

EMOJIS, MEMES E GOOGLE-DOODLES: REFORMULANDO AS PRÁTICAS DE LEITURA DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

Profa. Ma. Delba Tenorio Lima Patriota VILLELA (UTFPR)²

Profa. Dra. Marilu Martens OLIVEIRA (UTFPR)³

RESUMO: Em que medida a arte pode contribuir para a formação leitora - no sentido amplo - do sujeito pós-moderno? Partindo de tal premissa e refletindo sobre as mudanças ocorridas hodiernamente, como a ampliação dos recursos tecnológicos e dos produtos multimídias, chegou-se à conclusão de que foram agregadas à arte novas impressões sobre o modo de concebê-la e de utilizá-la. Trata-se de algo inopinado, que provocou o surgimento de alguns gêneros textuais que desafiam os estudiosos, nestes incluindo-se os professores. A produção artística (nela incluída a literária) que intenciona emancipar o leitor, como apregoa Candido (1972), há de levar em conta o contexto histórico de sua realização, bem como a interação com as novas linguagens sociais e o diálogo travado com as metodologias de ensino e de aprendizagem como requerem os protocolos educacionais (BNCC, 2018). Por esse viés, objetiva-se apresentar um recorte de pesquisa efetuada durante o curso de mestrado profissional (PPGEN), realizado na Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Londrina, que oportunizou o desenvolvimento de um curso sobre arte *noir(e)* e expressões artísticas (diálogo interartes), calcado na leitura de obras clássicas do gênero (filmes, pinturas, textos, propagandas, fotografias, músicas, HQs - Histórias em Quadrinhos). Esse curso foi ministrado aos alunos de uma escola pública (Magistério), da cidade de Cornélio Procópio, Paraná. Na ocasião, fizeram parte das atividades discentes recursos variados e bastante apreciados pelos jovens como *emojis*, *memes* e *google-doodles*, buscando, de forma crítica, reflexiva e criativa, contribuir para a formação leitora dos cursistas, motivando-os pelo estudo do *noir* e pelo uso das novas tecnologias. O resultado apareceu em diversos materiais por eles produzidos, registrando-se uma nova perspectiva de ver/ler o mundo e de interpretar a vida. Para o eixo que apresentamos o suporte teórico conta com obras de Marcuschi e Xavier, Bauman, Lévy, Picanço e Castro, Gina Higgins e Claus Clüver e outros.

²Profa. Ma. pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Londrina – PPGEN (Londrina Pr)/ douglasdelba@gmail.com

³ Profa. Titular da Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Cornélio Procópio e Câmpus Londrina – PPGEN (Cornélio Procópio Pr)/ yumartens@hotmail.com

II ENSEL – ENCONTRO SOBRE ENSINO DE

LEITURA E FORMAÇÃO DO LEITOR:

A SUBJETIVIDADE AINDA NO JOGO

7 E 8 DE MAIO DE 2019

ISBN: XXXX-XXXX

Palavras-chaves: Interartes; leitura; novas linguagens sociais; emancipação criativa.

INTRODUÇÃO

As mudanças ocorridas nos últimos anos trouxeram consigo, dentre outras coisas, a ampliação do uso de recursos tecnológicos e de inovação de produtos multimídias, provocando grande impacto na linguagem e na vida social de seus usuários. Para Marcuschi e Xavier (2010), a penetração e o papel da tecnologia digital na sociedade contemporânea e das novas formas comunicativas afiguram-se relevante pensar. Em meio a tanto, os agentes da educação buscam desenvolver novos modelos metodológicos para o ensino e para a aprendizagem, visando aos educandos múltiplas maneiras de conceberem, de refletirem e de compartilharem os saberes adquiridos. Contudo, Marcuschi e Xavier (2010) destacam que não é fácil dar uma noção clara sobre um tema tão complexo, “quanto à escola, a resposta já está nos manuais didáticos do ensino fundamental que trazem reflexões sobre *e-mail*, *blog*, *chat* e outros gêneros” (MARCUSCHI; XAVIER, 2010, p. 20).

Desse modo, a disciplina de Arte, buscando interagir com os novos paradigmas e com as novas linguagens, demonstra-se ao leitor hodierno e globalizado por meio da dialogia que exerce, inclusive entre mídias, corroborando com Clüver (2006), ao inferir que aqueles que investigam a arte percebem, desde cedo, a flexibilidade que ela possui para combinar a multiplicidade de suas performances, seja através do teatro, do cinema, da música, da literatura, das imagens e dos textos, sejam pelas artes visuais e tecnológicas, com o espaço, o tempo e os veículos que a materializam.

Partindo desse pressuposto aproveitamos o ensejo para apresentar um recorte de pesquisa, efetuada durante o mestrado profissional (PPGEN), na Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Londrina, que nos possibilitou desenvolver um curso sobre a arte *noir* (*e*), intitulado *Arte noir em diálogo interartes: o leitor contemporâneo*, calcado em leituras de obras clássicas *O falcão maltês* (HAMMETT, 1932; HUSTON, 1941); em obras modernas como *Los Angeles – cidade proibida* (HANSON, 1997), adaptada de *L. A. Confidential* (ELLROY, 1997); e, reimpressões *neo*

noir, também chamadas pós-modernas, HQs-Histórias em Quadrinhos (ALEXANDER, 2018; RAFAEL, 2018), pinturas (HIGGINS, 2014), música (ROSA, 1998), dentre outras.

Na ocasião, os estudos foram sistematizados em antologia, servindo como suporte aos cursistas para efetuarem as atividades pedagógicas em aulas presenciais e à distância e, na realização das oficinas. Em síntese, o trabalho docente foi aplicado aos alunos do Ensino Médio (Magistério), em uma escola pública da cidade de Cornélio Procópio Pr., em parceria com a Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Cornélio Procópio, tornando possível a efetuação, na prática, de uma pesquisa complexa, todavia, instigante, sobre a arte e suas representações artísticas. Assim, para o evento, selecionamos expressões na qual tratamos das linguagens virtuais em conexão com o *noir* (*memes, emojis e google-doodles*), muito apreciadas pelos usuários das novas tecnologias.

DESENVOLVIMENTO: *EMOJIS, MEMES E GOOGLE-DOODLES* - REFORMULANDO AS PRÁTICAS DE LEITURA DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

De acordo com Souza (2018), os *emojis* surgiram no Japão, na década de 90, do século passado, sob a tutela de Shigetaka Kurita. *Emoji* (絵文字), literalmente pictograma, é derivado da junção dos termos, em japonês, “e” (絵, "imagem") + “*moji*” (文字, "letra"). Originalmente, os *emojis* são ideogramas usados em mensagens eletrônicas e páginas da *web* (teia, rede, trama, entrelaçamento), cujo uso se popularizou para além do país. Atualmente, são representados por diferentes formas, incluindo expressões faciais, objetos, lugares, animais e tipos de clima como os *emoticons*, porém, nas versões de desenhos.

Por sua vez, os *emoticons* (junção de *emotion* e *icon*, em inglês), emoção e ícone, em português, foram criados pelo *designer* Harvey Frennd, em 1973, a pedido de uma companhia de seguros para representar o bom humor (carinha feliz, sorrindo) e o mau humor (carinha triste). A criação fez tanto sucesso que ultrapassou os muros da

Figura 3: Smilies – desenvolvidos por Scott Fahlman, 1982 (EUA).

Percebe-se que em alguns casos usa-se *emoticon* como sinônimo de *smiley*, mas há diferenças entre os termos. O *smiley* é uma variante do *emoticon*, cujas representações surgiram mais recentemente e se tornou um marco nas formas não verbais de comunicação, particularmente no domínio da Internet junto às redes sociais (*Facebook, Instagram, Twitter*), aproximando usuários de todas as idades, classes e ocupações, inclusive entre professores e educandos.

Quanto aos *memes*, o termo é uma redução da palavra grega “mimesis”, significando, em português, “imitação, cópia”. A expressão foi utilizada por Richard Dawkins, na obra *O Gene Egoísta*, de 1976, referindo-se à unidade de informação capaz de se multiplicar por meio de ideias e de comunicações, propagando-se de indivíduo para indivíduo. Adaptado pelos internautas, o *meme* ganhou força e conquistou a Internet. Camuflado sob diversas linguagens, gêneros e formas (imagens, textos, vídeos, sons), expressa ideia, conceito, ideologia e cultura, disseminados de modo viral, *on line*, “contaminando” usuários de toda parte do planeta (DAWKINS, 1976).

O fato de os *memes* atingirem grande número de visualizações, em pouco tempo, chamou à atenção de empresários, patentes e servidores, que percebendo a potencialidade deles vislumbraram grandes oportunidades de divulgação e de comercialização de produtos e de serviços, constituídos de um poderoso veículo de propagação em massa (*Buzz Marketing*), como *sites, blogs, links, e-mails* e redes sociais. Os *memes* mais notados, geralmente, são caracterizados por frases e por figuras caricatos, em tons jocosos e trocadilhos, adaptados de imagens, de desenhos ou de fotografias.

Apesar da vida na cibercultura ser ubíqua (LÉVY, 2000), a durabilidade dos *memes* pode ser fluida, como define Bauman (2013), ao descrever os novos consumidores desse século. Ao serem compartilhados por milhões, estão sujeitos às

críticas, às intervenções e aos comentários de todas as fontes (boas e más), determinando assim, sua existência, se longa ou se breve.

O universo deles é grande, tornando-se tarefa difícil ilustrarmos alguns, no entanto, encontramos duas montagens que expressam bem as características do *noir* clássico quanto às tonalidades das cores (preto-branco-cinza), efeitos da luz sob a mobília nos ambientes (interno e externo), desenho chanfrado das cortinas, aspecto das figuras animal e humano, em alusão às personagens das obras fílmicas (observador/observado) Oliveira (2009). De igual forma, os textos conotativos em alegoria aos escritos originais (Figuras 4 e 5).



Figura 4: Montagem em alusão à Arte *Noir*.

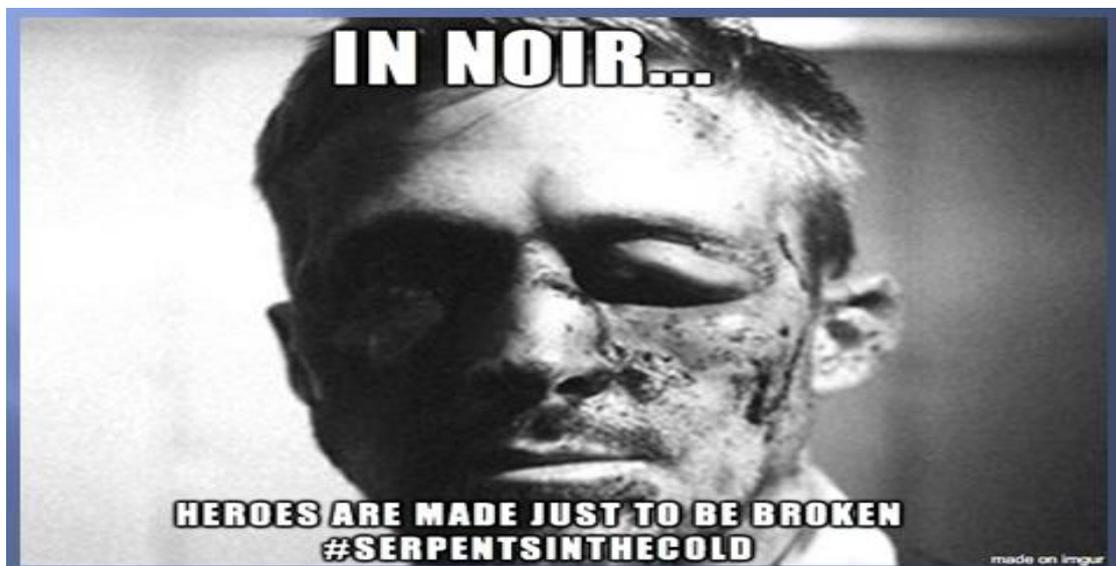


Figura 5: Crítica ao filme *Dália Negra* (ELLROY, 1987).

Nas aulas práticas (oficinas), os *memes* configuraram-se recursos muito atrativos, despertando a criatividade dos jovens e o interesse deles para outros setores, além do acadêmico. Os exemplos apontados pelas Figuras 4 e 5, são homenagens ao *noir* que demonstram quão versáteis são as criações dos artistas cibernéticos e quantas possibilidades proporcionam aos estudantes “anteados” e aos professores inovadores. Os textos constam de vários gêneros, ferramentas e linguagens, enriquecendo atividades, inclusive multidisciplinares.

Na sequência, os *google-doodles*, assimilados à empresa *Google* (multinacional americana, provedora de serviços *on line* e *softwares*), fundada em 1998, por Larry Page e Sergey Brin, tiveram, na época, como missão, organizar a informação digital mundial e torná-la acessível universalmente. Assim, foram buscar na Matemática a fórmula do sucesso, a saber: a palavra *Google* vem de *googol*, que significa o número 10100, do dígito 1, seguido de cem zeros para explicar a dimensão de um número grande ou infinito. A título de curiosidade o *Google* é executado por quase um milhão de servidores, em *data centers* ao redor do mundo, processando diariamente mais de um bilhão de solicitações de dados e de pesquisas em *penta bytes* (ADAMI, 2018). E *doodle*, palavra inglesa, significa, em português, rabisco, esboço e desenhos.

Dessa maneira, de forma simplificada, *google-doodle* é caracterizado por apresentar uma alteração, temporária, no logotipo das *homepages* do *Google*, sendo a primeira expressão, em página eletrônica, uma homenagem ao *Festival Burning Man*, em 1998, pelos empresários Page e Brin, criadores do *Google*. Atualmente, a empresa conta com uma equipe para organizar e publicar os *doodles*, chamados de *doodlers* (ADAMI, 2018). Abaixo, compartilhamos algumas montagens.



Figura 6: Montagem representando o policial/detetive *noir*.



Figura 7: Imagem da Internet.



Figura 8: Montagem Policial/detetive *noir*.

De modo sintético apresentamos parte da pesquisa sobre a arte *noir* e suas nuances em diálogo com outras expressões artísticas, incluindo as tecnológicas, objetivando incutir no educando o exercício da leitura, quiçá, por vias mais acessíveis ao seu contexto e não apenas como sinônimo de volume lido. Ainda, do ponto de vista pedagógico, incorporamos às práticas docentes outras possibilidades de ensinar a disciplina de Arte, acrescentando a literatura, indo além dos temas recorrentes e tradicionais, didatizados pelos parâmetros curriculares oferecidos pelo sistema educacional.

No mais, como destacam Picanço e Castro (2011, p. 295), “Enquanto o parâmetro avaliativo da leitura estiver pautado única e exclusivamente pelo imperativo da palavra escrita e livresca continuaremos a informar e formar mal nossos leitores, além de não conseguir livrar de um certo sentimento de inferioridade as nossas gerações escolares”.

CONCLUSÃO

A partir do que foi exposto pudemos verificar que as novas linguagens virtuais, aqui representadas pelos *emojis*, *memes* e *google-doodles*, foram ao encontro dos anseios discentes, transformando o jeito de instruir e de aprender dos protagonistas hodiernos. Juntos professor, aluno e tecnologia, criaram e recriaram a arte, bem como transformaram contextos de saberes estanques em plataformas interacionais, tanto para o conhecimento quanto para a socialização e manifestações artísticas.

Agora, emancipados literariamente, os leitores pós-modernos por meio das expressões multifacetadas do *noir*, puderam compreender o mundo que constroem através de sons, imagens, movimentos e gestos, entendendo, também que cabe à cada época, lugar ou cultura, interpretar suas manifestações e responder às mudanças que lhes são peculiares.

4 REFERÊNCIAS

ADAMI, A. **Memés**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/comunicacao/memes/>. Acesso em: 21 mar. 2018.

ALEXANDER, A. **Ilustrações com temáticas noir**. Disponível em: <https://gamesalheiros.com.br/artista-cria-ilustracoes-com-tematica-noir-baseadas-em-the-witcher-3/>. Acesso em: 17 mar. 2018.

BAUMAN, Z. **A cultura no mundo líquido moderno**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC. Entenda o que muda. Disponível em: <http://www2.planalto.gov.br> > Acompanhe o Planalto > Notícias > 2017 > 12. Acesso em: 18 jan. 2018.

CANDIDO, A. A literatura e a formação do homem. In: **Ciência e cultura**. v. 24, n. 9. p. 803-809 set. São Paulo, 1972. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000120&pid=S2175-6236201300040001100011&lng=pt. Acesso em: 18 fev. 2018

CLÜVER, C. Inter textos/ inter artes/ inter media. In: **Revista Aletria**. Belo Horizonte. Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos Literários. v. 6, p.132, jul./dez, 2006. Disponível em: http://www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicac_txt/ale14_cc.pdf. Acesso em: 14 mar. 2018.

DAWKINS, R. O gene egoísta. **Tecnologia e Ciência**. Disponível em: <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/aprenda-o-que-e-meme-e-como-criar-o-seu-em-segundos-20121005.html>. Acesso em: 25 fev. 2018.

ELLROY, J. L. A. **Confidential**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/L.A._Confidential. Acesso em: 10 abr. 2018.

HAMMETT, D. **O falcão maltês**. Trad. Rubens Figueiredo. Rio de Janeiro. Cia das Letras, 2001.

HANSON, C. **Los Angeles – Cidade proibida**. Direção. Curtis Huston. Gênero: Policial. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kgtObcV1hy4>. Acesso em: 10 abr. 2018.

HIGGINS, G. **American noir**. Disponível em: <https://www.enkil.org/2014/04/01/gina-higgins-american-noir/>. Acesso em: 14 jan. 2018.

HUSTON, J. **O falcão maltês**. Direção. John Huston. Elenco: Humphrey Bogart; Mary Astor; Peter Lorre; Gladys George. Gênero: Policial/suspense – Filme *noir*. Estados Unidos, 1941. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%ADquia_Macabra. Acesso em: 27 mar. 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

MARCUSHI, L. A.; XAVIER, A. C. (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, M. M. Sobre crimes, mulheres fatais e investigadores: do romance *noir* ao filme neo-*noir*, um longo percurso. In: **Revista Diálogo e Interação**. v. 2. 2009. Disponível em <http://www.faccrei.edu.br/dialogoeinteracao>. Acesso em: 14 jun. 2017.

PICANÇO, D. C. L.; CASTRO, G. (orgs.). **Educação, mídia, sociedade: alguns ensaios discursivos**. Londrina: Eduel, 2011.

RAFAEL, L. **10 HQs Noir que você precisa ler**. Disponível em: <https://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-hqs-noir-que-voce-precisa-ler.html/1>. Acesso em: 10 jun. 2018.

ROSA, S. Romance Noir. In: Skank. **Siderado**. Rio de Janeiro. Stúdio Abbey Road - AR, 7F. 1998. Disponível em: <http://www.skank.com.br/discografia/siderado/>. Acesso em: 17 abr. 2018.

SOUZA, R. **A evolução dos emoticons**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/web/86866-voce-sabe-diferencaentreemoticons-emojis.htm>. Acesso em: 31 mar. 2018.