseminando palavras que são o próprio mundo, através da linguagem informal, da voz do próprio povo, propagando informações a todos, sem exceção, independente da cultura, religião, classe social, ideologia política.

Ainda assim, a partir do advento da Web 2.0, a sociedade passou a controlar melhor os serviços e as informações veiculadas pelas mídias sociais, o que de fato a possibilitou compartilhar arquivos como imagens, notícias, vídeos em diferentes formatos, de forma rápida, fluida, eficaz, contribuindo com o processo de democratização do acesso às mídias.

No entanto, através da televisão e do acesso à internet, é possível verificar a imersão dos usuários em meio a uma “guerra” pelo poder ideológico, político e econômico e pelo convencimento da compra de produtos e serviços, os quais, muitas vezes, são desnecessários, mas atraem o público-alvo, que é persuadido através de publicidades que fazem o uso de verbos na forma imperativa, empregados para ordenar

a ação de adquirir algo, o que constitui meios democráticos a cada dia mais competitivos, perversos, em meio a uma sociedade imersa no regime capitalista.

Segundo Jenkins (2009), a televisão é uma mídia que alcança atualmente a todos, cabendo ao público-alvo *zapear* pelos canais, pelas séries, pelos filmes disponíveis, isto é, caso a programação ou o conteúdo não seja interessante, não desperte a curiosidade para a continuação da visualização, o sujeito irá trocar de canal ou alterar o filme ou a série, visto que há uma série de outras possibilidades e, além do mais, afazeres domésticos e outros aparelhos tecnológicos também dividem a atenção do telespectador, por isso, tamanha é a necessidade de a programação se constituir de forma atraente.

Um passo em falso e ele vai nos zapear. Não é mais um preguiçoso em frente à TV (se é que já foi); ele determina o que, quando e como assiste aos meios de comunicação. É um itinerante – livre de compromissos com séries em particular, indo aonde seu desejo o levar (JENKINS, 2009, p. 99).

Nesse sentido, graças à característica interativa atribuída atualmente à televisão, uma programação deve, como nunca antes, impressionar o seu público-alvo, mantê-lo atento à sequencialidade de ações de um programa, o impedindo de *zapear* pelos canais, isto é, por outros mais significativos, este é o principal desafio da mídia televisiva e, para isso, diretores e apresentadores se valem de recursos de persuasão.

2.1.1 Do âmbito da persuasão televisiva

Conforme Rocco (1989), a televisão dissemina as mensagens de forma oral, isto é, a oralidade é seu canal de transmissão. Além disso, a partir do oral, que é um processo simbólico de primeiro grau, eleva-se a escrita, que se configura em um simbolismo de segundo grau. A escrita possui uma gramática própria, apesar de depender do oral para sua existência, além do mais, se enquadra em um tipo de ação sociocultural que configurou a feição do mundo e impôs novos rumos à história da humanidade.

A linguagem oral se caracteriza como sendo mais espontânea, fluida, menos planejada se comparada à linguagem escrita. O oral se concretiza em tempo menor, é mais fragmentado, faz o uso de menos conectivos ao decorrer das palavras, está aliado a elementos extralinguísticos e suprasegmentais, como gestos, expressões faciais, entonação, dentre outros. Por outro lado, a escrita é passível de reescritas, rascunhos, revisões, sendo que na maior parte do tempo, a sociedade tem acesso somente ao texto concluído.

Rocco (1989) afirma que, a oralidade é capaz de convencer, persuadir o receptor da mensagem, podendo ser constituída de repetições, por ritmo imposto aos segmentos, pela dinâmica do processo dialógico, aspectos suprasegmentais e linguísticos.

Quando um texto é escrito com o objetivo de ser disseminado na televisão, por exemplo, um *script* para personagens de uma novela, um filme, deve ser construído de acordo com uma progressão temporal, além do mais, exige a objetividade, precisão e economia verbal, de modo que resulte em mensagens acessíveis a todo o meio social, deve ficar claro, sem a sobrecarga de informações, em um tom de informalidade. Tudo é precisamente esquematizado para que atinja e persuade a todos, segundo o objetivo de sua criação, seja de ordem comercial, social ou política, afinal

a televisão é, sem dúvida, o veículo da era eletrônica que maior penetração já obteve, introduzindo-se em todas as casas, entre todas as pessoas, praticamente em todos os cantos do planeta. A televisão é hoje parte do cotidiano, parte do referencial de vida de quase todos os homens (ROCCO, 1989, p. 19).

A autora acredita que a natureza do discurso imposto pela televisão se aproxime mais do texto escrito que do discurso oral, em decorrência do cuidado de sua formulação antes de se tornar conhecida pelo público-alvo.

O cuidado com a transmissão das mensagens pela TV é tanto que não se permite que haja o esquecimento, a perda das ideias de uma narrativa por parte do telespectador, por isso, novelas, séries, iniciam novos capítulos aliadas aos *flashbacks*², às reminiscências, para evitar que o público-alvo esqueça das cenas anteriores e deixe

² Flashback em Língua Portuguesa significa tornar rapidamente a algo, pode ser compreendido como uma ação, um fato que tenha ocorrido em um tempo passado, porém foi inserido no tempo presente, por intermédio da recordação de sujeitos. Também é muito comum aparecer cenas de flashback em filmes, séries, novelas etc.

de assistir outras sequências, trata-se de um processo de interlocução, em que o sujeito passa a ser envolvido pela trama, pelas personagens, pela sequência de ações, pelo contexto, persuadido pelos discursos dos papéis assumidos pelos atores.

Uma forma de efetivar a persuasão no meio televisivo, que de fato leva à aceitação de argumentos é através da ideia de presença, isto é, da capacidade de manter ativos para a consciência determinados elementos importantes à compreensão da mensagem como, por exemplo, objetos, pessoas, sentimentos.

Outro recurso de argumentação é a repetição, que acentua, duplica a ideia de presença do objeto, da situação ou pessoa, além disso, é responsável pela ampliação, destaque e progressão do sentido da mensagem.

Ainda há outras técnicas de argumentação variáveis da repetição, como a insistência, a enumeração, a evocação de detalhes que reafirmam a presença de algo ou alguém, e fixam o todo a ser retido. Segundo Rocco (1989):

[...] a TV é, de per si, presença plurívoca, pela imagem, pela cor, pelos recursos técnicos que lhe são inerentes. E se a isso se somar (porque inalienável) o poder do verbal que apoia, reproduz e ancora o sentido desses detalhes que emocionam, tencionam, mais eficaz será o processo de persuasão do veículo, na medida esse visual, que causa impacto, terá existência mais real e sentido mais amplo pela mediação do verbal (ROCCO, 1989, p. 63).

Rocco (1989) cita que algumas modalidades argumentativo-persuasivas utilizadas no meio televisivo são a assertiva e a injuntiva, a segunda se utiliza do modo verbal imperativo, empregado para instruir, atribuir ordens, pedidos. Outra modalidade é a interrogativa, que se resume em não disseminar respostas objetivas a questionamentos ignorados, tem como característica a habilidade, sutilidade, usa a persuasão para atrair o interlocutor.

A autora cita ainda os principais tipos de argumentos que configuram o processo de argumentação, o argumento quase lógico tem caráter não formal. Nesta mesma categoria estão os argumentos por comparação, isto é, quando são comparados sujeitos ou objetos de forma igualitária, de inferioridade ou superioridade, os quais aparecem claramente, principalmente, nos comerciais publicitários, visam a promoção de um produto ou serviço. Ainda dentro dos argumentos quase lógicos há os de transitividade.

Em seguida tem-se o argumento por sacrifício, isto é, nem sempre leva em conta o valor do objeto em si. Trabalha com o fato de que é preciso fazer algo para ganhar algo. Já o argumento pragmático é aquele que deixa apreciar um acontecimento, ou ato a partir de suas consequências favoráveis ou não. É um tipo de argumento com forte apelo emocional.

O argumento de autoridade se refere ao discurso de pessoas, grupos de pessoas, por serem inteligentes, belas, famosas, corajosas, instituições políticas, religiosas, etc., de modo a promover um serviço ou um produto da indústria midiática. Afinal

acreditamos na linguagem enquanto processo muito especial, plasmador da realidade e por ela plasmado. Nesses termos, pensar-se no verbal apenas enquanto sequência de enunciados abstratos, desligados de quem os produz, de quem os recebe, enfim, desligado do momento histórico, do contexto situacional e das condições de produção, é pensar num verbal estéril e esterilizado, asséptico, visto sob uma ótica redutora (ROCCO, 1989, p.71).

A autora cita três discursos predominantes no meio televisivo, o discurso lúdico, que se caracteriza como sendo mais aberto, o qual causa prazer e possibilita a participação livre do pensamento do interlocutor. O discurso polêmico é aquele que se caracteriza como tendo uma polissemia controlada, isto é, a participação do interlocutor não é de forma tão liberada, quando pretende-se dominar o interlocutor. O discurso autoritário é aquele em que a polissemia é controlada ativamente, ao contrário do discurso lúdico que é representado pela polissemia. Nele há uma voz autossuficiente que dissemina um determinado discurso. Este tipo de discurso traz a ideia de que o emissor domina o tempo de atuação, tem o direito de questionar, interrogar, promove no receptor da mensagem a ideia de que o emissor é a origem e razão do discurso e transmite informações sob a rubrica da cientificidade, em questão de estilística, tem um discurso individualizado, detém o domínio do fio do discurso. Assim, Rocco (1989) ensina que

basicamente pelo verbal, como ensina Bakhtin, é que se torna viável avaliar, por exemplo, as imposições de tais ideologias, os níveis de autoritarismo e de dogmatismo que acompanham a emissão e mesmo a recepção de um discurso. Sem o verbal, não seria possível a instauração da relação dialógica entre os homens – única forma concebível de mediação entre esses homens e o real. É ainda o verbal que fundamentalmente conforma e define os contornos da enunciação: da *minha* enunciação e da enunciação do *outro*. Por meio da palavra, desenham-se os recortes do dialógico, instauram-se os graus de polifonia, hierarquizam-se, enfim, as possíveis formas do processo enunciativo que preside a organização textual e discursiva. E, se é verdadeira

a afirmação de Bakhtin, de que “o destino da palavra é o destino da sociedade que a fala”, verificamos a importância da palavra que falamos e daquela que ouvimos. Ao dizer *falamos* e *ouvimos*, não estamos pensando aqui apenas na forma primeira de inter-relação verbal, ou seja, não estamos só nos referindo à interlocução face-a-face. Focalizamos também a palavra veiculada de maneiras diversas: a palavra lida, a palavra vista, a palavra ouvida e, no caso, também através de um veículo como a televisão (ROCCO, 1989, p. 172).

Nesse sentido, na recepção do conteúdo exposto pela televisão não há passividade, e sim atividade, isto é, o ser humano não é uma tábua rasa, e sim, constituído de sentimentos, de identidade social, de conhecimentos, os quais vai construindo no tempo e segundo a experiência prévia de mundo, levando em conta que as informações não são recebidas pelo sujeito de forma uniforme, uma vez que reelabora as mensagens, isto é, constrói interpretações sobre o que ouve, lê, por isso, o discurso proveniente do meio televisivo é de suma responsabilidade, uma vez que a maior parte da sociedade que assiste televisão crê nas informações transmitidas, se inspira nelas, as dissemina no meio social.

2.2 Da interação e interatividade

Em se tratando do assunto interação e interatividade, é interessante iniciar esta discussão pelos seus primórdios, pelo elemento que deu início, verdadeiramente, a estes dois processos que constituem o espaço social, a humanidade, e àquilo que a constitui como tal.

O autor Lévy (2011), cita que três processos de virtualização fizeram surgir a humanidade, através da aquisição da linguagem, da multiplicação das técnicas, e da complexificação das instituições. Com a aquisição da linguagem, a sociedade passou a controlar o tempo, as ações dentro de um espaço e assim, também passou a habitar um espaço virtual, isto é, um espaço constantemente atualizado a partir dos tempos presente, passado e futuro.

É impossível exercermos nossa inteligência independentemente das línguas, linguagens e sistemas de signos (notações científicas, códigos visuais, modos musicais, simbolismos) que herdamos através da cultura e que milhares ou milhões de outras pessoas utilizam conosco. Essas linguagens arrastam consigo maneiras de recortar, de categorizar e de perceber o mundo, contêm metáforas que constituem outros tantos filtros daquilo que é dado e pequenas

máquinas de interpretar, carregam toda uma herança de julgamentos implícitos e de linhas de pensamento já traçadas. As línguas, as linguagens e os sistemas de signos induzem nossos funcionamentos intelectuais: as comunidades que os forjaram e fizeram evoluir lentamente pensam dentro de nós. Nossa inteligência possui uma dimensão coletiva considerável porque somos seres de linguagem (LÉVY, 2011, p. 97).

As sociedades sentem necessidades e assim buscam meios para supri-las. Constantemente criam-se meios de locomoção e formas de comunicação que possibilitam o encurtamento da distância, a rapidez na locomoção e assim os espaços se homogeneízam, as culturas se aproximam, por isso, hoje se vive o hibridismo cultural, isto é, a junção de elementos culturais provenientes de diversas culturas, diferentes sociedades.

Conforme Lévy (2011), partir do momento em que um grupo de indivíduos acessa um ambiente virtual, se distancia da temporalidade, do espaço geográfico, uma vez que a internet é capaz de desmistificar as barreiras para a interação entre diversos povos, e através da virtualização é possível responder mensagens a qualquer momento, de forma síncrona e assíncrona, e isso a torna incrivelmente fascinante.

Ainda, para o autor, os textos são objetos virtuais, abstratos, os quais possibilitam a interação social, podendo se apresentar aos sujeitos de forma escrita ou oral, a escrita pode ser inserida em um suporte³ textual, à medida que também se adequa à determinada tipologia⁴ e gênero⁵, tudo depende do público-alvo a ser atingido e os fins predefinidos.

A sociedade então reflete sobre os discursos a partir da linearidade das palavras, interliga um parágrafo ao outro estabelecendo sentidos, comparações, exemplificações, e assim vai atualizando o texto conforme a própria interpretação, baseada no conhecimento internalizado, nas experiências existenciais, nas emoções, nas recordações, em outros textos, signos, através dos quais pode captar a visão de mundo, as particularidades de um autor.

³ O suporte textual trata-se do recurso físico ou virtual utilizado para a materialização de um texto, como por exemplo revistas, jornais, blogs, outdoors etc.

⁴ Tipologia ou tipo textual é uma expressão utilizada para definir uma espécie de construção teórica determinada pela natureza linguística de sua composição (aspectos sintáticos, lexicais, relações lógicas, tempos verbais). Os tipos textuais são classificados como: narração, argumentação, descrição, injunção, exposição.

⁵ A expressão gênero textual é utilizada para referir os textos materializados, isto é, concluídos, que circulam no meio social com características sócio comunicativas explicitadas por conteúdos, propriedades funcionais, composição característica, estilo. Alguns exemplos de gêneros textuais são: bate-papo virtual, receita culinária, horóscopo, aula-virtual, edital de concurso público, carta pessoal, e-mail etc.

Tal é o trabalho da leitura: a partir de uma linearidade ou de uma platitude inicial, esse ato de rasgar, de amarrotar, de torcer, de recosturar o texto para abrir um meio vivo no qual possa se desdobrar sentido. O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos (LÉVY, 2011, p.36).

Então, a partir do instante em que o povo constrói interpretações acerca dos signos que compõem uma língua é que passa a refletir acerca de sua própria existência e sobre todos os elementos envoltos a ele, é a possibilidade de estabelecer novas ideias, construir sonhos, comparações e assim atualizar a mente, de modo que a leitura ou a escuta e a sua interpretação façam com que sejam menos alienadas àquilo que é imposto na sociedade, afinal, está imerso constantemente a informações, com as quais é preciso saber lidar.

As informações são disseminadas através do processo de interação social, isto é, o relacionamento entre os sujeitos, que se intensifica com o surgimento das mídias. De acordo com Jenkins (2009), até aproximadamente a década de noventa, a sociedade, em geral, tinha o prazer de assistir televisão sem interagir com a programação, pouco importava a ela que a televisão fosse um aparelho interativo.

Nos tempos atuais, a interatividade é proporcionada de forma mais significativa pela TV, e a partir dela, os sujeitos interagem conforme o processo de desenvolvimento de um programa, de forma assíncrona, isto é, a interação em momentos distintos, por exemplo, quando um indivíduo vota pela eliminação de um participante de um reality show, quando organiza ou participa de discussões acerca dos fatos de um programa em uma comunidade de uma rede social. Assim sendo,

a TV interativa propriamente dita é uma tecnologia que integra o acesso à Internet e a recepção de canais de vídeo, uma interface combinada de Internet/TV/telefone ou Internet TV a cabo, no mesmo aparelho o que permite inclusive, no segundo caso, dispensar a linha telefônica. O autor salienta que para este novo meio convergente não existem limites conhecidos (SANTOS, 2007, p. 4-5).

Jenkins (2009) explica que a sociedade vive hoje uma *cultura participativa*, em questão de pouco tempo, os espectadores dos meios de comunicação passaram de sujeitos passivos para sujeitos ativos, isto é, hoje são produtores e consumidores de mídia ao mesmo tempo, num processo de interação e interatividade, a tecnologia

emerge nos processos de interação social e as plataformas midiáticas possibilitam a interatividade e favorecem a interação social.

Dito isso, os conceitos de interação e interatividade são importantes quando se trata de mídias e da evolução social. Ainda segundo Jenkins (2009), a interação social ocorre entre dois ou mais sujeitos, independente do espaço, seja físico ou virtual, já a interatividade resulta da relação entre sujeito e máquina, por exemplo, quando alguém utiliza a televisão ou um computador, com determinado fim de cunho individual ou coletivo.

[...] a perspectiva de interatividade foi discernida muito cedo. Nos anos 60, um real impulso foi dado pelas pesquisas de Ivan Sutherland com o Sketchpad (1963), um *software* onde o usuário atua diretamente sobre a tela do monitor com uma light pen. Este programa “abriu o campo da computação gráfica e apresentou invenções como o cursor, as janelas (*zooming, scrolling, clipping...*) e reconhecimento gestuais”. Em 1962, John Kemeny e Thomas Kurtzes da Faculdade de Dartmouth – EUA, implantam linguagens simples de programação, como o DTSS (*Dartmouth Timesharing System*) e o BASIC. A interatividade caminha, assim, para sistemas mais simples, e os primeiros computadores interativos nascem nos anos 50, como o Whirlwind de Jay Forrester. Este tratava a informação em (tempo real) e de forma mais interativa por meio de um monitor (LEMOS, 2015, p. 104).

É importante destacar que o conceito de interatividade é diferente da ideia de participação, ou seja, a interatividade está relacionada ao modo como as tecnologias foram desenvolvidas para receber determinados *feedbacks* dos usuários, por exemplo, a televisão possibilita a troca de canais, a configuração de elementos como a imagem, o som etc., e ainda, mais recentemente, o acesso a aplicativos por meio da conexão à internet, o *videogame* já possibilita a configuração de personagens, dentre outras séries de exemplos. Em suma, praticamente todas as ações que podem ser ativadas em um ambiente de interatividade foram planejadas por um designer.

Por outro lado, a participação é atribuída a fatores culturais e sociais, por exemplo, o fato de poder ou não dialogar em uma sala de cinema depende da tolerância sobre a qual se constitui cada cultura. Resumidamente, a participação é mais controlada pelos sujeitos que consomem mídias que os que as produzem.

É pela interatividade digital que possibilidades descentralizadoras do poder podem se estabelecer. Para McLuhan, a interatividade (embora ele não utilize esta palavra) situa-se em termos de *media* quentes ou frios. Os *media* quentes são aqueles que permitem pouca ou nenhuma interação do espectador. São

media de alta definição onde não existe possibilidade de intervenção. Nesse sentido, os *media* quentes são o rádio, o cinema, a fotografia, o teatro e o alfabeto fonético. Por outro lado, os *media* frios são aqueles em que a interatividade é permitida, deixando um espaço onde os usuários podem preencher. São *media* frios a palavra, a televisão, o telefone e os alfabetos pictográficos. Nesse sentido, as tecnologias de cibercultura são *media* frios, interativos e retribalizantes (LEMOS, 2015, p. 72).

Além do mais, conforme Jenkins (2009), principalmente mídias como a televisão e a internet contribuem para o desenvolvimento da interação social, uma vez que a relação com antigas formas de comunidades sociais estão se rompendo e dando origem a novas, em que grupos de indivíduos se reúnem e transcrevem informações, que se configuram como um conhecimento coletivo, daí surge a interação acompanhada de críticas, questionamentos, muitas vezes, desenvolvidos a partir da manipulação da mídia, do apelo emocional, por intermédio de propagandas, publicidades, séries de televisão etc., tudo isso motiva os grupos a interagirem, a buscarem informações para a postagem em prol do bem coletivo.

Os conteúdos transmitidos pelas mídias e a forma como são expostos provocam sensações e sentimentos diferentes nos sujeitos, que interpretam os discursos segundo o contexto sócio histórico e cultural aos quais se inserem, essas interpretações, por conseguinte, são disseminadas através da interação social, principalmente nas mídias, as quais possuem maior alcance de usuários e foram criadas exatamente para tal finalidade, uma vez que as pessoas têm necessidade de opinar sobre assuntos dos quais têm conhecimentos. Desse modo, as inteligências individuais se situam no ciberespaço e se conectam a outras conforme a aproximação dos interesses.

A interação social através da internet possibilita a construção do conhecimento coletivo, que, segundo Lévy (2015), trata-se do conhecimento adquirido em grupo, de forma coletiva, uma vez que um único sujeito não tem o domínio de todos os conteúdos, informações, assim sendo, dentro de uma discussão aguarda pela oportunidade de expor o próprio conhecimento de modo que, coletivamente, se chegue a uma conclusão acerca de um assunto, uma ideia. Assim, afirma Jenkins que

o que consolida uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento- que é relativamente estática-, mas o processo social de aquisição do conhecimento- que é dinâmico e participativo-, continuamente testando e reafirmando os laços sociais do grupo social (JENKINS, 2009, p.88).

Na atual sociedade do conhecimento um sujeito pode discutir assuntos e focar em como os sabe, como avalia aquilo que sabe e analisar a informação em si, o que se torna significativo de forma coletiva, quando alguém traz um questionamento e todos o analisam, buscando respostas, exemplificações, hipóteses aplicáveis etc.

Então, quando uma situação é analisada, quando ocorre a escrita de algo, um indivíduo pensa sempre no coletivo, de alguma forma ou de outra, por exemplo, ao publicar o que acredita ser ideal, verídico, etc., pensa sempre na reação do outro ao ler ou observar determinada publicação, uma vez que, por trás das ações, se escondem os seus objetivos.

3 DA INTERTEXTUALIDADE

Antes de explicitar os sentidos atribuídos à intertextualidade, é preciso dissertar sobre o elemento que origina o fenômeno intertextual, o texto, e saber como é construído na mente do interlocutor e, posteriormente, de que forma se materializa.

Segundo as teorias da atividade verbal, o texto resulta de um tipo específico de atividade a que autores alemães denominam "Sprachliches Handeln", entendendo por Handeln todo tipo de influência consciente, teleológica e intencional de sujeitos humanos, individuais ou coletivos, sobre seu ambiente natural e social. Dessa forma, Sprachliches Handeln diz respeito à realização de uma atividade verbal, numa situação dada, com vistas a certos resultados (KOCH, 2002, p. 11).

Segundo Koch (2002), para que ocorra a intervenção verbal, isto é, a comunicação verbal, são fatores determinantes a motivação, a situação, a prova de probabilidades e a tarefa-ação. A motivação trata-se de um ou mais motivos os quais levam o sujeito à expressão linguística, a situação corresponde a um conjunto de influências internas que desenvolvem a motivação, e assim, possibilitam a escrita ou não de determinada ideia, a prova de probabilidades determina quais ações, ideias possivelmente resultarão na conclusão do objetivo e a tarefa-ação é a atividade de projetar, dentre possíveis ações ao texto, aquela que apresenta a maior probabilidade de o autor atingir o êxito. Desse modo, o sujeito idealiza um esquema que norteará em seguida a produção de um texto.

Koch (2002) cita que, o texto recorre a oito aspectos, a *legitimidade social*, isto é, o texto é a manifestação de uma atividade social, segundo condições sociais, a *funcionalidade comunicativa*, o texto é a representação da comunicação social, a *semânticidade*, ou seja, a relação do texto com a realidade, a *referência à situação*, o texto apresenta elementos da situação comunicativa, *intencionalidade*, a escrita se configura como um meio de efetuar os fins para a construção de uma sequência de parágrafos, a *boa formação* trata-se da construção da escrita de forma coerente, a *boa composição* de quando uma produção textual é organizada com unidades linguísticas, de acordo com um planejamento, já a *gramaticalidade* é a adequação da escrita às normas gramaticais.

Segundo Koch (2002), ao produzir um texto, inicialmente, o sujeito elabora um planejamento, isto é, tem um objetivo, uma intenção comunicativa e a configuração da mensagem ocorre de modo a atingir um objetivo principal. Assim sendo,

as teorias sócio-interacionais reconhecem a existência de um sujeito planejador/organizador que, em sua inter-relação com outros sujeitos, vai construir um texto, sob a influência de uma complexa rede de fatores, entre os quais a especificidade da situação, o jogo de imagens recíprocas, as crenças, convicções, atitudes dos interactantes, os conhecimentos (supostamente) partilhados, as expectativas mútuas, as normas e convenções socioculturais. Isso significa que a construção do texto exige a realização de uma série de atividades cognitivo-discursivas que vão dotá-lo de certos elementos, propriedades ou marcas, os quais, em seu inter-relacionamento, serão responsáveis pela produção de sentidos (KOCH, 2002, p.7).

Para a construção da textualidade, somente a coesão e coerência não são suficientes, mas para a manifestação linguística se efetuar em um texto é preciso que o escritor tenha a intenção de a expor e o leitor aceite a mensagem do texto. Dentre as atividades de composição textual estão: a fundamentação, repetição, correção, o parafraseamento, a justificativa, explicação, o resumo, a ênfase.

Ainda de acordo com Koch (2002), quanto ao vocábulo texto é possível explicar que se trata do resultado parcial obtido durante a comunicação, isto é, durante o processo de interação social, os sujeitos desenvolvem em suas mentes processos, operações, estratégias. Desta forma, a construção do texto é uma atividade verbal intermediada por objetivos, de acordo com contextos de atividades sociais, é também o desenvolvimento de ideias criativas, as quais o autor deve organizar em frases, períodos e orações, de acordo com o objetivo, o leitor, por outro lado, deve, através da leitura, compreender os propósitos de escrita, por fim, trata-se de uma atividade interacional, uma vez que outras vozes fazem parte do processo de escrita da produção textual.

Poder-se-ia, assim, conceituar o texto como uma manifestação verbal constituída de elementos linguísticos selecionados e ordenados pelos co-enunciadores, durante a atividade verbal, de modo a permitir-lhes, na interação, não apenas a apreensão de conteúdos semânticos, em decorrência da ativação de processos e estratégias de ordem cognitiva, como também a interação (ou atuação) de acordo com práticas socioculturais (cf. Koch, 1992) (KOCH, 2002, p. 27).

Em uma produção textual, a informação semântica se divide basicamente entre dois blocos, o dado e o novo. Sendo que o dado trata da informação de consciência do

interlocutor, isto é, o conhecimento internalizado, e tem o fim de construir pontos de ancoragem, de modo que o autor possa desenvolver informações novas, o novo.

Koch (2002) afirma que há “conteúdos de consciência”, isto é, compreendem especificamente o conhecimento internalizado, referentes que foram guardados na memória, frutos de conhecimentos prévios ou da comunicação social, estes são reativados durante o processo de leitura, então o leitor atribui significado aos signos no texto e correlaciona as ideias novas a ideias anteriormente lidas.

Um texto se constitui enquanto tal no momento em que os parceiros de uma atividade comunicativa global, diante de uma manifestação linguística, pela atuação conjunta de uma complexa rede de fatores de ordem situacional, cognitiva, sociocultural e interacional, são capazes de construir, para ela, determinado sentido (KOCH, 2002, p. 30).

Conforme Koch (2002), para a construção de produções textuais o interlocutor aglomera alguns conhecimentos que conferem sentido à junção dos vocábulos nas frases, nos parágrafos que as constituem. O conhecimento linguístico, enciclopédico, sócio-interacional, ilocucional, comunicacional, metacognitivo e estrutural.

O conhecimento linguístico corresponde à adequação dos elementos linguísticos no texto, pelo uso dos recursos que resultam na coesão e coerência, pela seleção dos vocábulos que dão sentido à sequência de ideias. Em suma, é o conhecimento gramatical e lexical.

O conhecimento enciclopédico corresponde à reunião de informações internalizadas na mente de um sujeito, seja através das experiências ou por intermédio de declarações de fatos, informações provenientes do meio social.

O conhecimento sócio-interacional se constitui acerca dos meios de interação, por meio da linguagem. Já o conhecimento ilocucional trata-se da capacidade de o receptor compreender os objetivos e propósitos do emissor durante a interação.

O conhecimento comunicacional liga-se às normas de comunicação, por exemplo, à quantidade de informações necessárias à compreensão de um texto, de modo que o leitor depreenda dele os objetivos do autor, a seleção adequada dos vocábulos à situação de interação, a adequação à tipologia textual, de acordo com a finalidade do emissor e a situação comunicativa.

O conhecimento metacomunicativo é representado pelo conhecimento acerca de determinadas ações linguísticas que possam assegurar a compreensão do texto por

parte do leitor e fazer com que este compreenda os objetivos da escrita, a sequência de ideias.

E, por fim, o conhecimento estrutural permite ao leitor diagnosticar o tipo de texto e a tipologia textual predominante em uma escrita, sua sequenciação, a ligação entre os objetivos, suas estruturas globais.

Além do mais, Koch (2002) destaca que o processamento cognitivo de um texto envolve estratégias processuais, as quais se dividem em cognitivas, textuais e sociointeracionais, que atuam frente à estrutura e ao sentido de um texto ou fragmento, isto é, quando o sujeito interpreta um texto ou parte dele e chega a determinada hipótese, a informação é então recebida e no mesmo momento já é processada, interpretada, de acordo com o conhecimento internalizado, com as informações do meio social, suas experiências, o léxico, seus objetivos.

Estratégias cognitivas são o processamento mental das informações até chegar a determinada conclusão acerca de determinado assunto, isto é, as inferências, sendo que há informações explícitas e implícitas em um texto, o leitor ou ouvinte então interpreta os dados e considera o contexto, atribuindo novos sentidos, relacionando os signos dos elementos textuais, comparando informações explícitas e implícitas.

Já as estratégias sociointeracionais são responsáveis pela adequação de uma interação verbal, são estratégias de preservação das faces, e de representação positiva do *self*, isto é, os meios de construir discursos com polidez, negociação, etc. Em suma, as estratégias sociointeracionais têm por objetivo a construção adequada do diálogo, usando de estratégias de enunciação.

As estratégias textuais são classificadas como de organização da informação, de formulação, de referenciação, de balanceamento entre significados explícitos e implícitos.

Quanto às estratégias de organização da informação, estão relacionadas à forma como se organizam os elementos linguísticos em um texto, conta com o uso de informações internalizadas na mente de um sujeito e dados novos para complementar as ideias, ampliar o que já sabia sobre determinado assunto, temática.

As estratégias de formulação dizem respeito à ordem cognitiva-interacional. São exemplos a estratégia de inserção e a de reformulação. A inserção é a construção de um texto com o uso de exemplificações, justificativas, ilustrações, comentários, isto para despertar ainda mais o interesse à leitura, criar uma atmosfera de cumplicidade ou

intimidade, organizar melhor um texto, de modo a facilitar sua compreensão, ainda de servir de suporte na construção da argumentação.

A estratégia de reformulação retórica se dá através de repetições e paráfrases, de modo a reforçar uma ideia ou para facilitar a sua compreensão. Já a reformulação saneadora ocorre por meio de correções, reparos, repetições e paráfrases para solucionar após a fala ou escrita problemas na construção do discurso detectados pelo emissor ou receptor.

Estratégias de referenciação constituem a reativação de elementos no texto, por meio de estratégias de referenciação anafórica, por exemplo, é possível retomar personagens, um tema ou outros elementos por meio de recursos lexicais ou gramaticais, como sinônimos, nomes genéricos, hiperônimos, descrições definidas, da elipse, por meio de reiterações de um mesmo grupo nominal ou parte.

A catáfora também é uma estratégia utilizada, se realiza através do uso de pronomes, nomes genéricos, numerais e advérbios pronominais, isto é, se utiliza no texto, por exemplo, um pronome que fica no lugar de determinado vocábulo, evitando a sua repetição e reforçando ou destacando a sua ideia.

Estratégias de balanceamento entre significados explícitos e implícitos são a relação entre as informações expressas no texto e o conhecimento internalizado, que pode se apresentar através de estratégias de “sinalização”, as quais levam o interlocutor a analisar o contexto sociocognitivo, por exemplo, as informações provenientes do meio social, os conhecimentos intertextuais etc.

Nesse sentido, é preciso que um texto seja construído com elementos explícitos e implícitos, dados os quais fazem com que o leitor compreenda a mensagem recorrendo ao conhecimento internalizado ou a elementos expostos claramente no texto, ambos devem garantir a produção de sentidos, isto é, a coerência que está aliada também à coesão.

A coerência envolve elementos cognitivos, situacionais, socioculturais e interacionais e deve ser construída a partir do texto, junto a elementos coesivos que também auxiliem o leitor na construção de sentidos a medida que ouvem ou leem um texto, ainda se estabelece em nível semântico, sintático, ilocucional, temático, estilístico, que resultam na coerência global.

Assim sendo, a interpretação dos signos que formam uma escrita ou a sequência de ideias em um discurso está diretamente relacionada à intertextualidade e

isso significa que todo texto é um objeto heterogêneo, que revela uma relação radical de seu interior com seu exterior; e, desse exterior, evidentemente, fazem parte outros textos que lhe dão origem, que o predeterminam, com os quais dialoga, que retoma, a que alude, ou a que se opõe (KOCH, 2002, p. 59).

Por intermédio da comparação de produções textuais produzidos em diferentes meios culturais é possível verificar elementos formais e estruturais presentes comumente em determinados gêneros ou tipologias textuais, estes são memorizados pelos sujeitos através de esquemas textuais ou superestruturas.

Para Bakhtin (2010), por trás de cada texto construído há um sistema de linguagem, além disso, cada produção textual é única e singular, na junção de todos os seus elementos se configura o seu sentido, de acordo com o objetivo de escrita do autor. Se define também um material, um meio, uma vez que é possível construir a sua repetição em um novo discurso, o que o autor chama de relações dialógicas.

Dois enunciados alheios confrontados, que não se conhecem e toquem levemente o mesmo tema (ideia), entram inevitavelmente em relações dialógicas entre si. Eles se tocam no território do tema comum, do pensamento comum (BAKHTIN, 2010, p. 320).

Há uma inter-relação do texto, sendo ele o objeto de estudo e reflexão, e do contexto emoldurador a ser criado, isto é, aquele que expõe questionamentos, constrói objeções, etc., trata-se aqui da junção de dois textos, de dois autores, o texto já finalizado, utilizado como fonte de inspiração a um outro sujeito que é influenciado pelo lido e também por fatores relacionados ao seu meio social. Para isto, se utiliza da linguagem, a linguagem do autor, da corrente, do gênero, da época, a língua nacional e a linguagem potencial das linguagens.

O texto só tem vida contatando com outro texto (contexto). Só no ponto desse contato de textos eclode a luz que ilumina retrospectiva e prospectivamente, iniciando dado texto no diálogo. Salientemos que esse contato é um contato dialógico entre textos (enunciados) e não um contato mecânico de “oposição”, só possível no âmbito de um texto (mas não do texto e dos contextos) entre os elementos abstratos (os signos no interior do texto) e necessário apenas na primeira etapa da interpretação (da interpretação do significado e não do sentido). Por trás desse contato está o contato entre os indivíduos e não entre coisas (no limite). Se transformarmos o diálogo em um texto contínuo, isto é, se apagarmos as divisões das vozes (a alternância de sujeitos falantes), o que é extremamente possível (a dialética monológica de

Hegel), o sentido profundo (infinito) desaparecerá (bateremos contra o fundo, poremos um ponto morto) (BAKHTIN, 2010, p. 401).

De acordo com Bakhtin (2010), os textos são objetos de relações dialógicas e influenciam o processo de evolução dos sujeitos. A iniciar pela influência das palavras pronunciadas pela mãe, pelo pai de uma criança, que em breve são assimiladas, imitadas, associadas a outros vocábulos de modo progressivo, até que consiga disseminar a própria voz, tenha índole criadora, isto é, possa construir o próprio discurso com coesão e coerência, de modo que seja compreendido pelo outro.

Segundo Samoyault (2008), a língua é um elemento vivo, isto é, sofre transformações, acréscimos, eliminações, é dinâmica, está em constante evolução, vai se adequando e se reformulando conforme as necessidades sociais. Cada vocábulo carrega significações que se adequam ao emprego, ao contexto da escrita e dialogam com outras escritas.

Já Jenkins (2009) explicita o conceito de hipertexto quando afirma que

o ciberespaço é, assim, um hipertexto mundial interativo, onde cada um pode adicionar, retirar e modificar partes dessa estrutura telemática, como um texto vivo, um organismo auto-organizante, um *cybionte* em curso de concretização. Entretanto, a ideia de hipertexto não é somente aplicável ao ciberespaço. Na leitura clássica, por exemplo (textos impressos), o leitor se engaja em um processo também hipertextual, já que a leitura é feita por interconexões (à memória do leitor, às referências do texto, aos índices) que remetem o mesmo para fora de uma “linearidade” do texto. Assim, todo o texto escrito é também, em sentido lato, um hipertexto, onde o motor da interatividade se situa na memória do leitor e a interatividade na relação ao objeto livro (JENKINS, 2009, p.123).

Jenkins (2009) trata em determinada parte de sua obra sobre o conceito de hipertexto, que é possível relacionar ao que a pesquisadora Ingedore Koch (2002) chama de intertextualidade, ou o que Bakhtin (2010) conceituou como dialogismo, o princípio dialógico que configura a linguagem, além do mais, utiliza o vocábulo polifonia que se trata da presença de personagens com discursos polêmicos, controversos.

Segundo Samoyault (2008), o fenômeno da intertextualidade requer um leitor atento, que mobilize o conhecimento internalizado na interpretação dos intertextos. Sendo que, há três tipos de leitor:

a. o leitor lúdico: é aquele que obedece às injunções propostas pela obra, segue índices estabelecidos pelo autor.

b. o leitor hermeneuta: é aquele que não simplesmente lê as referências, mas busca informações além delas e interpreta o intertexto dentro de outro texto estabelecendo relações de polissemia entre eles.

c. o leitor ucrônico: é o leitor que trata a obra como sendo sempre nova, atualiza suas ideias a partir de obras atuais.

De acordo com Koch (2002), há diferentes tipos de intertextualidade, as quais se diferenciam segundo características próprias, como a intertextualidade temática estilística; intertextualidade explícita, intertextualidade implícita; autotextualidade, cujo tipo a autora não diferencia do termo intertextualidade, intertextualidade tipológica, intertextualidade intergenérica, intertextualidade com outros enunciadores, incluindo um enunciador genérico.

A intertextualidade temática está presente entre textos científicos que se enquadram em uma mesma área de conhecimento ou corrente de pensamento, a exemplo entre matérias de jornais, revistas semanais, textos literários, dentre outros.

Já a intertextualidade estilística trata-se da presença de repetições, paródias, imitações dentro de determinado texto, segundo um ou mais objetivos por parte do seu autor, este tipo é comumente utilizado, por exemplo, na Bíblia, em um jargão profissional, um dialeto.

A intertextualidade explícita decorre de um texto que possui outro texto ou fragmento citado, sendo atribuído a outro enunciador. A exemplo, é possível citar as referências, as resenhas, as citações, os resumos, as menções, traduções, em textos do tipo argumentativo, ao se empregar o recurso à autoridade e em diálogos face a face, em períodos de retomada da mensagem do outro, para demonstrar interesse, encadear uma ideia ou contrapor a mensagem.

A intertextualidade implícita é decorrente da introdução de um texto de outrem ou parte dele no próprio texto, sem mencionar a fonte da qual foi retirado, objetivando prosseguir a orientação argumentativa, inserir uma contradição, ridicularizá-lo, colocá-lo em questão ou contraditá-lo.

Na intertextualidade implícita o autor espera que o próprio leitor ou ouvinte seja capaz de interpretar as informações e reconhecer a presença da intertextualidade através da memória, isto é, do conhecimento internalizado, visto que, caso o contrário, poderá até mesmo implicar em problemas para a construção dos sentidos do texto.

Uma forma de intertextualidade implícita é denominada plágio, com valor de captação, isto é, a cópia do texto em sua completude ou fragmentos com o objetivo de que o leitor ou ouvinte não recorra à memória para descobrir o seu intertexto ou sua fonte, para tanto são utilizados recursos linguísticos para dificultar a lembrança de dados, como a substituição vocabular por sinônimos, pronomes, substantivos, por exemplo, apagamentos, alterações de ordem sintática, entre outros métodos.

Na intertextualidade implícita com valor de subversão há a obrigatoriedade do leitor ou ouvinte recorrer à memória e descobrir o intertexto para a interpretação do conteúdo. Tratam-se de segmentos de obras literárias, provérbios, frases feitas, músicas populares. Nas mídias, em geral, verifica-se muito esta ocorrência.

A intertextualidade tipológica ocorre quando é possível distinguir, dentre os tipos de textos que existem, uma junção de características comuns, que fazem com que o interlocutor descubra a que classe pertence a mensagem. Assim sendo, os sujeitos têm modelos de textos de diferentes tipologias e recorrem a eles quando há necessidade de escrever ou pronunciar uma mensagem, estas tipologias textuais podem ser de cunho narrativo, descritivo, injuntivo, expositivo, preditivo, explicativo e ainda argumentativo.

É comumente verificado que em determinadas escritas ou falas entre interlocutores apareçam gêneros pertencentes a outras molduras comunicativas, trata-se da intertextualidade (inter)genérica, isto é, a presença de um texto ou fragmentos de um texto de determinado gênero textual em uma escrita de gênero diferente, isto também se aplica à fala. Por exemplo, um trecho de uma música em uma coluna argumentativa de uma revista.

A intertextualidade com enunciadores genéricos ocorre quando textos de diferentes gêneros textuais estabelecem relações intertextuais quanto à forma como são construídos, o estilo ou em relação ao conteúdo abordado, de modo a garantir na construção da progressão referencial e também a auxiliar na obtenção da referência.

Precedentes tipológicos, segundo Koch (2012), tratam-se da tentativa de deixar que o leitor ou ouvinte distinga o gênero e a tipologia textual de determinado discurso ou texto escrito, de modo a minimizar o afastamento entre o texto e o gênero ou tipologia predominante em determinada mensagem.

3.1 Das relações dialógicas alicerçadas a filmes e séries televisivas

Jenkins (2009) discorre a ideia de que as narrativas literárias, as séries de televisão, os filmes, as fanfics⁶ na internet contribuem para a criação de narrativas subsequentes escritas por leitores que constroem a própria identidade ancorada a elementos de narrativas ou tramas, personalidades fictícias. E assim, a partir da subvenção dos próprios pontos de vista, das informações interpretadas, do conhecimento internalizado, os sujeitos constroem suas próprias narrativas.

As crianças e os adolescentes já estão saturados de terem que elaborar textos com assuntos comuns, a exemplo, contar como foram as férias de verão, pelo contrário, esperam ter que criar suas próprias histórias, suas personagens, dotadas de características, suas ações e ademais elementos que juntos formam um universo ficcional, assim como muitos constroem em sites de *fanfics*, onde estão postadas centenas de histórias criadas por jovens, muitas delas, divididas em vários capítulos.

Cada vez mais, experts em educação estão reconhecendo que encenar, recitar e apropriar-se de elementos de histórias preexistentes é uma parte orgânica e valiosa do processo através do qual as crianças desenvolvem o letramento cultural (JENKINS, 2009, p. 250).

Afinal, ainda segundo o autor, as crianças, desde cedo, se identificam com determinados textos, personagens, ideias e os usam como fonte de inspiração para as próprias escritas, desde que sejam realmente lidos ou visualizados conteúdos de seu interesse, sendo físicos ou disponibilizadas a partir das mídias.

Os próprios produtos de consumo expostos em filmes e séries são capazes de inspirar pessoas através de uma marca, um produto, uma ideia. Por exemplo, a partir de um produto, o consumidor pode atribuir em seu imaginário uma série de elementos simbólicos relacionados ao seu contexto histórico e cultural, para assim, desenvolver inspiração para a escrita.

A sociedade hoje cria comunidades, páginas, grupos para relatar informações acerca de séries, dentre outros programas, livros etc., o que gera comunidades de conhecimento, que quase sempre são discutidos em meio ao contexto escolar.

⁶ *Fanfic* é a abreviação de *fanfiction*, que significa, traduzindo-se literalmente, ficção de fã, isto é, tratam-se narrativas construídas com base em enredos e personagens que pertencem às mídias, como filmes, séries, videogames, reality shows etc. As produções textuais são elaboradas, em geral, por jovens, em ambientes virtuais propícios para a atividade.

Portanto, a vida em sociedade hoje está alicerçada nas mídias, seria impossível fazer quaisquer atividades diárias sem elas hoje, uma vez que além de disponibilizar informações, serviços, são fontes inspiradoras, não somente para os jovens como também para os adultos, todos atribuem significados às mensagens disseminadas e isso gera a interação social.

Segundo Lemos (2015), o cenário atual da leitura configura leitores que já não leem de forma linear uma obra, são leitores interessados pelas mídias, que muitas vezes, afastam os jovens da leitura tradicional, por assim dizer. Por outro lado, há aliada à internet a interatividade, que faz com que o leitor possa ler, clicar em hiperlinks, comentar suas reflexões, pesquisar ideias, conteúdos, personagens, sinônimos e vocábulos etc., já não se trata mais de um receptor de conteúdo, e sim, de um sujeito que atua frente aquilo que lê e compreende. Então,

as crianças estão sendo preparadas para contribuir com uma cultura do conhecimento mais sofisticada. Até agora, nossas escolas ainda se concentram em gerar aprendizes autônomos; buscar informação com outras pessoas ainda é classificado como “cola”. No entanto, na vida adulta, estamos dependendo cada vez mais dos outros para nos fornecer informações que não conseguimos processar sozinhos. Nosso local de trabalho tornou-se mais cooperativo; nosso processo político tornou-se mais descentralizado; estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva. Nossas escolas não estão ensinando o que significa e trabalhar em tais comunidades de conhecimento, mas a cultura popular talvez esteja (JENKINS, 2009, p. 159).

Resumidamente, os próprios desenhos no cenário atual já trazem consigo alusões históricas, por exemplo, ou outros textos. Se utilizando da intertextualidade, a partir de um desenho são criados quadrinhos, filmes, textos diversos, e a criança e o jovem têm tempo livre e acessam conteúdos de forma fácil, isto é, estes sujeitos já estão imersos na cultura relacionada à inteligência coletiva, já participam de comunidades nas quais trocam informações e as transformam em conhecimento.

Os filmes e a série de livros de *Harry Potter* motivaram muitas crianças e adolescentes à prática da leitura, para muitos, foi o primeiro livro com o qual se identificaram, e sendo assim, passaram a ler mais e se envolver com a narrativa e suas personagens, uma vez que estes trazem elementos criativos, misturando a magia, proporcionando total identificação com o mundo fictício.

[...] *Harry Potter* é um ponto focal particularmente rico para o estudo das atuais restrições ao letramento, pois o livro em si lida, muito explicitamente,

com questões de educação (muitas vezes dando voz aos direitos das crianças, em detrimento de restrições institucionais) e foi muito elogiado por estimular os jovens a desenvolver o hábito da leitura (JENKINS, 2009, p.237).

Alguns se identificaram com *Harry Potter*, outros com a personalidade de Hermione⁷, com as criaturas mágicas que permeavam os canários, e isso contribuiu para que os jovens inventassem suas próprias narrativas, baseadas na vida real, também possibilitava com que fossem criadas novas versões criativas, que se dessem novos rumos a determinados fragmentos das narrativas.

O universo de J. K. Rowling, autora das obras literárias, rico em detalhes, permite vários pontos de acesso. Algumas crianças se imaginam parentes das personagens principais, como Harry Potter, mas também de figuras menos importantes – os inventores das vassouras do *quadribol* (esporte comumente praticado pelas personagens), os autores dos livros didáticos, os chefes de agências citadas, colegas de classe dos pais de Harry, qualquer associação que lhes permita reivindicar um espaço especial para si mesmas na construção da história, bem como um meio de fugir de certos aspectos da vida real, ou para reafirmá-los.

A questão é, ainda segundo Jenkins (2009), se há a construção do conhecimento em ambientes informais de educação, em meio à cultura popular, então as informações referentes aos conteúdos, expostas pelos educadores e trazidas pelos próprios livros didáticos não são atrativas, não despertam, em geral, o interesse em pesquisar sobre a informação apresentada, a própria forma como são abordados os conteúdos não despertam a curiosidade dos sujeitos, então estes em outros ambientes, que não o escolar, conseguem ser muito mais proativos, criativos, curiosos, contando com várias plataformas de mídias, que disseminam uma série de possibilidades de afazeres cotidianos, por isso, o estudo não convém ao adolescente, e o professor o encontra desmotivado, disperso.

Muitos jovens preferem chegar ou permanecer em casa para construírem sua *fanfiction*, uma vez que acreditam ser uma atividade mais interessante e mais complexa que escrever uma redação em sala de aula, a *fanfic* proporciona a liberdade de escrita, e muitas ainda contam com um amplo *feedback*, o que proporciona ao autor o constante aprimoramento de sua escrita.

⁷ Hermione Jean Granger é uma personagem fictícia da série *Harry Potter*, escrita por J. K. Rowling, assume na narrativa um dos papéis de protagonista, ao lado dos amigos Harry Potter e Rony Weasley.

A sociedade então lê ou ouve um texto, reflete a partir da linearidade das palavras, interliga um parágrafo ao outro estabelecendo sentidos, comparações, exemplificações, e assim vai o atualizando conforme a própria interpretação baseada também no conhecimento internalizado, nas experiências existenciais, nas emoções, nas recordações, signos, através dos quais o leitor pode captar a sua visão de mundo, as suas particularidades.

Tal é o trabalho da leitura: a partir de uma linearidade ou de uma platitude inicial, esse ato de rasgar, de amarrotar, de torcer, de recosturar o texto para abrir um meio vivo no qual possa se desdobrar sentido. O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos (LÉVY, 2015, p.36).

Assim, Jenkins (2009) explicita que as mídias devem ser utilizadas a favor do leitor, principalmente em se tratando do jovem, o qual deve aprender que precisa fazer análises daquilo que lê para que assim, posteriormente, possa selecionar aquilo que é verídico, o que é verdadeiro em partes e o que não é possível aproveitar como informação.

4 DO PERCURSO INVESTIGATIVO

Esta seção apresenta e descreve o percurso construído para o desenvolvimento do estudo. Sendo que, na primeira seção é construída a caracterização da investigação, em seguida, as etapas que a compreendem e, por fim, há a exposição dos elementos metodológicos.

4.1 Caracterização da investigação

Este estudo enquadra-se sob o ponto de vista de natureza aplicada, quanto ao objetivo, trata-se de uma pesquisa descritiva que, segundo Prodanov; Freitas (2013),

observa, registra, analisa e ordena dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador. Procura descobrir a frequência com que um fato ocorre, sua natureza, suas características, causas, relações com outros fatos. Assim, para coletar tais dados, utiliza-se de técnicas específicas, dentre as quais se destacam a entrevista, o formulário, o questionário, o teste e a observação (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 52).

Em relação ao procedimento técnico, isto é, a forma escolhida para a configuração da pesquisa, é possível inseri-la em estudo de caso, isto é, quando são coletados e analisados dados acerca de um grupo de pessoas, uma família, comunidades etc. O que se aplica ao estudo em questão, uma vez que são analisadas as informações de um grupo de jovens estudantes.

A abordagem é de cunho qualitativo, pois analisa a influência de narrativas fílmicas e de séries na construção de narrativas de jovens, as quais aglutinam um universo fictício e simbólico.

Quanto aos instrumentos para a coleta de dados, foi aplicado um questionário⁸, contendo perguntas objetivas e uma questão dissertativa, e analisadas escritas de tipologia textual narrativa.

⁸ O questionário está inserido no Apêndice B.

4.2 Etapas da pesquisa

Com o objetivo de alcançar e promover os resultados objetivados através da pesquisa, esta constitui-se da sequência de quatro etapas que compreendem:

- a. a preparação da pesquisa: seleção e delimitação do tema de investigação;
- b. a construção de fichas de leitura: a seleção de escritores e referenciais teóricos que estivessem em convergência em relação ao objetivo da pesquisa;
- c. a coleta de dados: foi solicitada aos alunos do 9º ano do Ensino fundamental da Escola de Ensino Fundamental Otávio Rosa, após o recolhimento de um termo de consentimento informado⁹, a escrita de narrativas de temática livre, estas poderiam ser, por exemplo, crônicas, contos, entre outras, com o objetivo de analisar a presença de elementos intertextuais provenientes de filmes e séries, especificamente aqueles acessados por intermédio da plataforma Netflix.

Em seguida, o grupo respondeu a um questionário contendo cinco questões objetivas e a última questão dissertativa de modo que fosse possível confirmar a relação que os jovens têm com o conteúdo da Netflix e se realmente é tido como fonte de inspiração para a escrita de narrativas literárias no meio escolar;

- d. o processamento, análise e interpretação dos dados: por fim, os objetos de pesquisa foram analisados segundo o referencial teórico e reflexões construídas.

4.3 Elementos metodológicos

Esta seção apresenta os objetivos da pesquisa, os sujeitos envolvidos e o seu contexto social.

O presente estudo tenta responder à seguinte indagação:

A partir de séries e filmes que integram o aplicativo da Netflix, como se apresenta a intertextualidade em produções textuais da tipologia narrativa?

O objetivo geral do estudo é analisar a presença de elementos intertextuais em narrativas literárias de alunos de duas turmas de 9º ano a partir da influência de conteúdos acessados através da plataforma da Netflix.

⁹ O modelo do documento encontra-se em apêndice A.

Os objetivos específicos centram-se em:

- a. verificar se há a presença da intertextualidade e analisar como é exposta nas produções textuais da tipologia narrativa;
- b. compreender de que modo o acesso ao conteúdo da Netflix colabora para a construção de textos narrativos.

4.4 Os sujeitos envolvidos na análise

O contexto do estudo se restringe a alunos provenientes de duas turmas do 9º ano, das séries finais do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Otávio Rosa, instituição escolar localizada na área central do município de Novo Hamburgo.

Em relação aos estudantes, é possível afirmar que, em geral, as famílias têm condições financeiras que lhes permitem o acesso às mídias sociais por meio da internet, destacando-se principalmente o uso da televisão, do celular, tablet.

São sujeitos que gostam de discutir temas atuais e expor suas opiniões ao coletivo, por isso, também não se opõem a construir textos, já que por meio deles também podem se expressar de forma livre.

5 DA ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA

Os dados analisados nesta seção foram coletados através da construção de narrativas literárias. Em seguida, as respostas transcritas a partir da aplicação de questionários servirão de base para a reflexão final acerca da pesquisa. Foram coletados uma totalidade de 57 produções textuais da tipologia narrativa e também 57 questionários, em duas turmas do último ano das séries finais do ensino fundamental.

5.1 Análise das narrativas

Dentre as 57 escritas, 43 não foram baseadas em séries ou filmes disponíveis através da Netflix, mas muitas demonstram claramente a influência de outros suportes textuais como livros e jogos de videogame, algumas, inclusive, têm como fonte de inspiração fatos da própria realidade do autor, sentimentos que permeiam suas vivências atuais, como de amor, tristeza, felicidade, anseios etc. Enquanto que, 14 textos apresentaram elementos que revelam a presença da intertextualidade, em sua maioria, embasados em séries disponíveis na Netflix e outros em filmes.

Verifica-se que em todos os textos narrativos analisados há a presença da intertextualidade implícita, que segundo Koch, Bentes e Cavalcante (2012) é quando

se introduz, no próprio texto, intertexto alheio, sem qualquer menção explícita da fonte, com o objetivo quer de seguir-lhe a orientação argumentativa, quer de contraditá-lo, colocá-lo em questão, de ridicularizá-lo ou argumentar em sentido contrário (KOCH, BENTES, CAVALCANTE, 2012, p. 31).

As escritas¹⁰ tiveram como influência tanto as ações, expostas, em sua maioria, por séries, quanto os papéis das personagens principais, algumas optaram até mesmo por manter os nomes das personagens, outras não os citaram, apesar disso, é possível

¹⁰ Os fragmentos dos textos citados foram transcritos preservando-se a originalidade da escrita, isto é, estão exatamente como os alunos escreveram, sem quaisquer correções.

verificar a intertextualidade através sequência dos acontecimentos, como é o caso do trecho do texto de Leirbag¹¹ exposto a seguir:

Leirbag: No dia do assalto tinha 10 homens, entre esses 10 tinha hackers, homens que escavam tuneis, equipe da pesada e o cabeça do grupo (foi ver os motivos). Quando o professor que é o cabeça do grupo foi ver os motivos para roubar, ele viu que se eles roubassem o banco eles nunca mais ia trabalhar.

Através deste fragmento, é possível verificar claramente o uso da intertextualidade implícita, uma vez que ao leitor não fica explícita a fonte de inspiração utilizada para o desenvolvimento do texto, mas é possível perceber que foi baseado na famosa série da Netflix intitulada *La casa de papel*, que conta a história de um roubo muito bem planejado por um brilhante professor, que coordena, do lado de fora, cada passo de oito assaltantes, os quais conseguem acessar a Casa da Moeda, na Espanha.

O fragmento abaixo também mostra, assim como todos os outros textos a seguir, o uso da intertextualidade implícita, isto é, não há referência ao filme a que se refere, no entanto, é possível verificar marcas de intertextualidade quando a aluna utiliza os nomes originais das personagens, deixando assim clara a sua fonte de inspiração.

Airam: No meio dessa bagunça, lá estava um gato, que usava um lindo lenço Union Jack em volta de seu pescoço. Uma multidão de 30 espectadores, encantados com um gatinho laranja que se chama Bob, ele sorri timidamente. Ao seu lado está seu dono James, com seu velho violão surrado, cantando músicas de Oasis. James para de tocar

Esta é uma parte que compõe o desenvolvimento da escrita do texto, que foi certamente inspirado em um filme disponível através da Netflix, de título *Um gato de rua chamado Bob*, o qual narra a trajetória de Jack, que tenta dar um novo rumo à sua vida, se afastando das drogas, e um gato, chamado Bob, que aparece próximo a seu apartamento, e nunca vai embora, ao contrário, o auxilia a vencer a fase difícil que vive.

¹¹ Foram criados codinomes para os estudantes que tiveram trechos de seus textos analisados.

Assim sendo, conforme discorre Samoyault (2008), um texto representa a configuração de muitos outros que são reunidos, associados, organizados, ou seja, os sentidos são apreendidos para que, posteriormente se torne possível a construção de uma nova escrita.

Em seguida, foi diagnosticada a presença de elementos intertextuais em quatro narrativas que tiveram como influência a série *Riverdale*, que narra os acontecimentos na cidade de *Riverdale*, na primeira temporada, o local está de luto pela morte do rico estudante Jason Blossom, que segundo a irmã, teria caído no rio, o que sucedeu a sua morte. Ao decorrer dos capítulos, são transcritas cenas da vida dos adolescentes da cidade, onde permeia a desconfiança acerca de quem teria matado o garoto e a busca pela verdade, principalmente após a polícia encontrar o corpo com a marca de um tiro.

As personagens que aparecem no decorrer da trama são Archie Andrews, um jovem sonhador, Jughead, que sempre tenta desvendar mistérios dos quais tenha conhecimento, Betty, quem não consegue esconder a paixão por Archie, Veronica, uma garota rica que passa a integrar a turma da qual todos fazem parte e Cheryl, a vingativa irmã de Jason Blossom.

A seguir, os quatro fragmentos dos textos:

Alicsirp: Ao chegar em casa abalada, Catarina resolve contar tudo a sua mãe. As duas então, lamentam a morte do garoto na qual havia se suicidado a exatamente uma semana, pelo vazio que sentia todos os dias.

Anairam: Passou-Se dez minutos e Claudia ainda não havia aparecido. Os amigos então ficaram preocupados e resolveram ir procurar por ela. Procuraram até o amanhecer e não a encontraram. Claudia havia sido sequestrada. Procuraram por ela durante uma semana até que receberam uma mensagem de um número desconhecido falando que estavam com ela e queriam o resgate de R\$ 1 000 000,00. Mas os amigos não tinham dinheiro para o resgate então resolveram pedir para seus pais mas juntando não daria nem a metade. Eles pensaram e pensaram até que tiveram uma última opção, roubar um banco que tinha no centro da cidade.

Airam P.: Cansado de tudo aquilo, dei um pulo da cama e saio em direção a todas as janelas do apartamento e não acho nada, volto para cama, me deito e percebo que elas param.

Logo em seguida voltaram.

Foi nesse momento que percebi que as batidas vieram de um lugar que eu não olhei.

O espelho!

Arual: 11 de julho de 2017, uma pequena cidade chamada Mysticfalls, no estado da Virginia, EUA, ficou marcada quando o corpo de um menino foi encontrado na margem de um rio. Filho do prefeito da cidade, Stefan Salvattori foi morto com um só tiro na cabeça.

Neste último fragmento, existem relações dialógicas entre duas narrativas, *Riverdaile* e *The Vampire Diaries*, que também é uma série de televisão americana, da primeira foram usadas as sucessões dos acontecimentos e da segunda surgiu foram retirados os nomes das personagens para a escrita.

Assim, é válido ressaltar que, conforme Jenkins (2010), os jovens passam a assistir uma série, um filme, ler um livro, se identificam com as personagens, com a sequencialidade das suas ações em uma trama e passam a partir delas a criar textos, tanto físicos quanto virtuais, o que fica explícito através dos fragmentos acima, de uma série que tem feito sucesso entre os jovens, assim como a série e obras literárias de Harry Potter, que inspirou sujeitos a escrever suas próprias narrativas a partir destas.

Neste sentido, Samoyault (2008) afirma que

poderíamos assim enunciar sob forma de pleonasma: a literatura só existe porque já existe a literatura. Um outro ainda: o desejo da literatura é ser literatura. Desde então é compreensível que seu principal campo de referência seja a literatura, que os textos interajam no interior deste campo assim como naquele, mais extenso, do conjunto das artes. Além do fato de que o discurso literário torna-se autônomo do real, além mesmo de sua auto-referencialidade, a literatura toma a literatura como modelo. Como se escrevia a literatura antiga? Todos os seus autores se apossavam de assuntos, que pertenciam coletivamente à tradição e poucos não foram tratados ao mesmo tempo por Sófocles e Eurípides por exemplo. Como se elaborava o romance da Idade Média? Os autores perseguem a narrativa das mesmas estórias, por continuidade cíclica, com o retorno das personagens, e nunca se

trata de identificar uma estória com uma única personagem dentre elas (SAMOYAULT, 2008, p. 74).

Assim sendo, é possível verificar que as relações dialógicas não são recentes, pelo contrário, estão presentes nas escritas de diversos sujeitos há muito tempo e, isso é positivo, uma vez que, principalmente o estudante tem uma obra literária, por exemplo, como referência para desenvolver a sua própria narrativa.

O trecho abaixo também é fruto do uso da intertextualidade:

Ailuj: Anoitecendo novamente John escuta um grito e vai ao quarto de Beatriz que não estava lá, Janet e John não encontram a filha e descobrem juntos a terrível história sobre os antigos moradores que foram brutalmente assassinados na residência. E só encontrarão a filha se desvendarem o mistério dos assassinatos, mas que colocam a vida da família em risco.

Neste texto a fonte de inspiração foi na série *Sobrenatural*, na primeira temporada, em que a família Mary, John, Deam e Sam, aparentemente feliz, já inicia a resolução de acontecimentos sobrenaturais, alguns deles envolvendo casas assombradas, locais onde aconteciam crimes terríveis.

O seguinte trecho de um texto é baseado em um filme:

Asíul: Três meses depois do diagnóstico fiz minha primeira viagem. Eu e meu noivo, para Amsterdã. Entreguei meu apartamento e voltei para casa dos meus pais, assim, guardo mais dinheiro para minhas viagens e fico mais tempo com eles.

Através da escrita, foi possível observar que se trata do filme *Tudo e todas as coisas*, o qual narra a vida de uma garota que descobre ter câncer, o que faz com que sua mãe a proteja em casa, longe de bactérias que possam prejudicar o seu tratamento. No entanto, sua trajetória muda quando conhece um novo vizinho, que a faz querer se aventurar longe de casa.

O próximo texto já se baseia em uma série:

Aniteb: No dia de seu desaparecimento, Jenifer viu e falou com muitas pessoas, e com isso se tornou mais difícil para a polícia descobrir quem a sequestrou. Jenifer tinha duas amigas, Maya e Raquel, que afirmaram não saber de nada. Mas Maya parecia que sabia algo.

O texto repercute a ideia da série de terror *O bosque*, sua primeira temporada trata do sumiço de uma garota de 16 anos chamada Jennifer em um bosque próximo a um vilarejo, na França. Em seguida, são desvendados uma série de segredos envolvendo o caso.

Então, cabe aqui citar que

o enunciado nunca é apenas um reflexo, uma expressão de algo já existente fora dele, dado e acabado. Ele sempre cria algo que não existia antes dele, absolutamente novo e singular, e que ainda por cima tem relação com o valor (com a verdade, com a bondade, com a beleza, etc.). Contudo, alguma coisa criada é sempre criada a partir de algo dado (a linguagem, o fenômeno observado da realidade, um sentimento vivenciado, o próprio sujeito falante, o acabado em sua visão de mundo, etc.) Todo o dado se transforma em criado. Análise do mais simples diálogo cotidiano (“Que horas são?” – “Sete horas”). A questão mais complexa da pergunta. É necessário olhar para o relógio. A resposta pode ser verdadeira ou não, pode ter significado, etc. A que horas, a mesma pergunta feita no espaço cósmico, etc. (BAKHTIN, 2010, p. 326).

E através desta citação é possível compreender que a partir da escrita que já existe podem e, aliás, devem ser criadas outras, e nelas há sempre algo novo a dizer, uma nova maneira de dizer, com novos vocábulos, novos sentimentos explicitados através da colocação dos termos que compreendem as orações. É exatamente o que se sucede aos textos analisados nesta seção.

A seguir, um fragmento de uma nova escrita, baseada em um filme ou uma série:

Oissác: No verão de noventa e cinco, foi quando tudo aconteceu, Matt sofreu um trauma que lhe assombrará para o resto de sua vida. Seu pai era um grande boxeador, não o melhor, na verdade era um fracasso, não ganhou uma luta sequer, mas em sua família existia uma tradição, os Murdock nunca desistiam. Seu pai nunca perdeu por Knockout.

Este texto novamente se utiliza do recurso da intertextualidade implícita, em que fica clara a relação com o filme ou série *Demolidor – o homem sem medo*, apesar de não aparecer a referência. Os nomes das personagens não foram alterados pelo aluno, o que deixou ainda mais clara a associação feita. A narrativa conta a história de um menino, Matt Murdock, que vive a infância com seu pai, um lutador de boxe. A protagonista sofre um acidente, o qual faz com que perca a visão e tenha seus sentidos ampliados. Quando adulto, estuda Direito e treina artes marciais. Então, logo passa a atuar como advogado de dia e à noite enfrenta o crime, passando a ser o Demolidor.

Segundo Bakhtin (2010), na explicação acerca de uma obra existe apenas uma consciência, um sujeito; na compreensão, duas consciências, dois sujeitos, se apresentando de forma dialógica, isto é, quando alguém interpreta algo analisa uma explicação e a compara, interpreta, correlaciona a outras obras, segundo suas vivências, elementos socioculturais e históricos que o cercam.

E foram exatamente estas as ações construídas durante a leitura deste e dos outros textos, um misto de interpretação, de comparação, de análise segundo os conteúdos mais atuais, os quais integram a vivência da própria pesquisadora e dos alunos.

Abaixo, mais um exemplo da ocorrência de relações dialógicas:

Rotiv: Aléxios então, escalou as casas de Siracura e fez seu caminho pelos telhados até a praia. Sorrateiramente nadou até os navios e entrou pelo buraco dos remos, após pegar uma tocha Aléxios ateou fogo nas velas dos navios assim causando um grande Inocência e após um tempo de batalha os atenienses se rendem.

O fragmento abaixo foi retirado de um texto baseado em *Assassin's Creed*, uma série inspirada em sua versão inicial, em formato de jogo de videogame. A narrativa apresenta a história da personagem Callum Lynch, quem descobre que é descendente de um membro da Ordem dos Assassinos e revive as aventuras de Aguilar, um guerreiro, seu ancestral de origem espanhola do século XV. Através do conhecimento adquirido a protagonista entra em confronto nos dias de hoje com os inimigos dos Assassinos, os Templários.

A autora do texto seguinte optou por contar sua história sem deixar os nomes originais das personagens, o que dificulta a verificação do dialogismo:

Anahoy: Certo dia uma menina estava se preparando para ir para a aula e ao acordar foi ter seus cuidados diários, ela não gostava de se olhar no espelho pois não gostava do que via, sua família se importava com a estética e com o físico e isso dificultava cada vez mais a sua busca para se encontrar e ficar em paz consigo mesma e também com a sociedade.

O texto foi inspirado no filme *Sierra burgess é uma loser*, que foi assistido por toda a turma para o desenvolvimento de um trabalho na disciplina de Matemática narra a vida de uma adolescente que julga não se enquadrar nos padrões de beleza da sociedade, e também seguidos pelo ensino médio da sua escola. No decorrer da trama ocorre um incidente de confusão de identidade, o que a faz se apaixonar, então é obrigada a se unir à garota mais bonita da escola para ficar com o garoto pelo qual se apaixona.

O fragmento abaixo é proveniente de um texto baseado na série da Netflix intitulada *The Flash*. O autor optou por deixar o mesmo título e os mesmos nomes das personagens para a sua escrita, o que facilitou a análise da fonte de inspiração utilizada.

Leahpar: Na cidade de Central City, um garoto chamado Barry Allen é um cientista forense, que ajuda seu padrasto Joe West, por que seu pai foi preso injustamente, acusado pela morte de sua esposa, mãe de Barry. Barry estava resolvendo um caso, após um dia cheio. O laboratório Star estava fazendo um grande passo para a ciência, criando o primeiro acelerador de partículas.

A série expõe a vida de Barry Allen que sofre com a morte de sua mãe e a prisão de seu pai pela prática do crime. O tempo passa e se torna um cientista forense de sucesso, assim desenvolve uma busca constante pela resolução do caso da morte de sua mãe e, quatorze anos após, ocorre uma explosão de um acelerador de partículas, o que faz com que a cidade seja banhada com uma forma de radiação desconhecida durante

uma tempestade e Barry é atingido por um raio e banhado também nos produtos químicos do seu laboratório.

Após o ocorrido, adquire a habilidade de se mover mais rapidamente do que qualquer ser humano, o que o faz virar um meta-humano, por isso, decide proteger sua cidade dos riscos criminais de outros meta-humanos, tornando-se o Flash.

E, por fim, abaixo o último trecho dentre os de 14 textos analisados, o qual também é composto pela presença de relações dialógicas:

Oãoj: Tudo começou quando eu e minha irmã estavam em casa, e nossos pais decidiram que deveríamos pegar sol na cidade do Oregon chamada Gravity Falls. Eu sou Dipper, sou um garoto introvertido, gosto de coisas sobrenaturais, mas prefiro ficar no meu canto lendo um livro. Minha irmã, Mabel, é mais animada e extrovertida, sempre se apaixona pelo primeiro garoto que ver e nunca usa um suéter igual. E tem o nosso Tiavô Stan, ele usa sua casa como uma armadilha para turista, mostrando-os monstros falsos em troca de dinheiro e claro, nós temos que limpar tudo.

Gravity Falls é uma série de televisão animada que narra as aventuras de Dipper Pines e de sua irmã gêmea Mabel de 12 anos. Ambos passam as férias de verão com o tio-avô Stanford Pines na misteriosa cidade de Gravity Falls, habitada por criaturas sobrenaturais e forças paranormais.

Os irmãos ajudam o Stanford a administrar “A Cabana do Mistério”, segundo ele, uma armadilha turística, passam também a investigar os mistérios locais com o auxílio de um diário que Dipper encontra em uma floresta.

Neste texto está presente a intertextualidade de forma implícita, no entanto, através dos nomes das personagens e do lugar na narrativa é possível identificar, em seu interior, a presença do outro, daquilo que anteriormente já foi dito, escrito apresentado.

Portanto,

Em razão desta – necessária presença do outro naquilo que dizemos (escrevemos) ou ouvimos (lemos) é que postulamos a existência de uma intertextualidade ampla, constitutiva de todo e qualquer discurso, a par de uma intertextualidade *stricto sensu*, esta última atestada, necessariamente, pela presença de um intertexto (KOCH, BENTES, CAVALCANTE, 2012, p. 16).

Aos parágrafos anteriores, soma-se a ideia de que o leitor deve pensar a partir de um todo, permeado por um universo simbólico, estabelecendo sempre possíveis relações com o real, com aquilo que já foi dito, para compreender a escrita, a fala do outro, e assim, ancorar os seus próprios discursos.

5.2 Análise dos questionários

Como citado anteriormente, obteve-se 57 respostas na aplicação dos questionários, todos os estudantes estavam presentes no dia da sua realização e aceitaram responder a um total de seis questões, entre objetivas e dissertativa.

A perguntas de número 2 e 4 possibilitavam a marcação de mais de uma resposta.

Quadro 1: respostas ao questionário

Perguntas	Total de Respostas			
	Você tem acesso à plataforma Netflix?	Sim 51 alunos	Não 6 alunos	
Acessa a Netflix através de qual aparelho?	Televisão 41 alunos	Celular 40 alunos	Tablet 1 aluno	Computador 19 alunos
Aproximadamente, por quanto tempo permanece conectado ao aplicativo durante a semana?	1 hora 9 alunos	2 horas 11 alunos	3 horas 7 alunos	Mais de 4 horas 24
Que tipo de conteúdo costuma	Filmes	Séries	Documentários	Outros

assistir com maior frequência na Netflix?	28 alunos	43 alunos	3 alunos	2 alunos
Alguma vez já usou um filme, uma série etc., da Netflix, para criar um texto na escola?	Sim 31 alunos	Não 25	Não lembra 1	

Acerca da última questão: “Transcreva o que lhe inspira mais durante a construção de um texto?”, os estudantes relataram que a inspiração está alicerçada na própria vida, na vida do outro, nos contos de fada vividos por personagens de filmes, em séries, principalmente, aquelas que descrevem a trajetória de vida de adolescentes, as quais envolvem suspense, ação, comédia, documentários, livros, imagens de páginas do Facebook, a música, que segundo alguns, faz com que as ideias fluam, textos escritos por colegas.

Outros responderam que depende do tipo de texto solicitado, de sua temática, por exemplo, sendo o tema terror, se baseiam em filmes, já se for romance, em séries ou livros, buscam inspiração também nas próprias opiniões sobre assuntos diversos, a trajetória de uma personalidade famosa, como um jogador de futebol, em acontecimentos os quais gostariam que acontecessem consigo, jogos de videogames.

Dentre todas as respostas analisadas, foi possível observar que 32 questionários citam, na última questão, a recordação de séries e filmes para o desenvolvimento de um texto, dentre eles há, 18 respostas em que aparecem o termo filmes e 14 respostas em que se visualiza o vocábulo série ou a citação do nome de algumas como exemplo.

Além do mais, os resultados apontam que a maior parte dos alunos do grupo analisado possui acesso à Netflix, e este acesso se dá principalmente através da televisão e do aparelho de celular, para a visualização, principalmente de séries e filmes.

O tempo em relação à permanência da conexão ao aplicativo Netflix demonstrou que, um número alto de estudantes visualiza os conteúdos durante, aproximadamente, quatro horas, no entanto, é preciso ter em mente o discurso estereotipado do qual os

jovens já têm conhecimento, o qual afirma ser prejudicial passar muito tempo conectado a aparelhos eletrônicos, fato que pode levar à respostas diferentes da verdadeira.

Pensando nas respostas verificadas através do estudo

se, conforme afirmam alguns autores, “a escola foi concebida para um mundo sem TV”, nada impede, no entanto, que se procure alterar tal realidade, levando-se em conta principalmente a importância assumida pela TV no cotidiano das pessoas, em especial no hoje da criança e do pré-adolescente (ROCCO, 1989, p. 171).

Afinal, se, conforme demonstrado através do quadro anterior, os jovens se utilizam das informações ouvidas e visualizadas por intermédio da televisão e de outros aparelhos eletrônicos, isto significa que, obviamente, têm contribuído também para o desenvolvimento das atividades tanto de produção textual quanto em relação a diversas outras áreas de conhecimento.

Por fim, séries, um ou mais de seus capítulos, filmes ou documentários também podem servir para que o professor os inclua na construção de projetos de pesquisa, aliando o que o aluno acredita ser interessante a conteúdos previstos a cada disciplina, deste modo, a conclusão do trabalho será mais significativa, uma vez que, quando é levada em conta a realidade dos sujeitos para a instituição escolar, quando o professor é o mediador do conhecimento construído por cada um, há como resultado o desenvolvimento do senso crítico, a formação de estudantes autônomos, capazes de resolver problemas e conviver no meio social.

6 À GUISA DE CONCLUSÃO

O estudo, construído à luz dos referenciais teóricos e a partir das análises de produções textuais e de respostas obtidas por intermédio de questionários, possibilitou a confirmação de que não existe, segundo as teorias verificadas, um texto homogêneo em que, para a sua construção, o autor não tenha que recorrer à memória e recordar de outro texto ou fragmento anteriormente elaborado.

Tal fato ocorre desde sempre na história da humanidade, inclusive com escritores renomados. São, muitas vezes, explícitas as relações dialógicas existentes entre textos de escritores diferentes, produções fílmicas, pinturas, dentre outras formas que expressem um discurso voltado ao outro.

E isto também não é diferente na escrita solicitada no ambiente escolar, os estudantes têm acesso a diversas mídias, tanto em casa quanto na própria instituição, no processo de interação dialogam sobre séries, livros, novelas, filmes, dentre outros, graças ao conhecimento internalizado, que possibilita após a compreensão de uma mensagem, a sua posterior recordação, então recorrem a estas informações para a construção de novos textos, que se tratam de ressignificações acerca daquilo que anteriormente foi dito ou escrito por um outro alguém.

A análise dos textos narrativos demonstrou que muitos alunos utilizaram algum conteúdo distribuído pelos serviços da Netflix, principalmente séries, mas também filmes. De um total de 57 produções textuais, 14 reuniram elementos da intertextualidade para o seu desenvolvimento, o que ficou claro a partir da atribuição de nomes e características de figuras já existentes no universo fictício a personagens criados pelos estudantes. Acrescenta-se que as sequências dos acontecimentos também indicaram relações dialógicas entre aquilo que já foi criado e o que foi desenvolvido em sala de aula.

Assim, a voz do outro está presente nas escritas dos textos analisados, e esta presença se dá de diferentes formas, através da recordação a diversos tipos e gêneros de textos, encontrados em vários suportes textuais a ponto de causar impacto no receptor da mensagem e fazer com que ele a armazene em sua memória para o uso posterior e diante de determinada situação.

A isto soma-se a ideia de que o acesso ao conteúdo da Netflix contribui para a construção de textos, principalmente narrativos, uma vez que a recordação de séries e

filmes faz com que os alunos os utilizem como fontes de inspiração, atribuindo novos sentidos a discursos anteriores.

Ademais, observou-se em alguns textos que eles foram baseados em outros suportes textuais como obras literárias e jogos de videogame, pois neles também transpareceram alguns vocábulos que indicavam ao leitor a presença da intertextualidade. Já em outras escritas evidenciou-se a presença de situações da vida dos estudantes, principalmente relatos do passado.

Por meio das respostas dos questionários foi possível identificar que a maioria dos alunos pesquisados acessa o conteúdo da Netflix, uma vez que poucos alegaram não ter acesso ao serviço. O período de tempo utilizado para a visualização dos conteúdos apontou para mais de quatro horas, sendo acessados principalmente séries e filmes. Além disso, a maioria afirmou já ter utilizado um dos conteúdos da plataforma para o desenvolvimento de texto escolar.

Em uma comparação entre os questionários e os textos desenvolvidos é possível verificar que os conteúdos midiáticos contribuem para o processo de escrita, para a promoção da interação social, para que o aluno assuma um ponto de vista frente a um discurso, se posicione criticamente ao concordar ou discordar com a fala de uma personagem ou sua ação na trama.

Acerca dos principais aparelhos eletrônicos utilizados para o acesso à Netflix cita-se a televisão em primeiro lugar e o celular em segundo, o que mais uma vez mostra que, de acordo com a teoria da convergência, a televisão, mesmo sendo um aparelho inserido no meio social há bastante tempo, ainda é muito utilizado por grande parte da sociedade. Tal fato se configura uma convergência, isto é, o celular não excluiu o uso da televisão, ambos são utilizados. É possível aproveitar os recursos dos dois, inclusive conectando o próprio smartphone à TV.

O meio social evolui e se adequa de acordo com as necessidades de cada povo, no entanto, há recursos, a exemplo, o da intertextualidade, que atravessam o tempo, os quais são completamente impossíveis de desvencilhar das atividades humanas, pois contribuem com a evolução do meio social.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. M. **Estética da criação verbal**. 5ª edição, São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- BARTHES, R. **O prazer do texto**. 5ª edição, São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1999.
- BEHAR, P. A. (org.). **Competências em educação a distância**. Porto Alegre: Penso, 2013.
- BEHAR, P. A. (org.). **Modelos pedagógicos para a educação a distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BEISIEGEL, C. R. **Paulo Freire**. Recife: Editora Massangana, 2010.
- BRAIT, B. (org.). **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2ª edição, São Paulo: UNICAMP, 2005.
- CHANDRASEGARAN, A. **A intervenção como recurso no processo da escrita**. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2003.
- FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. 14ª edição, São Paulo: Contexto, 2008.
- FREIRE, P.R.N. **Pedagogia do oprimido**. 50ª edição, São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- _____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GERHARDT, T. E. e SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de pesquisa**. 1ª edição, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- JAKOBSON, R., SIMONIN-GRUMBACH, J., BARTHES, R., KRISTEVA, J., KURODA, S-Y., LEVI-STRAUSS, C., METZ, C., RUWET, N., TODOROV, T., VERNANT, P. J., VIDAL-NAQUET, P. (Org.). **Língua, discurso, sociedade**. São Paulo: Global Ed., 1983.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2ª edição, São Paulo: Aleph, 2009.
- KOCH, I. G. V. **A inter-ação pela linguagem**. 10ª edição, São Paulo: Contexto, 2007.
- _____. **Argumentação e linguagem**. 6ª edição, São Paulo: Cortez, 2000.
- _____. (Org.). **Cognição, discurso e interação**. 4ª edição, São Paulo: Contexto, 2002.

_____. **O texto e a construção dos sentidos.** 6ª edição, São Paulo: Contexto, 2002.

KOCH, I. G. V., BENTES, A. C. E CAVALCANTE, M. M. **Intertextualidade: diálogos possíveis.** São Paulo: Cortez, 2007.

KOCH, I. V., ELIAS, V.M. **Ler e compreender: os sentidos do texto.** 2ª edição, São Paulo: Contexto, 2006.

LEMOS, A. **cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** 7ª edição, Porto Alegre: Sulina, 2015.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva.** Por uma antropologia do ciberespaço. 3ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 2000.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** 2ª edição, São Paulo: Editora 34, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática.** 6ª edição, São Paulo: Heccus Editora, 2013.

_____. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos.** 21ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 2006.

LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (orgs.). **Educação a distância: o estado da arte.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

LUCK, H. **Concepções e processos democráticos de gestão educacional.** Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2006.

PINTO, A. V. **O conceito de tecnologia.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

PÓVOA, M. **Anatomia da internet: investigações estratégicas sobre o universo digital.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.

PRIMO, A. F. T. **Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática.** In: PRIMO, Alex. (Org.) **Interações em rede.** Porto Alegre: Sulina, 2013.

PRIMO, A. F. T. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo.** Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação no XXI Congresso da Intercom – Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998. Disponível em: <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.** 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCCO, M., T., F. **Linguagem autoritária: televisão e persuasão.** São Paulo: Editora brasiliense, 1989

SAMOYAUULT, T. **A intertextualidade.** São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANTOS, Adriana Cristina. **Reflexões sobre a convergência tecnológica: A TV digital interativa no Brasil.** (2003). Disponível em Acesso 05 de outubro de 2018.

VALENTE, N. **Não adapte. Adote. O livro do professor.** São Paulo: Intermedial Editora, 2007.

VASCONCELOS, J. A. **Fundamentos filosóficos da educação.** São Paulo: Editora Intersaberes, 2012.

APÊNDICE A - Termo de Consentimento

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O(A) pesquisador(a) Débora Priscila Marasca, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação – Pós-Graduação *lato sensu*** promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Cláudia Zank, realizará a investigação *Das relações intertextuais ou do habitar da voz do outro em textos de autoria, junto às turmas de 9º ano, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Otávio Rosa, no período de 18 de outubro de 2018 até 1 de novembro de 2018.* O objetivo desta pesquisa é analisar a presença de elementos intertextuais em narrativas literárias dos alunos a partir da influência de filmes e séries acessados através da plataforma Netflix.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados(as) a tomar parte da realização de questionário e produção textual para posterior análise.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do(a) pesquisador(a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o(a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O(A) pesquisador(a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 995375868 ou por e-mail – deboramarasca@hotmail.com

.....

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito sob o no. de R.G.

Concordo em participar desta pesquisa.

Assinatura do(a) participante _____

<p>ESC. EST. DE ENS. FUND. OTÁVIO ROSA Decreto de Criação n.º 102.48 D. O. 22/10/48 Portaria de Reorganização e Designação n.º 00317 - 15/12/00 D. O. n.º 240 - 19/12/00 Rua Lopo Gonçalves, 89 Fone: 3595-4920 Novo Hamburgo - RS</p>

Gisell M. de S. Krummholz
 Coordenadora Pedagógica
 ID: 2546116/01

Assinatura do(a) responsável

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Novo Hamburgo, ____ de _____ de 2018.

ESC. EST. DE ENS. FUND. OTÁVIO ROSA
Decreto de Criação n.º 102.48 D. O. 22/10/48
Portaria de Reorganização e Designação n.º
00317 - 15/12/00 - D. O. n.º 240 19/12/00
Rua Lopo Gonçalves, 89
Fone: 3595-4920
Novo Hamburgo - RS

Gisela M. de S. Krummenauer
Gisela M. de S. Krummenauer
Coordenação Pedagógica
ID: 254611801

APÊNDICE B – Questionário

01. Você tem acesso à plataforma Netflix?

Sim Não

02. Acessa a Netflix através de qual aparelho?

Televisão Celular Tablet Computador

03. Aproximadamente, por quanto tempo permanece conectado ao aplicativo durante a semana?

1 hora 2 horas 3 horas mais de 4 horas

04. Que tipo de conteúdo costuma assistir com maior frequência na Netflix?

Filmes Séries Documentários Outros

05. Alguma vez já usou um filme, uma série etc., da Netflix, para criar um texto na escola.

Sim Não

06. Transcreva o que lhe inspira mais durante a construção de um texto.
