



**Ivan Vale de Sousa  
(Organizador)**

**A Produção do Conhecimento  
nas Letras, Linguísticas e Artes**

---

Ivan Vale de Sousa  
(Organizador)

# A Produção do Conhecimento nas Letras, Linguísticas e Artes

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

**Editora Chefe:** Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Diagramação e Edição de Arte:** Geraldo Alves e Natália Sandrini

**Revisão:** Os autores

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

P964 A produção do conhecimento nas letras, linguísticas e artes [recurso eletrônico] / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-228-9

DOI 10.22533/at.ed.289190204

1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Artes.  
3. Letras. 4. Linguística. I. Sousa, Ivan Vale de.

CDD 407

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

Como o conhecimento é produzido? Onde se produz conhecimentos? Qual a necessidade de produzi-los? Por que produzir conhecimentos na sociedade contemporânea? Quem são os autores que produzem os mais variados conhecimentos? Quais áreas do conhecimento são as responsáveis pela construção do próprio conhecimento? Responder todas essas questões significa propor uma reflexão discursiva e ampla.

O conhecimento é construído como propostas capazes de transformar as experiências dos sujeitos na sociedade. Produz-se conhecimentos nas academias, nas escolas e nos espaços não formais de ensino, porque a constituição do conhecimento estabelece-se com as propostas de letramento. A justificativa de produzir conhecimentos na sociedade contemporânea parte da necessidade de comunicação dos sujeitos com seus semelhantes.

Os falantes de Língua Materna são os responsáveis, autores e protagonistas na produção de conhecimentos, por isso não existe uma única área específica em que a formulação da ciência é estruturada, problematizada e proposta como ação reflexiva.

Esta Coleção traz ao leitor diferentes trabalhos das mais diversas áreas e estéticas. São trinta trabalhos que têm a finalidade de inserir os leitores nos mundos revelados por cada texto, porque cada textualidade é única, mas, ao mesmo tempo, plural por tornarem habitados os espaços comunicativos e interativos do texto como eventos de comunicação entre produtores, leitores e interlocutores.

A finalidade do primeiro capítulo enfoca um estudo do neologismo, demonstrando os neologismos criados como empréstimos linguísticos em diversas áreas. No segundo capítulo, as autoras discutem a organização das práticas de ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio do Instituto Federal de Goiás à luz das propostas da Base Nacional Comum Curricular. No terceiro capítulo, a autora apresenta um recorte de uma pesquisa de mestrado realizada em 2014 sobre a consciência fonológica e os possíveis benefícios para o ensino-aprendizagem de língua espanhola.

A discussão do quarto capítulo traz à tona as contribuições de Mikhail Bakhtin no ensino da linguagem, fazendo um breve passeio pelo Círculo de Bakhtin, demonstrando as fronteiras discursivas no trabalho com a linguagem. No quinto capítulo um estudo lexical de uma temática instigante é discutido. No sexto capítulo, a autora propõe um estudo investigativo a partir do gênero textual *charge* como proposta discursiva na rede social *facebook*.

No sétimo capítulo, as autoras discutem a leitura e a produção de inferências nas provas de Língua Portuguesa do Processo Seletivo de Avaliação Seriada de uma instituição federal mineira, analisando, sobretudo, a desenvoltura dos candidatos. No oitavo capítulo o ensino de língua, literatura e cultura parte da utilização do gênero textual *crônica* como instrumento de ensino e aprendizagem. O nono capítulo traz os resultados sobre a intertextualidade explícita a partir da utilização e discussão dos

verbos *dicendi*.

No décimo capítulo, a autora examina alguns casos em que a transmídia fora utilizada por editoras brasileiras como ferramenta de criação de mídias suplementares aos livros produzidos. No décimo primeiro capítulo analisa-se o modo como a leitura é realizada pelo leitor, observando quais são os fatores determinantes para a interpretação e a compreensão de tirinhas na concepção pragmática. No décimo segundo capítulo é apresentada uma pesquisa em andamento que enfoca o estudo do léxico empregado nos livros didáticos de Português como Língua Adicional.

No décimo terceiro capítulo, as autoras ocupam-se em analisar a segunda versão da Base Nacional Comum Curricular, mais precisamente do estudo do componente de Língua Portuguesa e de como a Literatura integra a referida versão do documento. No décimo quarto capítulo, os autores investigam as práticas situadas de letramento na elaboração do procedimento sequência didática por professores do ciclo de alfabetização, inseridos no Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa. No décimo quinto capítulo, dois motivos são apresentados pelo autor no que se refere às políticas linguísticas e na promoção do processo de ensino-aprendizagem de línguas para fins acadêmicos no Brasil.

No décimo sexto capítulo são relatados experiências e desafios da criação de um curso de Português – Língua Estrangeira, em Dar es Salaam, na Tanzânia. No décimo sétimo capítulo, as autoras trazem à discussão uma experiência de utilização de textos literários de autores brasileiros e latino-americanos, como Machado de Assis, Gabriel Garcia Márquez e outros no processo de ensino. O décimo oitavo capítulo discute a propriedade da literatura de relativizar muitos dos conhecimentos pragmáticos formadores dos indivíduos por meio do imaginário, o que possibilita ao leitor desenvolver, de maneira reflexiva, a subjetividade.

No décimo nono capítulo, a autora estuda textos literários multimodais como viés de contribuição e de compreensão das possibilidades interpretativas. No vigésimo capítulo, os autores apresentam esforços investigativos parciais no campo da filosofia da linguagem, na perspectiva de uma abordagem bakhtiniana. Já no vigésimo primeiro capítulo há a realização reflexiva acerca da literatura que trata das questões discutidas em toda a reflexão.

No vigésimo segundo capítulo, a autora analisa registros linguísticos em túmulos e lápides das línguas eslavas, polônês e ucraniano, faladas no interior do Paraná na relação com a identidade étnica dos descendentes de imigrantes eslavos. No vigésimo terceiro capítulo são averiguadas questões inseridas no âmbito da dublagem/legendagem que surgiram em consequência do processo de tradução audiovisual do objeto deste estudo. No vigésimo quarto capítulo, a autora discute algumas ideologias linguísticas presentes em comunidades de Prudentópolis sobre as línguas portuguesas e ucranianas.

No vigésimo quinto capítulo, as autoras debatem um texto de Jean Paul Bronckart, da Universidade de Genebra. No vigésimo sexto capítulo, a autora estuda a carta

rogatória como linha tênue na tradução entre o Português Brasileiro e o Italiano. No vigésimo sétimo capítulo, as autoras discorrem sobre a linguagem cinematográfica e as Línguas de Sinais promovendo um paralelo entre a Cultura Surda e o gênero *cinema* como artefato cultural.

No vigésimo oitavo capítulo, a autora discute os processos de criação e produção das imagens em processo de ensino e aprendizagem nas escolas de educação básica, considerando-se, com base na abordagem histórico-cultural do desenvolvimento humano. No vigésimo nono capítulo são estudadas as estratégias de tratamento da afasia sob a perspectiva da neurolinguística discursiva e, no trigésimo e último capítulo da coletânea, os autores apresentam reflexões sobre o trabalho “Disponíveis”, ou seja, um conjunto de fotografias e vídeos em que se nota uma sequência de *outdoors* obsoletos presente ao longo de uma rodovia que liga as três cidades: Brasília – Distrito Federal, Alexânia e Anápolis – Goiás.

Todas as reflexões propostas no primeiro volume desta coletânea cumprem a finalidade de ensinar, comunicar e propor a interação dos sujeitos, na função de leitores e interlocutores dos textos. Assim, os votos direcionados aos investigadores desta Coleção são de que consigam ampliar os saberes e a partir deles estabeleçam as conexões comunicativas necessárias no exercício cidadão e linguístico das ciências da linguagem.

Ivan Vale de Sousa

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
A FORMAÇÃO DE NOVAS UNIDADES LEXICAIS: NEOLOGISMOS	
Hendy Barbosa Santos	
Francisca Jacyara Matos de Alencar	
Elayne Sared da Silva Morais	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902041</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>9</b>
ORGANIZAÇÃO DAS PRÁTICAS DE ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA ANÁLISE REFLEXIVA	
Aline Rezende Belo Alves	
Jane Faquinelli	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902042</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>18</b>
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA	
Fabiana Soares da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902043</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>34</b>
BAKHTIN NA PRÁTICA PEDAGÓGICA E NO ENSINO DA LINGUAGEM	
Ivan Vale de Sousa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902044</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>47</b>
ESTUDO LEXICAL DE UM PROCESSO CRIME DE ESTUPRO DO INÍCIO DO SÉCULO XX – 1911	
Claudice Ferreira Santos	
Rita de Cássia Ribeiro de Queiroz	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902045</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>54</b>
LEITURA DE CHARGES E DISCURSOS JUVENIS: UMA ABORDAGEM SOBRE CIDADANIA NO FACEBOOK	
Edilaine Gonçalves Ferreira de Toledo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902046</b>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>66</b>
LEITURA E PRODUÇÃO DE INFERÊNCIAS EM PROCESSOS SELETIVOS DE AVALIAÇÃO SERIADA	
Claudia Alves Pereira Braga	
Mauriceia Silva de Paula Vieira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902047</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>76</b>
LITERATURA BRASILEIRA COMO INTERAÇÃO NO ENSINO DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA	
Maria José Nélo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902048</b>	

<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>89</b>
O PAPEL DOS VERBOS DICENDI NA CONSTRUÇÃO DA NOTÍCIA: PONTOS DE UM <i>CONTINUUM</i> ARGUMENTATIVO	
Alcione Tereza Corbari Quézia Cavalheiro M. Ramos	
<b>DOI 10.22533/at.ed.2891902049</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>101</b>
O USO DA TRANSMÍDIA POR EDITORAS BRASILEIRAS: ALGUNS PROJETOS EDITORIAIS	
Camila Augusta Pires de Figueiredo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020410</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>110</b>
TIRINHAS: LEITURA, INTERPRETAÇÃO E COMPREENSÃO, SEGUNDO O MODELO PRAGMÁTICO	
Onici Claro Flôres Silvana da Rosa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020411</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>124</b>
VERIFICAÇÃO DE FREQUÊNCIA LEXICOLÓGICA PARA A CLASSIFICAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO DE PORTUGUÊS LÍNGUA ADICIONAL	
Maryelle Joelma Cordeiro Carlos Antônio de Souza Perini	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020412</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>136</b>
O CURRÍCULO PROPOSTO NA BNCC E A FORMAÇÃO EM LETRAS	
Taíse Neves Possani Elisa Isabel Schäffel	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020413</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>145</b>
O USO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS POR PROFESSORES ALFABETIZADORES EM PROCESSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA: ANÁLISE E DISCUSSÃO	
Ricardo Jorge de Sousa Cavalcanti Rosiene Omena Bispo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020414</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>154</b>
POLÍTICAS LINGUÍSTICAS BRASILEIRAS E LÍNGUAS PARA FINS ACADÊMICOS: UMA BREVE ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE DOIS PROGRAMAS NACIONAIS	
Pedro Paulo Nunes da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020415</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>165</b>
A FORMAÇÃO DE UM CURSO DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA NA TANZÂNIA: EXPERIÊNCIAS E DESAFIOS	
Jean Antunes	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020416</b>	



<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>174</b>
A LEITURA LITERÁRIA COMO PRÁTICA DE ENSINO NUMA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR	
Maria Aparecida de Castro	
Maria Aparecida Rodrigues de Souza	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020417</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>185</b>
A LEITURA LITERÁRIA NA AFIRMAÇÃO DA SUBJETIVIDADE	
Simone Aparecida Botega	
Andréa Portolomeos	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020418</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>192</b>
A LITERATURA INFANTIL EM DIFERENTES SUPORTES: POSICIONANDO LEITORES E ESPECTADORES E GERANDO POSSIBILIDADES INTERPRETATIVAS	
Verônica Coitinho Constanty	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020419</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>210</b>
A PALAVRA E A RELAÇÃO EU/OUTRO NA PRODUÇÃO DO SABER	
Antônio Matosinho de Sousa Júnior	
Alessandra Pereira Carneiro Rodrigues	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020420</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>218</b>
A MEMÓRIA DE TRABALHO E SEU PAPEL NA APRENDIZAGEM, EM ESPECIAL, DA LEITURA	
Lidiomar José Mascarello	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020421</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>230</b>
A VOZ DO SILÊNCIO: REGISTRO DE LÍNGUAS ESLAVAS EM CEMITÉRIOS NO INTERIOR DO PARANÁ	
Luciane Trennephol Da Costa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020422</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>244</b>
A TRADUÇÃO DAS ONOMATOPEIAS EM <i>SANZOKU NO MUSUME</i> , <i>RONJA</i> : MUITO ALÉM DO TIC-TAC	
Gisele Tyba Mayrink Redondo Orgado	
Adja Balbino de Amorim Barbieri Durão	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020423</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>257</b>
AS IDEOLOGIAS LINGÜÍSTICAS PRESENTES NOS USOS DA LÍNGUA UCRANIANA NA CIDADE DE PRUDENTÓPOLIS - PR	
Vanessa Makohin Costa Rosa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020424</b>	

<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>267</b>
BREVE DEBATE ACERCA DO QUADRO EPISTEMOLÓGICO SOBRE A ATIVIDADE DE LINGUAGEM DE BRONCKART	
Érika Christina Kohle Stela Miller	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020425</b>	
<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>280</b>
CARTA ROGATÓRIA: A TÊNUE LINHA TRADUTÓRIA ENTRE O PORTUGUÊS BRASILEIRO E O ITALIANO	
Karla Ribeiro	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020426</b>	
<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>291</b>
CINEMA SURDO COMO ARTEFATO CULTURAL: LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E LÍNGUA DE SINAIS	
Halyne Czmola Kelly Priscilla Cezar Lóddo	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020427</b>	
<b>CAPÍTULO 28</b> .....	<b>305</b>
CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE IMAGENS NOS CONTEXTOS ESCOLARES DO SÉCULO XXI	
Rosana de Castro	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020428</b>	
<b>CAPÍTULO 29</b> .....	<b>315</b>
DE QUE MODO A NEUROLINGUÍSTICA DISCURSIVA PODE CONTRIBUIR PARA O TRATAMENTO DA AFASIA	
Maristela Schleicher Silveira Maíra da Silva Gomes Maica Frielink Immich	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020429</b>	
<b>CAPÍTULO 30</b> .....	<b>324</b>
DESLOCAMENTO, ENTROPIA E FOTOGRAFIA: REFLEXÕES A CERCA DE “DISPONÍVEIS”	
Pedro Emmanuel Assis Lara Lacerda Vicente Martínez Barrios	
<b>DOI 10.22533/at.ed.28919020430</b>	
<b>SOBRE O ORGANIZADOR</b> .....	<b>335</b>

## O USO DA TRANSMÍDIA POR EDITORAS BRASILEIRAS: ALGUNS PROJETOS EDITORIAIS

**Camila Augusta Pires de Figueiredo**

Editora UFMG

Belo Horizonte – MG

**RESUMO:** Neste artigo examinaremos alguns casos em que a transmídia foi utilizada por editoras brasileiras como ferramenta de criação de mídias suplementares aos seus livros. Além do próprio caráter do fenômeno transmídia, que se relaciona aos novos modos de escrita e leitura, e de produção e consumo de mídias na atualidade, interessa-nos analisar o propósito dos projetos transmídia elaborados pelas casas editoriais brasileiras, bem como as mídias e estratégias empregadas por elas. A partir da observação dos exemplos coletados, buscaremos traçar um perfil dos gêneros literários escolhidos, do público-alvo, das mídias empregadas e dos objetivos almejados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Transmídia. Edição. Editora.

**ABSTRACT:** In this paper we examine some cases in which transmedia was used by Brazilian publishing houses as a tool for creation of supplementary media to their books. Besides the characteristics of the transmedia phenomenon, related to the new modes of writing and reading, and of production and consumption of media in contemporary times, we are interested in

analyzing the goals of the transmedia projects developed by Brazilian publishing houses, as well as the media and strategies employed by them. From the observation of the examples collected, we aim to establish a pattern of the literary genres chosen, the target audience, the media used and the goals aspired.

**KEYWORDS:** Transmedia. Publishing. Publishing house.

### 1 | INTRODUÇÃO

Desde o final da década de 1970, mudanças tecnológicas e econômicas fizeram surgir na indústria do entretenimento um novo tipo de produto, denominado franquia. Nesse tipo de produção, o conteúdo não se concentra somente em uma mídia, mas projeta-se por meio de extensões e espalha-se através de outras mídias e de produtos licenciados, em um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2009, p. 47). As franquias se inserem em um novo panorama cultural contemporâneo, chamado por Henry Jenkins de “cultura da convergência”, que abrange os “fluxos de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídias [e a] cooperação de múltiplos mercados midiáticos” (*Ibidem*, p. 29).

Um elemento muitas vezes presente nas franquias é a narrativa transmídia. De acordo com Elizabeth Evans, o termo “narrativa transmídia” [*transmedia storytelling*] foi utilizado pela primeira vez por Marsha Kinder e Mary Celeste Kearney como uma prática promocional envolvendo merchandising, adaptações, sequências e franquias (EVANS, 2011, p. 20-21). A narrativa transmídia designa a utilização de várias plataformas midiáticas que convergem para contar uma história, sendo que cada novo texto contribui de forma distinta para tal. Uma vez que um único texto não conseguiria abranger todo o conteúdo da narrativa, um texto central oferece vários pontos de acesso ao enredo, pontos esses que são explorados em outras mídias tais como jogos digitais, histórias em quadrinhos, sites, vídeos online, blogs, redes sociais etc. Assim, através da narrativa transmídia, pode-se, por exemplo, desenvolver histórias de personagens secundários, apresentar outras perspectivas da narrativa, completar “lacunas” da história, ou ainda fazer uma ponte entre um filme e sua sequência. No caso de narrativa transmídia ideal, não há redundância de informações, mas cada mídia oferece novos níveis de revelação, que se juntam para compor a narrativa completa da franquia.

O termo “narrativa transmídia” ganhou popularidade na última década na indústria cultural e do entretenimento e tem sido amplamente utilizado por artistas, produtores, marcas, desenvolvedores de jogos, críticos e estudiosos. A definição mais comumente utilizada para caracterizar o fenômeno transmidiático é a que Henry Jenkins propõe em 2003 na coluna para a *Technology Review*, cujos parâmetros foram posteriormente retomados em seu livro *Cultura da convergência*. Para ele, a transmídia designa um novo tipo de narrativa, em que a história “se desenrola por meio de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). De acordo com Jenkins, esse fluxo de conteúdo através de múltiplos canais de mídia é quase inevitável nesta era de convergência de mídias.

A transmídia se apoia em uma tríade: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A convergência dos meios de comunicação se dá por meio dos “fluxos de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídias”, da “cooperação entre múltiplos mercados midiáticos” e do “comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação”; a convergência não se dá pela união de aparelhos, mas “ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (*Ibidem*, p. 29-30). A cultura participativa contrasta com a noção de passividade do público, que abandona o papel de simples consumidor de produtos de mídias e passa a participar, interagir e até mesmo produzir seu próprio conteúdo midiático. A expressão “inteligência coletiva”, cunhada pelo teórico francês Pierre Lévy, refere-se à estratégia de consumo encontrada para fazer frente ao grande fluxo de informações dos nossos dias: “[p]or haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos.” (*Ibidem*, p. 30). Primeiramente, as informações são coletadas conforme os recursos e habilidades

individuais; posteriormente, de modo semelhante ao que fazemos com as peças de um quebra-cabeça, esses pedaços de informação são unidos.

Em seu blog *Confessions of an Aca-Fan*, Jenkins descreve o fenômeno como “uma lógica para pensar sobre o fluxo de conteúdo que atravessa mídias” (JENKINS, 2011).<sup>1</sup> Na prática, portanto, a narrativa transmídia é uma estratégia normalmente utilizada para (a) fazer uma ponte entre um texto principal – geralmente o filme – e suas sequências; (b) prenunciar evoluções no enredo de uma obra; (c) expandir a narrativa ou completar suas lacunas; (d) desenvolver histórias de personagens secundários, outros detalhes e perspectivas da narrativa; (e) oferecer um apoio para o ingresso de um novo público à franquia; (f) construir universos que não podem ser esgotados em uma só mídia. Economicamente, trata-se de um projeto vantajoso para os produtores, pois acaba por conquistar consumidores de diferentes nichos e aumentar o engajamento do público. Assim, a compreensão da narrativa transmidiática se dá no cruzamento de várias mídias, em um sistema de rede inter e multitextual que gerará uma experiência interpretativa ampliada e complexa. Esta é, aliás, uma das características preponderantes do fenômeno transmidiático.

Posteriormente, Jenkins reelabora parcialmente o conceito, ampliando-o para além da narrativa. Assim, o autor passa a compreender o fenômeno como a expansão de determinado conteúdo em várias plataformas de maneira coesa, criando um mundo ficcional que pode alcançar públicos consumidores das mais diversas mídias. Seguindo essa nova concepção, a expressão foi sendo gradualmente substituída pelo termo geral “transmídia”, que passou a ser utilizado não apenas por narratologistas, mas também por jornalistas, profissionais de marketing e de comunicação, bem como por equipes especializadas na criação de conteúdos transmídia para promoção e divulgação de um determinado produto ou conjunto de produtos de mídia.

A utilização e o estudo da transmídia se popularizaram nas últimas duas décadas por causa, entre outros fatores, das várias funções que ela pode assumir, bem como por se caracterizar como um fenômeno transdisciplinar, que serve como objeto de estudo de diversas áreas como Letras (Linguística e Literatura), Comunicação, Jornalismo e Marketing. Isso porque a transmídia reflete as novas formas de se contar, recontar e consumir (ouvir/ver/assistir/jogar etc.) histórias, típicas da contemporaneidade e resultante da multiplicidade e do acesso às novas mídias.<sup>2</sup>

De fato, a transmídia impacta não apenas o modo de consumo mas também o modo de produção dos produtos culturais contemporâneos. Há uma nova lógica de produção e distribuição desses projetos, o que resulta em outras formas de circulação, marketing e consumo de produtos culturais. Na produção de livros, por exemplo, observamos que hoje algumas editoras não se preocupam somente com a publicação

---

1. “(...) one logic for thinking about the flow of content across media.” Tradução minha.

2. Apesar de não ter necessariamente de fazer uso das novas tecnologias (pode-se muito bem criar uma narrativa que começa como episódios em uma revista ou jornal, continue em um livro e termine em uma revista em quadros), a transmídia encontra ambiente propício nas novas mídias – como a internet, os jogos digitais, os dispositivos móveis etc.

de livros impressos, mas precisam de profissionais com competências nas mais variadas mídias que possam estabelecer parcerias e cronogramas de lançamento em mercados nos quais o livro é apenas um dos produtos que serão consumidos. O editor assistente ou o editor chefe passa a ser um elaborador e avaliador de conteúdos em múltiplas plataformas, e não apenas na mídia impressa.

Da mesma forma, a dinâmica transmídia altera o modo de leitura e consumo dos produtos culturais, já que o público dessas produções não se restringirá ao leitor do livro, mas provavelmente (se o projeto for bem-sucedido) incluirá também o jogador, o internauta, o espectador, ou, usando o termo de Janet Murray (2003) para designar aquele que participa da construção de uma cibernarrativa, o “interator”.

Torna-se necessário, então, atentar para o perfil desse novo público, para as novas habilidades que lhe são exigidas e para o modo como recebe e tem acesso a esse tipo de produção. Portanto, no caso em questão, é importante que as editoras que se propõem a desenvolver projetos transmídia tenham em mente que a leitura do livro será apenas uma parte da experiência do seu público com a narrativa.

A seguir examinaremos alguns casos em que a transmídia foi utilizada por editoras brasileiras como ferramenta de criação de mídias suplementares aos seus livros. A partir da análise dos projetos transmídia criados, busca-se traçar um perfil dos gêneros literários escolhidos, do público-alvo, das mídias empregadas e dos objetivos almejados.<sup>3</sup>

## 2 | PROJETOS EDITORIAIS TRANSMÍDIA

Em 2011, a Aleph, editora que detém os direitos da tradução para o português do famoso livro *Cultura da convergência* de Henry Jenkins, decidiu colocar na prática os princípios da transmídia para oferecer novas experiências de leitura a seu público, por meio da promoção de conteúdos multiplataformas.

Direcionada ao público juvenil, a série de cinco volumes *Alma e Sangue*, de Nazareth Fonseca, é ambientada em São Luís, no Maranhão, e conta a história da sedutora Kara, que é raptada por Kmam, um vampiro de 400 anos, por quem acaba se apaixonando.

Após publicar os livros, a Editora Aleph, especializada em ficção científica e literatura *young adult*, se uniu à Delicatessen Filmes para a produção de uma websérie. Tratava-se naquele momento de uma iniciativa inédita no mercado editorial brasileiro: era a primeira vez que uma editora se associava a uma produtora para a

---

3. Para além dos casos examinados em maior detalhe neste texto, cabe destacar os diversos projetos mais recentes, de diversas outras editoras, que têm empregado tecnologias digitais como a realidade aumentada – ver, por exemplo, o projeto do livro da Editacuja *Três monstros de mentira*, de Kátia Rocha com ilustrações de Eloar Guazzelli, no link <<https://www.youtube.com/watch?v=BSghtvPSnc8>> -- e os QR codes – como em alguns dos livros do selo infantil da Editora UFMG, o *Estraladabão*, em especial o projeto para *Um dia luminoso*, de Adlane Vilas-Boas e Fabrício Fidélis com ilustrações de Bruno Assis Fonseca, que remete o leitor a animações, áudios, programas de rádio, encartes informativos etc.

criação de curtas-metragens relacionados a histórias de livros. A série, que trazia uma narrativa inédita ao conteúdo dos livros, era composta por três vídeos com cerca de quatro minutos de duração cada, que ficavam disponíveis em um site próprio e eram divulgados no blog e nas redes sociais da editora (BLOG DA ALEPH, 2011).<sup>4</sup> Além dos vídeos, o site ainda continha outros contos inéditos da autora, galeria de fotos e wallpapers.

De acordo com Adriano Fromer, editor da Aleph, “a ideia foi seguir o conceito [de narrativa transmídia] à risca: desenvolver um roteiro inédito, que agregasse experiência ao fã, mas que, ao mesmo tempo, fosse atraente para conquistar novos leitores” (ALMA E SANGUE, 2011). Assim, além de expandir a narrativa e proporcionar uma experiência mais profunda para os fãs, a websérie almejou oferecer um novo ponto de acesso do público à saga, como um convite para adentrar o mundo ficcional dos jovens vampiros maranhenses.

Em 2013, foi a vez da Gutenberg, selo da Editora Autêntica de literatura para adolescentes e jovens adultos, experimentar no campo da transmidialidade. Coincidentemente, o projeto transmídia desenvolvido pela editora utilizou outras plataformas para explorar a mesma temática de jovens vampiros. Na série Red Luna, três clãs de vampiros disputam uma trama milenar, que se estende desde os tempos mitológicos até os tempos atuais. O primeiro livro, *A biblioteca do czar*, de Gabriel Morato e Marcos Inoue, lançado em 2012, narra a história do clã Varnis durante as Guerras Napoleônicas. O segundo livro, *A profecia de Samsara*, escrito por Leticia Vilela e lançado em 2014, é ambientado na Índia antiga e conta a história do clã Devas.

A série foi concebida desde o início como um projeto transmídia: além dos dois livros, foram previstas extensões em outras plataformas midiáticas. De acordo com o projeto, às histórias em quadrinhos, elaboradas em estilo mangá e disponibilizadas no site [www.redluna.com.br](http://www.redluna.com.br), caberia introduzir ou concluir as histórias dos livros. Estes, por sua vez, narrariam tramas subjacentes a um jogo, que seriam posteriormente exploradas em um *cardgame* online.

Ao que tudo indica, o cronograma de lançamento dos produtos que compõem o projeto sofreu atrasos. Em 2014 já era anunciado o jogo de cartas online, ambientado após a Segunda Guerra Mundial, em um cenário no qual tecnologias nazistas teriam origens místicas (UM UNIVERSO, 2014). O site das empresas responsáveis pelo desenvolvimento do *cardgame* Red Luna – Spell of the Sun, a Stuplendo Entertainment e a Spikez Produções, anuncia mais informações para o ano de 2017 (RED LUNA, s.d.). Não foram localizadas informações sobre o outro jogo mencionado como parte do projeto transmídia.

Em 2016, a editora Peirópolis e a Ciclope anunciaram o lançamento do livro transmídia *Poemas de brinquedo*, de Álvaro Andrade Garcia. Apesar de não se limitar a ela, a Peirópolis destaca-se pelas obras direcionadas aos públicos infantojuvenil e

---

4. Hoje o site <<http://www.almaesangue.com.br>> não está mais disponível, mas os vídeos produzidos podem ser assistidos no endereço <<https://vimeo.com/album/3449505>>, conforme acesso do dia 18 ago. 2017.

jovens adultos, como a coleção de clássicos da literatura mundial em quadrinhos. A Ciclope, ateliê de arte digital situado em Belo Horizonte, cria e gerencia projetos de arte e de publicação nas mais variadas mídias, em especial nas áreas de turismo, cultura, educação e sustentabilidade.

O projeto concebido para *Poemas de brinquedo* prevê, além da versão impressa do livro em formato de cartas para brincar, uma versão digital em formato de app interativo para dispositivos móveis. Porém, ao contrário do que se possa imaginar, foi a partir da seleção dos poemas que integrariam o app que se pensou na obra impressa, e não o contrário.

Nesse projeto, os poemas do livro, selecionados a partir de uma certa aptidão visual e/ou sonora para publicação em meio digital, recebem efeitos gráficos, de animação e de vocalização que traduzem semioticamente os poemas escritos a diferentes modalidades de mídias. Em seguida,

[a] partir dessa obra finalizada em app foi pensada a obra impressa, em forma de cartas para manusear e brincar, acondicionadas numa luva que também convida o leitor a acessar o app através de um QR code na contra capa. (PEIROPOLIS E CICLOPE, 2016)

Por meio do app em celulares e tablets, o modo de acesso aos poemas de brinquedo – palavras inventadas, trava-línguas, histórias engraçadas – extrapola a visualização da palavra escrita; a leitura vira uma brincadeira que envolve sentidos e competências das mais variadas: tocar na tela com os dedos, ouvir as canções e os poemas com sotaques, interagir com as animações, enunciar os sons, observar as tipografias, as cores, os ritmos. E o livro impresso, mais do que um objeto a ser lido, dispensa a encadernação e almeja ser declamado em leituras performativas e manuseado em brincadeiras.

Percebe-se nesse projeto editorial o esforço de uma equipe de criadores especializados em diferentes mídias – autor, editor, animador, designer gráfico, designer de som e programador (POEMAS, s.d.) –, trabalhando conjuntamente para explorar as possibilidades interativas, sonoras, visuais e lógicas dos poemas, de acordo com as especificidades de cada mídia selecionada.

Em 2017, duas iniciativas de projetos transmídia foram anunciadas no mercado editorial brasileiro: uma da editora Novo Conceito e outra da Intrínseca. No primeiro caso, trata-se do projeto relacionado à aquisição dos direitos de tradução do livro *Caraval*, de Stephanie Garber, best-seller do *New York Times*, que já teve seus direitos de adaptação para o cinema comprados pela Twentieth Century Fox.

*Caraval* conta a história de duas irmãs que vivem com o pai, o cruel governador de uma ilha. O desejo das garotas é escapar da ilha e, para isso, o convite para participarem do Caraval, uma apresentação mágica que ocorre uma vez por ano, parece ser a oportunidade perfeita para se libertarem – para sempre talvez – de uma existência de medo e submissão.

O projeto transmídia prevê um site exclusivo para o lançamento, por meio do



qual o leitor pode ter acesso ao universo do livro, um reality show da era medieval, e a desafios semanais que, uma vez superados, ofereceriam ao leitor um bônus para compra de uma edição especial do livro. Pretende-se por essa estratégia oferecer um ponto de acesso ao público para conhecer o mundo ficcional e partes da história antes mesmo de o livro ser lançado, a fim de criar expectativas, buscar engajamento e aguçar a curiosidade do potencial leitor.

No caso do projeto da Intrínseca, trata-se de um evento ficcional relacionado ao livro *Five Nights at Freddy's: Olhos prateados*, uma expansão do universo do famoso jogo eletrônico de terror *Five Nights at Freddy's*, lançado em 2014 e desenvolvido por Scott Cawthon. A partir de uma perspectiva em primeira pessoa, o jogo se passa na Pizzaria Freddy Fazbear, onde o jogador deve agir como um guarda noturno, sobrevivendo por seis noites enquanto é perseguido por outros personagens. No livro, Charlie é convidada a participar de uma homenagem a um de seus amigos de infância, morto dez anos antes em circunstâncias misteriosas, dentro da pizzaria que pertencia ao pai dela, agora abandonada.

No blog da editora, um suposto desaparecimento da editora assistente de aquisições da empresa é reportado, após a leitura de um trecho desse livro de terror e mistério. Ao final da reportagem do blog da editora, depois das mensagens que supostamente teriam sido enviadas pela garota antes do seu desaparecimento, é possível ler uma informação direcionada ao público-alvo: “E, se você gosta de histórias assustadoras sobre uma galerinha da pesada se envolvendo em confusões sobrenaturais, ou se já conhece a série de jogos *Five Nights at Freddy's* e quer entender melhor a história por trás dos sustos, leia um trecho de *Olhos prateados*.” (UMA NOITE, 2017)

Nota-se nesse caso o emprego de uma função extremamente popular da transmídia, que é a elaboração de objetos e relatos ficcionais buscando a verossimilhança, num jogo em que o mundo ficcional extrapola seus limites e transborda para o real. Esses objetos verossímeis criam uma ilusão (nem sempre óbvia) entre realidade e ficcionalidade, pois buscam ser compreendidos como se fossem reais.<sup>5</sup>

### 3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos projetos selecionados, observa-se uma preferência pela utilização da transmídia para criação de conteúdo destinado aos públicos pré-adolescente e jovem adulto; apenas o projeto “Poema de brinquedo” se destina ao público infantil. Isso fala sobre o hábito de consumo do público dessas faixas etárias, acostumado a utilizar o ambiente virtual para assistir a vídeos, jogar jogos digitais e

---

5. Além da criação de objetos ficcionais verossímeis, outras características preponderantes da transmídia se referem ao modo de construção de personagens e mundos ficcionais e à utilização de elementos mitológicos e icônicos. Essas características são investigadas de maneira mais detalhada no Capítulo 2 da tese intitulada *Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática*, disponível em <<https://go.gl/GcyMSd>>, de minha autoria.

interagir com outras pessoas, entre outras ações.

Dos cinco projetos selecionados, dois abordam a temática de vampiros, muito provavelmente buscando seguir o sucesso da Saga Crepúsculo, escrita entre 2005 e 2008 por Stephenie Meyer e que teve seu *boom* no Brasil em 2008, com o lançamento da primeira adaptação para o cinema. Dos outros três projetos analisados, um pertence ao gênero de aventura e fantasia; outro pode ser classificado no gênero do terror; e o último, ao de poesia. Percebe-se na escolha das temáticas uma tendência para os gêneros de ficção de aventura, de mistério, terror e fantasia, com elementos místicos e mitológicos. Além disso, observa-se que os protagonistas pertencem à mesma faixa etária do público: adolescentes ou jovens adultos. A exceção entre os projetos examinados seria o “Poema de brinquedo”.

A respeito das mídias empregadas, observa-se a dependência das mídias digitais em todos os casos. No caso do projeto da Aleph, na integração entre o livro, a websérie e os recursos do site; no da Gutenberg, na relação entre o livro, as histórias em quadrinhos online, os demais recursos do site, o jogo e o *cardgame* online. No projeto da Peirópolis, a expansão se dá do livro para o app (ou vice-versa); e no da Novo Conceito, entre o livro e o site promocional. Finalmente, no projeto da Intrínseca, um detalhe interessante é que o livro não seria a mídia principal do projeto transmidiático, mas, juntamente com o blog – que faz uma conexão com a história –, uma extensão transmídia do jogo.

Em quatro dos cinco projetos escolhidos, as outras mídias foram utilizadas para explorar de maneira mais detalhada certos aspectos da narrativa ou para apresentar ao leitor momentos anteriores ou posteriores à história do livro. Já no caso de *Poemas de brinquedo*, o app oferece modalidades de mídias diferentes do poema escrito, ativando percepções sensoriais distintas do olhar na leitura: o leitor pode tocar, ouvir, declamar e brincar com os poemas.

O que todos os casos examinados têm em comum, no entanto, é a utilização da transmídia com o propósito de oferecer ao leitor uma experiência expandida em relação à leitura dos livros. Assim, num contexto transmídia, a história se expande para além dos limites das páginas do livro impresso, que se torna apenas um dos pontos de acesso à narrativa.

## REFERÊNCIAS

ALMA E SANGUE: saga ganha websérie. *HQ maniacs*. 19 jan. 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/B4ivsC>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

BLOG DA ALEPH. Alma e Sangue, a websérie: o primeiro episódio está no ar! 21 jan. 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/iZLDQ2>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York/London: Routledge, 2011.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling. *Technology Review*. 15 jan. 2003. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ª. ed. ampl. e atual. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. Transmedia 202: Further Reflections. *Confessions of An Aca-Fan*. 31 jul. 2011. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 25 ago. 2017.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural, 2003.

PEIRÓPOLIS E CICLOPE lançam livro transmídia de poesia expandida, em papel, epub e formato app interativo para crianças e adultos. 29 jun. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/1hTwCb>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

POEMAS de brinquedo, os desafios de uma publicação transmídia. s.d. Disponível em: <<http://www.editorapeiropolis.com.br/2017/07/31/poemas-de-brinquedo-os-desafios-de-uma-publicacao-transmidia/>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

RED LUNA: Spell of the Sun. s.d. Disponível em: <<http://redluna.stuplendo.com/>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

UM UNIVERSO nacional de vampiros: conheça o projeto “Red Luna”. 28 jan. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/hxayJY>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

UMA NOITE assustadora com Freddy. 17 maio 2017. Disponível em: <<http://www.intrinseca.com.br/blog/2017/05/uma-noite-assustadora-com-freddy/003E>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

## **SOBRE O ORGANIZADOR**

**IVAN VALE DE SOUSA** Mestre em Letras pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Especialista em Gramática da Língua Portuguesa: reflexão e ensino pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância pela Universidade Federal Fluminense. Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília. Professor de Língua Portuguesa em Parauapebas, Pará.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-7247-228-9



9 788572 472289