

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE
DO NORTE
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE

MARIA REGINA MOURA DE CARVALHO

**CONSIDERAÇÕES ACERCA DA LEITURA CRÍTICA DE VÍDEOS MASHUPS DO
YOUTUBE**

MOSSORÓ - RN
2018

MARIA REGINA MOURA DE CARVALHO

**CONSIDERAÇÕES ACERCA DA LEITURA CRÍTICA DE VÍDEOS MASHUPS DO
YOUTUBE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) da associação entre IFRN, UFERSA e UERN, em cumprimento às exigências para a obtenção do título de Mestre em Ensino.

Orientador: Dr. Vicente de Lima - Neto

MOSSORÓ - RN
2018

FICHA CATALOGRÁFICA
Biblioteca IFRN – Campus Mossoró

C331 Carvalho, Maria Regina Moura de.
Considerações acerca da leitura crítica de vídeos mashups do
youtube / Maria Regina Moura de Carvalho – Mossoró, RN, 2018.
91 f.

Dissertação (Mestrado em Ensino) – Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte,
Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, Universidade
Federal do Semi-Árido, 2018.

Orientador: Prof. Dr. Vicente de Lima Neto.

1. Mashup. 2. Multiletramentos. 3. Leitura como design. I.
Título.

CDU: 37

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária
Viviane Monteiro da Silva CRB15/758

MARIA REGINA MOURA DE CARVALHO

CONSIDERAÇÕES ACERCA DA LEITURA CRÍTICA DE VÍDEOS MASHUPS DO YOUTUBE

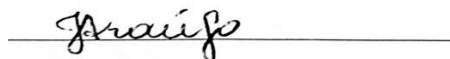
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) da associação entre IFRN, UFERSA e UERN, em cumprimento às exigências para a obtenção do título de Mestre em Ensino.

Dissertação apresentada e aprovada em 25 / 04 /2018, pela seguinte banca examinadora:

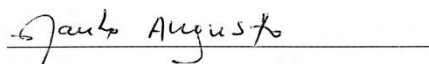
BANCA EXAMINADORA



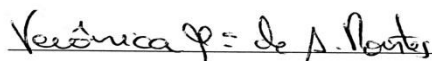
Vicente de Lima-Neto, Prof. Dr. (UFERSA)
Presidente



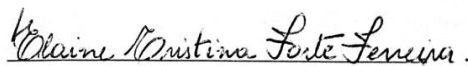
Júlio César Araújo, Prof. Dr. (UFC)
Membro Examinador Externo



Paulo Augusto Tamanini, Prof. Dr. (UFERSA)
Membro Examinador Interno



Verônica Maria de Araújo Pontes, Prof.^a Dra. (UERN)
Membro Examinador Interno



Elaine Cristina Forte-Ferreira, Prof.^a Dra. (UFERSA)
Membro Examinador Suplente Interno

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida, por tudo o que me proporcionou e por ter colocado pessoas tão especiais a meu lado, sem as quais certamente não teria dado conta.

À minha mãe, Dona Graça, meu alicerce, minha amiga, meu grande exemplo; com carinho, atenção e dedicação incentivou e torceu em cada vitória conquistada. Obrigada por dividir comigo as angústias e alegrias.

Ao Núcleo gestor do Colégio Militar do Corpo de Bombeiros do Estado do Ceará, pela compreensão, incentivo e ajuda nos momentos de incertezas e pelo apoio tão importante para que eu conseguisse realizar esse sonho de cursar o mestrado.

Ao prof. Dr. Vicente de Lima-Neto, pela orientação, por me apontar caminhos, pela confiança em mim depositada e por tudo o que me ensinou desde a especialização.

Aos professores Dr. Júlio César Araújo, Dr^a Verônica Maria de Araújo Pontes e Dr. Paulo Augusto Tamanini, por aceitarem o convite para participar da banca de defesa e pelas pertinentes contribuições dadas a este trabalho.

Aos membros do grupo de pesquisa GLINET pelas trocas de experiências acadêmicas. Foi bom poder contar com vocês!

A todos os professores e professoras do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) por suas contribuições nas disciplinas ministradas e por me proporcionarem mais que a busca de conhecimento técnico e científico, mas uma lição de vida. Ninguém vence sozinho.

Ao Governo do Estado do Ceará, por conceder o afastamento de minhas atividades para cursar o mestrado.

[...] a educação de que precisamos, capaz de formar pessoas críticas, de raciocínio rápido, com sentido do risco, curiosas, indagadoras não pode ser a que exercita a memorização mecânica dos educandos.

Freire (2000, p. 45)

RESUMO

A presente pesquisa tem por objetivo analisar como o trabalho com vídeos mashups pode cooperar para a formação de alunos analistas críticos dos conteúdos, levando em consideração os componentes de produção do remix AMV (Anime Music Video) e a intertextualidade. Para tanto, a Pedagogia dos Multiletramentos, os estudos sobre remix e sobre intertextualidade são a base teórica deste trabalho. Para que essas bases teóricas ganhassem operabilidade metodológica, optamos por desenvolver uma pesquisa documental, a qual possibilitou a análise dos aspectos estéticos (conceito, efeitos e sincronizações) e da intertextualidade presentes em três *vídeos mashups* que selecionamos no site YouTube, a partir dos seguintes critérios: buscamos vídeos que se constituem em misturas de elementos de diversas fontes distintas para formar uma nova composição e que tratassem da ética no serviço público brasileiro. A análise desses dados nos autoriza a concluir que, nos três vídeos analisados, seus autores produzem, de forma jocosa, uma crítica a pessoas que, segundo eles, feriram a ética no serviço público. Percebemos que o conceito é o que orienta as escolhas de seleção dos efeitos e sincronizações. Verificamos também que os três vídeos apresentam relações intertextuais por derivação do tipo paródia. Esse processo de análise na leitura de vídeos mashups conduz ao despertar da consciência quanto às escolhas éticas e estéticas desses vídeos.

Palavras-chave: Mashup. Multiletramentos. Leitura como design.

ABSTRACT

The present research aims to analyze how the work with mashups videos can cooperate for the training of critical analysts of content, taking into consideration the production components of the AMV remix (Anime Music Video) and the intertextuality. For this, the Pedagogy of Multiliteracies, the studies on remix and on intertextuality are the theoretical basis of this work. For these theoretical bases to gain methodological operability, we chose to develop a documentary research, which made possible the analysis of the aesthetic aspects (concept, effects and synchronizations) and of the intertextuality present in three mashups videos that we selected in the YouTube site, from the following criteria : we search for videos that are composed of mixtures of elements from different sources to form a new composition and that deal with ethics in the Brazilian public service. The analysis of these data authorizes us to conclude that, in the three videos analyzed, the authors produce, in a humorous way, a criticism of people who, according to them, have hurt ethics in the public service. We realize that the concept is what guides the selection choices of effects and synchronizations. We also verified that the three videos present intertextual relations by derivation of the parody type. This process of analyzing the reading of mashups leads to an awareness of the ethical and aesthetic choices of these videos.

Keywords: Mashup. Multiliteracies. Reading as design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Charge tirada da prova do ENEM de 2012	21
Figura 2 - Relógio conectado à internet	22
Figura 3 - AMV (videoclipe de desenhos animados do Japão) do YouTube	23
Figura 4 - Personagens dos animes japoneses	25
Figura 5 - Aplicação do conceito de design	29
Figura 6 - Diagrama dos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos	31
Figura 7 - Imagem capturada da internet da Mona Lisa de Leonardo da Vinci	34
Figura 8 - Remix da Mona Lisa com o personagem do filme Piratas do Caribe	34
Figura 9 - Imagem do vídeo remix do YouTube feito a partir do vídeo Mariana Comendo Batom	35
Figura 10 - Imagens do vídeo mashup Os Filmes mais Esperados de 2014	36
Figura 11 - Imagens do vídeo mashup Os Filmes mais Esperados de 2014	37
Figura 12 - Imagem de um vídeo de AMV do YouTube	38
Figura 13 - Relações intertextuais para Piègay-Gros (2010)	41
Figura 14 - Imagem do YouTube com orientações sobre o uso aceitável do material de outros autores	48
Figura 15 - Imagem do vídeo Senhora (Remix)	52
Figura 16 - Imagem do vídeo de um homem dançando junto ao vídeo da entrevistada	53
Figura 17 - Carro batendo em ponto	54
Figura 18 - Fuga do Seu Madruga	54
Figura 19 - Recortes do vídeo da matéria original	55
Figura 20 - As mulheres correndo em um espaço de desenho animado	56
Figura 21 - Ex-velocista jamaicano Usain Bolt correndo com rosto da Senhora sobreposto ao seu	56
Figura 22 - Imagem de uma criança dizendo “não”	57
Figura 23 - Imagem do vídeo Lula Explica Origem dos 9 Milhões de Reais em Previdência	59
Figura 24 - Sincronização das falas com elemento linguístico	60
Figura 25 - Sincronização entre falas do Lula, elementos linguísticos e gargalhada do garoto	61
Figura 26 - Transição entre os dois vídeos e uma imagem estática em preto e branco	62
Figura 27 - Pessoa do ex-presidente atrás do texto “LULA”	63

Figura 28 - Eduardo Cunha de olhos fechados diante do globo terrestre	65
Figura 29 - Sérgio Moro diante do globo terrestre	66
Figura 30 - Vídeo flagrando a prisão de um político	67
Figura 31 - Descrições irônicas de personagens do vídeo	67
Figura 32 - Descrições jocosas sobre Michel Temer	68
Figura 33 - Imagem dos efeitos especiais em vídeo com Maluf	69
Figura 34 - Imagem do momento em que Sérgio Moro diz: “Operação Lava Jato é sagrada”	70
Figura 35 - Imagens da Senhora	74
Figura 36 - Expressão facial da jornalista	74
Figura 37 - Homem dançando	75
Figura 38 - Carro batendo em um ponto de ônibus	75
Figura 39 - Fuga do Seu Madruga	76
Figura 40 - Rosto da Senhora é colocado sobre o corpo do velocista jamaicano Bolt	76
Figura 41 - Bebê dizendo “não”	77
Figura 42 - Lula falando à rádio	79
Figura 43 - Diálogo entre dois garotos	79
Figura 44 - Imagem do mashup Lula Explica Origem dos 9 Milhões de Reais em Previdência	80
Figura 45 - Personalidade política	81
Figura 46 - Personalidade empresarial	81
Figura 47 - Cartaz do filme The Avengers	83

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Elementos composicionais no vídeo Senhora (Remix)	58
Quadro 2 - Elementos composicionais no vídeo Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência	64
Quadro 3 - Elementos composicionais no vídeo Os vingadores – Paródia Corrupção Brasileira Memes	71
Quadro 4 - Padrão dos elementos composicionais encontrados a partir dos dados	72
Quadro 5 - O que pode ser trabalhado em sala de aula de Línguas Portuguesa	84

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	SOBRE A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS	18
2.1	AS ORIGENS: OS MÚLTIPLOS LETRAMENTOS	18
2.2	PROPOSTA DA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS	24
2.3	PRÁTICAS DE REMIXAGEM NA INTERNET	33
3	METODOLOGIA	43
3.1	TIPO DE PESQUISA	43
3.2	UNIVERSO DA PESQUISA	45
3.3	CONSTRUÇÃO DO CORPUS	45
3.4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	48
4	A LEITURA COMO UMA FORMA DE DESING	51
4.1	ANÁLISE DOS CRITÉRIOS DE PRODUÇÃO ESTÉTICA	51
4.2	ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DA INTERTEXTUALIDADE PARA LEITURA CRÍTICA DOS VÍDEOS MASHUPS EM SEU ASPECTO ÉTICO	72
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
	REFERÊNCIAS	89

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico tem proporcionado transformações nas produções culturais e também em nossas práticas cotidianas de comunicação. “Hoje, muitos espaços de cultura e estilo de vida – música, moda, design, arte, aplicativos da web, mídia criada por usuário, comidas – são regidos por remixes, fusões, colagens, ou mashup” (MANOVICH, 2007), os quais, conforme Pinheiro; Felício (2016, p. 3), representam práticas habituais da sociedade de reuso e retrabalho de outros textos, a fim de recriá-los. Isso se configura, para Lessig (2005 apud LANKSHEAR; KNOBEL, 2008b) em uma cultura remix.

Segundo esses autores, a cultura remix não surgiu com a digitalização, pois, de acordo com Lessig (2005 apud LANKSHEAR; KNOBEL, 2008b), sempre que assistimos a um filme e depois o comentamos com um amigo, estamos envolvendo aspectos dessa produção cultural à realidade dessa situação da nossa vida, combinando-as em um remix. Assim, para ele, “todo ato de ler, escolher, criticar e elogiar a cultura é uma *prática de remix*” (LESSIG, 2005 apud LANKSHEAR; KNOBEL, 2008a, p. 284).

Essa prática não é novidade, podendo ser percebida, inclusive, desde a Grécia Antiga (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007; MANOVICH, 2007). “O remix também é utilizado nas produções musicais, artísticas (Surrealismo, Dadaísmo, Pop-art), cinematográficas e até nas artes culinárias” (PINHEIRO; FELÍCIO, 2016, p. 3). O que há de novo é o impacto dos usos dessas práticas proporcionado pelas tecnologias digitais que, a partir do desenvolvimento da Web 2.0, possibilitam aos seus usuários a leitura, produção e distribuição desses conteúdos, envolvendo-nos de forma cada vez mais ativa e criativa em práticas de remix dos objetos culturais disponíveis na rede, ou seja, em práticas de *remix digital* (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008a).

Todo remix digital parte de outras fontes que foram anteriormente criadas, o que, segundo Rojo (2013, p. 123), são originadas de trechos/ pedaços da original, organizando-se em uma *prática de remixagem*. O conceito de remixagem, para Erstad (2008), tem de ser visto por longos processos de produção de mídia, e não apenas como uma expressão de colocar peças de conteúdo diferentes juntos.

Remixar, para ele, é a forma como os meios digitais permitem que os usuários criem um novo conteúdo baseado na produção de conteúdo de outras pessoas e partilhe-os com a finalidade de produzir e compartilhar sentidos. Dessa forma, as atividades digitais de remixagem representam uma mudança no papel do público e no impacto das práticas de produção de textos.

Isso leva a alterações fundamentais na forma como concebemos a leitura e a escrita como práticas culturais e sociais de construção de sentido, e também na forma como se apresentam os papéis sociais de autoria dos conteúdos culturais (ERSTAD, 2008). Isso é chamado de novo ethos:

O que chamamos de "novo ethos", então, compreende o espírito dos valores e prioridades da web 2.0 como a inclusão de longo alcance da web (SHIRKY, 2003) – ativa colaboração e participação, aproveitando a inteligência coletiva através de práticas como induzir comentários de usuários, distribuição e partilha voluntária de conhecimentos especializados, descentramento de autoria, mobilizando informações para parentesco, hibridação e semelhantes (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 30, tradução nossa).

Esse novo ethos é considerado por Lankshear e Knobel (2007) como uma revolução do relacionamento, uma vez que o maior impacto da internet e de outras tecnologias digitais viabilizaram, apesar de haver revolucionado o processamento e a distribuição da informação, está na mudança gerada na relação entre as pessoas e entre as pessoas e as empresas que atuam nesses espaços na produção e compartilhamento de sentidos.

Como os meios para produção e distribuição de conteúdos culturais estão disponíveis a todos os usuários das tecnologias digitais, acreditamos, como Rojo (2013, p. 7), que “é preciso que a instituição escolar prepare a população para um funcionamento da sociedade cada vez mais digital e também para buscar no ciberespaço um lugar para se encontrar, de maneira crítica, com diferenças e identidades múltiplas”. Como professora de Língua Portuguesa, na educação básica em uma escola pública, interessei-me em entender mais sobre esse assunto. Devido a isso, em 2010, decidi fazer uma pós-graduação e estudar sobre o uso de textos multimodais no ensino de Língua Portuguesa. Em 2012, em um Congresso, tomei conhecimento sobre a Pedagogia dos Multiletramentos e me identifiquei bastante com a teoria.

Desse modo, acreditamos que a escola precisa acompanhar as mudanças que acontecem fora dos seus muros, levando em consideração o contexto da vida social, cultural, político, econômico, que, hoje, está permeado pelo digital, com um aumento cada vez mais crescente das práticas de remix digital, demandando estudos que contribuam com sua inclusão em práticas educativas, como pretendemos fazer neste trabalho, pois, como afirma Rojo, Moura e Lopes (2015, p. 121):

A superficialidade se estabelece como corolário: curtir/comentar nas redes sociais, sem refletir sobre o que se lê, apenas para não perder a oportunidade de se posicionar, na verdade, de aparecer ou de se satisfazer (o reino da opinião pessoal no lugar de uma posição ou projeto político mais consistente). O que significam

exatamente as milhares de curtidas que obteve uma notícia como a publicada no dia 27 de março de 2014 – “Maioria diz que mulher com roupa curta ‘merece’ ser atacada, diz Ipea?”

Uma perspectiva que ajuda a se entender o que acontece em sala de aula com essa realidade social tecnológica, que já não é tão nova, é a Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996), que propõe, entre outras coisas, que o professor ou professora não vai ensinar os estudantes a usarem as tecnologias digitais, mas a serem usuários **críticos**, não só quanto à estética de criação, mas também quanto à ética no que se diz respeito aos textos que esses estudantes escrevem e leem nos meios digitais. Trata-se de atuar em e sobre o mundo usando artefatos culturais (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008a), e não somente o uso mecânico de tecnologias digitais. É sobre esta temática – de alunos críticos/ usuários da tecnologia – que este trabalho se debruça, à luz da Pedagogia dos Multiletramentos e dos estudos de remix.

Os jovens em idade escolar estão cada vez mais envolvidos em práticas de remix em sites de relacionamentos, como o *YouTube*, e uma delas é a produção de *vídeo mashups* para compartilhamento nesse site. Nele, há a inserção do usuário na chamada cultura participativa, na qual têm um papel decisivo para sua existência, pois os conteúdos são produtos de criação e/ou compartilhamento de seus utilizadores.

Entendemos, como Navas (2010), que o *mashup* é um tipo de remix que se constitui da combinação de duas ou mais fontes, ou seja, temos a mistura de elementos de duas ou mais fontes anteriormente criadas numa nova obra, expressando um novo sentido que será recuperado por meio do conhecimento do usuário da relação de intertextualidade desse novo sentido com as fontes originais.

Como Erstad (2008), consideramos que os usos que os alunos fazem da tecnologia digital fora da escola estão muito distantes do que é praticado nela. Sendo, isso, conforme Pinheiro e Felício (2016, p. 11), uma justificativa para se pensar em como tornar as práticas de remix parte do contexto escolar, não como uma forma de substituir os conteúdos já trabalhados nesse meio, mas como um meio de complementá-los.

Esses autores, ao analisarem as práticas de remix de um jovem chamado Carlos na criação de sites e de uma rede social, percebem o quanto suas atividades de produção de sentido se distanciam das práticas de letramento valorizadas pela escola. Isso os leva a acreditar na necessidade de professores e pesquisadores proporem reflexões para revisão de um ensino de língua materna, em que as práticas de remix, em que os jovens se envolvem, sejam incluídas, de forma complementar, em atividades de ensino e aprendizagem escolar. O mesmo é proposto por Rojo (2013), em trabalho cujos estudiosos buscam refletir sobre o

ensino de línguas em contexto escolar permeado por práticas culturais próprias da juventude em meios digitais.

Pinheiro (2015), ao realizar uma análise multimodal de um vídeo institucional sobre a União Europeia, conclui que vivemos em uma nova era digital, na qual estamos envolvidos diariamente em interações e discursos multifacetados, o que não pode passar despercebido pela escola, a qual necessita repensar funcionalidades e estratégias para responder às exigências de seu tempo.

No mesmo sentido, em outro trabalho, Pinheiro; Ricarte (2014), após analisarem as práticas de *remix* de uma aluna do 5º ano na produção de animação, percebem que as práticas de letramento escolar precisam ser repensadas para atender às exigências multifacetadas da contemporaneidade, considerando que elas precisam ser ampliadas para contemplar os letramentos que ocorrem em meios digitais.

Entendemos que os trabalhos de descrição e análise de práticas de *remix* digital, além de proporem a necessidade de refletir e pensar maneiras de transpor as novas formas de escrever para a esfera escolar, das práticas de *remix* digital enfocadas, não contemplam estudos sobre a inclusão do *vídeos mashups* no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Assim, acreditamos que podemos contribuir para o enriquecimento de pesquisas dessa natureza.

À luz de todo esse arrazoado, sobre criticidade e tecnologia em sala de aula, a questão que nos move neste trabalho é: Como o trabalho com *vídeos mashups* pode cooperar para a formação de alunos analistas críticos dos conteúdos, levando em consideração os componentes de produção do *remix* AMV (Anime Music Video), videoclipe de desenhos animados do Japão, e a intertextualidade? De acordo com Cazden et al. (1996), para que a aprendizagem escolar por meio da leitura aconteça de forma eficaz, é preciso conduzir os estudantes por um processo de análise crítica do processo de produção dos textos tanto no aspecto estético quanto no ético, pois as escolhas feitas para tal produção estão carregadas de valores.

A partir dessa questão principal, levantamos duas questões secundárias:

a) De que maneira os componentes de produção de *remix* AMV auxiliam na formação de leitores críticos?

b) Como a intertextualidade contribui para a leitura crítica de *vídeos mashups* em seu aspecto ético?

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo analisar como o trabalho com *vídeos mashups* pode cooperar para a formação de alunos analistas críticos dos conteúdos,

levando em consideração os componentes de produção do remix AMV e a intertextualidade. Com vistas a conseguir atender a esse objetivo geral, delineamos os seguintes objetivos específicos:

- a) Examinar de que maneira os componentes de produção de remix AMV auxiliam na formação de leitores críticos;
- b) Analisar como a intertextualidade contribui para a leitura crítica de vídeos mashups em seu aspecto ético.

As tecnologias digitais têm facilitado o acesso a informações, mas concordamos com Pinheiro (2015) de que essa facilidade não chegou aliada a uma capacidade crítica da sociedade para julgar a procedência e a pertinência dessas informações, por isso acreditamos que a escola precisa se encarregar dessa importante função de promover processos de ensino-aprendizagem que conduza os alunos a desenvolverem a capacidade para atuarem de forma mais seletiva e crítica com relação aos conteúdos que consomem na internet. Dentre esses conteúdos, o aumento rápido do número de remix e mashup chama atenção, segundo Rojo, Moura; Lopes (2015, p. 33):

Nos últimos anos, as práticas de remix e mashup têm tomado fôlego devido à proliferação de arquivos de vídeos digitais online e ao desenvolvimento e acesso aos softwares de edição. Esse momento ainda é potencializado por sites de compartilhamento e divulgação de vídeos que impactam no resultado final de subgrupos de remix, dando início a uma nova cultura compartilhada que percorre as redes, que escolhem um mesmo espaço para distribuir, divulgar e estabelecer contato.

Diante disso, é evidente a importância da inclusão dessas práticas de remix e mashup no ensino de leitura baseado na Pedagogia dos Multiletramentos, para dar conta do contexto de nossa sociedade cada vez mais globalizada e imersa em práticas sociais de leitura e produção de textos multimodais. Assim, pretendemos oferecer elementos que contribuam com as atuais discussões, reflexões e incorporação do remix no ensino de linguagens como uma forma de contribuir para a formação de leitores críticos dessas novas práticas sociais e culturais.

Além destas considerações iniciais, organizamos o trabalho em quatro capítulos: no segundo capítulo, expomos a fundamentação teórica, na qual apresentamos os conceitos que adotamos para Remix, Mashups, Novos Letramentos, Multiletramentos e aprendizagem pelo Design. Em conformidade com a Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996), defendemos a formação de alunos agentes na produção de sentidos (design) de textos

multimodais, como reflexo de suas experiências cotidianas de fazer sentido, permeadas por diversificação nas formas de representação, seja no trabalho, seja na vida pessoal ou cidadã.

Após isso, descrevemos, no terceiro capítulo, nossa metodologia, na qual demonstramos a maneira como fizemos para atingir os nossos objetivos específicos. No quarto capítulo, mostramos a análise dos dados, interpretados à luz dos pressupostos teórico-metodológicos abordados aqui. Por fim, realizamos uma síntese sobre a pesquisa realizada nas considerações finais.

Dentro daquilo que está proposto na área de ensino de linguagens, e que, neste trabalho, se enquadra no ensino de Língua Portuguesa, a tese que sustentamos aqui é a de que os *vídeos mashups* cooperam com a formação de analistas críticos a partir do momento em que o ensino da leitura desses vídeos leve o aluno a tomar consciência de como acontece o processo de produção do texto (critérios estéticos) e as intenções humanas por trás das escolhas feitas para essa produção (critérios éticos).

2 SOBRE A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

Este capítulo concentra a fundamentação teórica do nosso trabalho, na qual apresentamos os conceitos que adotamos para Remix, Mashups, Novos Letramentos, Multiletramentos e Design. Em conformidade com a Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996), acreditamos em uma reconsideração nas abordagens de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa, incluindo a multimodalidade e a agência na formação dos alunos, ou seja, alunos agentes na produção de sentidos (design) de textos multimodais, como reflexo de suas experiências cotidianas de fazer sentido, permeadas por diversificação nas formas de representação.

2.1 AS ORIGENS: OS MÚLTIPLOS LETRAMENTOS

A língua tem por função permitir a produção e a interpretação de sentido entre indivíduos, por isso sua realização acontece não somente por meio de operações cognitivas individuais, mas também por inter-relações sociais marcadas pelo contexto histórico-cultural dos indivíduos em comunicação. Esse entendimento está inspirado na concepção dialógica da linguagem de Bakhtin (1997), segundo a qual a prática social é constitutiva da linguagem.

A prática social que envolve a linguagem, segundo Rojo (2009), é uma prática de letramento, ou seja, é uma ação humana de construção e interpretação de sentido de forma situada em contextos sociais diversificados, como a família, trabalho, escola, entre outros, sendo, dessa forma, vista sob uma perspectiva sociológica, antropológica e sociocultural.

Dessa forma, a leitura e a escrita são práticas sociais presentes em diversificados contextos de nossa vida em sociedade, como escrever uma lista de compras, passar pela faixa de pedestres, usar o caixa eletrônico de uma agência bancária, ler uma revista, dirigir automóvel orientado por placas de trânsito, pegar o ônibus correto, entre outros. Todas essas atividades constituem formas de utilização social da leitura e da escrita, sendo assim práticas de letramento. Consequentemente, não existe um único fenômeno de letramento.

Isso faz variar o uso que fazemos da linguagem, o que leva o grupo dos Novos Estudos do Letramento (NEL/NLS¹), inaugurados por Street (1984), a reconhecer que não há letramento, mas letramentos múltiplos, uma vez que esse conceito inclui todas as atividades sociais de leitura e escrita, escolares ou não escolares, locais ou globais, valorizadas ou não

¹ NLS é a sigla em inglês da expressão Novos Estudos do Letramento

valorizadas. Por isso, para Rojo (2009, p. 107), a escola como agência de letramentos não deve “ignorar ou apagar os letramentos das culturas locais de seus agentes (professores, alunos, comunidade escolar)”, mas, em vez disso, precisa usá-los como ponto de partida para conduzir os alunos aos letramentos valorizados.

Street (1984) apresenta dois modelos de letramento que, para ele, contrapõem-se: o modelo autônomo e o modelo ideológico. No modelo autônomo, o letramento é visto, na escola, como capacidades e competências cognitivas e linguísticas abstratas, desvinculadas de toda marca significativa que o contexto histórico – cultural e a intenção do autor transmitem sobre elas. Assim, o ensino de leitura e escrita considera apenas o código e sons da língua sem preocupar-se em levar o aluno a fazer uso desse código e sons dentro de uma atividade de interação social.

Já o modelo ideológico vê as práticas de letramento como “indissoluvelmente ligadas às estruturas culturais e de poder da sociedade” (ROJO, 2009, p. 99), considerando textos dentro de uma abrangência de discurso que são carregados por ideologias, estratégias e intenções na sua produção e interpretação de sentido. Nesse modelo, o letramento é visto como fenômeno social e, por isso, está presente na vida das pessoas não somente na escola, mas também fora dela, como no trabalho, na família, nos shoppings, no Facebook e no YouTube, por exemplo. Devido a isso, para o estudante atuar de forma crítica e autônoma nesses espaços, é necessário desenvolver os letramentos demandados. Por isso,

Identificar letramentos como práticas sociais é necessariamente vê-los como envolvendo formas socialmente reconhecidas de fazer coisas. Scribner e Cole (1981, 236) afirmam que “prática social” sempre se refere “a formas socialmente desenvolvidas e modeladas de utilizar a tecnologia e o conhecimento para realizar tarefas”. [...] Letramento, então, não é uma questão de saber ler e escrever um determinado tipo de roteiro, pelo contrário, é uma questão de aplicar este conhecimento para específicos fins em contextos específicos de uso (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 4).

O ensino de leitura e escrita escolar deve levar em consideração não apenas o sistema da língua, mas o seu uso social, a fim de conduzir o estudante a desenvolver a capacidade de se comunicar em diversificadas situações, a ter acesso às informações necessárias a esse desenvolvimento e a participar de forma eficiente do mundo letrado, como, por exemplo, produzir saberes.

Como Street (1984) e Rojo (2009), compreendemos os letramentos a partir de uma perspectiva sociocultural, em que “a leitura e a escrita só podem ser entendidas no contexto da vida histórica, política, econômica, social e cultural da qual fazem parte” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 4). Desse modo, não há leitura ou escrita fora das práticas sociais, o que

significa dizer que os letramentos mudam conforme mudem as práticas sociais onde acontecem.

Com o surgimento das inovações tecnológicas digitais na sociedade contemporânea e as formas de comunicação demandas para esses meios, são exigidas dos indivíduos novas maneiras de utilização da leitura e da escrita. Isso leva a novas práticas de letramento e à necessidade de se repensar o ensino da leitura e da escrita, propiciando o desenvolvimento de estratégias para leitura de textos multimodais (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996; KRESS, 2010; PINHEIRO; FELÍCIO, 2016).

Esses textos são compostos por múltiplas e conjugadas semioses, como escrita, elementos sonoros, imagens estáticas, imagens em movimento, cores e outros, presentes tanto nos textos impressos como nos digitais. Embora sempre tenham existido desde o Paleolítico², não foram objeto de estudo científico pelo menos até o fim dos anos 1980, com a Semiótica Social. Com tecnologias digitais, os textos que lá circulam têm salientado tais características.

Isso é evidente nas novas formas de comunicação que vivenciamos hoje por meio das redes sociais na internet, como Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube. Estamos imersos em práticas de leitura e escrita multimodais. Abaixo, apresentamos três figuras (1, 2 e 3) para exemplificar textos multimodais que circulam em nossa sociedade. Na figura 1, apresentamos a imagem de uma charge tirada da prova de 2012 do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem); na figura 2, temos um anúncio digital sobre o uso da internet móvel; na figura 3, podemos ver a imagem de um AMV (*Anime Music Video*), videoclipe de desenhos animados do Japão, do YouTube:

² Chamada de Idade da Pedra Lascada, o período Paleolítico é compreendido pelo período de 2,7 milhões de anos até 10.000 anos atrás. No Brasil, há textos multimodais pré-históricos que datam de 30.000 anos na Serra da Capivara, no Piauí. Disponível em: <http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/10/interior-do-brasil-tem-vestigios-dos-mais-antigos-habitantes-das-americas.html>. Acesso em: 1 fev. 2018.

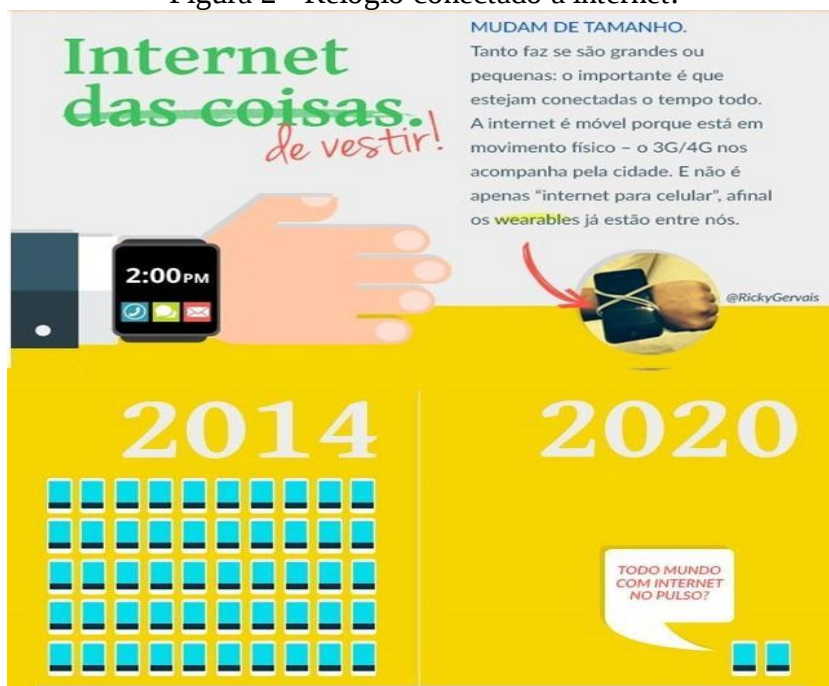
Figura 1- Charge tirada da prova do ENEM de 2012.



Fonte: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (2012).

A charge trata dos diferentes sentidos que podemos atribuir a uma expressão, nesse caso, a expressão *rede social*. Mas, como podemos ver, pela imagem, essa diferença de sentidos é percebida, justamente, pela combinação dos elementos visuais (imagem estática) e escritos presentes no texto. Embora hoje estejamos acostumados a usar esses termos para tratar de rede de relacionamentos digitais, o autor da charge usa-os para retratar a situação social de uma família que tem apenas rede (peça de tecido usada para dormir) para compartilhar com todos da casa.

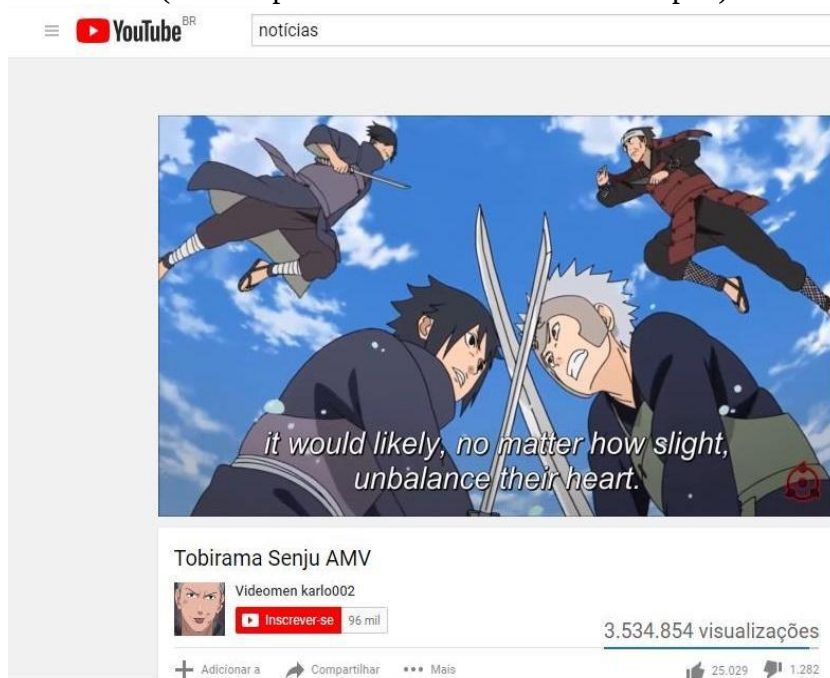
Figura 2 - Relógio conectado à internet.



Fonte: Midiatix (2016).

No anúncio, de um site da internet, que destaca a importância da internet móvel, entendemos pela combinação da escrita, das imagens estáticas e do infográfico que a internet móvel, e toda a modernidade e comodidade que temos no celular, como fazer e receber ligações, enviar e receber mensagens de texto e de voz, está migrando para outro meio, o relógio, e a previsão é que, em 2020, poucas pessoas estarão usando o celular. Some-se aos elementos semióticos imagéticos e linguísticos, há, ainda, o *layout* do anúncio, as diferentes cores que o compõem, a organização de informações linguísticas que estão em posições específicas, o destaque que se dá na escrita (cor verde; palavras tachadas) etc., são alguns dos elementos que caracterizam este texto como multimodal. Vejamos outro exemplo:

Figura 3 - AMV (videoclipe de desenhos animados do Japão) do YouTube.



Fonte: Videomen karlo002 (2016).

No vídeo do YouTube, temos um AMV. Para produzir o efeito de sentido pretendido, é preciso que o seu criador saiba fazer uma relação harmônica entre imagens em movimento e uma música, necessitando, para isso, um trabalho anterior de seleção e edição de recursos visuais e sonoros.

O processo de produção dos textos multimodais exige uma ação anterior de reflexão para realização das escolhas que se vai fazer de acordo com o propósito almejado, por isso é preciso que o produtor compreenda o potencial comunicativo de cada linguagem e como associá-las para alcançar o objetivo pretendido em seus interlocutores. Dessa forma, nenhuma escolha na produção de textos é aleatória nem neutra, ao contrário disso, ela é carregada de intenções e valores.

Diferentemente do texto produzido com somente um tipo de linguagem, os textos multimodais, por serem constituídos de muitas linguagens, “exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (ROJO, 2009, p. 19). Como agência de letramentos, a escola tem importante papel no desenvolvimento dessas capacidades e práticas, buscando novas técnicas que englobem essas formas de produção de sentido no ensino de Língua Portuguesa. É por acreditar nisso que um grupo de pesquisadores que se preocupam com a educação se reuniram e propuseram uma Pedagogia dos Multiletramentos.

2.2 A PROPOSTA DA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

As práticas sociais contemporâneas de uso da língua que vão além do uso da linguagem escrita, incluindo múltiplos modos semióticos de forma integrada para construção e interpretação de significados, fazem também variar o significado dos letramentos que agora “tornam-se multiletramentos: são necessárias novas ferramentas – além das da escrita manual (papel, pena, lápis, caneta, giz e lousa) e impressa (tipografia, imprensa) – de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição e diagramação” (ROJO; MOURA, 2012, p. 21).

O termo *Multiletramentos* foi criado em 1996 em um manifesto em Nova Londres por um grupo de pesquisadores, o Grupo de Nova Londres (CAZDEN et al., 1996). Esse grupo era formado por dez estudiosos: Courtney Cazden, James Gee e Sarah Michaels, dos Estados Unidos; Bill Cope, Mary Kalantzis, Allan Luke, Carmen Luke, Martin Nakata, da Austrália; Norman Fairclough e Gunther Kress, da Grã-Bretanha.

Eles defendiam que a escola não pode ficar à margem das mudanças nos usos das linguagens que acontecem no meio social fora dela nem deixar de contemplar os contextos culturais diferenciados que compõem as salas de aula, com alunos originários de diferentes culturas e que vivem imersos em práticas de multiletramentos:

Os autores argumentam que a multiplicidade de canais de comunicação e a crescente diversidade cultural e linguística no mundo exigem hoje uma visão muito mais ampla do letramento do que a retratada por abordagens tradicionais baseadas somente na linguagem escrita. Os Multiletramentos, de acordo com os autores, supera as limitações das abordagens tradicionais, enfatizando como é fundamental, em nossa sociedade, para a pragmática da vida profissional, cívica e privada dos alunos, negociar as múltiplas diferenças linguísticas e culturais (CAZDEN et al., 1996, p. 35, tradução nossa).

Diante da crescente diversidade cultural e linguística dentro de seus países de origem, que levava a população a viver envolvida em constantes conflitos étnicos, Cazden et al. (1996) defendem que as abordagens tradicionais do letramento restritas à linguagem escrita formal e monocultural não são mais suficientes, alertando que o não reconhecimento e respeito a identidades culturais e linguísticas diferentes só aumentava o problema, fazendo-se necessário ampliar a visão do letramento.

Então, objetivando contribuir para o fim dos conflitos sociais, eles acreditam na urgência de uma aprendizagem voltada para a valorização de todas as culturas, e não somente as valorizadas. Isso não significa dizer que a escola deva deixar de trabalhar com as práticas

valorizadas, mas, em vez disso, ampliar a diversidade de práticas trabalhadas, incluindo aquelas que fazem parte do cotidiano do alunado fora da escola.

No Brasil, há também diversidade cultural, pois nossa sociedade é formada por uma miscigenação de povos (indígenas, africanos, asiáticos, europeus) que adentraram no país desde o período colonial, resultando em mistura de culturas e de etnias em todo o território nacional, e a escola está povoada por essas misturas. Se se levar essa caracterização para dentro da sala de aula brasileira, teremos uma realidade muito heterogênea, desigual, diante das limitações econômicas historicamente impostas à educação brasileira. Eis aí mais um motivo pelo qual é importante a proposta da Pedagogia dos Multiletramentos em sala de aula.

Com o processo mundial de globalização e o avanço das tecnologias digitais, além dessa multiplicidade interna, temos contanto com outros contextos culturais de diferentes localidades do planeta, por meio das novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação, o que contribui para a proliferação de aspectos culturais de outros países em nossa sociedade, como, por exemplo, os *animes*, desenhos animados produzidos por estúdios do Japão e que refletem tradições culturais japonesas. Ilustramos, na figura 4, os personagens dos animes:

Figura 4 - Personagens dos animes japoneses



Fonte: Segredos do Mundo (2018).

Esses desenhos ganharam fãs em todo o Brasil, inclusive todos os anos acontecem eventos no país voltados para os amantes da cultura oriental, com show de bandas japonesas, campeonatos de games, exposições, youtubers, reunindo milhares de jovens que apreciam

games, quadrinhos e tecnologia. Com isso, percebemos que os jovens brasileiros também estão imersos na multiculturalidade e na multimodalidade que lhe é inerente, proporcionadas pelas novas formas de comunicação e informação.

Em tempos de web 2.0, Lankshear; Knobel (2007) têm chamado atenção para os *novos letramentos*, os que se constituem não somente de uma nova técnica, mas também de uma nova mentalidade. Esses autores falam em duas categorias de letramentos: os casos paradigmáticos de novos letramentos e casos periféricos de novos letramentos. Vejamos como eles os definem:

Casos paradigmáticos de novos letramentos têm nova técnica e nova mentalidade. Casos periféricos de novos letramentos têm nova mentalidade, mas não nova técnica. Em outras palavras, se um letramento não tem o que chamamos de nova mentalidade não consideramos como um novo letramento, mesmo que ele tenha novas técnicas (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 17, tradução nossa).

Eles fazem essa divisão, porque é possível utilizar as tecnologias digitais para realizar atividades que tipificam práticas de letramento convencionais, como fazer buscas de informações na rede ou uso de um processador de textos para escrever, ou seja, saber simplesmente fazer uso das técnicas de manuseio. No entanto, as pessoas têm explorado novas formas de fazer e ser dado o potencial das tecnologias digitais, resultando em novos letramentos, dos quais temos as seguintes características:

Quanto mais a participação do usuário se sobrepõe à publicação, a especialidade distribuída sobre especialidade centralizada, a inteligência coletiva sobre a inteligência possessiva individual, a colaboração sobre autoria individualizada, dispersão sobre escassez, compartilhamento sobre propriedade, experimentação sobre "normalização", inovação e evolução sobre estabilidade e criatividade - regra inovadora rompendo a pureza genérica e o policiamento, relacionamento ao longo da transmissão de informações, e assim por diante, mais devemos considerá-lo como um "novo" letramento (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 21, tradução nossa).

Dessa forma, o mais importante na prática dos novos letramentos é a *nova mentalidade* no que diz respeito ao maior poder de interação e compartilhamento de informações e conteúdos entre os usuários da internet, os quais podem passar de meros consumidores a produtores e distribuidores dessas informações e conteúdos com objetivo de maximizar suas cadeias de relacionamentos sociais na rede.

Com isso, o uso que fazemos das tecnologias digitais revolucionou o modo de ser, de pensar, de agir, interagir da sociedade contemporânea. Consequentemente, nesses espaços onde se opera essa nova mentalidade, somos cada vez mais obrigados a sermos usuários que

atuam na criação dos conteúdos que consumimos. Confirmando isso, Pinheiro; Ricarte (2014, p. 1) afirma:

Estamos vivendo em uma era que tem se constituído por meio do crescimento cada vez maior de novos produtores de conteúdo, que geram referências, na maioria das vezes, resultantes de experiências que as pessoas têm com outras referências, em um nível cada vez mais pessoal, e, portanto, não apenas com grandes *sites* ou instituições. Isso tem sido possibilitado pelo ambiente da *Web 2.0*, que opera com uma arquitetura de participação que inclui funcionalidades que possibilitam às pessoas não apenas receber, mas também publicar informações no sistema.

Em vista disso, o ambiente da Web 2.0 tem disponibilizado ferramentas aos usuários da internet que lhes dão condições de passarem de consumidores a, também, produtores das informações e conteúdos digitais que se apresentam, na maioria das vezes, como uma atividade de remixagem.

Nessas atividades, algo de novo é criado com base em um conteúdo digital já existente e, em seguida, compartilhado com os outros para posterior reformulação, como é o caso dos vídeos de remix e de mashup que são publicados no YouTube. Esses vídeos não representam um simples modo de copiar conteúdos já existentes, mas de criar algo novo a partir da mistura desses conteúdos, que podem ser imagens estáticas ou em movimentos, sons e vídeos, os quais são editados e sincronizados a músicas. Falaremos mais sobre isso na próxima subseção.

O remix e o mashup digitais produzidos para compartilhamento no YouTube são característicos da nova mentalidade dos *novos letramentos*, cuja finalidade principal é o relacionamento interpessoal, fazendo, por isso, circular a informação entre o maior número possível de pessoas, as quais poderão repassar o conteúdo livremente e/ou reutilizá-lo para produção de um novo conteúdo que também será repassado.

A participação nessas práticas de letramento contemporâneas em sites de relacionamentos demandam multiletramentos, uma vez que não basta entender a técnica, é preciso fazer uso de critérios críticos estéticos e também éticos para compreender as formas de seleção dos recursos disponíveis na internet (vídeos, imagens, músicas, entre outros) a fim de entender a mensagem que a combinação desses recursos representa.

A relação dessas práticas de remixagem na internet estão diretamente ligadas ao conceito de *design* da Pedagogia dos Multiletramentos, criada pelo Grupo de Nova Londres (CAZDEN et al., 1996). Esse conceito se compõe de três elementos, que são o “*o que*” dessa

pedagogia, ou seja, aquilo que os alunos devem aprender: *Available Design*, *Designing* e *Redesigned*³, os quais são descritos da seguinte forma:

Available Design: recursos encontrados e localizáveis para o significado: cultura, contexto e propósitos específicos, padrões e convenções de criação de significado.
Designing: trabalho realizado em / com *Available Design* na representação do mundo ou de outras representações dele, para si mesmo ou para os outros.
Redesigned: o mundo transformado, sob a forma de novos *Available Design*, ou o designer de significado que, através do próprio ato de *Designing*, transformou-se (KALANTZIS; COPE, 2009, p. 12, tradução nossa).

Available Design é qualquer forma de representação que usamos para produzir e também compreender significados, incluindo os elementos que envolvem a situação em que se realiza, como a modalidade de expressão, o gênero textual escolhido e o discurso, estando, por isso, sujeito ao tempo, espaço geográfico, emissor, receptor, destinatário, escolaridade, profissão, assunto, ambiente, entre outros.

O *Designing* é o processo de transformação do *Available Design* em um produto de comunicação pessoal do criador de significado (*redesigner*), seja nas ações de escrever, falar, ouvir, ler, entre outros. Nessas ações, deve ocorrer o entendimento crítico da seleção dos critérios de elaboração do conteúdo, tanto no aspecto estético quanto ético, para que o consumidor desse conteúdo se torne capaz de gerar algo novo a partir dele, exercendo sua subjetividade no processo de representação. Desse modo, para chegar à prática transformada (produto do *designing*), é necessário ter a consciência crítica do processo de produção do *Available Design*. O *Redesigned* é esse produto do *designing*, é o resultado do ato de representar a si mesmo, o mundo e as representações dos outros, é a própria aprendizagem, que, por isso “transforma o próprio aprendiz” (KALANTZIS; COPE, 2009, p. 12).

³ Optamos por não traduzir os termos *Available Design*, *Designing* e *Redesigned*

Figura 5 - Aplicação do conceito de *design*.



Fonte: Chapolin Sincero (2018).

Analisando este meme, publicado numa famosa página do Facebook, o *design* se subdivide em *available design*, que, neste caso, seriam as duas fotos análogas dos cães – entenda aqui como um exemplo de um elemento da cultura disponível para expressão de significados –, que foram tiradas num contexto específico, provavelmente de um dia-a-dia comum. O *designing* é o processo: então, um dos autores da página em questão retirou essas fotos de seus contextos específicos, fez um trabalho de edição de imagens, colocando uma sobre a outra, acrescentando elementos linguísticos e fazendo a sincronização desses elementos.

Por fim, temos o *redesigned*, que seria o produto final, a figura tal qual ficou, após o processo de edição, e inserida num contexto específico: uma página de humor específica, voltado para um público-alvo específico, com um propósito específico. Tem-se, então, um novo produto: não existem mais as fotos tal qual foram produzidas: o que há é um produto oriundo de um processo de remixagem; um texto multimodal humorístico.

A pedagogia dos multiletramentos sugere que o trabalho em sala de aula forme alunos, com competência técnica, em criadores de sentidos, os quais, para isso, precisam ser analistas críticos e capazes de transformar discurso e significações, seja na recepção ou na produção. Com relação a isso, Rojo; Moura (2012, p. 8) afirma:

Trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias de comunicação e de informação (“novos letramentos”),

mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático – que envolva agência – de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros letramentos, valorizados (como é o caso dos trabalhos com hiper e nanocontos) ou desvalorizados (como é o caso do trabalho com picho).

De acordo com o conceito de *design* da Pedagogia dos Multiletramentos, o ensino deve levar os alunos a se tornarem agentes na produção de sentidos de textos multimodais, como reflexo de experiências cotidianas de fazer sentido, permeadas por diversificação e integração das formas de representação, “visual, auditivo, gestual e espacial de significado” (KALANTZIS; COPE, 2009, p. 3), seja no trabalho, na vida pessoal ou na cidadã. Sobre isso, Pinheiro (2015, p. 6) declara:

Trabalhar esses Designs significa reconhecer os significados recebidos, construídos e reconstruídos pelo agenciamento humano em suas experiências. No âmbito escolar, Kalantzis e Cope (2008) os associam à noção de Aprendizagem pelo Design (Learning by Design), o que, para nós, remete à noção de um retrabalho, ou seja, à ação de retomar conceitos e sentidos já construídos para serem reconfigurados em uma situação nova.

Assim, todas as formas de representação, tudo que está à disposição na cultura e que usamos para expressar ou compreender significados são considerados conteúdos disponíveis (*Available Design*) para transformação, e não reprodução, dos criadores de significado. É algo que usamos “para si mesmo nos processos de produção de sentido, como leitura, escuta ou visualização, ou para o mundo em processos comunicativos como escrever, falar ou tirar fotos” (KALANTZIS; COPE, 2009, p. 10). Conforme essa visão, Cazden et al. (1996) propõem que o alunado seja formado a partir de alguns princípios: usuário funcional, analista crítico, criador de sentidos e transformador, como podemos ver no diagrama da figura 6 apresentado pelo grupo:

Figura 6 – Diagrama dos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos.



Fonte: Rojo; Moura (2012, p. 29).

Em consonância com esses princípios, os estudantes, já possuidores de domínio técnico e prático, ou seja, *usuários funcionais*, apropriam-se dos designs digitais disponíveis, a fim de ser um leitor, um *analista crítico* desses designs disponíveis com o objetivo de chegarem a serem *criadores de sentidos* transformados, isto é, capazes de *transformar* os discursos e significações, seja na recepção (leitura) ou na produção.

O processo de aprendizagem escolar começa quando o aluno aprende, por meio da intervenção pedagógica do professor, a tomar consciência de como acontece a produção do texto (critérios estéticos) e as intenções humanas por trás das escolhas feitas para essa produção (critérios éticos).

De posse disso, chega-se à resignificação, que será demonstrada em uma prática transformada, pois importa entender o processo de produção dos textos para aplicação em outros contextos. Uma vez que eles tiverem consciência crítica da seleção desses critérios e conseguirem colocar em prática, estarão aptos a serem não só produtores como consumidores, usuários críticos desses textos.

Como forma de viabilizar esses princípios no ensino-aprendizagem escolar, Cazden et al. (1996) sugerem quatro componentes: *prática situada*, *instrução aberta*, *enquadramento crítico* e *prática transformada*. Eles podem acontecer de forma simultânea, mas também, em outros momentos, um pode predominar sobre os outros, não havendo entre eles hierarquia nem linearidade. A definição para esses componentes é:

Prática Situada: Imersão na experiência e utilização dos discursos disponíveis, incluindo os do mundo da vida dos alunos e simulações das relações a serem encontradas em locais de trabalho e espaços públicos. *Instrução aberta*: compreensão sistemática, analítica e consciente. No caso dos multiletramentos, isto requer a introdução de Metalinguagens explícitas, que descrevem e interpretam os elementos de Design de diferentes modos de significado. *Enquadramento Crítico*: Interpretação do contexto social e cultural de Design de significado. Isso envolve o retorno dos alunos ao que eles estão estudando e vê-lo criticamente em relação ao seu contexto. *Prática Transformada*: Transferência na prática de fazer sentido, que coloca o significado transformado em outros contextos ou locais culturais (CAZDEN et al., 1996, p. 29, tradução nossa).

A *prática situada* é a parte da pedagogia que imerge em práticas sociais atuais da vivência cotidiana dos alunos, como as práticas de produção de memes, remix, AMV (*Anime Music Video* – clipes de vídeo e áudio) ou que simulem contextos de relações de trabalho aspirados por esses estudantes, uma vez que suas necessidades e identidades afetivas e socioculturais são consideradas relevantes para tornar o conhecimento significativo e motivador para aprendizagem.

No entanto, para a Pedagogia dos Multiletramentos, a prática situada não é suficiente para levar o aluno ao controle consciente sobre o que ele sabe fazer, pois “as pessoas podem ser capazes de articular seu conhecimento em palavras. Podem estar conscientemente cientes dos relacionamentos, e até mesmo capaz de se envolver em crítica. Contudo, ainda assim podem ser incapazes de refletir sobre seus conhecimentos na prática” (CAZDEN et al., 1996, p. 25, tradução nossa).

Eles argumentam que uma criança que aprende a língua materna somente por imersão em práticas de suas comunidades não chegam a se tornar linguistas. Devido a isso, como complemento, é necessário que haja a *instrução aberta*, um trabalho pedagógico envolvendo uma metalinguagem do que está sendo aprendido, a fim de levar o aluno à conscientização e ao controle sobre as relações intrassistemáticas do conteúdo estudado, é a análise crítica.

Um exemplo disso é o professor promover atividades de aprendizagem que exijam do estudante a descrição e interpretação do processo de produção e recepção de um *anime* e dos valores éticos envolvidos nesse processo, já que ele é constituído por escolhas estéticas que não são neutras, mas carregadas de intenções e valores.

No *enquadramento crítico*, o aluno é levado a fazer uma relação do seu domínio na prática situada e nos conhecimentos adquiridos na instrução aberta com o contexto histórico, social, cultural, político, ideológico que os envolve, a fim de desnaturalizá-los. Para isso, segundo Cazden et al. (1996), não é suficiente saber que o DNA se reproduz, mas entender o que acontece dentro das células para que aconteça essa reprodução.

Isso é a base para a *prática transformada*. Nela, temos o momento de colocar em prática o conhecimento adquirido em um contexto diferente, promovendo, por exemplo, uma atividade em que um aluno, contrário a ideias machistas, será um produtor de *meme* de vídeo do YouTube, mas atuando como um machista. Sem dúvida, o aluno tem conhecimento suficiente sobre como produzir um meme e postá-lo no YouTube, o desafio é fazer as escolhas a partir de um olhar estranho ao seu. Essas características estão diretamente ligadas às práticas de remixagem na internet.

2.3 PRÁTICAS DE REMIXAGEM NA INTERNET

Inicialmente, segundo Manovich (2007), o *remix* referiu-se principalmente a técnicas de edição de áudio, estando ligado à evolução da produção musical através de equipamentos de mistura, em que muitos artistas usam gravações de músicas existentes para fazer algo novo a partir delas, tendo, por isso, um sentido limitado. No entanto, segundo esse autor, aos poucos, o termo deixa de significar somente mistura de sons e passa a ter um significado mais amplo, “referindo-se hoje a qualquer reformulação de trabalho cultural já existente” (MANOVICH, 2007).

A prática de reutilização e retrabalho de um conteúdo já existente para criar algo novo é conhecida desde a Grécia antiga (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007; MANOVICH, 2007). Mais recentemente, com o apoio das ferramentas digitais disponíveis, o remix tornou-se uma prática cotidiana. Usando um software de edição de imagem digital de um celular, podemos criar um remix, como os das imagens da figura 8 (Remix da Mona Lisa com o personagem do filme Piratas do Caribe), a partir de uma outra imagem capturada da internet, como a que temos na figura 7 (Mona Lisa de Leonardo da Vinci):

Figura 7 - Imagem capturada da internet da Mona Lisa de Leonardo da Vinci.



Fonte: Wikipédia (2018).

Figura 8 - Remix da Mona Lisa com o personagem do filme Piratas do Caribe.



Fonte: Pinterest (2018).

Na figura à esquerda, temos a imagem digital da Mona Lisa, obra de arte do italiano Leonardo da Vinci que se tornou base para o remix da imagem à direita, na qual temos a criação de uma montagem que mistura elementos da Mona Lisa com o personagem do filme Piratas do Caribe, o Capitão Jack Sparrow. A cabeça e os adereços do pirata, com expressões

exageradas e cômicas, são colocados sobre o rosto e corpo de Mona Lisa, alterando o conteúdo da imagem. Esse conjunto das duas imagens compõe o remix.

Lankshear; Knobel (2008a) consideram *remix* uma combinação de artefatos culturais em novos tipos de misturas criativas. Os autores, em concordância Erstad (2008), declaram que o remix é uma prática de selecionar, cortar, colar e combinar recursos semióticos em novos textos digitais e multimodais, ou seja, uma significativa prática de letramento, que, a partir de ferramentas digitais, possibilitam a produção de formas contemporâneas de produção e interpretação de sentidos.

Os autores citados anteriormente tratam o remix como um gênero do qual o Mashup é uma espécie, mas sem revelar distinção entre os dois. Navas (2010) os entende da mesma forma, porém nos revela o que os diferencia. Esse estudioso define o remix como uma nova versão de uma obra original, à qual faz referência de alguma maneira; enquanto o mashup é um remix constituído pela mistura de duas ou mais obras para gerar um novo produto.

Levamos em consideração o conceito de Navas (2010) sobre remix e mashup para seleção dos vídeos avaliados neste trabalho, considerando, dessa maneira, o remix uma nova versão do vídeo original, e o mashup a combinação de dois ou mais vídeos para criar um novo vídeo. Para exemplificar o remix em vídeos do YouTube, apresentamos os links e as figuras abaixo. Na figura 9, apresentamos a versão remix do vídeo original *Mariana comendo batom*. Na figura 10, temos o vídeo- fonte:

Figura 9 - Imagem do vídeo remix do YouTube feito a partir do vídeo Mariana Comendo Batom.



Fonte: AtilaKw (2016).

Figura 10 – Imagem do vídeo original de Mariana Comendo Batom.



Fonte: Janunzzi (2014).

Na versão remix, temos o vídeo da garota que comeu o batom da mãe, mas com uma nova roupagem, pois os autores acrescentam à fonte original um fundo musical que nos leva a pensar que as personagens estão cantando no ritmo da música, ou seja, eles coordenam de maneira harmônica a melodia da música com as vozes presentes no vídeo do qual fazem referência. Não há, portanto, nenhum outro texto visual que seja agregado a este, apenas acréscimos de informações ao texto original.

Para exemplificar o *vídeo mashup*, apresentamos algumas imagens do vídeo *Os Filmes mais Esperados de 2014*, o qual foi criado a partir da mistura de trechos dos vídeos dos filmes considerados, por seu autor, como os mais esperados de 2014. Escolhemos somente três (The Lego, Spider Man 2 e X-Men), ilustrados na figura 11, dos filmes que compõem o mashup, mas a composição é formada por um número maior que pode ser verificado por meio do link presente abaixo da figura:

Figura 11 - Imagens do vídeo mashup Os Filmes mais Esperados de 2014.



Fonte: mrangelfly90 (2013).

Esse mashup compõe-se de trechos de trailers de 37 filmes, como RoboCop, Noé, Uma aventura LEGO, 47 Ronins, Capitão América 2, Frankenstein - entre anjos e demônios, X-Men: Dias de um futuro esquecido, O Sétimo Filho, Transcendence, Interstellar, Sabotagem, Os Mercenários 3, O Destino de Jupiter, Planeta dos Macacos: O Confronto, Godzilla, Vampire Academy: O beijo das sombras, No Limite do Amanha, Pompeia, Sem Escalas, Ajuste de Contas, O Herdeiro do Diabo, Muppets 2: Procurados e amados, Um conto do destino, Tudo por um Furo, Malévola, Atividade paranormal 5: marcados pelo mal, Rio 2, Anjos da Lei 2, Need for speed, Guardiões da Galáxia: Marvel, Resident Evil 6, O Hobbit - La e de volta outra vez, Transformers 4: A era da extinção, Jogos vorazes: a esperança parte 1, Divergente, Como treinar seu dragão 2 e O Espetacular Homem-Aranha 2.

Podemos perceber, nesse *vídeo mashup*, que fica evidente a retomada aos textos-fonte. Assim, a partir da combinação de trechos de trailers de 37 filmes, foi criado um novo produto para representar aquilo que o seu autor considera como sendo os filmes mais aguardados daquele ano. Então, temos a mistura de elementos de duas ou mais fontes numa nova obra. Baseados nessas informações, selecionamos os *vídeos mashups* no YouTube que analisamos neste trabalho.

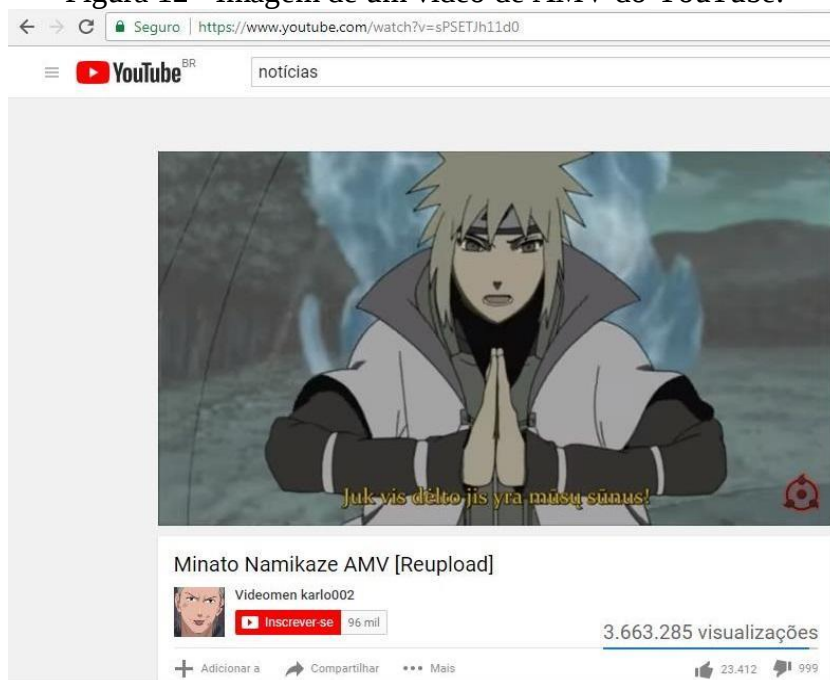
Em Lankshear; Knobel (2008a), vemos que um dos exemplos diários mais conhecidos de *remix digital* é encontrado na prática cultural popular de produção de *anime music video* (AMV). Nessa produção, fãs de desenhos animados japoneses (*anime*) produzem videoclipes,

fazendo um mix desses desenhos, reeditando-os e sincronizando-os à música ou trilhas sonoras de trailers de filmes. Esses autores nos declaram os componentes para produção do remix digital popular AMV, que eles consideram como principais para uma produção de qualidade:

1. Sincronização - ou a conexão entre a música e videoclipes, sem a qual você tem anime e música, mas nenhuma **conexão real entre eles** - é importante em termos das dimensões musical, sentimental, e humorística. 2. Conceito - a visão do autor para o vídeo, o que o autor quer que os espectadores pensem e compreendam, ou como o autor quer que eles sintam - é explicado por referência a histórias, exploração de ideias ou temas de anime e exame de personagens. 3. Efeitos - como transições entre clips e efeitos especiais - são abordados com relação ao seu significado, composição e aparência (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008b, p. 6, tradução nossa).

Consideramos esses mesmos componentes relevantes para a produção dos *vídeos mashups* que analisamos neste trabalho, por isso os usaremos como critério de análise de prática de remix digital, como mostraremos mais adiante na metodologia. Muitos dos produtores de AMV que mobilizam esses componentes, segundo Lankshear e Knobel (2008a), são crianças. Na Figura 12, visualizamos um exemplo de AMV do YouTube:

Figura 12 - Imagem de um vídeo de AMV do YouTube.



Fonte: Videomen karlo002 (2016).

Os produtores desses videoclipes usam seus computadores pessoais, tirando imagens ou vídeos que capturam da internet para criar um novo conteúdo. O desafio desses produtores

está em apresentar sincronização da música e da animação com originalidade. Como afirma Rojo (2013, p. 8):

Esses jovens, a partir das suas próprias necessidades e objetivos, desenvolvem novas maneiras de criar, distribuir e negociar significados (LANKSHEAR 2007; LANKSHEAR & KNOBEL, 2010), nas quais se confundem os papéis de leitor, espectador e, de maneira híbrida, constroem produções como os AMV, resultado de resignificação e reenquadramento de referências e objetos culturais diversos em gêneros multissemióticos.

Qualquer pessoa com um computador pode capturar imagens e sons a partir da cultura em torno deles e produzir conteúdos sofisticados usando esses recursos. Isso acontece porque as inovações tecnológicas já não se prestam apenas a servir a pequenos grupos que têm o controle econômico no mercado de distribuição da cultura, ao contrário, possibilitam acesso aos diversos segmentos sociais nas mais diferentes formas e funcionalidades; além disso, há que se destacar a mudança na forma como concebemos a leitura e a escrita como práticas culturais e sociais de construção de sentido. Confirmando isso, Rojo (2013, p. 8) afirma:

Não bastasse o fato de as TICs permitirem que os sujeitos da periferia entrem em contato com práticas de texto antes restritas aos grupos de poder, elas ainda possibilitam e potencializam a divulgação desses textos por meio de uma rede complexa, marcada por fluidez e mobilidade, que funciona paralelamente às mídias de massa.

Assim sendo, tanto os produtores de AMV como os criadores de *vídeos mashups* do YouTube não precisam ser profissionais em informática para fazer uso de suas técnicas de produção. A diferença entre essas duas produções está na diversificação temática: enquanto o AMV se limita a desenhos japoneses, a temática do mashup pode ser encontrada em todos os lugares do mundo, variando conforme o gosto, o interesse e a necessidade do criador no momento de sua interlocução.

De acordo com Rojo, Moura e Lopes (2015, p. 33), “nos últimos anos, as práticas de remix e mashup têm tomado fôlego devido à proliferação de arquivos de vídeos digitais online e ao desenvolvimento e acesso aos softwares de edição”, o que nos leva a perceber que estamos envoltos em práticas de remix, por meio das quais nos relacionamos com outras pessoas, lemos, produzimos, compartilhamos, com uma possibilidade muito maior de misturas de textos, imagens, sons, movimento.

Para compreender o sentido dos vídeos remix e mashup, é necessário retomar o sentido dos textos-fonte, que pode ser um filme, uma obra de arte, uma telenovela, um telejornal, uma propaganda, entre outros. A escolha vai depender do objetivo comunicativo de

quem está criando esses vídeos, pois não há limite para as esferas do conhecimento que podem ser acessadas tanto pelo produtor do texto, quanto por seu receptor. Essa retomada de um texto em outro nos leva a perceber uma relação entre textos (PIÈGAY-GROS, 2010) que se estabelece nos processos formativos de remix/ mashups. Para os casos específicos que tratamos aqui, muito nos parece uma relação de intertextualidade por derivação entre o texto derivado e suas fontes originais dos vídeos remix e mashup.

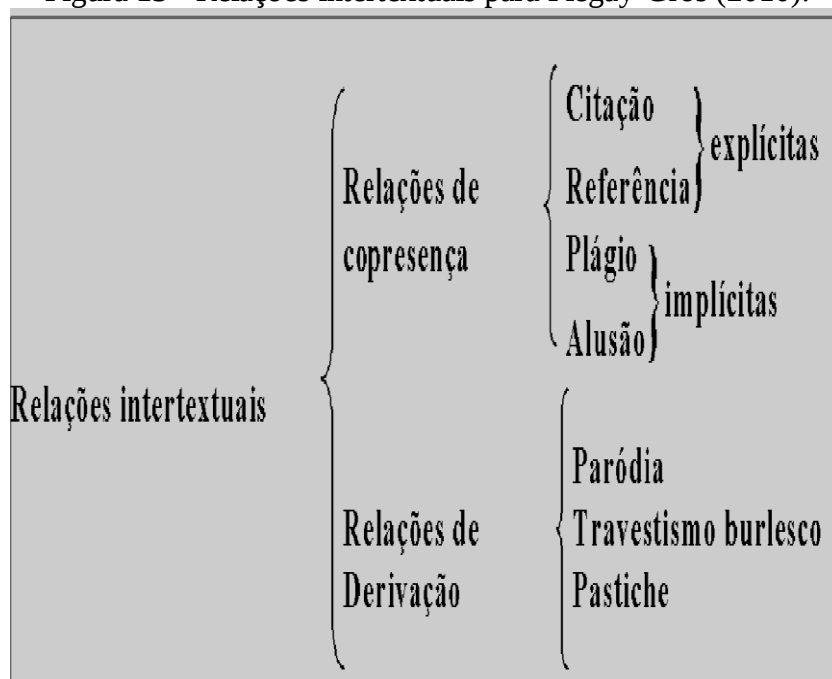
Entendemos a *intertextualidade* como uma estratégia de textualização na qual o produtor de um texto, de forma consciente, recorre a outro (s) texto (s) anteriormente produzido (s) para integrar sua composição, a fim de construir um significado já planejado por ele. Confirmando isso, Koch (2004), afirma que o processo de intertextualidade acontece quando “em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva [...] dos interlocutores” (KOCH, 2004, p. 146). Dessa forma, o intertexto só funciona quando o leitor é capaz de perceber a referência entre a obra derivada e a original.

Buzato et al. (2013), fazendo alusão a essa relação de intertextualidade, declara que a interpretação de sentido do mashup ganha maior força quando as fontes combinadas são recuperadas na memória discursiva do leitor. A pluralidade de fontes aparece de forma explícita, vemos claramente a presença de dois ou mais textos na sua formação. Assim como no fenômeno intertextual (KOCH, 1997), nos *vídeos mashups*, para que o sentido seja construído, exige-se do leitor o reconhecimento dos outros textos anteriormente produzidos que formam sua composição.

Essa retomada de um texto em outro nos leva a perceber uma relação de intertextualidade entre o texto derivado e suas fontes originais dos *vídeos mashups*. Piègay-Gross (2010) chama esse tipo de intertextualidade de relações por derivação⁴. Essa autora, dedicada ao âmbito literário, apresenta dois tipos de relações intertextuais: uma por copresença e outra por derivação.

⁴ É importante deixar claro que a autora jamais pensou nessa categorização com exemplos que circulam em ambientes virtuais. Sua proposição foi pensada para a esfera literária, mas não impede que façamos uma reflexão mais abrangente, que dê conta da realidade multiletrada existente em ambiência digital.

Figura 13 - Relações intertextuais para Piègay-Gros (2010).



Fonte: Cavalcante (2012, p. 146).

Nas relações por copresença, o intertexto compõe-se de fragmentos de um texto previamente produzido na elaboração de um novo texto, no qual é possível perceber a presença dos fragmentos do(s) intertexto(s), apresentando-se sob a forma de citação, alusão e plágio. Na citação, como forma canônica da intertextualidade, é visível a inserção de um texto no outro; na alusão, remete-se a outro texto sem, necessariamente, haver citação de um trecho. Podemos fazer alusão à história, à mitologia, à opinião ou costumes; no plágio, acontece o empréstimo de um texto alheio de forma não autorizada e sem informar que não é o autor.

As relações intertextuais por derivação acontecem quando um novo texto é produzido a partir de outros já existentes, ou seja, um texto deriva de outro (s) criado (s) anteriormente, classificando-se em pastiche, travestimento burlesco e paródia. No pastiche, há uma imitação de estilo de um autor ou de traços de sua autoria, não significando a retomada precisa de um texto, como as imitações estilísticas dos grandes mestres da pintura.

No travestimento burlesco, acontece uma transformação de um texto em forma depreciativa. A obra é reescrita, rebaixando seu estilo sério a um estilo mais vulgar, mas conservando o seu conteúdo. Na paródia, o texto original é retomado, mas com uma inversão no seu sentido original, com objetivo de levar ao riso, baseando-se numa modificação do texto original com função lúdica.

É comum encontrarmos referências aos casos que aqui consideramos remixes e *mashups* como sendo “paródias de Internet”[...]. Recorremos, para tanto, a Bakhtin (2002, p. 389), que define a paródia como um “híbrido premeditado”, para ressaltar a impossibilidade de separarmos as duas vozes e/ou consciências que a paródia, enquanto enunciado, carrega simultaneamente (BUZATO et al., 2013, p. 21)

Uma das constituições empíricas e composicionais dos mashups é a *paródia*, uma vez que muitos deles são feitos de recortes, previamente selecionados e editados, em fontes anteriormente criadas para, por meio de encaixes visíveis, juntas produzirem um novo sentido, ou seja, há uma transformação no sentido dos textos originais com objetivo lúdico.

Como os *vídeos mashups* são textos muito utilizados pelos jovens para obterem o conhecimento do que está acontecendo ao seu redor e no mundo todo, e a construir posições em relação a esses acontecimentos, percebemo-nos como instrumentos úteis para o desenvolvimento de leitura crítica das mensagens passadas por esses vídeos. Depois de apresentada nossa base teórica, passamos, então, a tratar da metodologia de pesquisa que norteia o presente estudo.

3 METODOLOGIA

De modo igual, a Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996) considera que a formação de indivíduos ativos e agentes criadores de novas formas culturais deve ser o resultado da aprendizagem escolar, denominada pelo grupo de aprendizagem por design, por meio da qual a construção e a interpretação de sentidos ocorrem como um processo ativo e dinâmico.

Assim, os criadores de significado não são simplesmente replicadores dos objetos de representação de significado, mas, segundo esse grupo, a partir do entendimento do processo de produção desses objetos de representação, tanto quanto à estética quanto à ética, chegam à prática transformada, a um retrabalho, a uma ressignificação do conhecimento.

Dessa forma, a aprendizagem de um texto, seja na leitura ou na produção, leva a algo novo que passa necessariamente por um processo de análise crítica, pois o aluno precisa ter consciência crítica da seleção dos critérios de elaboração do texto, para estarem aptos a serem não só produtores como consumidores, usuários críticos desses textos.

Baseando-nos nesse entendimento a respeito do conceito de design da Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996) apresentamos, nesta seção, nosso método de pesquisa, que se deu por meio de uma análise documental de três *vídeos mashups* publicados no site YouTube. Organizamos nossa metodologia em quatro subseções: tipo de pesquisa, universo da pesquisa, construção do corpus e procedimentos metodológicos.

3.1 TIPO DE PESQUISA

Como o estudo aqui se faz a partir da análise de *vídeos mashups* publicados no site *YouTube*, definimos como método de pesquisa a abordagem qualitativa, a qual, segundo Lüdke; André (2015, p. 14), envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. Essa definição fundamenta-se na seguinte acepção sobre pesquisa qualitativa:

Utilizamos a expressão *investigação qualitativa* como um termo genérico que agrupa diversas estratégias de investigação que partilham determinadas características. Os dados recolhidos são designados por *qualitativos*, o que significa riscos em pormenores descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico. As questões a investigar não se estabelecem mediante a operacionalização de variáveis, sendo, outrossim, formuladas com o

objetivo de investigar os fenômenos em toda a sua complexidade e em contexto natural (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 16).

Assim, a partir da análise do fenômeno em seu ambiente natural, obtêm-se dados descritivos, conforme o significado que as pessoas lhe atribuem, uma vez que, para Bogdan e Biklen (1994), os locais de estudo são contextos que, além de influenciar as ações, ajudam a compreendê-las melhor. Dessa forma, “para o investigador qualitativo divorciar o ato, a palavra ou o gesto do seu contexto é perder de vista o significado” (BOGDAN; BIKLEN 1994, p. 48).

Os autores também chamam a pesquisa qualitativa de naturalística, devido à realização do estudo acontecer em seu ambiente natural de realização. Nesta pesquisa, os dados analisados são *vídeos mashups*, observados em seu ambiente habitual de ocorrência, o *YouTube*. Levando em conta que nosso estudo faz levantamento dos dados em uma fonte natural de informação (vídeos), quanto ao método de coleta de dados, fizemos uma análise documental, estabelecendo, neste trabalho, os vídeos como documentos no formato audiovisual, em concordância com Fonseca (2002, p. 32):

A pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, tais como: tabelas estatísticas, jornais, revistas, relatórios, documentos oficiais, cartas, filmes, fotografias, pinturas, tapeçarias, relatórios de empresas, vídeos de programas de televisão, etc.

Dessa forma, para efeito de pesquisa científica, os *vídeos mashups* também podem ser considerados documentos que são passíveis de contribuir para a investigação de determinado fato ou fenômeno. Lüdke; André (2015, p. 46) consideram que uma das três situações em que é apropriado o uso da análise documental é “quando o interesse do pesquisador é estudar o problema a partir da própria expressão dos indivíduos, ou seja, quando a linguagem dos sujeitos é crucial para a investigação”.

Essas autoras (LÜDKE; ANDRÉ, 2015) nos remetem à dimensão social da pesquisa e do pesquisador, declarando que os mesmos estão inseridos em um contexto histórico e social que se revelarão no objeto de estudo, já que o pesquisador se apresenta comprometido com sua realidade histórica. A seguinte declaração ratifica isso:

[...] Claro está que o pesquisador, como membro de um determinado tempo e de uma específica sociedade, irá refletir em seu trabalho de pesquisa os valores, os princípios considerados importantes naquela sociedade, naquela época. Assim, a sua visão do mundo, os pontos de partida, os fundamentos para a compreensão e explicação desse mundo irão influenciar a maneira como ele propõe suas pesquisas

ou, em outras palavras, os pressupostos que orientam seu pensamento vão também nortear sua abordagem de pesquisa (LÜDKE; ANDRÉ, 2015, p. 3).

Assim, levando em consideração nosso contexto histórico e social, nosso estudo faz uma relação entre as práticas sociais de escrita e leitura contemporâneas, como as práticas de remix, com ensino-aprendizagem de língua portuguesa. Como Erstad (2008), acreditamos que as atividades de remixagem em meios digitais, com as quais os jovens se envolvem fora da escola, como a produção de *mashups*, por exemplo, representam uma mudança significativa na produção e distribuição dos produtos culturais.

3.2 UNIVERSO DA PESQUISA

O nosso universo de pesquisa foram os vídeos mashups do YouTube, site de repositório de vídeos digitais⁵, porque é de conhecimento público que esse site se trata de uma ferramenta muito popular entre os jovens em idade escolar, público-alvo deste estudo, na produção, consumo e compartilhamento de vídeos e porque percebemos, nos vídeos mashups, uma prática de multiletramentos que, se aplicada em contexto escolar, relaciona-se ao conceito de *design* da Pedagogia dos Multiletramentos.

O YouTube é um site de relacionamentos que, como todo empreendimento da Web 2.0, teve seus planos de negócios construídos a partir da participação dos usuários na produção e recirculação dos conteúdos veiculados no site, refletindo a nova mentalidade, de cultura participativa, presente nos novos letramentos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007).

Burguess e Green (2009) confirmam que o YouTube é um site de cultura participativa, ou seja, as pessoas que utilizam seus serviços chegam a esse site com propósitos e objetivos que se modelam coletivamente. Nele, os usuários são também colaboradores, produtores e divulgadores de mídias, sendo um grupo diversificado de participantes, como grandes empresas a produtores amadores de conteúdo. Com toda essa tecnologia a favor da cultura participativa, pensamos em como fazer a relação da leitura dos vídeos *mashups* que circulam no YouTube como uma forma de Design.

3.3 CONSTRUÇÃO DO CORPUS

⁵ www.youtube.com

Nosso corpus é constituído de três *vídeos mashups* que selecionamos no YouTube. Uma vez selecionados esses vídeos, os quais apresentamos abaixo, observaremos seus conteúdos em visitas a seus endereços no site YouTube. Para identificá-los, usaremos os títulos a eles atribuídos pelos usuários responsáveis por postá-los. São eles:

- a) *Senhora (Remix)* - By Timbu Fun, publicado em 4 de out de 2015;
- b) *Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência*, publicado em 28 de jul de 2017;
- c) *Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes*, publicado em 21 de fev de 2017.

Devido à vasta quantidade de *vídeos mashups* no YouTube, limitamos o conteúdo escolhido, a partir das considerações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998a), no que concerne ao tópico que trata da *importância dos recursos tecnológicos na sociedade contemporânea*. Lá percebemos a importante orientação, quando se utiliza esses recursos, como a produção de vídeos, por exemplo, de contextualização dos conteúdos, a fim de que os alunos não sejam meros receptores passivos desses conteúdos.

Essa contextualização deve partir das “necessidades, interesses e condições de aprendizagem dos alunos” (BRASIL, 1998a, p. 153-154). Devido a isso, usaremos um dos temas transversais⁶ como sugestão para a contextualização dos *vídeos mashups*, conforme orientação dos PCN para o ensino de Língua Portuguesa (BRASIL, 1998b, p. 32):

Os conteúdos dos temas transversais, assim como as práticas pedagógicas organizadas em função da sua aprendizagem, podem contextualizar significativamente a aprendizagem da língua, fazendo com que o trabalho dos alunos reverta em produções de interesse do convívio escolar e da comunidade. Há inúmeras situações possíveis: produção e distribuição de livros, jornais ou quadrinhos, veiculando informações sobre os temas estudados; murais, seminários, palestras e panfletos de orientação como parte de campanhas para o uso racional dos recursos naturais e para a prevenção de doenças que afetam a comunidade; folhetos instrucionais sobre primeiros socorros; cartazes com os direitos humanos, da criança, do consumidor, etc.

Pensamos nos temas transversais como forma de contextualização do uso do *vídeo mashup* de forma pedagógica, porque consideramos que exigirá dos alunos não só uma

⁶ “Os temas transversais que compõem os Parâmetros Curriculares Nacionais são Ética, Saúde, Meio Ambiente, Pluralidade Cultural, Orientação Sexual e Trabalho e Consumo” (BRASIL, 1998).

consciência crítica quanto à estética, mas também quanto à ética no que concerne à leitura de conteúdos na internet, como preconiza a Pedagogia dos Multiletramentos.

Com esse mesmo objetivo, dentre os temas transversais, decidimos buscar vídeos que tratassem da ética, mais especificamente da ética no serviço público, devido à turbulenta situação política atual em que passa o país de desvendamento de casos de corrupção envolvendo pessoas que se encontram à frente da administração do Estado.

Além do tema transversal, usamos como segundo critério a composição dos vídeos: foi necessário que fossem *mashups* do YouTube, os quais se constituem em misturas de elementos de diversas fontes distintas⁷ para formar uma nova composição. Devido a isso, eles podem encontrar barreiras nas reivindicações de direitos autorais. No entanto, no próprio site do YouTube, encontramos orientações de como não feri-los.

Lá consta o que é considerado de *uso aceitável* de conteúdos de outros autores. “Uso aceitável é uma doutrina jurídica que autoriza a reutilização de materiais protegidos por direitos autorais sob determinadas circunstâncias, sem a necessidade da permissão do proprietário dos direitos autorais” (YOUTUBE, 2010).⁸

Visualizamos nesse site que uma das práticas consideradas de *uso aceitável* é o *remix*. Encontramos a seguinte orientação⁹:

neste remix, pequenos excertos de materiais de diferentes origens são combinados para criar uma nova mensagem sobre o efeito da retórica provocativa em tempos de crise econômica. Obras que dão um novo significado ao material de origem podem ser consideradas de uso aceitável (YOUTUBE, 2010).

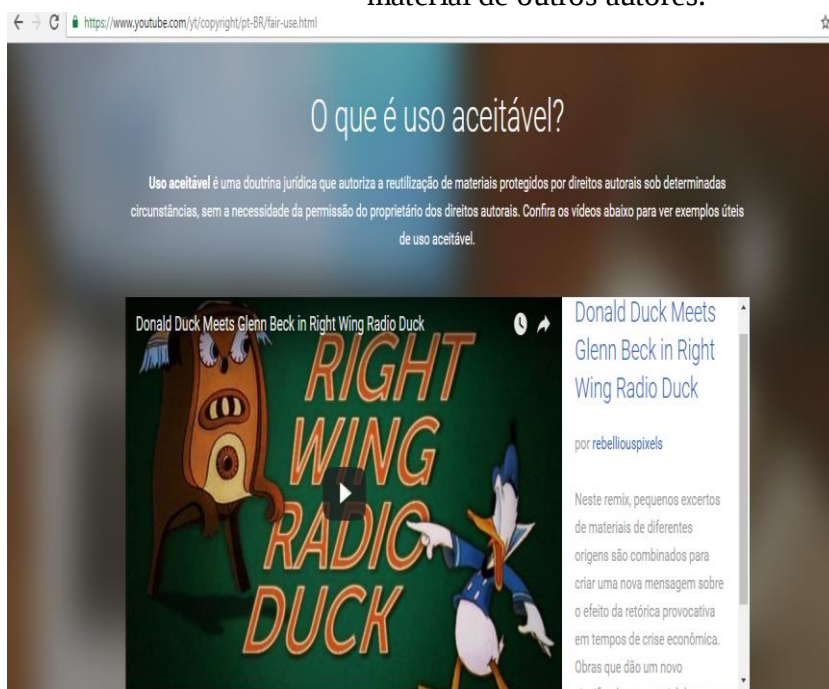
Vejamos como exemplo a figura 14:

⁷ Entende-se aqui que são vídeos formados por um processo de remixagem em que consiste em ser constituído por peças audiovisuais que têm origens diferentes à do vídeo-base. Há, portanto, uma edição cujo produto é um vídeo que têm trechos de vários outros em sua composição.

⁸ <https://www.youtube.com/yt/copyright/pt-BR/fair-use.html>

⁹ <https://www.youtube.com/yt/copyright/pt-BR/fair-use.html>

Figura 14 - Imagem do YouTube com orientações sobre o uso aceitável do material de outros autores.



Fonte: YouTube (2010)

Assim, qualquer participante da comunidade do YouTube pode criar seus mashups sem ferir o direito de autoria, já que é um remix, e todo remix é de uso aceitável. Isso favorece o uso desse tipo de construção de significado em ambiente escolar, incluindo-os em práticas pedagógicas em produção ativa e criativa de novos multiletramentos, envolvendo não só o novo material técnico, como também a nova mentalidade.

3.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Após a seleção, fizemos a análise documental de três vídeos *mashups* publicados no site YouTube, a fim de alcançar os dois objetivos específicos desta pesquisa: primeiro, a) *examinar quais os critérios de produção estéticas dos vídeos mashups*; segundo, b) *analisar como a intertextualidade pode contribuir para leitura crítica dos vídeos mashups em seu aspecto ético*.

De acordo com Kalantzis; Cope (2009) e Cazden et al. (1996), a produção e interpretação de sentido devem ser concebidas como uma forma de *design*, ou seja, uma transformação ativa e dinâmica do mundo social. Esses estudiosos afirmam que o processo de aprendizagem escolar por meio da leitura como uma forma de design acontece quando temos

a consciência crítica do processo de produção do texto, tanto no aspecto estético quanto no ético.

Assim, segundo a Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996), para que o trabalho escolar leve o aluno à ressignificação a partir da leitura, primeiramente é preciso conduzi-lo por um processo de análise crítica dos aspectos estéticos e éticos do texto, a fim de torná-los aptos a serem usuários críticos desses textos. Nesse caso, a atividade de uso da linguagem, como produzir ou consumir textos, é tratada como uma questão de design. Devido a isso, usamos o conceito de *design* como critério de análise nos três vídeos, a partir dos três elementos que o compõe: *Available Designs*, *Designing* e o *Redesigned*, detendo-nos no *Designing* como o trabalho de leitura crítica dos vídeos.

Available Designs: recursos encontrados e localizáveis para o significado: cultura, contexto e propósitos específicos, padrões e convenções de criação de significado. *Designing*: trabalho realizado em / com Desenhos Disponíveis na representação do mundo ou de outras representações dele, para si mesmo ou para os outros. *The Redesigned*: o mundo transformado, sob a forma de novos *Available Designs*, ou o designer de significado que, através do próprio ato de *Designing*, transformou-se (KALANTZIS; COPE, 2009, p.12).

O *Available Design* é toda forma de representação disponível na cultura que usamos para produzir ou compreender significados. Neste estudo, nosso *Available Design* são os três vídeos *mashups* que analisamos. A partir do trabalho de *Designing* sobre *Available Design*, segundo a Pedagogia de Multiletramentos, o aluno é transformado em *Redesigned*, ou seja, em um criador de significados. Já que queremos entender o processo de análise crítica dos vídeos *mashups*, detemo-nos no *Designing*, ou seja, no trabalho de leitura crítica desses vídeos, a partir de dois critérios de análise, de acordo com nossos objetivos específicos.

Para alcançar o primeiro objetivo específico, examinamos as características de produção estética de cada um dos três vídeos, seguindo como critério de análise os componentes de produção do remix AMV (efeitos, sincronização e conceito) descritos por Lankshear; Knobel (2008b), os quais, segundo esses autores, são considerados como principais para uma produção de qualidade. Os componentes são os seguintes (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008b, p. 6):

1. **Sincronização** – ou a conexão entre a música e videocliques, sem a qual você tem anime e música, mas nenhuma conexão real entre eles - é importante em termos das dimensões musical, sentimental, e humorística.
2. **Conceito** – a visão do autor para o vídeo, o que o autor quer que os espectadores pensem e compreendam, ou como o autor quer que eles sintam - é explicado por referência a histórias, exploração de ideias ou temas de anime e exame de personagens.
3. **Efeitos** – como transições

entre clips e efeitos especiais - são abordados com relação ao seu significado, composição e aparência.

Esses critérios aparecem dentro de práticas que são cada vez mais familiares para os alunos em idade escolar e, além disso, contemplam características relevantes da produção estética dos *vídeos mashups*. Tais características de produção têm relação com conceito de design da Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996), uma vez que, para chegar à prática transformada, é necessário ter consciência crítica dos critérios de elaboração do texto, tanto quanto à estética, como é o caso, quanto à ética.

Para o segundo objetivo, analisamos como a intertextualidade presente em cada um dos três vídeos mashups contribui para leitura crítica desses vídeos quanto ao aspecto ético, sob a perspectiva do conceito de *design* da pedagogia dos multiletramentos, que sugere um trabalho escolar de ensino-aprendizagem voltado à formação de alunos com competência técnica em criadores de sentidos, os quais precisam, antes disso, ser analistas críticos dos textos que leem e produzem.

Desse modo, o processo de análise crítica (*Designing*) é o primeiro passo para chegar à aprendizagem, à ressignificação do conhecimento (*Redesigned*). Essa análise crítica deve abranger a estética e a ética presentes no texto ou conteúdo estudado. Assim, a aprendizagem de um texto, seja na leitura ou produção, leva a algo novo que passa necessariamente por um processo de análise crítica, pois o aluno precisa ter consciência da seleção dos critérios para a elaboração do texto, para estarem aptos a serem não só produtores como consumidores, usuários críticos desses textos. A partir desse entendimento, a seguir, apresentamos a análise dos três vídeos selecionados.

4 A LEITURA COMO UMA FORMA DE DESING

Nesta seção, apresentamos a análise dos critérios de produção estética e da interpretação de sentido na relação de intertextualidade quanto ao aspecto da ética presentes nos três vídeos tirados do site YouTube, baseando-nos no conceito de design da Pedagogia dos Multiletramentos (CAZDEN et al., 1996).

A leitura crítica dos vídeos *mashups*, em consonância com o conceito de design da Pedagogia dos Multiletramentos, deve levar os estudantes, já possuidores de domínio técnico e prático, ou seja, usuários funcionais, a se apropriarem dos designs digitais disponíveis (*Available Design*) como analistas críticos (*Designing*), com o objetivo de chegarem a ser criadores de sentidos transformados (*Redesigned*), isto é, capazes de transformar os discursos e significações.

4.1 ANÁLISE DOS CRITÉRIOS DE PRODUÇÃO ESTÉTICA

Para produzir um vídeo *mashup* e postá-lo no YouTube, seus autores, fazendo uso de ferramentas digitais, selecionam, avaliam, escolhem, editam vídeos já existentes para combiná-los em um novo, a fim de produzir sentido. Muitos deles, não todos, sincronizam os vídeos à música. Por fim, enviam o vídeo *mashup* para o YouTube. Com o objetivo de examinar os critérios de produção estética dos três vídeos em estudo, levamos em consideração os componentes de produção do remix AMV (Anime Music Video), descritos por Lankshear; Knobel (2008b). São eles: *efeitos*, *sincronização* e *conceito*.

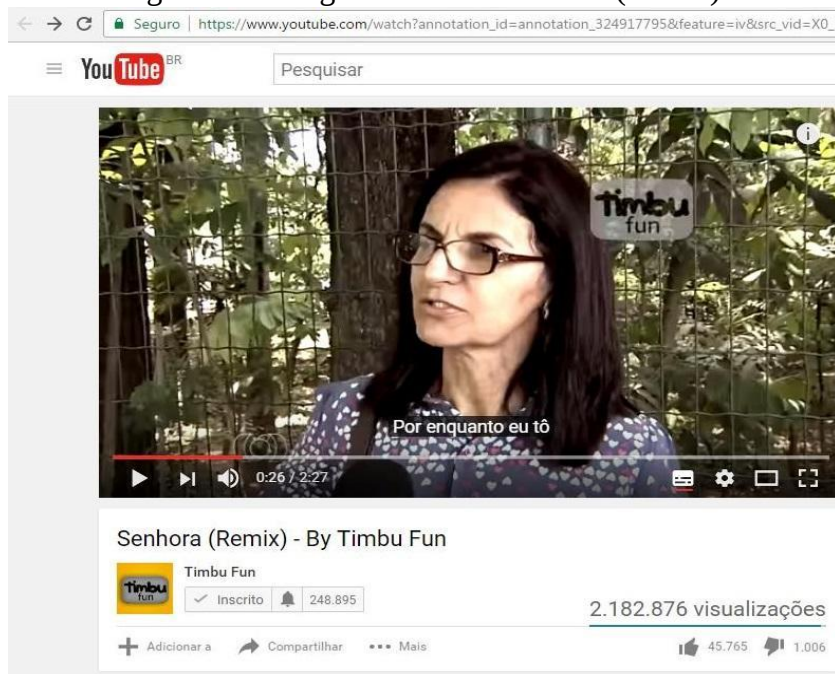
O primeiro vídeo *mashup* que examinamos, *Senhora (Remix)*, foi produzido pelo grupo Timbu Fun e publicado em seu canal no YouTube em 4 de outubro de 2015. Nesse mashup, temos trechos de uma reportagem¹⁰ que faz uma denúncia sobre servidores da Assembleia Legislativa de Goiás baterem o ponto (registro de frequência ao trabalho) e, em seguida, saírem sem cumprir o expediente pelo qual estão sendo remunerados com dinheiro público. Combinados a essa reportagem, há trechos de outros vídeos e imagens que, juntos às sincronizações e efeitos, transmitem uma crítica à situação denunciada de forma humorística.

Esse grupo, conforme informações em seu canal, produz remixes irreverentes com teor humorístico. O vídeo *Senhora (Remix)* é um deles, sendo produto da combinação de trechos

¹⁰ A matéria original se encontra neste link: <http://g1.globo.com/goias/noticia/2015/09/servidores-da-assembly-batem-o-ponto-e-saem-sem-trabalhar-video.html>. Disponível em: 17 mar. 2017.

de sete vídeos e com um tema relacionado à postura antiética de alguns servidores públicos da Assembleia Legislativa do Estado de Goiás:

Figura 15 - Imagem do vídeo Senhora (Remix).



Fonte: Timbu Fun (2015).

Com relação ao *conceito* presente no *mashup*, o grupo comunica, de forma humorística, uma crítica à conduta de uma servidora da Assembleia Legislativa de Goiás, deixando transparecer, pela combinação dos trechos dos vídeos combinados, pelas sincronizações e efeitos, que consideram essa conduta reprovada. Ela costuma passar na Assembleia todos os dias só para bater o ponto, mas, logo a seguir, sai sem prestar o serviço. Esse conceito orienta as escolhas dos efeitos e sincronizações usados no vídeo.

Os autores *sincronizam* de maneira harmônica a melodia de uma música, criada por eles em estúdio próprio, com as vozes e gestos dos participantes dos vídeos, a Senhora e a repórter, de forma a contribuir com o sentido de crítica humorística diante das “inverdades da servidora”. O vídeo tem início com a Senhora dizendo: “por enquanto eu tô, tô sem trabalho”. Isso se torna o refrão da música. Essa fala aparece com voz afinada e em sincronia com a música produzida pelo grupo de forma a tornar jocosa a afirmação da mulher.

Os *efeitos* apresentados, como a imagem tremida, o afinamento de voz, a câmera lenta, a repetição de movimentos, a repetição de algumas falas e as transições de vídeos e imagens (efeito de mudança, substituição de um vídeo por outro ou por uma imagem) cooperam para a construção do sentido humorístico do *vídeo mashup*, como o que vemos na figura 16 abaixo:

Figura 16 – Imagem do vídeo de um homem dançando junto ao vídeo da entrevistada.



Fonte: Timbu Fun (2015).

No instante em que a repórter pergunta à Senhora o que ela vai fazer na Assembleia, a mesma responde que vai participar da reunião. Nesse momento, acontece uma transição (efeito de mudança de um vídeo para outro), surgindo um vídeo de um homem dançando junto ao vídeo da entrevistada. Em seguida, a repórter “desmente a mulher” e afirma tê-la visto passar na Assembleia todos os dias, bater o ponto e sair. Nesse instante, aparecem as seguintes transições, a primeira em *sincronia* com a fala “bate o ponto”, e a segunda em *sincronia* com “sai”:

Figura 17 - Carro batendo em ponto de ônibus.



Fonte: Timbu Fun (2015).

Figura 18 - Fuga do seu Madruga.



Fonte: Timbu Fun (2015).

A imagem 1 aparece em *sincronia* com a fala da repórter sobre bater o ponto, que, pelo contexto de realização do texto, entendemos que se trata do controle de frequência dos trabalhadores do local. No entanto, no mashup, para produzir graça, aparece a imagem de um carro batendo em um ponto de ônibus.

A imagem 2, que aparece no momento em que a repórter fala “sai”, mostra o recorte de um vídeo com seu Madruga, personagem do programa humorístico Chaves, fugindo da sua obrigação de pagar os aluguéis atrasados ao proprietário do imóvel (Senhor Barriga) onde é inquilino, fazendo referência ao comportamento da Senhora que, segundo a informação transmitida pelo vídeo, foge da obrigação de prestar o serviço pelo qual está sendo remunerada com dinheiro público.

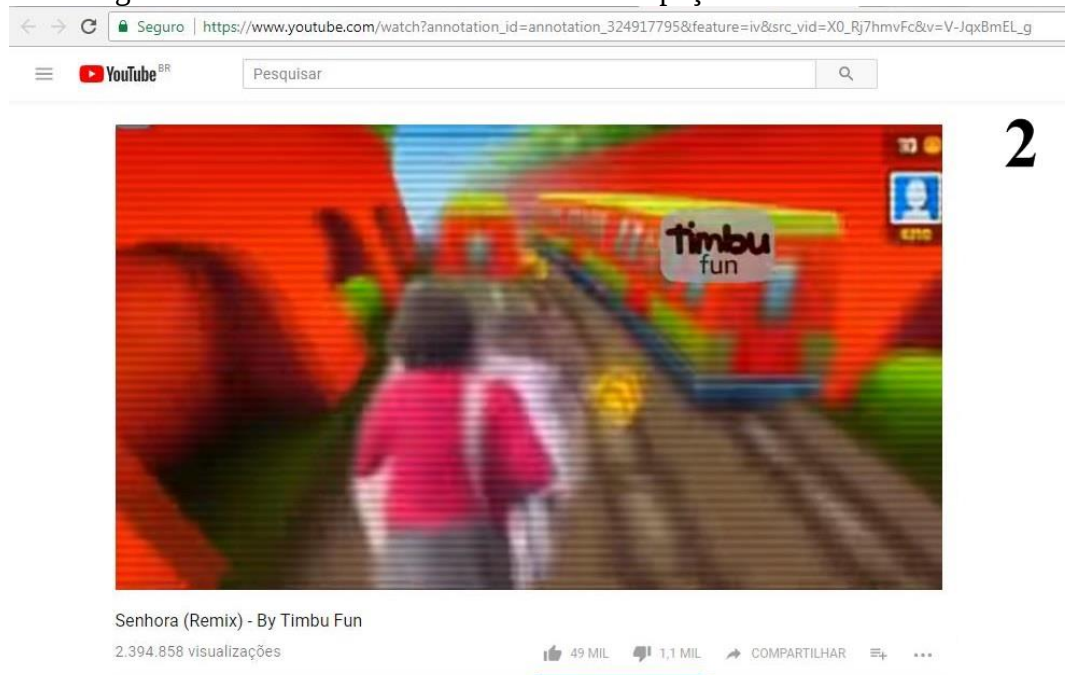
Além desses *efeitos* de transições que aparecem em *sincronia* com a música e com as falas, há outras representado a Senhora correndo da mulher que faz a matéria ao ser acusada de bater o ponto e sair. Diante da acusação, a entrevistada diz “eu nunca fiz isso” e sai correndo. A partir desse momento, começam a surgir os seguintes efeitos:

Figura 19 - Recortes do vídeo da matéria original.



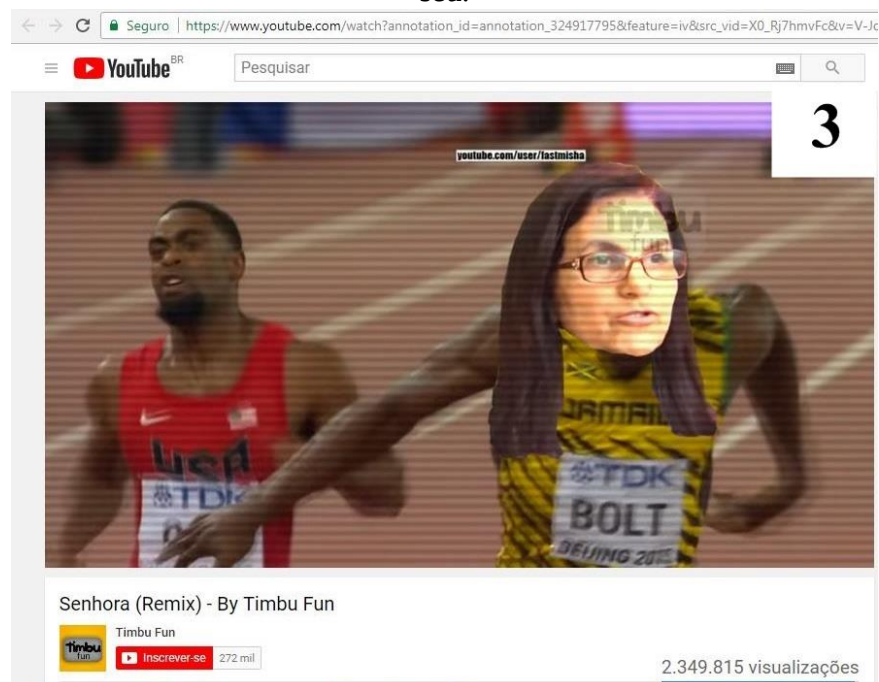
Fonte: Timbu Fun (2015).

Figura 20 - As mulheres correndo em um espaço de desenho animado.



Fonte: Timbu Fun (2015).

Figura 21 - Ex-velocista jamaicano Usain Bolt correndo com rosto da Senhora sobreposto ao seu.

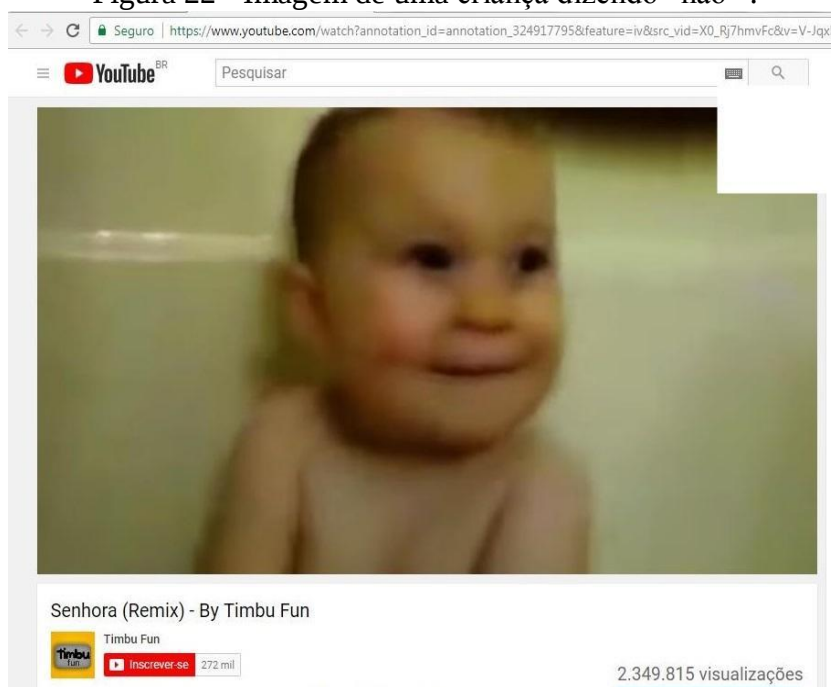


Fonte: Timbu Fun (2015).

Depois que a Senhora afirma veementemente que nunca fez isso e começa a correr, a repórter corre atrás e insiste em continuar a entrevista dizendo: “*mas nós temos tudo gravado*”, “*a Senhora fez, nós temos gravado*”, “*a Senhora é funcionária da Assembleia?*”, “*mas por que a Senhora está correndo, se não é funcionária da Assembleia?*”.

Em *sincronia* com essas falas, surgem trechos de vídeos (*efeitos de transição*), os quais mostramos nas três imagens acima. Na primeira, temos a corrida das duas com recortes do vídeo da matéria original; em seguida, surge outro vídeo com as mulheres correndo em um espaço de desenho animado; depois, aparece um vídeo com o ex-velocista jamaicano Usain Bolt, considerado o homem mais rápido do mundo, correndo com o rosto da Senhora sobreposto ao seu. Quando a mulher diz que não quer mais falar, aparece a imagem de uma criança dizendo “não”.

Figura 22 - Imagem de uma criança dizendo “não” .



Fonte: Timbu Fun (2015).

A repórter correndo atrás da Senhora ainda insiste em falar com a ela e diz: “Senhora, não quer conversar comigo?”. Como resposta aparece um bebê dizendo “NÃO”. Percebemos que o vídeo com uma criança dizendo “não” com uma expressão de espertinho nos leva a perceber que o grupo produtor do mashup tem a intenção de relacionar a resposta da mulher a uma suposta falsa inocência.

Quadro 1 - Elementos composicionais no vídeo *Senhora (Remix)*

SINCRONIZAÇÃO	CONCEITO	EFEITOS
● Os autores <i>sincronizam</i> de maneira harmônica a melodia de uma música, criada por eles em estúdio próprio, com as vozes e gestos dos participantes dos vídeos e com as transições de vídeos e imagens de forma a contribuir com o sentido de crítica humorística. ● Sincronia entre as falas da repórter/da Senhora e os recortes de vídeos que surgem junto a essas falas. ● Sincronia entre a música, os <i>efeitos</i> de transições e as falas das personagens dos vídeos.	● Crítica humorística à conduta de uma servidora da Assembleia Legislativa de Goiás.	● Efeitos de transições (efeito de mudança): substituição de um vídeo por outro ou por uma imagem estática; ● Os efeitos visuais: imagem tremida, câmera lenta, repetição de movimentos, as mulheres correndo em um espaço de desenho animado, o ex-velocista jamaicano Usain Bolt correndo com o rosto da Senhora sobreposto ao seu; ● Efeitos sonoros: afinamento de voz e repetição de algumas falas.

Fonte: Elaborado pelo autor

Constatamos que o conceito pretendido vai direcionar as sincronizações e efeitos, pois, para contribuir com o sentido desejado de reprovar a atitude da servidora de uma forma jocosa, o grupo faz uso de sincronizações da música e das falas da repórter e da Senhora com transições de recortes vídeos e imagens; e também faz uso, com o mesmo fim, de efeitos de transição, efeitos visuais e efeitos sonoros.

No segundo vídeo, *Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência*, publicado em 28 de julho de 2017, temos um mashup que se identificava como *Partido Honesto Brasileiro*, mas depois o nome do canal foi alterado. A seguir, apresentamos a imagem do vídeo mashup que foi criado a partir da combinação de elementos de outros dois vídeos:

Figura 23 - Imagem do vídeo Lula Explica Origem dos 9 Milhões de Reais em Previdência.



Fonte: Jonssen (2017).

Em sua composição, o vídeo aparece dividido em duas partes: à esquerda, o ex-presidente Lula; à direita, um menino que, dá-se a entender, observa o discurso do ex-presidente, mas simulando segurar o riso. Eis aqui um elemento composicional importante, pois demonstra que o vídeo é constituído por um *mashup*, já que eles têm fontes/ origens diferentes e foram constituídos num único enunciado, cujo propósito é tanto político quanto humorístico.

Quanto ao *conceito*, percebemos que a combinação dos dois vídeos no mashup tem a intenção de instigar os telespectadores a assumirem um posicionamento de que “o discurso do ex-presidente Lula é falso”. Vemos isso na sincronização feita entre as exibições dos dois vídeos. Diferentemente do AMV, que sincroniza música ao videoclipe, nesse mashup, o autor sincroniza as exibições editadas.

É possível perceber essa intenção por meio da *sincronização* feita entre os recortes dos dois vídeos combinados, pois, enquanto Lula se justifica com relação à origem do dinheiro, o garoto tenta segurar o riso, explodindo em risadas no momento que o ex-presidente fala que o a importância é fruto de uma aplicação em previdência privada, o que leva a criar um sentido

de sátira em relação à sua fala. Além disso, há o uso de elementos linguísticos, que, combinados à fala de Lula e às expressões do garoto, cooperaram com o sentido pretendido pelo autor do mashup de atestar, de maneira jocosa, que “o depoimento feito à rádio é uma falácia”:

Figura 24 – Sincronização das falas com elemento linguístico.



Fonte: Jonssen (2017).

Em 1:18, aparece o texto “MORO JÁ EXPLICOU!”, enquanto Lula fala que ele, na verdade, não precisa explicar a origem do dinheiro, pois quem deve explicação é o Juiz Moro, responsável por seu julgamento, por ter bloqueado o seu dinheiro, que ele diz ser resultado da aplicação em previdência privada e apresentações em Conferências, o que é contestado pelas expressões do garoto com risos e expressões de desconfiança. Temos outra imagem com texto:

Figura 25 - Sincronização entre falas do Lula, elementos linguísticos e gargalhada do garoto.



Fonte: Jonssen (2017).

Como vemos na imagem acima, enquanto Lula diz que já provou sua inocência e que a única prova que existe no processo contra ele é de que é inocente, o garoto, em sincronia com a fala, começa a dar fortes gargalhadas e aparece o texto “PROVOU A INOCÊNCIA E FOI CONDENADO? Tadinho!”. Uma ironia que também contribui com a intenção do autor de afirmar que o “Lula é digno de ser condenado”. Todos esses elementos são combinados para gerar o sentido de que “o discurso é absurdo e mentiroso”.

Ao observar o vídeo original do garoto, percebemos que o motivo de suas risadas e expressões de espanto resultam da estória que ele ouve de outro garoto, a qual ele considera ilógica. Isso colabora também para reforçar o sentido de que “o discurso de Lula para se inocentar diante do julgamento do Moro é algo contrário à lógica”.

Tal sentido é corroborado pelos *efeitos* usados pelo autor, os quais percebemos na composição do mashup, que usa dois vídeos em um só, complementando-se para produzir o significado pretendido de que “o Lula não diz a verdade e que a sentença do Moro é justa”. Para reforçar essa ideia, o autor do vídeo também faz uso de transições (substitui os dois vídeos por uma imagem estática que também será substituída por outra também estática):

Figura 26 - Transição entre os dois vídeos e uma imagem estática em preto e branco.



Fonte: Jonssen (2017).

Nessas transições, o vídeo deixa de mostrar dois atores para mostrar um apenas. Enquanto Lula diz que usou várias testemunhas para provar sua inocência e o garoto dar gargalhadas disso, o vídeo do pronunciamento do ex-presidente fica com sua imagem estática e em preto e branco, e o vídeo do menino vai desaparecendo, ficando somente a imagem do ex-presidente com o fundo sonoro das gargalhadas do garoto.

Nessa imagem, vemos Lula olhando para baixo com uma feição contemplativa sem demonstração de confiança. E, para tornar esse conjunto de significados ainda mais dramático, a imagem é apresentada em preto e branco, ressaltando o conflito existente ao som das gargalhadas do menino ao fundo. Na próxima imagem temos outra transição:

Figura 27 - Pessoa do ex-presidente atrás do texto “LULA”.



Fonte: Jonssen (2017).

Nela, vemos a imagem da pessoa do ex-presidente atrás do texto “LULA”, simbolizando sua prisão, o que contribui também para gerar o sentido desejado pelo produtor do vídeo de que “o ex-presidente adquiriu fortuna durante seu governo de forma ilícita e que o julgamento dado por Moro é justo, devendo por isso resultar na sua prisão”.

Quadro 2 - Elementos composicionais no vídeo Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência

SINCRONIZAÇÃO	CONCEITO	EFEITOS
●Sincronização entre as exibições dos dois vídeos que formam o mashup. ●Sincronização entre os elementos linguísticos, a fala do Lula e as expressões faciais do garoto.	●Instigar, de forma humorística, os telespectadores a assumirem um posicionamento de que o discurso do ex-presidente Lula é falso.	●Efeitos de transições (efeitos de mudança): substituição de um vídeo por imagens, cooperando para a construção do sentido humorístico do vídeo <i>mashup</i>. ●Efeitos visuais - imagem estática do Lula em preto e branco; imagem estática da pessoa do ex-presidente atrás do texto “LULA”, simbolizando sua prisão. ●Efeito sonoro: fundo sonoro das gargalhadas do garoto ante a imagem estática do ex-presidente em preto e branco.

Fonte: Elaborado pelo autor

Percebemos que as sincronizações entre os dois vídeos que formam o mashup e os elementos linguísticos, assim como os efeitos de transição, visuais e sonoros, cooperam para a construção do sentido pretendido pelo autor no conceito de que “o Lula não diz a verdade sobre a origem de seu enriquecimento durante o seu mandato de presidente da República”.

O terceiro mashup, *Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes*, publicado em 21 de fevereiro de 2017, foi criado pelo *Corrupção Brasileira Memes* (CBM). Ele faz uma referência à operação Lava Jato, conjunto de investigações desenvolvidas pela Polícia Federal do Brasil, a fim de desvendar o maior esquema de corrupção da história brasileira que movimentou bilhões de reais em propina e que ultrapassou as dimensões do território

nacional, envolvendo políticos de vários partidos, como presidentes da República, presidentes da Câmara dos Deputados e do Senado Federal e governadores de estados, membros da Petrobras, além de empresários de grandes empresas brasileiras.

Nesse *mashup*, há a combinação de trechos de onze vídeos, apresentando algumas personalidades brasileiras “envolvidas nesse esquema de corrupção”, associados ao tema de um filme americano de super-heróis, *The Avengers*, cuja ideia é reunir pessoas extraordinárias para salvar a Terra de ser subjugada por um poderoso vilão. Abaixo temos algumas imagens que dão início ao *mashup* (primeiro, Eduardo Cunha diante do Globo terrestre e em seguida, Sérgio Moro também diante da Terra:

Figura 28 - Eduardo Cunha de olhos fechados diante do globo terrestre.



Fonte: Pina (2017).

A imagem acima apresenta o Eduardo Cunha, que foi presidente da Câmara dos Deputados de 1º de fevereiro de 2015 a 7 de julho de 2016. A imagem nos incentiva a interpretar que, mesmo podendo ter uma visão privilegiada diante de tudo o que acontece no planeta e poder para interferir, “Eduardo Cunha prefere fechar os olhos, numa atitude de indiferença com a situação caótica no meio político brasileiro”.

Cunha também é um dos investigados pela Operação Lava Jato. Em 2016, os ministros do Superior Tribunal Federal decidiram pelo seu afastamento do cargo. Além disso, ainda em 2016, acusado de mentir na CPI da Petrobras, foi cassado por quebra de decoro parlamentar, tornando-se inelegível até o final de 2026. No entanto, na próxima imagem, temos a figura de

um homem que, segundo o sentido pretendido pelo autor do mashup, usa o poder que recebeu para tentar solucionar o problema:

Figura 29 - Sérgio Moro diante do globo terrestre.



Fonte: Pina (2017).

Enquanto isso, como percebemos na imagem, o produtor do vídeo transmite a ideia de que o Juiz federal Sérgio Moro, responsável por comandar os julgamentos dos crimes identificados na Operação Lava Jato, mantém-se bem atento a tudo e disposto a punir os responsáveis. Cooperando para a construção desse sentido, vemos uma seta cravada no globo, fazendo alusão ao jogo Tiro ao Alvo, no qual é preciso ser bom de pontaria para mirar e acertar todos os seus inimigos. Assim, verificamos que é apresentada uma comparação entre sua atitude e a de Cunha.

Quanto ao *conceito* presente nesse *vídeo mashup*, ao contrário do que ocorre no filme *The Avengers*, no qual os heróis se unem para salvar o planeta da destruição, percebemos que o autor do mashup nos leva a crer que, no Brasil, “a reunião de pessoas extraordinárias, na verdade, aconteceu para levar a Terra ao caos e à ruína”, pois o vídeo começa com a imagem estática do Eduardo Cunha, seguida por outra imagem estática do Sérgio Moro. Em seguida, aparece a voz de um narrador: “Havia uma ideia chamada iniciativa vingadores. A ideia era reunir um grupo de pessoas extraordinárias”. Juntamente a essa voz surgem vídeos flagrando a prisão de algumas dessas pessoas:

Figura 30 - Vídeo flagrando a prisão de um político.



Fonte: Pina (2017).

Depois disso, em *sincronia*, enquanto o narrador fala do objetivo de contar com essas personagens para atender aos anseios da sociedade brasileira, ao som de *Ain't No Grave*¹¹ (Não é um túmulo), de Johnny Cash, aparecem recortes de vídeos apresentando, propositadamente, essas personagens (pessoas investigadas ou julgadas por crimes na Operação Lava Jato) em atitudes e textos escritos que revelam um tom satírico e irônico às suas condutas tanto na vida pública quanto na privada.

Figura 31 - Descrições irônicas de personagens do vídeo.



Fonte: Pina (2017).

¹¹ <https://www.letras.mus.br/johnny-cash/aint-no-grave/traducao.html>

A fala do narrador é apresentada em *sincronia* com elementos linguísticos que descrevem as personalidades que comporão o grupo dos “super poderosos brasileiros” em conexão às vozes presentes nos recortes dos vídeos originais, tudo cooperando de forma harmônica para a construção do significado de crítica satírica a essas personalidades:

Figura 32 - Descrições jocosas sobre Michel Temer.



Fonte: Pina (2017).

Com isso, percebemos que o autor faz uma *sincronização* entre a fala do narrador, a fala da personagem em destaque no recorte de vídeo, um fundo musical em inglês com uma voz em tom fúnebre e os elementos linguísticos que descrevem a personalidade, uma combinação que nos revela a intenção do autor do vídeo de apresentar características que ridicularizam essas pessoas e que “suas atuações levarão o país a uma situação de colapso”. Essa ideia é reforçada com o fundo musical *Ain't No Grave*.

Em *Ain't No Grave*, com sua voz em tom fúnebre, Johnny Cash¹² fala sobre morte: “Não há nenhum túmulo que possa deter meu corpo. Não há nenhum túmulo que possa deter meu corpo. Quando eu ouvir aquele som de trombeta irei surgir de dentro do chão. Nenhum túmulo pode deter meu corpo [...]”

A escolha dessa música nos remete ao tema da morte, do fim, da falta de esperança e de credibilidade. Isso, em conexão com as imagens e falas das personalidades políticas

¹² Um dado importante é que o autor, considerado o rei da música country, sofria de uma doença neurodegenerativa, a Síndrome de Shy Drager. Essa informação é relevante, pois ela é pano de fundo para o tema da música.

brasileiras e empresário envolvidos na corrupção, contribui para construir a ideia de que “essas pessoas se uniram para arruinar o país”.

Com relação aos *efeitos*, temos as transições (efeitos de mudança) de imagens e vídeos de pessoas envolvidas na Operação Lava Jato e também de símbolos do filme *The Avengers*, que colaboram para reforçar o sentido de ironia construído pelo autor, uma vez que, enquanto o narrador fala da excelente ideia de unir pessoas tão poderosas para fazer o possível e até o impossível para assegurar que as necessidades do povo sejam supridas, as transições mostram imagens de políticos suspeitos e até condenados por corrupção. Além das transições, vemos o seguinte efeito especial:

Figura 33 – Imagem dos efeitos especiais em vídeo com Maluf.



Fonte: Pina (2017).

Maluf, ao ser questionado pela repórter sobre os escândalos de corrupção envolvendo sua pessoa, aparece com a cabeça vermelha, com fumaça saindo dos ouvidos e agride verbalmente a repórter, fazendo alusão ao estado de espírito do político, revelando que ele ficou extremamente irritado com a pergunta. No encerramento do *mashup*, aparece o recorte de um vídeo com o Juiz Sergio Moro, dizendo que a Operação Lava Jato é sagrada:

Figura 34 – Imagem do momento em que Sérgio Moro diz: “Operação Lava Jato é sagrada”.



Fonte: Pina (2017).

Esse encerramento corrobora o efeito de sentido que o produtor do *mashup* objetiva construir com seu vídeo, pois enquanto o responsável por comandar a reunião dos vingadores do filme tem o propósito de unir seus poderes para ajudar o planeta contra o ataque dos inimigos; no mashup, é transmitida a ideia de que Moro, como comandante da reunião dos vingadores brasileiros, tem um objetivo completamente contrário ao selecionar personalidades com poder político e econômico no Brasil, a fim de julgá-las e prendê-las, tirando-as “o poder que usavam em prejuízo da nação”. Com isso, vemos que o *conceito* (o sentido que o autor pretende criar) orienta as escolhas das *sincronizações* e *efeitos*, numa combinação que coopera para gerar a crítica satírica e irônica.

Quadro 3 - Elementos composicionais no vídeo Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes.

SINCRONIZAÇÃO	CONCEITO	EFEITOS
●Sincronização entre a fala do narrador, a fala da personagem em destaque nos recortes dos vídeos e os elementos linguísticos que descrevem a personalidade.	●De forma humorística, o mashup apresenta, ironicamente, personalidades extraordinárias brasileiras reunidas na Operação Lava Jato por envolvimento em crimes de corrupção.	●Efeitos de transições (efeito de mudança): substituição de imagens e vídeos de pessoas envolvidas na Operação Lava Jato e também de símbolos do filme <i>The Avengers</i>. ●Efeitos visuais: Maluf fica com a cabeça vermelha e fumaças saindo dos ouvidos. ●Efeito sonoro: um fundo musical em inglês com uma voz em tom fúnebre ao som de Ain't No Grave (Não é um túmulo), de Johnny Cash.

Fonte: Elaborado pelo autor

Cada uma dessas ações de sincronização e criação de efeitos para constituição do conceito é, segundo Rojo e Moura (2012), a multimodalidade ou multissemiose dos textos contemporâneos cuja produção exige multiletramentos. “Ou seja, textos que são compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (ROJO; MOURA, 2012, p. 19). Não sendo, segundo a autora, uma mera adição dessas linguagens, mas uma combinação entre elas que contribui para gerar o sentido pretendido.

Quadro 4 - Padrão dos elementos composicionais encontrados a partir dos dados.

SINCRONIZAÇÃO	CONCEITO	EFEITOS
Sincronização entre as falas e as transições dos recortes dos vídeos e das imagens estáticas.	Crítica humorística	Efeitos de transição Efeitos visuais Efeitos sonoros

Fonte: Elaborado pelo autor

Com isso, vemos que esses *vídeos mashups* foram criados a partir da combinação de elementos de outros vídeos e imagens (*Available Design*) e que, juntos, formam um novo significado (*Redesigned*), cujo *conceito* (o sentido que o autor pretende criar) orienta as escolhas das *sincronizações* e *efeitos*, numa combinação que coopera para gerar a crítica humorística. Na leitura como forma de design, é importante compreender esse processo de formação estética do mashup.

Assim, fizemos essa análise, a partir dos componentes de produção do remix AMV (efeitos, sincronização e conceito), a fim de entender quais os critérios de produção estética desses *vídeos mashups*, uma vez que o processo de aprendizagem escolar por meio da leitura como uma forma de design, segundo a Pedagogia dos Multiletramentos, deve levar os alunos a tomarem consciência dos critérios de composição dos textos lidos.

Dessa forma, o trabalho pedagógico contribui para tornar os estudantes leitores críticos dos textos multimodais/multissemióticos que consomem na internet, levando-os a compreender as formas de seleção dos recursos disponíveis na internet (*Available Design*), como vídeos, imagens, músicas, entre outros, a fim de entender, de forma crítica, a mensagem que a combinação desses recursos representa.

4.2 ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DA INTERTEXTUALIDADE PARA LEITURA CRÍTICA DOS VÍDEOS MASHUPS EM SEU ASPECTO ÉTICO

Ao usar a linguagem, vivenciamos uma experiência não só estética, mas também ética, pois vivemos imersos em um mundo de possibilidades repletas de valores culturais que nos levam a escolhas cheias de critérios pessoais. Dessa forma, analisamos como a

intertextualidade presente em cada um dos três *vídeos mashups* contribui para a leitura crítica desses vídeos quanto ao aspecto ético.

A intertextualidade, no que se refere à identificação do intertexto, para Koch (2004), pode acontecer de forma *explícita* ou *implícita*. Será explícita quando for feita menção ao intertexto, ao passo que será implícita quando não houver marcas direta de relação com o intertexto. Nos vídeos mashups acontece encaixes evidentes entre partes de fontes criadas anteriormente que aparecem de forma explícita no novo vídeo.

Como já destacamos anteriormente, o que nos interessa aqui é a paródia, estratégia de textualização que ampara a análise dos três vídeos em tela. Na paródia, o texto original é retomado, mas sofre algum tipo de desvio, mudando os efeitos de sentido. Isso ocorre nos três mashups que analisamos, em que se faz recortes em fontes anteriormente criadas para, por meio de encaixes visíveis, juntas produzirem um novo sentido, ou seja, há uma transformação no sentido do texto original.

Com isso, a preocupação com a ética já começa na hora da escolha das fontes que vão compor o *mashup*, pois são obras criadas a partir da combinação de elementos de outras anteriormente produzidas. No entanto, no YouTube, esse tipo de produção é considerado de uso aceitável, uma vez que não se trata de uma cópia, mas de um novo produto a partir de outros já existentes.

Dessa forma, a relação de *intertextualidade* que se expressa de maneira *explícita* na pluralidade de fontes nos *vídeos mashups* é um trabalho pautado na ética, já que um novo sentido é gerado. Eis, aqui, uma categoria de trabalho importante a ser discutida nas aulas de língua portuguesa, que faz parte do dia-a-dia dos alunos de todas as idades, mas passam despercebidas na educação formal.

Além disso, escolhemos três vídeos cujo tema trata da ética no serviço público como uma forma de realizar a leitura crítica desses vídeos, pois isso contribui para que haja um despertar da consciência acerca das escolhas feitas por seus criadores não somente quanto às características estéticas, mas também quanto à ética no que concerne à leitura de conteúdos na internet, como preconiza a Pedagogia dos Multiletramentos.

O primeiro vídeo, *Senhora (Remix)*, representa um mashup, devido ao fato de ser produto da combinação de trechos de sete vídeos, os quais não sofreram alterações em suas composições originais. Nesse mashup, temos trechos de uma reportagem sobre servidores da Assembleia Legislativa de Goiás baterem o ponto e saírem sem cumprir o expediente. Combinado a isso, há trechos de outros vídeos que, juntos, criam o sentido de reprovação à

postura desses servidores de uma forma cômica. A seguir, temos uma sequência de sete figuras que representam os vídeos combinados para a formação do *Senhora (Remix)*:

Figura 35 - Imagens da Senhora.



Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 36 - Expressão facial da jornalista.



Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 37 - Homem dançando.



Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 38 - Carro batendo em um ponto de ônibus.



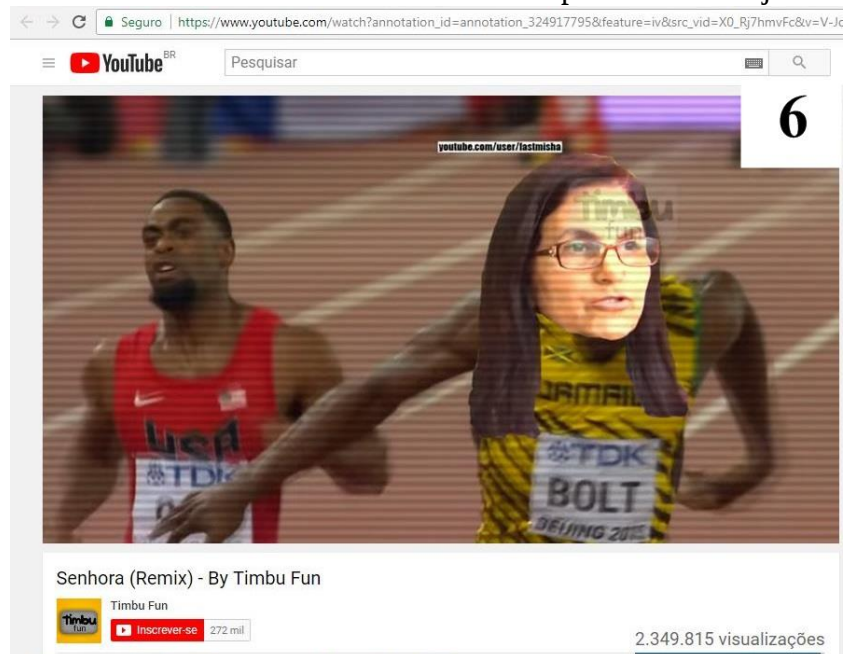
Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 39 - Fuga do Seu Madruga.



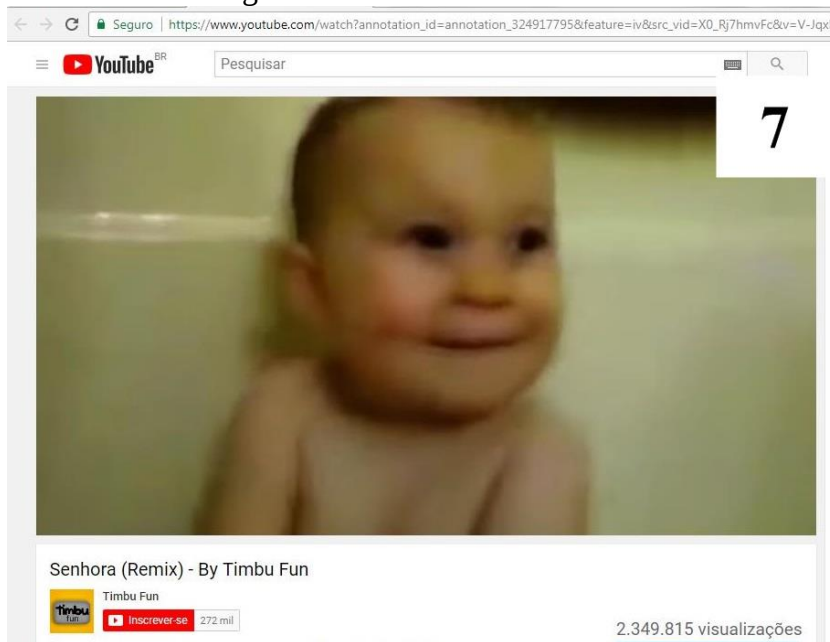
Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 40 - Rosto da Senhora é colocado sobre o corpo do velocista jamaicano Bolt.



Fonte: Timbu Fun (2015)

Figura 41 - Bebê dizendo “não”.



Fonte: Timbu Fun (2015).

Na imagem 1, temos uma mulher, cujo nome não é identificado. A mesma todos os dias bate o ponto na assembleia, mas não cumpre o expediente. Ao ser abordada pela repórter, ela diz que está sem trabalhar. Diante de tal resposta, aparece o que ilustramos na imagem 2: a expressão facial da jornalista. Essa informação também é importante, por tratar-se de um elemento multimodal que pouco é trabalhado em salas de aula: o estreitamento analítico entre os recursos semióticos que nós utilizamos com nosso corpo atrelado à cultura. Aqui no Brasil, por exemplo, tal expressão – franzimento da testa aliado a movimentos de aperto dos lábios – sugere sinal de reprovação. Eis aqui uma produtiva ferramenta de trabalho para aulas de língua portuguesa: expressões faciais e efeitos de sentido. Tal trabalho pode ser desenvolvido com filmes, clipes musicais, histórias em quadrinhos etc.

Como a equipe de jornalismo já vinha observando essa servidora, a repórter questiona o motivo de ela ir todos os dias à assembleia. Ela responde que vai participar da reunião e, nesse momento, aparece no vídeo o que está na imagem 3: um homem dançando. As imagens 4 e 5 são trechos que aparecem no momento em que a repórter afirma ter visto a mulher bater o ponto na assembleia e depois sair. Aqui os produtores do mashup escolheram, de maneira muito feliz, a imagem de um carro batendo em um ponto de ônibus, atrelada à figura 5, que resgata, intertextualmente, o personagem Seu Madruga, que costuma fugir do proprietário da vila onde mora para não pagar os aluguéis atrasados.

Para que se compreenda os efeitos empreendidos, é necessário que o leitor consiga resgatar a história da personagem do seriado e também a diferença semântica entre a expressão “bater ponto” e “bater um carro”. Esses elementos são utilizados de maneira feliz pelos produtores do *mashup*, pois o riso só é causado se essas percepções forem compreendidas. Eis, portanto, outros recursos que merecem atenção em sala de aula: o recurso da intertextualidade e as correlações semânticas, como homonímia, polissemia etc., que, como vimos, podem ser facilmente trabalhados com *vídeos mashups*.

No trecho do vídeo que apresentamos na imagem de número 6, mostra a reação da senhora ao ouvir da repórter que tudo está gravado: ela corre. Vemos que seu rosto é colocado sobre o corpo do velocista jamaicano Bolt, considerado o homem mais rápido do mundo pela imprensa internacional. Mais uma vez, o resgate de uma figura pública – Usain Bolt – é utilizada como recurso humorístico; mas, para que tal sentido seja alcançado, é necessário que se conheça os personagens envolvidos. Há também traços intertextuais ressignificados, uma vez que é um trecho de uma corrida vencida pelo velocista, portanto, que circulou em outra situação, com outra significação e, para o *mashup*, foi ressignificada.

Por último, no trecho que ilustramos na imagem 7, aparece um bebê dizendo “não”, quando a repórter diz: “porque a senhora está correndo? Não quer conversar comigo?”. A relação de intertextualidade formada pela junção desses trechos de vídeos pode representar sentidos bastante diversificados, dependendo de quem seja o leitor e seu conhecimento acerca de todos os elementos combinados. Vê-se, portanto, que a estratégia do recorte de um vídeo e sua ressignificação é frequentemente utilizada em vídeos mashups.

Todos esses recortes de vídeos e de imagens que apresentamos nessas sete figuras são intertextos explícitos que formam o mashup Senhora (Remix), numa relação de intertextualidade por *derivação* do tipo *paródia*. Assim, temos cópias de partes de fontes que foram selecionadas por seu autor de forma planejada para juntas construírem o sentido de crítica humorística ao comportamento da mulher denunciado na reportagem, havendo uma transformação no sentido de denúncia séria da reportagem para uma humorística do *vídeo mashup*.

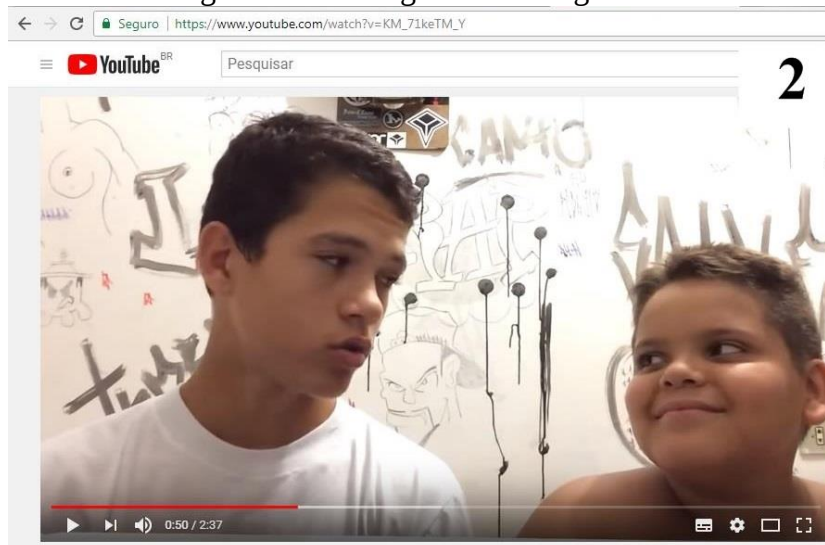
No segundo vídeo, Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência, temos a combinação de elementos de duas fontes apenas. Uma delas é uma entrevista de Lula à rádio Som Maior, a qual apresentamos na imagem 1 da figura 33, abaixo. Esse vídeo foi removido da página do YouTube. A outra, representada na imagem 2 da mesma figura, também a seguir, trata-se de um diálogo entre dois garotos de identidades desconhecidas:

Figura 42 – Lula falando à rádio.



Fonte: Carlos (2017).

Figura 43 – Diálogo entre dois garotos.



Fonte: Morett (2015).

Para recuperar algum sentido na relação entre esses dois vídeos, é preciso entender quem é o Lula, por que ele explica a origem desse dinheiro e seu “envolvimento em um esquema de corrupção”. O vídeo usado em conexão com o do ex-presidente apresenta um diálogo entre dois garotos, do qual um deles dá risadas por considerar a fala do colega ilógica, o que torna o fato engraçado para ele. Abaixo, podemos observar como os dois se apresentam juntos:

Figura 44 - Imagem do mashup Lula Explica Origem dos 9 Milhões de Reais em Previdência.



A junção dos dois vídeos leva à criação de um novo sentido. No vídeo original, da rádio, a intenção era ajudar Lula a se inocentar do julgamento do Juiz Sérgio Moro, explicando a origem de um montante de dinheiro adquirido durante seu mandato de presidente da República do Brasil. No vídeo original do garoto, ele dá risadas da história absurda contada pelo companheiro. Já no mashup, o menino ri daquilo que Lula está falando.

Dessa forma, no mashup Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência temos fontes explícitas de vídeos criados anteriormente na sua formação, estabelecendo uma relação intertextual por *derivação*. Partes dos dois vídeos foram previamente selecionadas por seu autor para produzir o *mashup*, com a nítida intenção de criar um sentido de descrédito ao discurso de Lula de forma satírica, havendo uma transformação no sentido original dos vídeos quando separados, o que nos leva a considerar o *mashup* uma *paródia*. Veja-se que, como no vídeo anterior, temos um tipo específico de paródia, a *minimal*, pelo fato de ambos os vídeos estarem sendo recategorizados, a partir do momento em que são editados para constituir um único enunciado.

É um típico *mashup*: não exige que a plateia conheça os vídeos originais e qual é a sua procedência, mas, por sua constituição, sabe-se que não é um vídeo original; foi editado e criado com a finalidade de causar o riso e fazer uma crítica à ideologia política defendida em seus discursos pelo ex-presidente. Aqui cabe o desenvolvimento de um trabalho em sala de aula com categorias como *ideologia*; *ressignificação*, *recategorização* em vídeos.

É evidente que tais categorias não precisam carregar o peso de seus nomes para séries variadas, mas é fundamental que esses elementos sejam desenvolvidos para que sejam

percebidos pelos alunos de língua portuguesa. É uma maneira de ajudar no desenvolvimento da criticidade do aluno.

O terceiro vídeo analisado, *Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes*, apresenta uma relação de intertextualidade por derivação entre o filme norte- americano *The Avengers* (Os Vingadores) e variadas reportagens e imagens que circularam no Brasil a partir de diversos canais midiáticos. Essa relação ocorre como uma *paródia*, ou seja, como uma releitura do assunto abordado no filme. No *mashup*, temos a combinação de trechos de onze vídeos apresentando personalidades políticas e empresariais brasileiras, nos quais são apresentadas descrições satíricas e irônicas para identificar cada uma delas. A seguir, apresentamos duas para ilustrar os vídeos combinados na formação desse *mashup*:

Figura 45 - Personalidade política.



Fonte: Pina (2017).

Figura 46 - Personalidade empresarial.



Fonte: Pina (2017).

Para entender essa releitura dos vídeos originais no *vídeo mashup*, é preciso que o leitor tenha registrado em sua memória tanto o conhecimento acerca do filme quanto da atual situação político-econômica no Brasil. Uma maneira de desenvolver isso em sala de aula é trazer vídeos de reportagens sobre a situação brasileira, amparado no fato de que as fontes desses vídeos sejam idôneas. Os Vingadores americanos são reunidos para salvar a humanidade do ataque de um poderoso inimigo, ou seja, usam seus poderes em prol do bem comum. São vários super-heróis do universo cinematográfico trabalhando juntos, incluindo Hulk, Capitão América, Homem de Ferro, entre outros:

Figura 47 - Cartaz do filme The Avengers.



Fonte: Wikipédia (2018).

No entanto, no *vídeo mashup*, seu autor apresenta uma reunião de pessoas extraordinárias diferente da apresentada no filme *The Avengers*, pois em *Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes*, as personalidades que são apresentadas são autoridades políticas e empresários “envolvidos em corrupção” investigada na Operação Lava Jato e serão conduzidos a julgamentos pelo Juiz Sérgio Moro. Assim, a intenção do autor é passar uma imagem negativa desses políticos e empresários brasileiros. Com isso, o produtor do mashup nos revela um novo significado a partir da junção desses vídeos, efeitos e sincronizações usados.

As relações intertextuais nos três vídeos analisados são fruto de um processo de escolhas pessoais carregadas de intenções e valores, ou seja, os *Available Design*, como

possibilidades de representação presentes na cultura passam por um processo de transformação, *Designing*, tanto para os que criam quanto para os que leem, pois a leitura também é produto de uma interpretação pessoal que não está completamente presa ao significado pretendido pelo autor dos vídeos.

Embora tenhamos maior facilidade de acesso às informações por meio das tecnologias digitais, isso não significa que temos conhecimento crítico sobre essas informações. Dessa forma, é necessário que aconteçam atividades na escola, em aulas de Língua Portuguesa, que ensinem os alunos a lerem os textos multissemióticos que eles usam na internet, como os *vídeos mashups*, pois é no contato direto com o texto que se ensina a lidar com eles para compreendê-los, reconhecê-los como um ponto de vista de um autor, reagir de forma crítica diante do que está lendo, compartilhar a interpretação...

Como uma das maneiras de desenvolver o entendimento crítico do aluno, de acordo com a Pedagogia dos Multiletramentos, acreditamos na importância do ensino da leitura de *vídeos mashups* como uma forma de design, com o professor, por meio do contato direto com esses vídeos, conduzindo os alunos a perceberem tanto as escolhas estéticas do autor, como o *conceito*, as *sincronizações* e os *efeitos*; quanto as éticas, que, no caso dos *vídeos mashups* analisados, se deu por meio das *relações de intertextualidade* por derivação do tipo paródia. Esses elementos, tanto estéticos como éticos, são critérios de escolha pessoais que, combinados, cooperam para a construção do sentido dos vídeos. Uma vez que os alunos percebiam esses elementos em suas leituras, podemos considera-los leitores críticos desses textos.

Quadro 5 - O que pode ser trabalhado em sala de aula de Línguas Portuguesa.

O QUE TRABALHAR?	INTERVENÇÃO DO PROFESSOR	ATIVIDADE DO ALUNO
<i>Leitura de vídeos mashups do YouTube</i>	1) Definir o tema que vai contextualizar o vídeo que será trabalhado; 2) Apresentar e explicar o que são vídeos mashups do YouTube, em contato direto com os esses vídeos em data show.	3) Buscar um vídeo mashup no YouTube com o tema definido; 4) Explicar por que o vídeo escolhido é um mashup;
<i>Elementos composicionais em vídeos mashups:</i> <i>Conceito, efeitos e sincronizações</i>	1) Apresentar o conceito, os efeitos e as sincronizações presentes no vídeo trabalhado.	2) Buscar e apresentar oralmente, com data show, o conceito, os efeitos e as sincronizações presentes no vídeo escolhido.
<i>Relações intertextuais</i>	1) Apresentar os conceitos dos tipos de relações intertextuais por copresença e por derivação;	2) Buscar e apresentar em sala de aula, por meio de data show e apresentação oral, as relações intertextuais encontradas no vídeo escolhido.

Fonte: elaborado pelo autor

Entender o processo de produção estética e ética de *vídeo mashup* na leitura escolar leva a perceber que as informações não têm em si um único significado, uma vez que observamos que seus autores se apropriaram de conteúdos dados para criar algo novo que também gera novas possibilidades de sentido. Devido a isso, os estudantes como usuários desses vídeos e sujeitos em formação devem receber, em processo de ensino-aprendizagem, direcionamento para tomar consciência das intenções e valores que existem por trás de cada critério de produção dos conteúdos que consomem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *vídeos mashups* compartilhados no YouTube são práticas de novos letramentos, frutos de uma nova mentalidade (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007) cuja principal finalidade é o relacionamento com outras pessoas por meio da internet, objetivando atingir números cada vez maiores delas e, desse modo, ter seus vídeos conhecidos e/ou reutilizados.

Neste trabalho, fazendo uso de ferramentas digitais, selecionamos e escolhemos três *vídeos mashups* do site YouTube. Fizemos a análise, assistindo aos vídeos diretamente nesse site; depois copiamos (Print Screen) as telas das cenas desses vídeos que consideramos relevantes para representar nossa análise; colamos no Word para, em seguida, salvá-las no computador e editá-la em um programa de edição de imagens.

Do ponto de vista empírico, observamos uma relação entre os *vídeos mashups* do YouTube e o conceito de design da Pedagogia dos Multiletramentos e buscamos analisar a leitura como uma forma de *desing* nos três vídeos que compõem os dados deste trabalho, examinando os critérios de produção estética e as relações de intertextualidade presentes nesses vídeos. Essa observação gerou a seguinte questão de pesquisa: Como o trabalho com vídeos mashups pode cooperar para a formação de alunos analistas críticos dos conteúdos, levando em consideração os componentes de produção do remix AMV e a intertextualidade? Para respondê-la, desdobramo-la em dois objetivos específicos:

- a) Examinar de que maneira os componentes de produção de remix AMV auxiliam na formação de leitores críticos;
- b) Analisar como a intertextualidade contribui para a leitura crítica de vídeos mashups em seu aspecto ético.

Para o primeiro objetivo específico, precisamos elencar critérios de produção estética de cada um dos três vídeos. Usamos, então, os componentes de produção do remix AMV (efeitos, sincronização e conceito) descritos por Lankshear e Knobel (2008b) e predeterminamos em buscar vídeos que tratassem da ética no serviço público brasileiro, como forma de contextualizá-los. Percebemos que os mashups, *Senhora (Remix)*, *Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência* e *Os vingadores - Paródia Corrupção Brasileira Memes*, apresentam esses componentes.

Quanto ao *conceito* (o sentido que o autor do texto pretende criar), os três vídeos apresentam, de forma jocosa, uma crítica às pessoas presentes nos vídeos que, segundo seus autores, feriram a ética no serviço público. Percebemos que o *conceito* é o que orienta as

escolhas de seleção dos *efeitos* e *sincronizações*, os quais contribuem para construir o sentido de crítica humorística pretendido pelos autores.

Com essa análise, tomamos consciência das escolhas feitas pelos criadores dos três *vídeos mashups* acerca dos recursos disponíveis na internet (Available Design), como vídeos, imagens, músicas, efeitos, sincronizações, entre outros, a fim de entender, de forma crítica, a mensagem que a combinação desses recursos representa.

Percebemos também que a junção de todos esses elementos (Available Design) para compor os mashups analisados dão origem a um novo significado (Redesigned) e que esses elementos não são escolhidos aleatoriamente nem despreziosamente, sendo produto de critérios de seleção estética carregados de valores políticos e ideológicos. Na leitura como forma de design, segundo a Pedagogia dos Multiletramentos, é importante a compreensão desse processo de formação dos textos, para ter uma visão crítica sobre eles.

Já para o segundo objetivo específico, tivemos na *intertextualidade* nossa categoria analítica central. Verificamos que os três vídeos mashups são formados a partir de recortes em fontes anteriormente criadas para, por meio de encaixes visíveis, juntas produzirem um novo sentido, ou seja, há uma transformação no sentido do texto original. Entendemos também que, embora os textos originais sejam retomados, eles sofrem algum tipo de desvio, mudando os efeitos de sentido.

Fizemos a análise das relações intertextuais a partir dos conceitos de Piègay-Gros (2010) de relações intertextuais por copresença e por derivação. Nas relações de copresença, há o uso de fragmentos de um texto previamente produzido na elaboração de um novo texto, como a citação, a alusão e o plágio. Já nas relações intertextuais de derivação, cria-se um novo texto a partir de outros já existentes, como a paródia, o travestimento burlesco e o pastiche. Verificamos que os três vídeos analisados apresentam relações intertextuais por derivação do tipo paródia, pois o texto-fonte é retomado, mas com uma inversão no seu sentido original, com objetivo de levar ao riso.

Com isso, constatamos que fazer essa análise crítica do processo de produção estética e ética dos *vídeos mashups* leva a perceber que as informações não têm em si um único significado, uma vez que observamos que seus autores se apropriaram de conteúdos dados para criar algo novo que também gera novas possibilidades de sentido.

Embora tenhamos maior facilidade de acesso às informações por meio das tecnologias digitais, isso não significa que temos conhecimento crítico sobre essas informações. Dessa forma, é necessário que aconteçam atividades na escola, em aulas de Língua Portuguesa, que ensinem os alunos a lerem os textos multissemióticos que eles usam na internet, como os

vídeos mashups, pois é no contato direto com o texto que se ensina a lidar com eles para compreendê-los, reconhecê-los como um ponto de vista de um autor, reagir de forma crítica diante do que está lendo, compartilhar a interpretação...

Assim, como continuidade deste trabalho, sugerimos pesquisas na área do Ensino de Linguagens e Linguística Aplicada que desenvolvam trabalhos de aplicação em sala de aula da leitura como design em *vídeos mashups*, com o professor, conduzindo os alunos a perceberem tanto as escolhas estéticas do autor, como o *conceito*, as *sincronizações* e os *efeitos*; quanto as éticas, que, no caso dos *vídeos mashups* analisados, se deu por meio das *relações de intertextualidade* por derivação do tipo paródia.

Nos *vídeos mashups* analisados, nos que tratavam de personalidades políticas, constatamos que seus elementos constitutivos foram mobilizados para ajudar na construção de um discurso político-ideológico em detrimento de outro. Revelando claramente uma articulação ideológica. Fairclough (2001), falando sobre o discurso como prática social, diz: “Todos esses processos são sociais e exigem referência aos ambientes econômicos, políticos e institucionais particulares nos quais o discurso é gerado” (FAIRCLOUGH, 2001, p. 99).

Dessa forma, o discurso recebe influência do contexto em que se realiza e das ideologias¹³ dominantes. Devido a isso, nosso estudo deixa como lacuna o exame do jogo discursivo que rege a produção dos *vídeos mashups*. Tais jogos discursivos também devem ser analisados e discutidos no âmbito escolar, uma vez que, como afirma Fairclough (2001), muitas vezes as ideologias estão tão naturalizadas que não tomamos consciência das dimensões ideológicas de nossas próprias práticas discursivas. Esse tipo de trabalho escolar também pode ser realizado de forma interdisciplinar.

Essa análise crítica, conforme a Pedagogia dos Multiletramentos, deve abranger a estética e a ética dos conteúdos estudados. Desse modo, a aprendizagem de um texto, seja na leitura ou produção, só leva a algo novo, se primeiramente o aluno aprender a tomar consciência da seleção dos critérios para a elaboração do texto e dos valores e ideologias presentes neles. Com isso, estarão mais aptos a serem não só produtores como consumidores/usuários críticos desses textos, pois os sentidos que damos aos textos não são fixos nem neutros, mas carregados de intenções e valores que nós, como seres sociais e históricos atribuímos de acordo com nossa bagagem cultural. Esse é outro aspecto que pode ser mais aprofundado em estudos posteriores.

¹³ Entendo que as ideologias são significações/construções da realidade (o mundo físico, as relações sociais, as identidades sociais) que são construídas em várias dimensões das formas/sentidos das práticas discursivas e que contribuem para a produção, a reprodução ou a transformação das relações de dominação (FAIRCLOUGH, p. 117, 2001).

REFERÊNCIAS

- ATILAKW. **Comi seu batom - remix by atilakw**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C8VKXKGYoVE>>. Acesso em: 2 jan. 2017.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRASIL. Ministério de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): Introdução**. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998a. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- _____. Ministério de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): Língua Portuguesa**. Ensino Fundamental. Terceiros e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998b. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- BURGUESS, J; GREEN, J. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.
- BUZATO, M. E. K. et al. Remix, *mashup*, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, p. 1191-1221, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1984-3982013000400011&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 20 jul. 2016.
- CARLOS, Z. **Lula fala com a rádio Som Maior, de Criciúma, Santa Catarina**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cYBm_G3b9hU&t=126s>. Acesso em: 2 jul. 2017.
- CHAPOLIN SINCERO. **Quando me chamam pra balada. Quando me chamam pra comer**. 2018. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ChapolinSincero/photos/a.351131528305658.84357.351126731639471/1827480340670762/?type=3&theater>>. Acesso em: 10 abr. 2018.
- CAVALCANTE, M. M. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2012.
- CAZDEN, C. et al. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. **Harvard Educational Review**, Spring, v. 66, n. 1, p. 60-92, set. 1996. Disponível em: <http://newarcproject.pbworks.com/f/Pedagogy+of+Multiliteracies_New+London+Group.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2016.
- ERSTAD, O. Trajectories of remixing: digital literacies, media production, and schooling. In: LANKSHEAR, C.; M. KNOBEL (Ed.). **Digital literacies: concepts, policies and practices**. New York: Peter Lang, 2008. p. 177-202.
- FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília: UNB, 2001.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UECE, 2002.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Exame nacional do ensino médio**: prova de redação e de linguagens, códigos e suas tecnologias prova de matemática e suas tecnologias: rosa. 2012. Disponível em: <https://www.infoescola.com/wp-content/uploads/2013/06/08_ROSA.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2017.

JANUNZZI, V. **Mariana comendo batom**. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h2Sqays6mY0>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

JONSSSEN, B. **Lula explica origem dos 9 milhões de reais em previdência**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1dagWD5gPqY>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

KALANTZIS, M. COPE, B.; (Ed.). “Multiliteracies”: new literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, p. 164-195, ago. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242352947_Multiliteracies_New_Literacies_New_Learning>. Acesso em: 20 jul. 2016.

KOCH, I. G. V. **O texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Contexto, 1997.

KOCH, I. **Introdução à linguística textual**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. London: Longman, 1996.

KRESS, G. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. New York: Routledge, 2010.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling the new in new literacies. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (Ed.). **A new literacies sampler**. New York: Peter Lang, 2007. p. 1-24.

_____. Digital literacy and the law: remixing elements of Lawrence Lessig’s ideal of “free culture”. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (Ed.). **Digital literacies**: concepts, policies and practices. New York: Peter Lang, 2008a. p. 282-303.

_____. Remix: the art and craft of endless hybridization. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, New York, v. 54, n. 1, p. 22-33, set. 2008b. Disponível em: <https://elearning.psu.edu/drupal6/content/aed511/file/remix_article.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2016.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. **A pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 2015.

MANOVICH, L. What comes after remix? 2007. Disponível em: <<https://remixtheory.net/?p=169>>. Acesso em: 30 set. 2016.

MIDIATIX. **Mídias sociais**. 2016. Disponível em: <<https://midiatix.com.br/infografico-o-tamanho-certo-das-imagens-de-quase-toda-rede-social-2/>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

MORETT, C. **Gordinho rindo video original**. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KM_71keTM_Y>. Acesso em: 2 jan. 2017.

MRANGELFLY90. **Os filmes mais esperados de 2014 - mashup ação trailers hd**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KMCqXG3W0F8>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

NAVAS, E. Regressive and reflexive mashups in sampling culture. In: SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). **Mashup Cultures**. New York: Springer, 2010. p. 157-177.

PIÈGAY-GROS, N. Tipologia da intertextualidade. **Intersecções**: revista sobre práticas discursivas e textuais. Tradução de Mônica Magalhães Cavalcante; Mônica Maria Feitosa Braga Gentil; Vicência Maria Freitas Jaguaribe. São Paulo, v. 3, n. 1, p. 220-244, abr. 2010. Disponível em: <http://www.portal.anchieta.br/revistas-e-livros/interseccoes/pdf/interseccoes_ano_3_numero_1_20100516.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2017.

PINA, L. **Os vingadores - paródia corrupção brasileira memes**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PVg3HbJqHhI>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

PINHEIRO, P. Construção multimodal de sentidos em um vídeo institucional: (novos) multiletramentos para a escola. **Veredas on-line**, Juiz de Fora, v. 19, n. 2, p. 209-224, ago./dez. 2015. Disponível em: <<https://veredas.ufjf.emnuvens.com.br/veredas/article/view/19>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

PINHEIRO, P.; RICARTE, L. O uso do software scratch na escola pública: discussão da noção de autoria e remixagem na contemporaneidade. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA, v. 3, n. 1, 2014, Uberlândia. **Anais do SIELP**. Uberlândia: EDUFU, 2014. Disponível em: <<http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/307.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

PINHEIRO, P.; FELÍCIO, R. Copiar-colar e remix: o que a escola tem a ver com isso? **Calidoscópio**, Rio Grande do Sul, v. 14, n. 1, p. 59-69, jan./abr. 2016. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2016.141.05>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

PINTEREST. **Mona Lisa Remakes**. 2018. Disponível: <<https://br.pinterest.com/pin/372039619193594939/?autologin=true>>. Acesso em: 2 jan. 2018.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

_____. (Org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R.; MOURA, E.; LOPES, J. Novos multiletramentos na era digital: a questão das metodologias de pesquisa. In: ALVES, M.; VIAN, O. (Org.). **Práticas discursivas: olhares da linguística aplicada**. Natal: EDUFRN, 2015. p. 24-60.

SEGREDOS DO MUNDO. **O que é um anime? E o que significa Otaku?** 2018. Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/o-que-e-um-anime-e-o-que-significa-otaku/>>. Acesso em: 2 jan. 2018.

STREET, B. V. **Literacy in theory and practice**. Cambridge: CUP, 1984.

TIMBU FUN. **Senhora (remix) - by Timbu**. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_324917795&feature=iv&src_vid=X0_Rj7hmvFc&v=V-JqxBmEL_g>. Acesso em: 2 jul. 2017.

VIDEOMEN KARLO002. **Minato Namikaze AMV**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sPSETJh11d0>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

_____. **Tobirama Senju AMV**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-1-HIWSwmaQ>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

WIKIPÉDIA. **Marvel's The Avengers**. 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel%27s_The_Avengers>. Acesso em: 2 abr. 2018.

_____. **Mona Lisa**. 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa>. Acesso em: 2 jan. 2018.

YOUTUBE. **O que é uso aceitável?** 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/copyright/pt-BR/fair-use.html>>. Acesso em: 10 jun. 2016.