



## **Socially Awkward Darcy: Cultura Participativa e Transmídia na Adaptação de Orgulho e Preconceito<sup>1</sup>**

Clarice de Freitas SOUSA<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### **Resumo**

A proposta deste artigo é analisar o contexto da cultura participativa na websérie *The Lizzie Bennet Diaries*, adaptação transmídia de *Orgulho e Preconceito*, obra de Jane Austen, por meio da página do Facebook *Socially Awkward Darcy*. Na adaptação, a personagem principal inicia um vlog como trabalho de faculdade e passa a narrar os acontecimentos da sua vida e das pessoas a sua volta, seguindo a história de Austen, sendo acompanhada por vários spin-offs e contas nas mídias sociais, que mostram o desenvolvimento de outros personagens da websérie. O objetivo do artigo é observar a interação realizada por meio da página para a construção da narrativa são estudadas por causa da ampliação das relações sociais e formação de comunidades em ambientes de rede para o acompanhamento da adaptação e participação na mesma por meio da proposta de metodologia de Gambarato no estudo de projetos transmídia.

**Palavras-chave:** Transmídia; Cultura Participativa; *The Lizzie Bennet Diaries*; *Socially Awkward Darcy*.

### **1. Introdução**

“*Orgulho e Preconceito*” é um romance publicado em 1813 pela escritora britânica Jane Austen e conta a história de Elizabeth Bennet, a segunda de cinco filhas de um proprietário rural na cidade fictícia de Meryton, em Hertfordshire. Sua mãe, a senhora Bennet, tinha como objetivo de vida ver todas as filhas bem-casadas com homens ricos, sua definição de um bom casamento, independentemente dos sentimentos que elas pudessem ter por eles. A obra mostra como Elizabeth conhece Fitzwilliam Darcy, proprietário de Pemberley, em Derbyshire, e, à primeira vista, eles não têm uma boa impressão sobre o outro, levando-os a vários desentendimentos no decorrer da história, até que descobrem que estavam errados.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Rádio, TV e Internet do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014. Orientado pelos professores Dr. Rafael Duarte Oliveira Venâncio da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia – UFU e Dr<sup>a</sup>. Mirna Tonus da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia – UFU

<sup>2</sup> Graduada no curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: clarissesousa\_4@hotmail.com



Quase duzentos anos depois, a websérie<sup>3</sup> americana *The Lizzie Bennet Diaries*<sup>4</sup>, ou TLBD, surge como uma adaptação transmídia da obra de Jane Austen. Nela, a personagem principal inicia o vídeo diário como um trabalho de faculdade e passa a narrar os acontecimentos da sua vida e das pessoas a sua volta, seguindo a história de Austen. Várias histórias paralelas foram criadas a partir da série, e também contas dos personagens nas mídias sociais como Twitter, Facebook, Tumblr e Google+. Ao apresentar o vlog<sup>5</sup>, Lizzie demonstra consciência de que está sendo visualizada por outras pessoas e espera ter algum retorno delas. Além da narrativa principal, a websérie conta com vários spin-offs<sup>6</sup>, ou seja, histórias paralelas criadas a partir da série, que podem ou não contribuir para seu entendimento, contas dos personagens em mídias sociais, bem como a conta oficial da adaptação, sendo que as pessoas podem postar comentários e obter um retorno sobre a história.

Essa participação do público na websérie, produzida por Hank Green e Bernie Su, será analisada enquanto elemento construtor na transmediação da adaptação a partir da página de Facebook criada por fãs, *Socially Awkward Darcy* ou SAD. Primeiramente, será abordado o que é transmídia (JENKINS, 2009), enquanto uma forma de comunicação a partir de vários meios e mensagens diferentes que constroem uma nova história, na qual cada meio se torna a entrada para a narrativa, para então falar sobre cultura participativa, conceito intrínseco à transmídia e como ela faz parte da construção de *The Lizzie Bennet Diaries* por meio da página *Socially Awkward Darcy*. Também falaremos sobre a cibercultura, pois trata-se de um elemento que permite todo tipo de interações e trocas, possibilitando uma nova forma de se ligar ao outro, “fazendo a mediação das nossas relações sociais, de nossa autoidentidade e do nosso sentido mais amplo de vida social” (SANTAELLA, 2010, p. 105), por meio da apropriação e personalização da mensagem recebida, como acontece com as páginas feitas por fãs no Facebook e outras mídias sociais.

Como ainda não há uma metodologia de análise específica, por ser um objeto de estudo novo, utilizamos alguns tópicos das técnicas propostas por Renira Gambarato. A autora apresenta um modelo analítico com uma larga visibilidade dos projetos

---

<sup>3</sup> São séries produzidas para a web em um novo formato que permite a experimentação, disponibilizadas em portais como o Youtube, podendo migrar para outras mídias (PEREZ, 2012)

<sup>4</sup> A websérie pode ser acessada no canal do Youtube disponível em <http://www.youtube.com/user/LizzieBennet> (THE LIZZIE..., 2012-2013, s.p.)

<sup>5</sup> “uma série de gravações de vídeo feitas por alguém durante um período de tempo, no qual eles gravam suas experiências, pensamentos e sentimentos” (DICIONÁRIO, 2009, p. 1702, tradução nossa)

<sup>6</sup> “Um livro, filme ou programa de televisão, ou um objeto que é baseado em um livro, filme ou série de televisão que tem sido muito bem sucedido” (DICIONÁRIO, 2009, p. 1474, tradução nossa).



transmídia ao buscar por informações pertinentes e que possam facilitar o estudo devido ao alcance das questões e proposições. Assim, vários ângulos da narrativa de *The Lizzie Bennet Diaries* podem ser observados, já que se trata de experiências midiáticas inter-relacionadas e integradas que ocorrem em várias mídias, nas quais múltiplas histórias são contadas em múltiplas plataformas que, juntas, contam uma história universal atraindo o engajamento da audiência, que no caso deste artigo, a plataforma observada será a página *Socially Awkward Darcy*.

## 2. Referencial Teórico

A maneira como a história de *Orgulho e Preconceito* é transmitida entre as mídias convergentes influencia no que se apreende dela, como se utiliza isso no dia a dia e como as várias mídias e os spin-offs podem atrair as pessoas para interagirem com a narrativa, a partir da história transmídia, que, segundo Jenkins (2009, p. 138),

[...] desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. 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 à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor.

*The Lizzie Bennet Diaries* apresenta essas características que configuram uma narrativa transmídia sob essa ótica, pois sua história se desenrola por meio de várias plataformas, que permitem maior aprofundamento na história, bem como a interação do público com a narrativa, tornando a experiência mais rica.

Essa experiência é possível graças à cultura da convergência, que é “onde as velhas e novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 29). Agora, os papéis de consumidor e produtor não são mais separados, mas se cruzam várias vezes por causa das novas mídias e



plataformas, que permitem que cada um conte a sua história e venda a sua marca. O conteúdo, sua criação e distribuição passam por diferentes pessoas e meios, já que a “linha de produção” não transita mais só por uma pessoa. Jenkins (2009) define essa nova organização como cultura participativa, em que produtores e consumidores de mídia podem ser considerados como “participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (JENKINS, 2009, p. 30).

Esse autor também chama a atenção para o fato de que este paradigma da convergência é uma alternativa da revolução digital, parte da discussão nos textos de Lemos (2008) e Santaella (2010). Para o primeiro, a ideia não é substituir a obra original, mas acrescentar um novo ponto de vista, que envolve as diversas possibilidades já apresentadas sobre o livro, enfatizando as novas tecnologias como vetores de novas formas de agregação social, na qual a cibercultura é uma nova forma de cultura, e não apenas algo particular de uma ou algumas “tribos”. Já Santaella (2010) coloca que “quando uma nova tecnologia de comunicação é introduzida, lança uma guerra não declarada à cultura existente” (SANTAELLA, 2010, p. 78), mas admite que nenhuma era cultural desapareceu ainda com o surgimento de outra, apenas se reajustando no papel social que desempenha. Essas mudanças, provocadas pelo surgimento de novas tecnologias e reajuste das antigas, transformam a maneira como a comunicação é estabelecida entre as pessoas, caracterizando a cibercultura.

O novo conceito de convergência de Jenkins (2009) seria uma forma de resposta aos debates vistos em Santaella (2010) e Lemos (2008) sobre o desaparecimento ou não das mídias antigas e vai além. Não apenas as mídias antigas permanecerão, como sua utilidade se reinventará e se transformará, participando de um novo processo dentro das formas de comunicação, no qual a indústria midiática precisa alterar a forma de construir seus produtos como estratégia para manter o público interessado, alterando o modo como ele encara suas relações com as mídias.

### **3. Análises**

A cultura participativa pode ser identificada nesta adaptação de *Orgulho e Preconceito* à medida que a partir do que é possível ver das irmãs Bennet e Charlotte no vlog, ao retratar o cotidiano de Lizzie, acaba mostrando sua relação com as pessoas mais próximas a ela e os acontecimentos de suas vidas, chamando a interação do público. Cada episódio segue um formato de apresentação, em que Lizzie inicia os



vídeos apresentando algum fato recente de sua vida e uma espécie de subtítulo para aquele dia, seguido da vinheta do vlog e do desenrolar dos fatos. Alguns episódios contam com a presença de outros personagens para ajudar a contar a história que não é vista em vídeo, por meio de teatros e fantasias, o que constrói a expectativa dos fãs para que Willian Darcy apareça, já que Lizzie fala constantemente sobre ele.

Eventualmente, ele também se torna um personagem importante à medida que sua relação com Lizzie começa a aparecer mais e mais por meio tanto de suas interpretações teatrais, como quando ele passa a ser vista nos vídeos depois do episódio 59, que culminou na criação da página em sua homenagem no Facebook, que é o *corpus* da análise feita neste artigo. Dentro da história, foram criadas páginas na internet e, entre elas, a da empresa Pemberley Digital. Inicialmente projetada para ser o correspondente contemporâneo da propriedade de Darcy no livro, a fictícia empresa de entretenimento tornou-se real ao fim da adaptação como uma empresa específica de produções transmídia e adaptações. A empresa, que antes existia somente na história, agora é uma empresa real e se utiliza da evolução das tecnologias para contar histórias de uma maneira nova e integrada, em que os meios utilizados influenciam na narrativa.

A maneira como essa versão de Orgulho e Preconceito foi produzida incentivou o público a participar da história e a produzir material próprio e Socially Awkward Darcy faz parte do processo de transmediação. Socially Awkward Darcy entrou no Facebook em 12 de novembro de 2012, logo após a primeira aparição completa de Darcy na websérie, que foi em primeiro de novembro e contava com mais de nove mil curtidas até o dia 10 de abril de 2014. A descrição é de que esta é uma página de fãs no Facebook destinada a ajudar o público a realmente mergulhar na experiência transmídia da websérie *The Lizzie Bennet*. Eles inclusive disponibilizam uma lista com todas as mídias sociais e sites ligados ao processo, assim como divulgam notícias sobre os atores da websérie e produzem memes<sup>7</sup> sobre os momentos da história.

Cada plataforma de mídia tem suas características e sua importância na divulgação da história, sendo os vídeos no Youtube o que permite a identificação das pessoas com a história. A partir do momento em que o formato de vlog coloca Lizzie em primeiro plano, como uma pessoa real que está ali para dividir suas experiências com aqueles que visualizarem o canal, ele convida ao engajamento (RAUN, 2010),

---

<sup>7</sup> “Meme é um termo grego que significa imitação. Na internet, o significado de meme refere-se a um fenômeno em que uma pessoa, um vídeo, uma imagem, uma frase, uma ideia, uma música, uma hashtag, um blog, etc., alcança muita popularidade entre os usuários.” (MEME, [201-], s.p.)

função também aplicada às mídias sociais incorporadas à história, atraindo as pessoas para participarem, dando a elas uma nova forma de acompanhar uma narrativa, que é uma das questões levantadas por Gambarato (2012).

Recuero (2010), que define a mídia social como algo que “compreende um fenômeno complexo, que abarca o conjunto de novas tecnologias de comunicação mais participativas, mais rápidas e mais populares” (RECUERO, 2010, p. 14) e que faz a informação circular e ser discutida, remonta à característica da cultura participativa de Jenkins (2009) de justamente convidar o público ao debate. Essa participação no processo é porque, quando os consumidores passam a perseguir os pedaços da história nas diferentes mídias, também se permite que a história tenha diferentes construções, criando uma ligação maior do público com a obra. Um exemplo é o caso em que Socially Awkward Darcy comenta na página do Facebook da Pemberley Digital como se fosse o próprio personagem da websérie e é respondido da mesma maneira no tópico.

FIGURA 1 – Interação entre a página criada por fãs e a oficial da empresa da websérie.





Fonte: Socially... (2012, s.p.)

Ao utilizar as mídias sociais para contar a história de Orgulho e Preconceito, os produtores oferecem a possibilidade de o usuário ou público participar, oferecendo um canal de relacionamento direto com os personagens, pelo qual as pessoas pudessem falar sobre os acontecimentos, como o envolvimento de Lydia Bennet com George Wickham, o cotidiano das irmãs Bennet e suas relações com a própria internet enquanto mediador das situações. Outro exemplo é quando Bernie Su curtiu a Socially Awkward Darcy, gerando mais oportunidades de resposta ao conteúdo da adaptação e também chamando atenção para a página graças à ferramenta de compartilhamento do Facebook e de outras mídias sociais, fazendo mais pessoas entrarem em contato com The Lizzie Bennet Diaries.

Mesmo um ano depois de a websérie ter “terminado”, assim como o livro de Austen, a transmídia de The Lizzie Bennet Diaries ainda não acabou graças a essa movimentação do público e Socially Awkward Darcy continua produzindo e divulgando material para os fãs. Na narrativa transmídia, os consumidores devem perseguir os pedaços da história nas diferentes mídias e, ao procurar por mais informações com outros fãs, colaborar para que todos possam ter acesso àquele material e, assim, ter uma experiência mais rica na imersão do conteúdo.

#### **4. Considerações Finais**

O universo de Orgulho e Preconceito mistura-se, então, ao mundo real, a partir da maneira como a história de Orgulho e Preconceito é transmitida entre as mídias convergentes, influenciando no que se apreende dela, como se utiliza isso no dia a dia e como as várias mídias e os spin-offs podem atrair as pessoas para interagirem com a narrativa, a partir da história transmídia. Assim, a cultura participativa, intrínseca à narrativa transmídia, está presente na página Socially Awkward Darcy, já que o público pode interagir mais e dar uma resposta mais imediata sobre aquilo que ele deseja que seja feito, assim como “matar a saudade” da websérie, já que mídia social que Recuero (2010) define como “um fenômeno complexo, que abarca o conjunto de novas tecnologias de comunicação mais participativas, mais rápidas e mais populares” (RECUERO, p. 14), permite a informação circular e ser discutida, característica que



remonta à cultura participativa de Jenkins (2009) justamente por convidar o público ao debate.

Este trabalho não pretende afirmar que todas as páginas de fãs possam ter os mesmos desdobramentos, mas apontar alguns dos fatores que fizeram parte do desenvolvimento da mesma com a história. Neste contexto, o *Socially Awkward Darcy* é um exemplo de produto da cultura participativa de Jenkins (2009), graças às mudanças e diversidades de conteúdos presentes na plataforma, cumprindo uma dupla função de distribuição de cultura popular e de criatividade do público. Isso quer dizer que mesmo que o canal utilizado para a veiculação da adaptação seja o YouTube, a página no Facebook pode ser entendido tanto como meio de distribuição popularizante dos produtos da mídia principal, anunciando novos vídeos postados ou outras partes da transmídia, quanto como uma plataforma para conteúdos criados por usuários. A página destaca-se por distribuir o conteúdo ao mesmo tempo em que convida o público aos compartilhamentos, comentários e produção de material, como memes, trilhas sonoras e afins.

Assistir aos spin-offs e acompanhar as mídias sociais não é necessário para entender a história. No entanto, nos vários momentos em que os personagens convidam as pessoas a imergir na narrativa e ver como as coisas se desenrolaram com os personagens, ter a opção de consultar outros fãs na hora de escolher seu caminho na história entra no conceito de narrativa transmídia de Jenkins (2009), pois as pessoas são incentivadas a perseguir os pedaços desta em busca de uma imersão maior no conteúdo da história ao abordar fatos que antes ficaram obscuros na obra original, assim como a interpretação de outras pessoas.

O uso das mídias sociais permitiu essa participação do público com a narrativa. Graças às mudanças e diversidades de conteúdos presentes nas plataformas, as pessoas se sentiam compelidas a interagir com Lizzie e os outros personagens, pois a websérie inferia a sensação de que eram pessoas reais e não somente parte de uma adaptação por ser no formato de vlog. Mesmo um ano depois de a websérie ter “terminado”, assim como o livro de Austen, a transmídia de *The Lizzie Bennet Diaries* ainda não acabou graças a essa movimentação do público. Isso resultou no enriquecimento da experiência transmídia da série, com os papéis de consumidor e produtor se cruzando nas novas mídias e plataformas, enquanto produto da cultura participativa.



## Referências bibliográficas

DICIONÁRIO Oxford Advanced Learner's Dictionary. 7ª Ed., Oxford: Oxford University Press, 2005.

GAMBARATO, R. **How to analyze transmedia narratives?** St. Petersburg, Rússia. Conferência “New Media: Changing Media Landscapes”. 27 a 28/09/2012. Disponível em <<http://prezi.com/fovz0jrlfsn0/how-to-analyze-transmedia-narratives/>> Acesso em 18 jun. 2013

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LE MOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4ª Ed., Porto Alegre: Sulina, 2008.

MEME. **Significado.com.br**. [201-] Disponível em <<http://www.significados.com.br/meme/>> Acesso em 19 fev. 2014

PEREZ, R. *Webséries: novo nicho do mercado audiovisual*. In: **Cultura e mercado**. 14 set. 2012. Disponível em <<http://www.culturaemercado.com.br/mercado/webseries-novo-nicho-do-mercado-audiovisual/>>. Acesso em 05 ago. 2013

RECUERO, R. **A Nova Revolução: as Redes são as Mensagens**. In: BRAMBILLA, Ana. **Para entender as mídias sociais**. 2011. p. 14-16. Disponível em <<http://issuu.com/anabrambilla/docs/paraentenderasmidiassociais>>. Acesso em 19 nov. 2013

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 4ª Ed., São Paulo: Paulus, 2010.

SOCIALLY Awkward Darcy. Step aside peasants... **Facebook**. 27 dez. 2012. Disponível em <<https://www.facebook.com/PemberleyDigital/posts/323532124429540>> Acesso em 16 fev. 2014

THE LIZZIE Bennet Diaries. Produção: Hank Green e Bernie Su. Los Angeles: Youtube. 09 abr. 2012 – 28 mar. 2013. Websérie. Disponível em <<http://www.youtube.com/user/LizzieBennet>>. Acesso em 10 out. 2012.