

## **Papo de Carol: Uma Releitura de Machado de Assis em Tempos de Convergência<sup>1</sup>**

Klaus Roger LIRA<sup>2</sup>

Gabriela PAIVA<sup>3</sup>

Natália NORMANDE<sup>4</sup>

Aldia Luiza SAMPAIO<sup>5</sup>

Igor NASCIMENTO<sup>6</sup>

Ronaldo Bispo dos SANTOS<sup>7</sup>

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

### **RESUMO**

A websérie Papo de Carol foi desenvolvida na disciplina Estética da Comunicação para apresentar na prática o conceito de narrativa transmidiática. O projeto foi inspirado na websérie The Lizzie Bennet Diaries, que apresenta a adaptação de uma história clássica da literatura britânica contada através de vídeos no Youtube e dos perfis dos personagens em redes sociais como Instagram e Twitter. No caso de Papo de Carol, o enredo envolve a trama de como a personagem Capitu, do romance Dom Casmurro de Machado de Assis, seria se fosse uma adolescente em 2014.

**PALAVRAS-CHAVE:** Webserie; machado de assis; convergência; transmídia; dom casmurro.

### **1 INTRODUÇÃO**

Não é novidade que o avanço da informatização mudou as formas com que as pessoas consomem os conteúdos da mídia, a disponibilidade massiva da banda larga abriu portas para um novo modelo de produção midiática. A possibilidade de se criar algo virou real e de fácil acesso, qualquer um com acesso a uma câmera e internet pode reproduzir conteúdo e torna-lo disponível para outros.

É de puro conhecimento geral o sucesso durante décadas das formas seriadas de ficção e não ficção. As produções em série fazem parte da produção televisiva e atraem a atenção da audiência, há um total envolvimento do público com o conteúdo. Santaella (2001) em seu estudo sobre as Matrizes da Linguagem e do Pensamento sustentou a ideia das três matrizes base, que a partir das mesmas, várias combinações seriam possíveis: a

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Comunicação e Inovação.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso Comunicação Social: Relações Públicas, email: klausbush@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social: Jornalismo.

<sup>4</sup> Estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social: Jornalismo.

<sup>5</sup> Estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social: Relações Públicas.

<sup>6</sup> Estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social: Relações Públicas.

<sup>7</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social: Relações Públicas e Jornalismo, email: ijabutre@yahoo.com.br.

sonora, visual e a verbal. E esse universo das séries é fruto dessas três matrizes bem combinadas.

Acontece que essas produções, deixaram de ser puramente televisivas e transbordaram para as páginas da internet. O YouTube funciona nesse aspecto não como produtor, mas como agente que possibilita a exposição desses conteúdos na rede. Jean Burgess (2009) fala que “o YouTube está, até certo ponto, na posição de *reach business*, como é descrito esse tipo de serviço nos modelos tradicionais do mercado de mídia.”

Com a facilidade de acesso e o barateamento de equipamentos como a câmera digital, o computador, softwares e outros, a produção desses conteúdos de série passou a ser produzido diretamente para o YouTube. Produções independentes começaram a ser criadas por pessoas aficionadas pela arte da ficção.

É com esse espírito amador e independente que este projeto ganha vida. Os alunos, fígados pelos estudos de Jenkins sobre a Cultura da Convergência, decidem criar uma narrativa que pudesse ser estendida por diversos meios. A ideia principal é conseguir um efeito Matrix sem ser necessariamente uma produção do mesmo porte. O filme Matrix é conhecido por sua narrativa que não fica limitada ao uso do cinema, suas histórias transbordam a dela, entrando em games, sites, HQs e até animações. O universo dos personagens fica muito mais rico e palpável.

## **2 OBJETIVO**

O Projeto tem como objetivo analisar as relações dos personagens presentes no romance Dom Casmurro, de Machado de Assis, e transportá-los para uma realidade contemporânea que está totalmente fundamentada em uma convergência midiática. Visa criticar a maneira com que as pessoas se comunicam por diversos meios e como a exposição pessoal ocupa espaço nas diversas plataformas disponíveis. O objetivo não é em nenhum momento fazer uma webserie da obra de Assis, mas sim pegar elementos marcantes da mesma e adapta-los para uma nova narrativa.

## **3 JUSTIFICATIVA**

A narrativa transmidiática teve como seu primeiro grande exemplo o filme Matrix, mas nos tempos em que a cultura da convergência é bastante proeminente, esse tipo de narrativa está sendo cada vez mais usado para estreitar a relação entre autor e consumidor de um produto midiático.

## 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A elaboração do *conteúdo transmídia* iniciou-se a partir da discussão para um produto estético. Havia o interesse em fazer uma transcrição da obra de Machado de Assis, *Dom Casmurro*, utilizando o conceito de *transmídia*, abordado no livro *A Cultura Convergência*.

Como o projeto se trata de um *conteúdo transmídia*, utilizou-se mais de um gênero midiático. Sendo assim, é constituído em duas partes, a primeira uma peça audiovisual em formato de *vlog*, em que um dos personagens fala sobre alguns fatos que afetaram sua vida; e a segunda parte é construída a partir de uma interação por meio de redes sociais.

Toda a produção e gravação aconteceu na residência de uma das integrantes do grupo. Foi utilizado em sua edição o programa Sony Vegas Pro 13. As mídias sociais adotadas para a interação dos personagens foram o YouTube, Twitter, Instagram e Tumblr.

O conteúdo foi produzido para que houvesse uma linha de tempo, causando o efeito de ação e reação dos personagens.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O Youtube e as redes sociais foram, de imediato, grandes apostas na produção deste conteúdo. Uma vez decidido a escolha de uma narrativa em *transmídia*, procuramos estabelecer que tipo de narrativa seria trabalhado. Foi então que nos deparamos com o caso de *The Lizzie Bennet Diaries*.

. Em 9 de abril de 2012 estava no ar uma nova *webserie* que se constituía basicamente como uma adaptação da obra clássica de Jane Austin, *Orgulho e Preconceito*. O projeto foi criado por Hank Green e Bernie Su, o primeiro um *vlogger* bastante conhecido no universo do YouTube, e o segundo um roteirista que encabeçou a obra. Utilizaram então o livro de Jane Austin, que já fora adaptado para televisão, para o cinema, além de várias releituras no ramo literário, e fizeram a releitura da história para os dias atuais. A história de *Orgulho e Preconceito* se passa no início do século 19 e retrata a vida de quatro irmãs em uma sociedade em que o casamento é o principal ideal de vida.

Nota-se que o contexto histórico da trama é completamente diferente, e adaptar isso para o contemporâneo se fazia um desafio. Contar a história de forma com que o original não seja negligenciado mas tomar as medidas necessárias para fazer algo atual e novo. A ideia então foi construir um *webserie* em formato de *Vlog*. Funcionaria com Elizabeth

Bennet, aqui Lizzie, produzindo seu próprio conteúdo para a internet, em forma de diário, o que ao desenrolar dos episódios contaria com a participação de outros personagens que dariam seguimento ao desenrolar dos acontecimentos do livro.

O que Hank e Bernie fizeram, já tinha sido mencionado por Cosette Castro em 2010 quando a autora fala sobre o uso da rede permitir ao receptor se tornar emissor:

Esta nova audiência, além de ouvir, ver e se apropriar de um obra por meio de sua vivência e interpretações, pode se manifestar, produzir e ser respondida, por um ou muitos outros emissores. Nessa relação, mantém a mensagem em construção permanente. Nas narrativas midiáticas digitais o público é o sujeito da ação. É a audiência que se apropria de elementos da linguagem das novas mídias para elaborar sua própria narrativa, construir junto uma mensagem, de acordo com seu repertório. (CASTRO, 2010, p.08)

O que Castro falou encaixa-se perfeitamente nos conceitos de *The Lizzie Bennet Diaries* e de *Papo de Carol*. Assim como a primeira, *Papo de Carol* apropriou-se de uma obra grandemente conhecida para produzir uma nova narrativa. O caso aqui se trata de uma das maiores obras da literatura brasileira, *Dom Casmurro*.

Por mais de um século, o romance de Machado de Assis têm sido alvo de estudos nas escolas, adaptações para televisão e cinema, releituras e, claro, de debates tórridos quanto ao seu conteúdo. Na obra original, Bento Santiago é o narrador personagem que conta sua história com Capitulina, fruto do seu amor desde a infância e que ao crescerem se torna o fruto do seu ciúme desmedido. O clímax do livro se dá no relacionamento de Capitu com Escobar, o melhor amigo do narrador. Bento acredita fielmente que a sua mulher está tendo um caso com seu amigo, o que fica mais evidente para ele com o nascimento do filho dos dois, que possui fortes traços de Escobar. O Objetivo de Machado de Assis nunca foi revelar se Bentinho de fato havia sido traído, mas sim revelar a grandiosidade do ciúme de Bento.

E é com o tal ciúmes que a webserie *Papo de Carol* quer trabalhar. Assim como *The Lizzie Bennet Diaries*, *Papo de Carol* decidiu optar pelo formato de Vlog para a construção da narrativa. Cada vez mais o Vlog (vídeo blog) têm se tornado uma profissão, e o Youtuber é um profissional que carrega uma legião de admiradores. O grupo achou interessante então jogar com esse formato e aproximar cada vez mais a ficção da realidade. Uma vez que as características introspectivas de Bento fariam dele um personagem ilegível para a produção de um canal no Youtube, tomamos a personagem de Capitu, aqui Carol Pitusck, para ser a impulsionadora da história.

Se analisarmos o ciúme na era digital, as redes sociais servem de grandes alimentadores do sentimento. A constante exposição de pensamentos em ferramentas como o Twitter e a exposição do dia-a-dia em plataformas como Instagram, são peças chave para a desconfiança e os atritos em relacionamentos. Assim a ideia de criar perfis dos personagens no Twitter, Instagram e Tumblr possibilitava a realização do desejo de se ter uma narrativa transmidiática.

Essa técnica não só enriquece o conteúdo da narrativa como aproxima a mesma do consumidor, que já está integrado em todas estas plataformas. Além disso, fomenta a discussão sobre a obra, já que os debates coletivos em rede estão cada vez mais frequentes.

Basta terminar a emissão de um episódio de uma série televisiva, para poucos minutos depois, os fóruns e páginas web entrem em estado de agitação. Os espectadores discutem o texto que acabaram de ver, analisam suas possíveis continuações e debatem sobre os personagens e a trama do episódio. Ou seja, em muitos casos a construção de mundos possíveis deixou de ser um processo individual para converter-se em um processo coletivo que se desenvolve nas redes sociais. (SCOLARI, 2011, p.131)

A Narrativa transmidiática, entretanto, deve atentar para o fato de que os vários textos desenvolvidos nos diferentes suportes devem ter seu caráter autônomo, devem buscar sempre ser um aprofundamento do material dado no suporte original, não provocando uma dependência. Assim o Papo de Carol foi feito de forma com que a não utilização do Twitter, Instagram ou Tumblr por algum público menos apegado, não comprometesse o entendimento da narrativa em si.

Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso a franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta a profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca fracasso da franquia. (JENKINS, 2009, p.135)

Vale destacar também que Papo de Carol é uma narrativa que não procura seguir as mesmas diretrizes de Dom Casmurro. A webserie funciona como um projeto piloto que procura aplicar a desconfiança e o ciúmes apresentados por Bento Santiago nos dias atuais. Existe a total liberdade para a construção de um novo universo e um novo desenrolar dos fatos. O que há porém é a tentativa de manter a essência dos três personagens principais.

## **6 CONSIDERAÇÕES**

Papo de Carol é então uma tentativa apaixonada de trazer um novo olhar contemporâneo sobre uma obra que permanece na mente dos mais velhos além de capturar a atenção dos mais novos. Consegue aproximar uma obra clássica das novas gerações, além de engajar o público em uma narrativa que não se limita apenas a uma plataforma.

A transmídia é algo que têm provado funcionar, seja no cinema, na televisão ou na internet. É uma grande aposta para o futuro. Papo de Carol não chega a ser uma grande produção a nível de *The Lizzie Bennet Diaries*, mas com certeza é um bom piloto para futuros projetos do tipo no Brasil.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph LTDA, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento: sonora, visual e verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

CASTRO, Cosette e FREITAS, Cristiana. **Narrativa Audiovisual para Multiplataforma - Um Estudo Preliminar**. Revista Blibocom. Ano 2. Edição 7. 2010.

SCOLARI, Carlos Alberto. **A Construção de Novos Mundos Possíveis se Tornou um Processo Coletivo**. MATRIZES, Entrevista a Maria Cristina Mungiolli. Dezembro de 2010.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. ALEPH. SP. 2009.