

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

GIOVANA MONTES CELINSKI

**O FORMATO WEBSÉRIE E A CIRCULARIDADE DAS NARRATIVAS
LITERÁRIAS: JANE AUSTEN NO UNIVERSO DIGITAL 2.0**

CURITIBA

2020

GIOVANA MONTES CELINSKI

**O FORMATO WEBSÉRIE E A CIRCULARIDADE DAS NARRATIVAS
LITERÁRIAS: JANE AUSTEN NO UNIVERSO DIGITAL 2.0**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná, na linha de pesquisa Processos Mediáticos e Práticas Comunicacionais, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Comunicação e Linguagens.

Orientadora: Prof.^a Dra. Kati Eliana Caetano

CURITIBA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

C392 Celinski, Giovana Montes.

O formato websérie e a circularidade das narrativas
literárias: Jane Austen no universo digital 2.0 / Giovana Montes
Celinski; orientadora Prof^{ra}. Dr^a. Kati Eliana Caetano.
163f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba,
2020.

1. Websérie. 2. Jane Austen. 3. Cultura da convergência.
4. The Lizzie Bennet diaries. 5. Welcome to sanditon.
I. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em
Comunicação e Linguagens/ Doutorado em Comunicação
Linguagens. II. Título.

CDD – 302.234

TERMO DE APROVAÇÃO

GIOVANA MONTES CELINSKI

O FORMATO WEBSÉRIE E A CIRCULARIDADE DAS NARRATIVAS LITERÁRIAS: JANE AUSTEN NO UNIVERSO DIGITAL 2.0

Esta tese foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Doutor no Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 30 de março de 2020.

Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens
Universidade Tuiuti do Paraná

Orientadora: Prof. Doutora Kati Eliana Caetano
UTP - PPGCom

Prof. Doutor Geraldo Pieroni
UTP - PPGCom

Prof. Doutora Mônica Fort
UTP - PPGCom

Prof. Doutora Maria Cristina Mendes
UEPG - DEARTES

Prof. Doutora Anuschka Reichmann Lemos
UTFPR - DALIC

A Victor e Tatiana:
pais, mestres, anjos

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida, pela saúde, pela resiliência.

Aos meus pais, Victor e Tatiana, grandes mestres e anjos, pelo apoio, pelo auxílio financeiro, pelos incentivos e chacoalhões (quando necessário). Essa tese não existiria sem vocês. Obrigada, obrigada, obrigada!

À professora Kati Caetano, pela orientação nessa jornada científica, por toda a paciência e conhecimentos transmitidos. Você me inspira com sua elegância, com sua sabedoria, com o seu jeito de ensinar. Nunca vou esquecer de que precisamos “esvaziar nossas xícaras” e estar abertos para os ensinamentos e aprendizado que a vida nos proporciona. Obrigada, grande mestre!

Ao Leandro, *amore mio*, por todo o carinho, amor e companheirismo, por todas as viagens e aventuras cotidianas, por me aguentar (sem reclamar) falar por horas sobre Jane Austen e todos os detalhes de suas obras.

À Ca, irmã, amiga e parceira de crimes, por abraçar esse projeto apaixonante que é o clube de leitura ‘Na trilha da Jane’ e por me ensinar que a tese não termina no texto. É preciso ser vivida no cotidiano (especialmente se esse cotidiano envolve um tour pelos lugares em que a Jane viveu).

Ao Diogo, pelos chás verdes especiais do Japão, que me ajudaram no foco e concentração para escrever esse trabalho.

Aos professores do curso, que me acompanharam nessa longa jornada de pesquisa. Obrigada, queridos mestres, por todo o conhecimento transmitido e aprendizado. Vocês me inspiram a seguir sempre estudando, a olhar o mundo sempre com curiosidade e espírito científico.

Aos colegas do PPGCom, participantes da nossa Irmandade do Dropbox, pela amizade e companheirismo, pelos cafés, pelas risadas, pelas conversas que trouxeram leveza e alegria para os momentos difíceis.

À Camila, Talita e Tamira, queridas amigas, por me acompanharem naquele sábado à noite de fevereiro de 2006, quando fomos juntas ao cinema assistir à adaptação de *Orgulho e Preconceito*, sendo a primeira vez que tive contato com as histórias da escritora inglesa.

À escritora Jane Austen, pelos romances com os quais presenteou o mundo há mais de 200 anos, inspirando gerações e lançando luz sobre os comportamentos, os anseios e as angústias da humanidade.

À Universidade Tuiuti do Paraná, pelo auxílio financeiro.

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo.

Walter Benjamin

Não importa que o quadro seja pequeno, pois nele cabe um mundo inteiro.

William Deresiewicz

RESUMO

Esta pesquisa investiga recriações contemporâneas de obras literárias, tendo como objeto de estudo o formato websérie literária. Essas produções apresentam a história simultaneamente em diversos espaços na Internet, que veiculam conteúdos complementares da narrativa. A pesquisa analisa as características desse formato audiovisual, além de investigar quais os recursos acionados para potencializar as experiências estéticas dos usuários. Partindo da hipótese de que tais adaptações não requerem meros ajustamentos, lançamos a tese de que as webséries literárias consistem em novas criações, ou em ressemantizações que exprimem a presença de discursos e meios tradicionais associados em diferentes níveis de imbricação para o surgimento de uma nova produção, na qual se revelam tanto aspectos da sociedade e da cultura contemporâneas, quanto o estilo criativo do enunciador. Nesse sentido, os recursos tecnológicos se configuram como formas culturais (MANOVICH, 2001). A fim de investigar a temática proposta, o referencial teórico parte da perspectiva dos jogos finitos e infinitos (CARSE, 1986). A revisão da literatura discute, complementarmente, noções como: as características da cultura digital (MANOVICH, 2001); a noção de adaptação (HUTCHEON, 2013); a cultura da convergência, as narrativas transmídia e participativas (JENKINS, 2009). Duas webséries foram selecionadas como objetos de estudo, produzidas pelo site norte-americano *Pemberley Digital: The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon*. A seleção se deu porque *The Lizzie Bennet Diaries* é considerada a primeira e a mais representativa do formato. Já *Welcome to Sanditon* se diferencia em alguns aspectos do formato tradicional da websérie. Ao criar um aplicativo para que os internautas gravassem seus próprios vídeos, possibilitou que os sujeitos se transformassem em personagens da trama. A partir dessa breve contextualização, tem-se como problematização de pesquisa: Quais as características do formato audiovisual websérie no contexto do ambiente participativo da web 2.0, de maior engajamento do internauta na narrativa e nos rumos da história? As releituras de obras literárias potencializam, alteram e/ou agregam elementos à trama original? Quais os recursos utilizados para potencializar a experiência do usuário? Em que instâncias do processo discursivo e comunicacional e em que aspectos a web, a partir da sua potencialidade 2.0, apresenta diferenças e inovações no processo re-criativo da "adaptação literária"? A análise foi desenvolvida a partir da perspectiva teórico-metodológica da semiótica discursiva (BARROS, 2000), da teoria da adaptação de Hutcheon (2013), da concepção de rizoma de Deleuze e Guattari (1995), dos modos de citação de Bakhtin (2004) e da semiótica das interações (LANDOWSKI, 2014). A perspectiva teórico-metodológica utilizada para a análise dos empíricos foi a semiótica discursiva (BARROS, 2000) e seus desdobramentos na semiótica da experiência e estudos estéticos. Para tanto, a pesquisa examina os constituintes plásticos, as figurações do conteúdo e as práticas interativas acionadas. No conjunto, investiga, sobretudo, as instâncias narrativa e discursiva, buscando identificar distinções e inovações no novo formato. Os resultados da análise indicam que não houve grandes alterações nas estruturas narrativas das webséries em comparação com os respectivos romances. Entretanto, no plano das estruturas discursivas, os regimes de interação potencializaram a participação do internauta, resultando em uma mudança no foco enunciativo. Trata-se de um momento de sincretização em que o espectador assume um papel actorial e pode afetar e auxiliar a construir o fio condutor da narrativa. Os aspectos discursivos

analisados também revelam características da cultura digital, assim como o caráter “imperfectivo” e rizomático das webséries que, a partir da circularidade e continuidade dos conteúdos, permanecem em um constante explorar de novas histórias de um mesmo universo.

Palavras-Chave: Websérie. Jane Austen. Cultura da convergência. *The Lizzie Bennet diaries*. *Welcome to Sanditon*.

ABSTRACT

This research investigates contemporary recreations of literary works and has as object of study the web series literary format. These productions present the story simultaneously in various spaces on the Internet. In each of these spaces it is published complementary content of the narrative. The research analyzes the characteristics of this audiovisual format, besides it investigates the resources triggered to enhance the aesthetic experiences of the users. Assuming that such adaptations do not require mere adjustments, we bring the thesis that literary web series consist of new creations, or resemantizations that express the presence of discourses and associate traditional media at different levels of imbrication for the emergence of a new production, in which also aspects of contemporary society and culture are revealed, as well as the creative style of the enunciator. In this sense, technological resources are configured as cultural forms (MANOVICH, 2001). In order to investigate the proposed theme, the theoretical framework starts from the perspective of finite and infinite games (CARSE, 1986). The literature review further discusses notions such as: the characteristics of digital culture (MANOVICH, 2001); the notion of adaptation (HUTCHEON, 2013); the culture of convergence, transmedia and participatory narratives (JENKINS, 2009). Two web series were selected as study objects, produced by the American website *Pemberley Digital: The Lizzie Bennet Diaries* and *Welcome to Sanditon*. The selection was done based on the fact that *The Lizzie Bennet Diaries* is considered to be the first and most representative of the web series format. *Welcome to Sanditon*, on the other hand, differs from the traditional format. By creating an application for users to record their own videos, it made it possible for subjects to become characters in the series. From this brief contextualization, the following research is problematized: What are the characteristics of the audiovisual web series format in the context of the participatory environment of web 2.0, with greater involvement of the Internet user in the narrative and the course of the story? Do the adaptation of literary works potentiate, alter and/or add elements to the original plot? What features are used to enhance the user experience? In what instances of the discursive and communicational process and in what aspects does the web, from its 2.0 potentiality, present differences and innovations in the re-creative process of the "literary adaptation"? The analysis was developed from the theoretical-methodological perspective of discursive semiotics (BARROS, 2000), Hutcheon's adaptation theory (2013), Deleuze and Guattari's conception of rhizome (1995), Bakhtin's quote modes (2004) and the semiotics of interactions (LANDOWSKI, 2014). The theoretical-methodological perspective used for the analysis of empiricals was discursive semiotics (BARROS, 2000) and its consequences in the semiotics of experience and aesthetic studies. For that, the research examines the plastic constituents, the figurations of the content and the activated interactive practices. As a whole, it investigates, above all, the narrative and discursive instances, seeking to identify distinctions and innovations in the new format. The analysis results indicate that there were no major changes in the web series plot, compared to the novels, in their narrative structures. However, at the level of discursive structures, the interaction regimes enhanced the participation of the Internet user, resulting in a change in the modes of enunciation. It is a moment of syncretization in which the viewer assumes a performing role and can affect the development of the narrative. The discursive aspects analyzed also reveal characteristics of digital culture, as well as the "imperfect" and rhizomatic character of

the web series, which, through the circularity and continuity of the contents, remain in a constant exploration of new stories from the same universe.

Keywords: Web series. Jane Austen. Convergence culture. *The Lizzie Bennet diaries*. *Welcome to Sanditon*.

RESUMEN

Este trabajo investiga adaptaciones contemporáneas de obras literarias, teniendo como objeto de estudio el formato webserie literaria. Estas producciones presentan la historia simultáneamente en varios espacios en Internet, transmitiendo contenido complementario de la narración. La investigación analiza las características de este formato audiovisual, además investiga los recursos activados para mejorar las experiencias estéticas de los usuarios. Asumiendo que tales adaptaciones no requieren simples ajustes, presentamos la tesis de que las webseries literarias consisten en nuevas creaciones o resignificaciones que expresan la presencia de discursos y medios tradicionales asociados en diferentes niveles de imbricación para el surgimiento de una nueva producción, en la que se revelan ambos aspectos de la sociedad y la cultura contemporánea, así como el estilo creativo del enunciador. En este sentido, los recursos tecnológicos se configuran como formas culturales (MANOVICH, 2001). Para investigar el tema propuesto, el marco teórico comienza desde la perspectiva de los juegos finitos y infinitos (CARSE, 1986). La revisión de la literatura discute, complementariamente, nociones tales como: las características de la cultura digital (MANOVICH, 2001); la noción de adaptación (HUTCHEON, 2013); cultura de convergencia, narrativas transmedia y participativas (JENKINS, 2009). Se seleccionaron dos webseries como objetos de estudio, producidas por el sitio americano *Pemberley Digital: The Lizzie Bennet Diaries* y *Welcome to Sanditon*. La selección se produjo porque *The Lizzie Bennet Diaries* es considerada la primera y más representativa del formato webserie. *Welcome to Sanditon* difiere del formato tradicional. Al crear una aplicación para que los usuarios graben sus propios videos, hizo posible que los espectadores se convirtieran en personajes de la serie. A partir de esta breve contextualización, se problematiza la siguiente investigación: ¿Cuáles son las características del formato de webserie audiovisual en el contexto del entorno participativo de la web 2.0, con una mayor participación del usuario de Internet en la narrativa y el curso de la historia? ¿La relectura de obras literarias potencia, altera y/o agrega elementos a la trama original? ¿Qué características se utilizan para mejorar la experiencia del usuario? ¿En qué casos del proceso discursivo y comunicacional y en qué aspectos la web, desde su potencialidad 2.0, presenta diferencias e innovaciones en el proceso de re-creación de adaptación literaria? El análisis se desarrolló desde la perspectiva teórico-metodológica de la semiótica discursiva (BARROS, 2000), la teoría de adaptación de Hutcheon (2013), la concepción del rizoma de Deleuze y Guattari (1995), los modos de cita de Bakhtin (2004) y la semiótica de las interacciones (LANDOWSKI, 2014). La perspectiva teórico-metodológica utilizada para el análisis empírico fue la semiótica discursiva (BARROS, 2000) y sus consecuencias en la semiótica de la experiencia y los estudios estéticos. Con este fin, la investigación examina los componentes plásticos, las figuraciones del contenido y las prácticas interactivas activadas. En su conjunto, investiga, sobre todo, las instancias narrativas y discursivas, buscando identificar distinciones e innovaciones en el nuevo formato. Los resultados del análisis indican que no hubo cambios importantes en la trama de la webserie, en comparación con las novelas, en sus estructuras narrativas. Sin embargo, en el nivel de las estructuras discursivas, los regímenes de interacción mejoraron la participación del usuario de Internet, lo que resultó en un cambio en el enfoque enunciativo. Es un momento de sincretización en el que el espectador asume un papel de actor y puede afectar el hilo de la narrativa. Los aspectos discursivos analizados también revelan

características de la cultura digital, así como el carácter "imperfecto" y rizomático de las webseries, que, a través de la circularidad y la continuidad de los contenidos, permanecen en una exploración constante de nuevas historias del mismo universo.

Palabras clave: Webseries. Jane Austen. Cultura de convergencia. *The Lizzie Bennet diaries*. *Welcome to Sanditon*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 -	RETRATO DE JANE AUSTEN PRODUZIDO POR SUA IRMÃ CASSANDRA.....	37
FIGURA 2 -	O BEIJO DE ELINOR E EDWARD.....	59
FIGURA 3 -	O JOGO TRANSMÍDIA NAS WEBSÉRIES ANALISADAS.....	67
FIGURA 4 -	ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS DE <i>ORGULHO E PRECONCEITO</i>	71
FIGURA 5 -	A EMPOLGAÇÃO DA SRA. BENNET.....	73
FIGURA 6 -	O COMPORTAMENTO DE DARCY.....	73
FIGURA 7 -	A ORALIDADE NOS QUADRINHOS.....	74
FIGURA 8 -	COAUTORIA NA PRODUÇÃO DAS RECRIAÇÕES.....	81
FIGURA 9 -	PRODUÇÃO DE POEMAS A PARTIR DE AÇÕES DE REMIXAGEM.....	83
FIGURA 10 -	DA ESQUERDA PARA A DIREITA, A FAMÍLIA BENEDITO: ELISABETA, JANE, A MATRIARCA OFÉLIA, CECÍLIA, LÍDIA E MARIANA.....	91
FIGURA 11 -	MARIANA CRIA E INTERPRETA UMA NOVA PERSONAGEM.....	93
FIGURA 12 -	O JOGO TRANSMÍDIA EM <i>MATRIX</i>	101
FIGURA 13 -	SEGUIDOR SE APRESENTA COMO MORADOR DE SANDITON.....	108
FIGURA 14 -	SEGUIDORES CRIAM CONTAS NO <i>TWITTER</i>	109
FIGURA 15 -	LIZZIE BENNET SE APRESENTA PARA SEUS SEGUIDORES.....	114
FIGURA 16 -	LIZZIE E CHARLOTTE REPRESENTAM OS PAIS DE LIZZIE.....	118
FIGURA 17 -	LIZZIE E CHARLOTTE REPRESENTAM OUTRAS PERSONAGENS.....	126
FIGURA 18 -	LIZZIE É JANE, JANE É LIZZIE.....	127
FIGURA 19 -	LIZZIE E LYDIA REPRESENTAM BING E	

	DARCY.....	128
FIGURA 20 -	LIZZIE RECEBE MÁS NOTÍCIAS.....	130
FIGURA 21 -	MORADOR/INTERNAUTA EM DEFESA DA SORVETERIA.....	136
FIGURA 22 -	MORADORA EXIBE SEU TRABALHO DA NOITE DE TRICÔ.....	137
FIGURA 23 -	O PREFEITO APRENDE A UTILIZAR A CÂMERA DE VÍDEO..	144
FIGURA 24 -	OS IRMÃOS GRIFFITHS DISCUTEM SOBRE CLIENTELA.....	145
FIGURA 25 -	NOIVADO EM SANDITON.....	146
FIGURA 26 -	SIDNEY PARKER CONHECE GIGI DARCY.....	148

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - ADAPTAÇÕES DOS ROMANCES DE JANE AUSTEN.....	70
QUADRO 2 - RECRIAÇÕES INSPIRADAS NOS ROMANCES DE AUSTEN...	85
QUADRO 3 - PERSONAGENS DA WEBSÉRIE <i>THE LIZZIE BENNET</i> <i>DIARIES</i>	123
QUADRO 4 - PERSONAGENS DO ROMANCE E DA WEBSÉRIE <i>WELCOME TO SANDITON</i>	139
QUADRO 5 - PERSONAGENS DA WEBSÉRIE <i>WELCOME TO SANDITON</i> ...	141

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	18
2	O CLÁSSICO LITERÁRIO: HISTÓRIAS QUE ACOMPANHAM GERAÇÕES.....	32
2.1	O CLÁSSICO LITERÁRIO: QUE HISTÓRIAS SÃO ESSAS?.....	32
2.2	MISS AUSTEN: UMA ROMANCISTA (E RETRATISTA) DA VIDA REAL.	38
2.2.1	As obras da escritora e suas inovações no campo da literatura.....	41
3	O CLÁSSICO DESLOCADO: NARRATIVAS CLÁSSICAS MIGRAM PARA NOVOS FORMATOS.....	52
3.1	ADAPTAÇÃO LITERÁRIA: UMA DISCUSSÃO TEÓRICA.....	62
3.2	AS ADAPTAÇÕES DAS OBRAS ORIGINAIS DE JANE AUSTEN AO LONGO DO TEMPO.....	70
4	O CLÁSSICO REPAGINADO NA CONTEMPORANEIDADE.....	76
4.1	VELHAS HISTÓRIAS CONTEMPORÂNEAS.....	78
4.2	RECRIAÇÕES E RELEITURAS DAS OBRAS ORIGINAIS DE JANE AUSTEN AO LONGO DO TEMPO.....	85
4.3	<i>ORGULHO E PRECONCEITO</i> EM TERRAS BRASILEIRAS.....	90
5	O CLÁSSICO TRANSMIDIÁTICO: WEBSÉRIES DO SITE <i>PEMBERLEY DIGITAL</i>.....	97
5.1	<i>THE LIZZIE BENNET DIARIES</i> E <i>WELCOME TO SANDITON</i> : JANE AUSTEN NA WEB 2.0.....	104
5.1.1	<i>The Lizzie Bennet Diaries: Orgulho e Preconceito</i> em tempos digitais.....	113
5.1.1.1	Nível das estruturas narrativas e discursivas.....	123
5.1.2	Interatividade e cocriação comunitária: uma análise de <i>Welcome to Sanditon</i>	134
5.1.2.1	Nível das estruturas narrativas e discursivas.....	139
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	152
	REFERÊNCIAS.....	157

1 INTRODUÇÃO

“É uma verdade universalmente conhecida que um homem solteiro, possuidor de uma boa fortuna, deve estar necessitado de uma esposa” (AUSTEN, 2010, p. 9). Essa frase inicia o romance *Orgulho e Preconceito* (*Pride and Prejudice*), clássico da literatura de autoria da escritora inglesa Jane Austen (1775-1817). Desde 1813, ano em que a obra foi originalmente publicada, a história potencializou o desenvolvimento de adaptações e releituras para diversos formatos e plataformas midiáticas.

A websérie *The Lizzie Bennet Diaries*, releitura de *Orgulho e Preconceito* lançada em 2012, também começa com a mesma sentença. Entretanto, diferentemente da obra original, nessa trama a protagonista lê de forma irônica a mesma frase impressa em uma camiseta que lhe foi dada por sua mãe. O olhar que Lizzie lança para a câmera é questionador: “Alguém acredita nessa bobagem”?

Eu lembro exatamente de quando conheci a história de *Orgulho e Preconceito*. Foi em fevereiro de 2006. No meu primeiro contato com a obra de Jane Austen, fui ao cinema assistir à adaptação do romance, dirigida por Joe Wright e estrelada por Keira Knightley. Nunca tinha ouvido falar da escritora. Encantaram-me os cenários campestres da Inglaterra, a dramática trilha sonora instrumental e a própria trama, que tratava do empoderamento de mulheres e das pressões sociais que sofriam nos séculos XVIII e XIX. Eu ainda não sabia, mas naquele dia nascia uma tese.

Ao longo dos anos, aprofundei-me cada vez mais no universo austeniano. Li e reli muitas vezes o romance original que deu origem ao filme, li as outras obras da escritora, assisti a adaptações dos romances no cinema e na televisão. Em 2012, tive contato pela primeira vez com *The Lizzie Bennet Diaries*. Fiquei fascinada. Era Jane Austen como eu nunca tinha visto, atualizada para a contemporaneidade nas falas das personagens e no vestuário. Mas também, ao mesmo tempo, era a mesma Jane Austen de sempre: irônica, detalhista, focada em esmiuçar os detalhes do cotidiano, os dilemas femininos e as interações sociais. Que estranho poder essas tramas contêm para atravessar gerações, permanecendo ao mesmo tempo sempre atuais?

Têm-se, a cada ano, novas produções que retratam o cotidiano contemporâneo e nossos dilemas, mas que ao mesmo tempo não são tão novos, pois reverberam a partir de narrativas que se repetem ao longo dos séculos. Tratam de dificuldades que uma personagem do século XIX já enfrentou e que, muito provavelmente, um sujeito do século XXV também vai enfrentar. A Lizzie de *The Lizzie Bennet Diaries* também é como a Elizabeth do romance de Austen, uma mulher que busca realizar seus sonhos e enfrentar as pressões sociais e seus próprios preconceitos. As produções em tempo de web 2.0, como é o caso das webséries, se colocam como produtos que oferecem histórias inovadoras. Mas até que ponto pode se falar em inovação e criatividade, ao tratar-se de uma mesma narrativa que repercute geração após geração?

De acordo com Lubart (2007), a noção de criatividade é complexa, mas pode-se apontar como a capacidade de se desenvolver uma nova ideia ou produção, como histórias, canções, objetos. Nota-se, aqui, que a novidade se mostra como um elemento fundamental da criatividade que, para o autor, trata-se de explorar e criar o que ainda não foi desenvolvido por outros sujeitos. Além disso, a criatividade precisa adaptar necessidades e solucionar dificuldades das pessoas que vão usufruir dessa criação. Se a narrativa está em crise, o que se mostra como inovador em produções que exploram a mesma trama?

Ao considerar esse contexto de migração das histórias clássicas para outros formatos, esta pesquisa investiga releituras/recriações contemporâneas de obras literárias nas redes digitais, tendo como objeto de estudo o formato websérie. Essas produções mostram como principal característica seu aspecto rizomático e não linear, pois apresentam a história simultaneamente em diversos espaços na Internet, que veiculam diferentes conteúdos da narrativa. De acordo com Deleuze e Guattari (1995, p. 14), o rizoma apresenta características como a circularidade, a heterogeneidade e a conexão: “[...] qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo”.

Diferentemente de uma raiz ou de uma árvore, que estabelecem uma ordem específica, no rizoma os diversos espaços estão conectados, mas ao mesmo tempo funcionam independentemente. Nesse sentido, pode-se acessar as webséries a partir de qualquer dispositivo e/ou plataforma. Nessa estrutura circular, não existe uma ordem correta a ser seguida e cada espaço possui sua própria coerência interna. Ao considerar esse aspecto constituinte das webséries, a pesquisa investiga

características do cenário da comunicação em contexto de multiplataformas, além de analisar quais os recursos acionados para potencializar as experiências estéticas dos usuários.

Duas webséries foram selecionadas como objetos de estudo, pois se trata de produções que releem romances de Jane Austen, desenvolvidas pelo site norte-americano *Pemberley Digital*¹. Uma delas, *The Lizzie Bennet Diaries*, é considerada a primeira e a mais representativa do formato websérie. Inspirada na obra *Orgulho e Preconceito*, foi veiculada pela primeira vez no *YouTube* de abril de 2012 a março de 2013, contando com 100 episódios (em formato de *vlogs*²) no canal da personagem principal (*Lizzie Bennet*), além de tuítes das próprias personagens em seus respectivos perfis, posts no *Tumblr*, vídeos em canais específicos de outras personagens da história e dois livros: *O diário secreto de Lizzie Bennet* e *As épicas aventuras de Lydia Bennet*.

The Lizzie Bennet Diaries apresenta o romance de Austen utilizando diversas plataformas na Internet: o *YouTube*, o *Twitter* e o *Tumblr*, além de sites desenvolvidos especialmente para o desenrolar da trama. Nesses espaços, as personagens contam a sua própria história, interagem entre si e também respondem perguntas dos internautas. A partir de uma perspectiva de convergência tecnológica, são utilizados diversos meios e plataformas que, por sua vez, veiculam diferentes conteúdos da mesma história. Segundo Jenkins (2009), a convergência consiste em um fenômeno cultural que reflete as identidades e experiências socialmente compartilhadas. Para o autor, *Matrix* é o grande exemplo desse processo de convergência tecnológica, pois mostra que o desenvolvimento de uma narrativa, devido a sua amplitude, não consegue se restringir a um único dispositivo ou meio de comunicação.

Nota-se também no contexto das webséries a perspectiva da convergência tecnológica e uma reconfiguração do cenário comunicacional. Cada postagem e cada vídeo atuam como complementares, como múltiplas linhas narrativas e enunciativas que constituem a trama. Nesse cenário, ao considerar a perspectiva da

¹ O site está disponível no link: <http://www.pemberleydigital.com/>.

² *Vlog* (abreviação de *videolog*) consiste em uma produção audiovisual “amadora” direcionada para a publicação em canais pessoais do *YouTube*. São produções de baixo custo, que se estruturam no conceito de monólogo realizado diretamente para a câmera. Os *vlogs* são vídeos curtos e podem tratar de diversos assuntos, desde política até acontecimentos da vida cotidiana (BURGUESS; GREEN, 2009). Uma discussão em profundidade sobre esse tipo de produção é apresentada no capítulo 5 deste trabalho.

semiótica discursiva (BARROS, 2000), observa-se um sincretismo de pontos de vista, em que a diferença entre enunciador e enunciatário, utilizada nos romances de Austen, é neutralizada.

Nos livros, o narrador se manifesta em 3ª pessoa, onisciente. Trata-se do narrador observador, que estabelece uma relação com o enunciatário de maior distanciamento. Nessa perspectiva, tem-se a impressão de que as histórias “falam por si”. Já na websérie, o processo sincrético acontece, pois existe uma mescla desse tipo de representação (3ª pessoa e 1ª pessoa) e dos comentários dos internautas, que se colocam como coadjuvantes do enunciador, interferindo no rumo da história ou sancionando as decisões sobre os destinos de cada personagem. Desta maneira, ocorre uma ampliação dos constituintes do jogo enunciativo.

É nesse sentido que se observa o sincretismo entre enunciador e enunciatário. Ou seja, neutraliza-se a distinção entre eles. Em certos momentos das webséries analisadas, ambos assumem o mesmo papel actorial de decisão da condução do fio narrativo. No entanto, é importante ressaltar, especificamente na releitura de *Orgulho e Preconceito*, que esse processo sincrético não cria grandes alterações na estrutura narrativa. Mantém-se a construção da história na estrutura de começo - meio - fim e, também, as personagens mantêm seus *status quo* (com exceção do percurso temático da personagem Lydia Bennet).

Com o sucesso de *The Lizzie Bennet Diaries*, diversos produtos do gênero apareceram na rede, desde grandes produções até séries de baixo orçamento (EPLEY, 2015). O próprio *Pemberley Digital* aproveitou o sucesso de sua primeira websérie e lançou outras produções que seguem o mesmo formato: *Emma Approved* (2013) e *Welcome to Sanditon* (2013), ambas inspiradas em romances de Jane Austen; *Frankstein MD* (2014), baseada em *Frankstein*, de Mary Shelley; e *The March Family Letters* (2014), releitura de *Little Women*, de Louisa May Alcott.

Além das produções desse site específico, também existem diversas outras releituras de clássicos literários, produções independentes publicadas no YouTube que acompanham o fenômeno das webséries iniciado com *The Lizzie Bennet Diaries*, como: *The New Adventures of Peter and Wendy* (2014), baseada em *Peter Pan*, de J. M. Barrie; *Nothing Much to Do* (2014), *Kate the Cursed* (2014), *Lovely Little Losers* (2014), *Jules and Monty* (2014) e *A Midsemester Night's Dream* (2014), produções inspiradas em obras de William Shakespeare; *The Autobiography of Jane*

Eyre (2013), inspirada em *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë; e *Classic Alice* (2014), que apresenta tramas de diversos clássicos literários em uma mesma produção.

Sem objetivar um estudo comparativo propriamente dito, a escolha das webséries selecionadas, *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon*, justifica-se pela intensificação dos procedimentos de mobilização participativa que as envolvem, evidenciando maior ênfase no processo interativo, como foi possível observar na segunda websérie selecionada.

Também desenvolvida pelo site *Pemberley Digital*, *Welcome to Sanditon* foi inspirada no romance inacabado *Sanditon*, também de autoria de Jane Austen. Enquanto *The Lizzie Bennet Diaries* se mostra como um modelo para as demais webséries que surgiram após seu lançamento, *Welcome to Sanditon* se diferencia do formato tradicional. Ao criar um aplicativo para que os seguidores gravassem seus próprios vídeos, a websérie possibilitou que os internautas se transformassem em personagens da própria história, propiciando maiores processos de subjetivação.

Veiculada entre maio de 2013 e maio de 2014 e com 27 episódios principais, *Welcome do Sanditon* se passa em uma cidade litorânea da Califórnia, nos Estados Unidos, onde Gigi Darcy (personagem também da série *The Lizzie Bennet Diaries*) se dirige para testar um aplicativo chamado *Pemberley Digital Domino*. Na trama, Gigi convida a população da cidade a testar o novo *app*, um “revelador de vida” do cotidiano. Os internautas passam a atuar como residentes dessa comunidade, por meio de gravação de vídeos veiculados nos episódios principais da série e interação nas redes sociais entre si e com as demais personagens.

Essas produções digitais foram selecionadas para compor o objeto de pesquisa pela possibilidade que apresentam de se estudá-las em suas especificidades. Mesmo que ambas possam ser consideradas desdobramentos de um mesmo formato audiovisual, elas se diferenciam em um aspecto fundamental da estrutura da obra. Enquanto *The Lizzie Bennet Diaries* se mostra como uma narrativa perfectiva, na qual se esperam determinados desdobramentos e desfechos que sigam o desenvolvimento da obra original, *Welcome to Sanditon* se mostra em sua gênese como uma obra de narrativa imperfectiva. Na obra *Sanditon*, a própria Austen deixou seu romance inacabado, uma característica que foi apropriada pelos criadores da websérie. Nesse contexto, o importante não é o desfecho da história, mas sim a perspectiva do internauta que busca “continuar jogando” e permanecer dentro da trama como uma personagem da fictícia cidade de Sanditon.

Podemos entender essa diferença entre as webséries analisadas a partir da perspectiva dos jogos finitos e infinitos de Carse (1986). Ao trazer a perspectiva do autor, Parret (1997) aproxima a teoria e a estratégia dos jogos da realidade das interações sociais. De acordo com Carse (1986), existem pelo menos dois tipos de jogos: finitos e infinitos.

No jogo finito, o jogador joga com o objetivo de ganhar, como no caso de *The Lizzie Bennet Diaries*, em que o internauta assiste com a finalidade de acompanhar a jornada das personagens e conhecer o desfecho da história. Já no jogo infinito, o sujeito joga com o propósito de continuar jogando. Trata-se de jogos da cultura, nos quais os limites temporais e espaciais são criados dentro do próprio jogo. *Welcome to Sanditon* se aproxima dessa noção de infinitude, pois os internautas, ao assumirem uma personagem da comunidade fictícia de Sanditon, participam da série com o propósito não apenas de acompanhar uma história e seu respectivo desfecho, mas também de interagir com as demais personagens/internautas, de se posicionar sobre os acontecimentos da trama e continuar construindo a história sem limites de temporalidade.

Partindo da hipótese de que tais adaptações de obras literárias requerem ajustamentos tecnológicos, culturais e discursivos, lançamos a tese de que as webséries consistem em novas criações, ou em ressemantizações que exprimem a presença de discursos e meios tradicionais associados em diferentes níveis de imbricação para o surgimento de uma nova produção, na qual se revelam no nível discursivo tanto aspectos da sociedade e da cultura contemporânea, quanto o estilo criativo do enunciador, que propõe novas possibilidades de interação com histórias já conhecidas pelo público. Nesse sentido, os recursos tecnológicos se configuram como formas culturais (MANOVICH, 2001), pois, ao se considerar suas potencialidades de desenvolvimento do “jogo infinito” (CARSE, 1986), mostram-se como um traço imperioso dos modos de interação da contemporaneidade.

Ao investigar as narrativas clássicas em novos suportes, considera-se também a perspectiva de Barbosa (2012) sobre a relevância do passado nos estudos do campo da Comunicação. Cada época constrói práticas e processos comunicacionais que refletem o seu tempo (BARBOSA, 2012). Ao estudar os clássicos, é importante contextualizá-los como tramas atemporais, que carregam a cultura e os modos de vida compartilhados socialmente ao longo de diversas gerações. Uma análise de releituras contemporâneas dessas narrativas precisa

considerar a mudança de contexto em que essa história está inserida, ou seja, é preciso tratar da sociedade midiaticizada em que esses processos comunicacionais estão imersos.

“Quando argumentamos que em um processo de mediação em curso nossas culturas e sociedades se transformam, como podemos investigar isso em detalhes?” (HEPP; HASEBRINK, 2015, p. 2). Ao considerar a mediação como “(...) mudanças nas construções comunicativas de culturas e sociedades mediaticizadas” (HEPP; HASEBRINK, 2015, p. 2), observa-se a relevância dos meios de comunicação em potencializar a constituição dos regimes de construção de sentido nas sociedades contemporâneas, além de direcionar as formas como o sujeito compreende e se coloca no cenário em que está inserido.

O mundo social é construído nas interações, que são responsáveis pela formação das culturas e das sociedades. Nesse sentido, é importante ressaltar que as pesquisas de mediação se preocupam em investigar as mudanças nas interações sociais quando novas tecnologias estão imersas nesse processo (HEPP; HASEBRINK, 2015). Logo, o presente estudo se mostra como uma pesquisa de mediação ao analisar as transformações das narrativas clássicas literárias, mudanças que resultam da migração da história para novos meios técnicos.

A narrativa clássica da literatura, que antes era apresentada linearmente na progressão de leitura das páginas de um livro ou na exibição de episódios consecutivos de uma série televisiva, passa a ser oferecida como um jogo de quebra-cabeça que, para o entendimento completo da trama, precisa ser adequadamente montado.

Nas webséries, as informações complementares nas diversas redes sociais, plataformas e sites possibilitam uma compreensão aprofundada da narrativa e dos anseios das personagens. Além disso, os internautas podem agregar informações e “participar” da história, em um tipo de imersão que antes não existia. Nota-se, nesse contexto, o duplo aspecto da cultura baseada no computador e na internet 2.0 para Manovich (2001), que é representacional (uma narrativa que é construída) e de ações (por meio do uso de menus de controle). Acrescente-se a isso a diversidade de procedimentos informacionais e explicativos que citamos.

Esses dois aspectos imbricados configuram os discursos da cultura digital, estando menos condicionados às tecnologias e mais à cultura. Para Manovich (2001), trata-se de duas formas culturais e não de meros recursos tecnológicos. O

primeiro deles, o aspecto representacional, mantém a lógica das narrativas tradicionais, que se trata da constituição e combinação de cenas para a formação de narrativas que apresentam “um retrato da realidade”. Já o aspecto da ação, como mencionado no parágrafo anterior, é mobilizado por meio de barras de menu e controles, que permitem ao usuário interferir na história, com alterações ou apenas comentários. Para o autor, essa dupla característica confere ao usuário a sensação de maior participação na organização da narrativa, como se ele também tivesse responsabilidade sobre a história.

Ao considerar a relevância dos processos comunicacionais para a compreensão dos modos de interação e da circulação de sentidos na contemporaneidade, o que dizer das narrativas clássicas literárias que, como coloca Calvino (2007), são histórias que refletem as angústias, sonhos e sentimentos dos homens de todos os tempos? A universalidade dos clássicos está, segundo o autor, exatamente na capacidade que essas narrativas têm de situar os sujeitos no mundo. E como essas tramas se apresentam em produções comunicacionais atuais? O que é novo, se observamos uma crise na narrativa que se repete infinitamente?

Para Benjamin (1994), nesse processo de crise da narrativa, as experiências estão diminuindo. Tornam-se raridade em um mundo saturado de informações, dados, estatísticas. “A arte de narrar está definhando porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção” (BENJAMIN, 1994, p. 200-201). Focado em explicações, buscas de avaliações no *Google*, o sujeito contemporâneo se esquece de sentir, de se envolver, de estar presente. Nesse cenário apocalíptico, não poderiam as webséries retomar essa perspectiva da conectividade e do afeto, estreitando laços, mostrando-se como produções focadas na continuidade da história, para além da própria história?

A fim de investigar essas questões e demais propostas na problematização desse trabalho, foram selecionadas como objeto de estudo duas releituras contemporâneas já mencionadas de obras da escritora inglesa Jane Austen. De acordo com *O Livro da Literatura* (2016), a romancista foi uma representante do gênero de romance de costumes. Nesse formato, as narrativas se opõem aos excessos do Romantismo e apresentam uma descrição com efeito de sentido de verossimilhança do cotidiano.

Conhecida como uma retratista da vida real e com dezenas de adaptações e releituras de suas obras em diversas plataformas e meios de comunicação, Austen é

conhecida pelo seu olhar irônico sobre a sociedade, seus costumes, tensionamentos e hierarquias. De acordo com Reef (2014, p. 22), a escritora “capturou a essência da natureza humana”, pois em seus romances se pode observar uma compreensão em profundidade das características psicológicas das personagens. Além disso, Austen inovou na literatura ao popularizar o uso do discurso indireto livre, a fim de possibilitar o acesso aos pensamentos das personagens a partir da convergência de discursos dentro da estrutura narrativa (BAKHTIN, 2004). A romancista também auxiliou na consolidação feminina dentro do campo literário.

E após terem se passado dois séculos da publicação das obras originais da escritora, como se encontram as histórias de Austen no século XXI? Como acima mencionado, foram selecionadas duas webséries do site *Pemberley Digital - The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* – como objetos de pesquisa. Essas produções, além de potencializar os modos de circulação de sentidos a partir de sua característica rizomática, tiveram grande repercussão em âmbito global na Internet.

The Lizzie Bennet Diaries, por exemplo, foi premiada no *Primetime Emmy Award* para *Outstanding Creative Achievement in Interactive Media-Original Interactive Program* e teve grande repercussão na Internet em âmbito mundial. O canal no *YouTube* em que estão disponíveis os episódios principais da websérie tem 270 mil inscritos e, seu primeiro episódio, veiculado pela primeira vez em abril de 2012, conta com mais de três milhões de visualizações.

Welcome to Sanditon não teve tão grande repercussão, se comparada com o número de acessos e seguidores de *The Lizzie Bennet Diaries*. Conta com 118 mil inscritos em seu canal principal no *YouTube* e teve mais de três mil visualizações em seu primeiro episódio. Entretanto, *Welcome to Sanditon* também foi escolhida como objeto de estudo por se diferenciar das demais webséries, explorando modos de interação a partir do desenvolvimento de um aplicativo que apresentava novas possibilidades de participação dos internautas na história.

Ao considerar o tema e sua relevância, foi desenvolvido o seguinte problema de pesquisa: Quais as características do formato audiovisual websérie no contexto do ambiente participativo da web 2.0? De que forma as releituras de obras literárias potencializam, alteram e/ou agregam elementos à trama original? Quais os recursos utilizados para potencializar a experiência do usuário? Em que instâncias do processo discursivo e comunicacional e em que aspectos a web, a partir da sua

potencialidade 2.0, apresenta diferenças e inovações no processo re-criativo da adaptação literária?

É importante ressaltar que essas adaptações não consistem em meras “imitações” da história original, mas de recriações criativas da narrativa em outros meios e plataformas. De acordo com a Teoria da Transcrição de Haroldo de Campos (2010), o processo de tradução de uma obra, que pode ser aproximado da produção de uma adaptação literária, por exemplo, trata da recriação desse conteúdo a partir também de uma nova perspectiva estética. “[...] o essencial não é a reconstituição da mensagem, mas a reconstituição do sistema de signos em que está incorporada esta mensagem, da informação estética, não da informação meramente semântica” (CAMPOS, 2010, p. 100). Nota-se, portanto, a complexidade desse processo de “traduzir” uma obra da literatura para outros espaços e plataformas, que demanda não somente um cuidado para com a recriação do conteúdo, mas também para com a forma como esse conteúdo é “transcrito” em um novo espaço.

A fim de investigar a problematização do tema proposto, a pesquisa teve como objetivo geral analisar as características do formato audiovisual websérie e como é realizada a circulação de sentidos nessa produção, passando por momentos de criação/recriação por meio das redes de interação. Além disso, o estudo apresentou os seguintes objetivos específicos: 1) Realizar um estudo de duas webséries, *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon*, investigando as especificidades dessas releituras contemporâneas de obras literárias a partir da perspectiva dos jogos finitos e infinitos de Carse (1986); 2) Analisar as características narrativas, estéticas e discursivas das webséries estudadas; 3) Avaliar os modos de interação que se configuram nessas produções a partir da perspectiva de Landowski (2014).

Logo, investigar a dinâmica das interações nas webséries analisadas se mostra fundamental para a compreensão da ecologia dessas obras digitais e, também, de aspectos da cultura contemporânea. Segundo Landowski (2014), que desenvolve quatro modelos de narratividade e modos de interação, os sujeitos buscam um sentido para a vida em suas interações com o mundo. É nesse processo de contato com outros indivíduos e com objetos que os regimes de construção de sentido se constituem e direcionam as formas como o sujeito se coloca no mundo.

Tendo esses objetivos traçados, as bases teóricas da pesquisa se desenvolveram a partir da perspectiva dos jogos finitos e infinitos (CARSE, 1986). Além disso, a revisão da literatura discute noções, como: as características da cultura digital (MANOVICH, 2001); a noção de remixagem (MANOVICH, 2007); aspectos da cultura da convergência, das narrativas transmídia e participativas (JENKINS, 2009).

Após os recortes desenvolvidos nos objetos de pesquisa anteriormente explicados e justificados, e a partir da problematização e dos objetivos propostos, a análise das webséries selecionadas foi desenvolvida a partir da perspectiva teórico-metodológica da semiótica discursiva (BARROS, 2000) e das interações (LANDOWSKI, 2014). Trata-se de um olhar sobre as interações concretas e sobre como os sujeitos, seres semióticos, constroem suas relações com o mundo a partir dos regimes de presença e de interação.

Desta forma, a fim de investigar a circulação de sentidos entre a criação/recriação e as redes de interação e ao considerar o percurso gerativo do sentido de um texto, a análise foi realizada a partir da estipulação das seguintes categorias de pesquisa: 1) Plano das estruturas narrativas, que investiga aspectos do conteúdo da obra, como os actantes, suas ações e percursos narrativos; 2) Plano das estruturas discursivas em suas duas instâncias, a semântica discursiva (que investiga as figuras e temas) e a sintaxe discursiva (que trata dos pontos de vista e das relações interacionais).

Considerando essas categorias e a análise desenvolvida, podemos relatar que, dentre os regimes de narratividade que expõe Landowski (2014), observamos na manipulação as estratégias utilizadas para persuadir o internauta a acompanhar a história de *The Lizzie Bennet Diaries* em suas diversas plataformas. O sentido surge a partir de uma relação contratual, na qual criadores da série e internautas negociam um sistema de valores. A partir de estratégias de persuasão, os produtores direcionam o papel a ser desempenhado pelo seguidor da websérie, o que possibilita uma não-interferência no desenrolar da trama e no desfecho da jornada das personagens.

Já em *Welcome to Sanditon* se nota uma estratégia diferenciada ao explorar os modos de interação entre personagens e internautas. Podemos observar em Sanditon, essa nova comunidade digital, o regime do ajustamento proposto por Landowski (2014). Nesse modelo, “[...] o sentido da vida é a cada instante posto em

jogo” (LANDOWSKI, 2014, p. 86). Nesse regime de interação, surgem respostas às estratégias não-previstas pelos produtores da série, que se originam das experiências vividas pelos internautas no mundo concreto. É por isso que Landowski (2014) insere esse regime na Constelação da Aventura. Observa-se que os atores, personagens e internautas não podem planejar antecipadamente suas ações com a mesma segurança que acontece em *The Lizzie Bennet Diaries*, pois o desenrolar da história depende da interação com o outro e permanece sempre em aberto, sendo permanentemente construído em um jogo infinito.

Com o objetivo de apresentar de forma coerente esses resultados e a análise realizada, a tese foi estruturada em quatro capítulos. O primeiro, *O clássico literário*, tem um caráter contextual. Trata das características do clássico literário a partir da perspectiva de Calvino (2007) e Sainte-Beuve (1850), pois as webséries analisadas não apresentam histórias contemporâneas inéditas, mas são novas produções inspiradas em tramas clássicos da literatura. Também nesse capítulo é apresentada uma breve biografia da escritora Jane Austen e sinopses de suas principais obras. Sabemos que essas informações não são de relevância direta para a análise realizada, mas é um conteúdo contextual que auxilia a compreender a importância que adquiriram essas narrativas ao longo do tempo.

Já o segundo capítulo, *O clássico deslocado*, trata especificamente da migração das histórias analisadas para outras plataformas e meios técnicos. Nesse contexto, tratamos da noção de adaptação de Linda Hutcheon (2013) e da Teoria da Transcrição de Haroldo de Campos (2010), a fim de discutir esse processo de adequação de uma história clássica a um novo formato e meio de comunicação. Além disso, também será apresentado um panorama geral das adaptações realizadas dos romances de Austen. Nota-se que, nesse contexto, as narrativas ainda se mostram “perfectivas”, ou seja, apresentam um desfecho específico, que segue a expectativa gerada pela história original. Logo, o público espera a jornada das personagens e a forma como suas histórias serão concluídas.

Também nessa seção traremos, para ilustrar esse processo de adaptação, um objeto de estudo complementar que, atuando como “pano de fundo” da análise, nos auxilia a compreender essa questão da adaptação literária: os quadrinhos *Orgulho e Preconceito*, de autoria de Ian Edginton e Robert Deas. Tendo em vista, ainda, que tais fenômenos se inserem em um contexto de sociedade do consumo,

esse capítulo discute o papel do mercado no processo de midiatização, por meio dos autores Lipovetsky (2004) e Canclini (1999).

No terceiro capítulo, *O clássico repaginado*, as histórias analisadas são contextualizadas dentro do panorama midiatizado contemporâneo. Nesse processo, ocorrem grandes mudanças na narrativa, possíveis devido ao desenvolvimento de novas plataformas por meio de diversos espaços, como o digital. Nessa seção, investigamos o processo de recriação que acontece a partir de releituras das obras originais, trazendo autores como Kleon (2013) e Manovich (2007). Apresentamos também um panorama geral das releituras criativas das obras de Jane Austen produzidas ao longo das décadas, assim como analisamos de forma complementar a novela brasileira *Orgulho e Paixão*. Essa produção auxilia na percepção das características desse processo de recriação, pois apresentou em sua narrativa um encontro de personagens de cinco romances de Jane Austen em uma única história, que se passava no Brasil na década de 1910.

O quarto capítulo, *O clássico transmidiático*, apresenta a análise das webséries *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon*, que constitui o foco de nossa tese, voltada a compreender e explicar as alterações do processo interpretativo (fruição de obras) para o construtivo (recriação coletiva de obras), revelando uma descentralidade do papel do "autor" como um ser mais competente e perito para isto. Nessa seção, percebemos que as produções sofreram algumas transformações por meio do universo digital da web 2.0. Potencializadas pela rede de interações e as possibilidades de intervenção do internauta, as histórias assumem um caráter "imperfectivo", ou seja, sem final. Há sempre outras plataformas a serem exploradas (como um diário secreto da protagonista), ou novas histórias a serem contadas (como o olhar de personagens secundárias sobre os acontecimentos).

Nesse capítulo, considerando o aspecto interacional e a circularidade dos conteúdos das webséries analisadas, também tratamos das características da cultura digital, assim como da cultura da convergência e das narrativas transmídia e participativas (JENKINS, 2009). Além disso, nessa seção é apresentada a metodologia utilizada na pesquisa a partir da perspectiva da semiótica discursiva e das interações.

Ao analisar as estruturas narrativas e discursivas das webséries, observamos que, mesmo com a realização de adequações das personagens e da trama para

novos contextos, a estrutura narrativa mínima foi mantida, com a permanência nas adaptações das principais personagens dos romances e a manutenção de seus respectivos percursos narrativos. Chegamos a evidenciar que são nas estruturas discursivas que as mudanças mais radicais acontecem, como nos modos de enunciação e nos regimes de interação das webséries. Nas produções, o narrador se mostra como uma mescla da representação da 1ª e 3ª pessoa e, junto com os comentários, orienta os rumos da narrativa. Nesse contexto, as personagens interpretadas por atores também se mostram como “seguidoras” do conteúdo e informações disponibilizadas pelos internautas, em um processo em que o enunciador também é enunciatário, resultando em uma sincretização dos pontos de vista.

Os regimes de interação potencializaram a participação dos seguidores. Em *Welcome to Sanditon*, por meio do uso do aplicativo *Domino*, os internautas se transformaram em personagens da websérie. Os conteúdos produzidos pelos seguidores propiciaram o desenvolvimento de regimes de ajustamentos (LANDOWSKI, 2014), a fim dos sujeitos se adaptarem aos imprevistos e acidentes que surgiram durante o percurso narrativo. Nesse sentido, ao considerar as especificidades narrativas e discursivas dos objetos de estudo analisados, buscamos demonstrar a tese, observando em que medida os traços da cultura digital se mostram na adaptação da obra clássica.

Por fim, apresentamos as Considerações Finais, nas quais retomamos conclusões parciais surgidas ao longo da tese e as sistematizamos para responder as questões iniciais de pesquisa. Em seguida, apresentamos as Referências utilizadas no trabalho.

2 O CLÁSSICO LITERÁRIO: HISTÓRIAS QUE ACOMPANHAM GERAÇÕES

Os processos comunicacionais, em sua dinamicidade, refletem as formas como o sujeito sente e compreende o mundo ao longo do tempo. Ao questionar as práticas cotidianas nas quais a experiência estética se manifesta, Greimas (2002) afirma que textos literários se mostram como simulacros da realidade, refletindo a relação dos indivíduos com os objetos e com o próprio tempo. Na contemporaneidade, as produções comunicacionais que apresentam estéticas visuais, televisivas e digitais também assumem essa especificidade, auxiliando na compreensão do mundo pelo indivíduo.

Logo, livros, quadrinhos, telenovelas e webséries se mostram como construções, perspectivas da realidade que revelam o cotidiano, os modos de produção de sentido e de interação entre os sujeitos. Essas produções comunicacionais possibilitam que seus leitores tenham acesso à cultura de determinada época, seus costumes, estruturas sociais e anseios. Mas o que acontece quando se trata de produções comunicacionais que apresentam narrativas conhecidas por diversas gerações, como os clássicos literários?

O deslocamento espacial e temporal de releituras de clássicos da literatura, por exemplo, comparando-os com a obra original, além das permanências, refletem mudanças em suas narrativas e enunciações, que revelam a relação dinâmica do indivíduo com o seu próprio tempo. Walter Benjamin (1994) aponta que os modos de percepção da realidade se alteram a partir das mudanças na própria sociedade. As narrativas clássicas também se modificam, acompanhando as transformações do mundo. Essas tramas permanecem relevantes por tratar de angústias e sentimentos que permeiam o imaginário coletivo, auxiliando o sujeito a se situar no mundo (CALVINO, 2007).

2.1 O CLÁSSICO LITERÁRIO: QUE HISTÓRIAS SÃO ESSAS?

Apresentar uma definição de clássico literário é uma tarefa árdua. Pode-se observar algumas características dessas obras, com o objetivo de se aproximar desse intento. Primeiramente, um clássico é uma obra constantemente relida

(CALVINO, 2007). São obras selecionadas pelo tempo, nas quais o leitor tem contato com uma mesma narrativa em diversos momentos e fases da vida. Além disso, a longevidade dessas narrativas também pode ser observada nos diversos formatos que elas assumem ao longo do tempo, como, por exemplo: livro, peça teatral, quadrinhos, filme, série televisiva, websérie.

É importante ressaltar que a própria práxis enunciativa é constituída de formas estáveis e correntes. Desta forma, todas as manifestações da práxis enunciativa têm essa característica e não apenas os clássicos literários. Nesse sentido, “[...] nunca haveria uma enunciação original, mas sempre enunciações que retomam e transformam outras enunciações” (FONTANILLE, 2018, p. 8).

Nota-se, portanto, que toda releitura dessas obras se mostra inovadora, uma leitura de descoberta, assim como a primeira realizada (CALVINO, 2007). São “[...] livros que constituem uma riqueza para quem os tenha lido e amado; mas constituem uma riqueza não menor para quem se reserva a sorte de lê-los pela primeira vez nas melhores condições para apreciá-los” (CALVINO, 2007, p. 10). O sujeito que relê a obra tem contato com a mesma trama, mas ele não é o mesmo quando reencontra a história, possui outros anseios, encontra-se em outra fase da vida e compreende o mundo a partir de diferentes perspectivas.

Além disso, esses livros têm a potencialidade de serem esquecidos ao longo do tempo, mas lembrados quando necessário. Logo, os clássicos se mostram contraditórios: ao mesmo tempo são inesquecíveis, mas também se escondem na memória, fazendo parte do inconsciente coletivo e individual (CALVINO, 2007).

Outros aspectos do clássico literário também merecem destaque, como: “Toda primeira leitura de um clássico é na realidade uma releitura. [...] Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer” (CALVINO, 2007, p. 11). Esses livros trazem marcas do passado, impressões de leituras dos próprios autores das obras, revelam traços que deixaram nas culturas que atravessaram, em hábitos, costumes e linguagem de um povo (CALVINO, 2007). Essas obras tratam da cultura³ de determinado tempo.

³ O conceito de cultura se refere a modos de vida, ideias, costumes e crenças compartilhadas socialmente. Também se entende como cultura a arte e a vida intelectual: “[...] processos especiais de descoberta e esforço criativo” (WILLIAMS, 1958, p. 2). Nesse trabalho, ao utilizar essa noção, compreende-se cultura como um modo de vida, utilizando a perspectiva da primeira significação apresentada por Williams (1958).

Logo, essas histórias clássicas carregam, na acepção de Raymond Williams, "estruturas de sentimento" (*structures of feeling*), ou seja, são experiências e modos de vida compartilhados socialmente por sujeitos que vivenciam uma mesma época (WILLIAMS, 1979). A noção de estrutura de sentimento revela que certas experiências e relações sociais, a partir de suas especificidades, identificam determinada geração e período. É importante também ressaltar que, além desse aspecto, as estruturas de sentimento se encontram em processo, causam perturbações em "velhas formas", mas também acontecem em uma "continuidade viva", pois acompanham a dinamicidade da própria sociedade e suas transformações ao longo do tempo (WILLIAMS, 1979, p. 134).

Logo, as narrativas clássicas refletem a cultura e as identidades culturais compartilhadas socialmente. Nota-se, em todas as épocas, a instabilidade identitária dos indivíduos, pois todo sujeito tem uma existência semiótica em constante devir. Entretanto, a construção da identidade do sujeito na contemporaneidade é um processo que se complexifica com a chegada de outros anseios e fragilidades e com o desenvolvimento de novas mídias, como as redes digitais, que potencializam o cenário de velocidade e liquidez da sociedade atual (HALL, 2005). Trata-se do resultado da interação entre diversas culturas, dimensões sociais e históricas e da própria (re)construção da memória.

Nesse contexto, os sujeitos são bombardeados por um fluxo avassalador de informações e de estímulos. "As sensações estão a ponto de se tornar as marcas de orientação e as batidas do pulso da vida social como um todo" (TÜRCKE, 2010, p. 14). De acordo com o autor, existe uma alta pressão das produções audiovisuais de "causar sensações", pois o que não gera estímulos, o que não chama a atenção, tende a desaparecer em meio ao fluxo intenso de informações.

Não é mais suficiente que os acontecimentos sejam por si só explosivos, confeccionados de forma chamativa, ou que tenham as manchetes gritadas como nas edições extras de outrora; o meio audiovisual necessita mobilizar todas as forças específicas de seu gênero e ministrar a notícia com toda a violência de uma injeção multissensorial, de forma que atinja o ponto que almeja: o aparato sensorial ultrassaturado dos contemporâneos (TÜRCKE, 2010, p. 19).

Nesse processo em que a busca por causar sensações traz uma saturação no fluxo de informações, a construção das identidades está sempre a se concretizar, permanece incompleta (HALL, 2005). As facetas contraditórias que constituem as

identidades dos indivíduos podem ser compreendidas a partir da metáfora do espelho estilhaçado: o homem vê sua identidade refletida nos cacos de um espelho, que são fragmentos contraditórios, sincrônicos, dialógicos de suas identidades, refletindo a complexidade desses tempos de velocidade tecnológica. Logo, os sujeitos constroem e reconstróem as identidades culturais ao longo do tempo e as narrativas literárias clássicas acompanham e documentam esse processo, o qual é constituído a partir de permanências e rupturas, de repetições e de inovações.

A fim de compreender a migração das histórias clássicas para novos formatos e suas respectivas releituras e reinvenções, permanências e rupturas, nessa pesquisa foram analisadas recriações de dois romances da escritora inglesa Jane Austen em meio digital, como já mencionado na Introdução desse trabalho. A alguns pode causar estranhamento a afirmação de que as obras de Austen se inserem no quadro das obras clássicas. Deresiewicz (2011) revela seus preconceitos com relação à autora no momento em que teve um primeiro contato com as obras de Austen em suas aulas de pós-graduação na Universidade de Columbia. Ele ressalta que as obras de Austen sofrem dessa visão estereotipada, sendo consideradas por muitos leitores como livros escritos por mulheres e para mulheres, falando apenas de mocinhas e de suas buscas por bons casamentos.

O que poderia ser mais chato, eu me perguntava, do que um monte de romances longos, pesados, escritos por mulheres, em linguagem rebuscada, sobre trivialidades?

Só os títulos já me soavam ridículos. *Jane Eyre*. *O morro dos ventos uivantes*. *Middlemarch*. Nada, porém, simbolizava melhor a chatice e a mentalidade tacanha desse conjunto de obras do que o nome Jane Austen. Não foi ela quem escreveu aqueles contos de fadas românticos bobocas? Só pensar nela já me dava sono (DERESIEWICZ, 2011, p. 9-10).

Deresiewicz (2011) ressalta como sua visão mudou após os primeiros contatos com as obras de Austen. Ele notou como a escritora foi uma grande visionária de seu tempo, pois pintou um autêntico e irônico quadro da sociedade rural inglesa dos séculos XVIII e XIX a partir do desenvolvimento de seus romances de costumes.

Em outras palavras, Austen sabia exatamente o que estava fazendo quando criou sua ficção da vida comum. Não foi por falta de alternativa, como se ela nunca tivesse realmente pensado a respeito, fazendo apenas o que surgia naturalmente. Foi, sim, uma opção artística revolucionária, uma demonstração corajosa de resistência às convenções e expectativas: exatamente por isso é que tantos dos seus primeiros leitores tiveram

dificuldades para valorizar o que ela fez, e por isso sua fama levou tanto tempo para se consolidar (DERESIEWICZ, 2011, p. 28).

Tomando como princípio a perspectiva de que as obras de Austen constituem um exemplo de história clássica, buscamos entender o processo de migração que elas têm quando investidas em novos formatos. A escolha da escritora e de seus romances e releituras como objetos de estudo se aproxima da noção de clássico de Sainte-Beuve (1850), que considera como clássico um autor que se distingue dos demais, que é revolucionário em seu estilo.

Um verdadeiro clássico, e esta é a definição que eu gostaria de ouvir, é um autor que enriqueceu o espírito humano, que lhe aumentou realmente o tesouro, que o fez dar um passo mais, que descobriu uma verdade moral não equívoca ou redescobriu uma paixão eterna nesse coração em que tudo parecia conhecido e explorado; que transmitiu seu pensamento, a sua observação ou a sua invenção numa forma muito variável mas ampla e grande, fina e sensível, sã e bela em si mesma; que a todos falou num estilo que é o seu e que se revela ser também o de toda a gente, num estilo novo sem neologismos, novo e antigo, facilmente contemporâneo de todas as eras (SAINTE-BEUVE, 1850, p. 346).

Além disso, a escritora fortaleceu o processo que se desenvolvia da consolidação de mulheres como escritoras. Segundo Deresiewicz (2011), a própria Austen colocou na boca de sua personagem Catherine Morland, da obra *A Abadia de Northanger*, um certo ódio por crônicas históricas, pois eram histórias de homens e escritas por homens. Já o romance era o gênero que tratava da vida privada. Era bastante desqualificado, pois, diferentemente das crônicas históricas, era escrito sobre mulheres e por mulheres. As obras de Austen colaboraram para transformar esse olhar negativo sobre o gênero romance e auxiliaram no fortalecimento das mulheres dentro do campo literário.

Há uma certa aura de mistério em torno da vida privada da escritora. “Jane Austen frustrava qualquer um que tentasse olhá-la de relance. Virava-se de costas ou escorregava para trás de uma sebe assim que algum observador se aproximasse” (REEF, 2014, p. 57). São poucas as biografias que investigam Jane Austen e sua vida. A irmã da escritora, Cassandra, pintou o único retrato da irmã (Figura 1), mas poucos reconhecem a escritora na imagem, a qual mostra uma

mulher séria. Além disso, após a morte de Austen, os parentes destruíram a maioria de suas cartas⁴.

FIGURA 1 - RETRATO DE JANE AUSTEN PRODUZIDO POR SUA IRMÃ CASSANDRA



FONTE: Galileu (2017)

Com o objetivo de contextualizar os objetos de estudo dessa pesquisa e considerando a relevância das obras originais da autora para se investigar o processo de adaptação e recriação de obras da literatura para outros formatos, apresenta-se a seguir um breve relato da vida da Austen, a partir das biografias e documentos disponíveis, e um resumo de suas principais obras. Embora os dados

⁴ A correspondência que sobreviveu a essa destruição posteriormente foi organizada em edições impressas.

externos não sejam relevantes para a análise específica das webséries, o acesso ao contexto de criação das obras originais, fontes para as releituras literárias, possibilita um olhar mais aprofundado sobre os próprios textos escritos pela romancista e sobre os aspectos que permanecem nas recriações.

2.2 MISS AUSTEN: UMA ROMANCISTA (E RETRATISTA) DA VIDA REAL

Em seus 41 anos de vida, Jane Austen deixou sua marca na história da literatura. Nascida em 1775 no presbitério de Steventon, Hampshire, Inglaterra, a escritora é reconhecida mundialmente por seus romances que retratam com ironia as hierarquias, classes sociais e os costumes da nobreza e das famílias de classe média da sociedade rural inglesa dos séculos XVIII e XIX.

Austen pode ser considerada uma georgiana, pois viveu a época em que quatro reis de nome George – George I, George II, George III e George IV – reinaram na Inglaterra, no período de 1714-1830. Nessa época, o país era considerado uma grande potência mundial, sendo também um período de amplo desenvolvimento cultural. George Frideric Handel mudou-se para a Inglaterra e compôs grandes músicas, como *Messiah*. Defoe, Fielding, Scott e Austen produziram suas obras e colaboraram para o desenvolvimento do romance como gênero literário (REEF, 2014).

É nesse contexto de grande efervescência cultural que a escritora se desenvolveu. Desde a infância, Austen lia intensamente, pois tinha acesso à biblioteca de seu pai, um pároco do interior (O LIVRO..., 2016). Além disso, a futura escritora adorava tudo o que estivesse relacionado com teatro. Sendo a sétima filha em uma família de oito filhos, ela gostava de participar das brincadeiras dos irmãos mais velhos, o que incluía preparar peças de teatro no celeiro da residência dos Austen para a família e os vizinhos assistirem (REEF, 2014).

A escritora teve educação formal no período dos sete aos dez anos. De acordo com Reef (2014), não havia leis que obrigavam as crianças a frequentar escolas. Muitas instituições tinham péssimas condições estruturais, o que resultava em mortes de dezenas de estudantes. Reef (2014, p. 41) conta que as crianças raramente realizavam atividades e brincavam ao ar livre. As refeições eram “magras”

e “da comida mais barata”. Duas garotas dormiam na mesma cama, o que auxiliava no espalhamento de doenças.

Após uma experiência de quase-morte, quando Jane Austen, sua irmã Cassandra e a prima Jane Cooper adoeceram na escola da sra. Cawley, em Oxford, sendo vítimas de uma “febre pútrida”, a mãe da escritora a levou para casa. Em 1785, Austen chegou a frequentar uma escola com melhores condições estruturais. Entretanto, após um ano, a escritora retornou a sua casa em Steventon e esse foi o desfecho de sua educação formal (REEF, 2014).

A escritora lia à vontade em casa, além de ter aulas de piano com uma professora particular, de acordo com Reef (2014). Ela começou a escrever já na adolescência. *Amor e Amizade (Love and Friendship)* é uma dessas primeiras histórias. Escrito quando a escritora tinha catorze anos, em 1790, o romance epistolar⁵ conta a história das amigas Laura e Sofia. Austen retrata com humor negro as aventuras das heroínas que, em meio a constantes desmaios, passam por acidentes de carruagens, assaltos e fugas. Nesse período, Austen também escreve o romance *Jack e Alice*. Na história, um homem rico da aldeia fictícia de Pammydiddle, Charles Adams, prepara uma armadilha para mulheres que pensavam em casamento ao se aproximarem de sua casa (REEF, 2014).

Ao considerar os escritos da adolescência e da juventude, de acordo com Byrne (2018), pode-se considerar que a carreira literária da escritora inglesa começou aos doze anos, no ano de 1787. Segundo Reef (2014), além desses romances, a escritora também nesse período escreveu contos, cenas dramáticas, outros romances curtos e uma paródia da história da Inglaterra. Posteriormente Austen copiou suas obras favoritas em cadernos. Essa produção, realizada no período de 1787 a 1793, é chamada de *Juvenilia*. “Vários dos maiores dons de Austen estão presentes aqui, embrionários: não só o timing cômico e os gestos reveladores (aquela lágrima sentimental), mas também o senso de malícia e o puro deleite com as fraquezas humanas” (BYRNE, 2018, p. 79). Sobre o conteúdo desses cadernos de juventude, Byrne (2018, p. 75) complementa:

Embora o conteúdo dos cadernos de velino seja hoje bem conhecido pelos estudiosos, eles ainda são negligenciados, com frequência, pelos leitores e até pelos biógrafos. No entanto, essas obras iniciais fornecem um vislumbre

⁵ A história é contada a partir de cartas.

extraordinário da imaginação vívida e muitas vezes desvairada da Jane Austen real.

O romance *Lady Susan* também faz parte dos escritos de juventude da escritora. A obra, escrita por Austen em seus 19 anos, trata com humor e ironia dos problemas da aristocracia inglesa do século XVIII. Susan é considerada a única protagonista com caráter de antagonista de todas as obras de Austen. É uma viúva ardilosa e sedutora que tira proveito das pessoas e não mede esforços para atingir seus objetivos (MACIEL, 2018).

Apesar de Jane Austen tratar em seus livros de relacionamentos sociais e amorosos, casamentos e hierarquias sociais, a escritora nunca se casou. Ela teve um breve flerte com o irlandês Tom Lefroy, relacionamento que foi finalizado por parte dos pais do rapaz, que buscavam uma esposa com posses para o filho. Também foi noiva por apenas um dia do jovem Harris Bigg-Wither. Ela se arrependeu de aceitar o pedido de casamento e um dia após o acontecido, recusou a proposta do pretendente (REEF, 2014).

Podemos encontrar indícios que levaram a essa atitude em seus próprios romances, como em *Emma*, por exemplo. Na trama, tem-se uma protagonista que pretende permanecer solteira, contrariando as expectativas sociais da época. “Uma mulher não tem de se casar com um homem simplesmente porque ele a pede em casamento, nem porque ele gosta dela e lhe escreve uma carta tolerável” (AUSTEN, 2010, p. 53). Essa fala da heroína revela a perspectiva de Austen sobre casamentos, que ela aplicou também em sua própria vida.

É importante ressaltar que o fato de relacionamentos amorosos e casamentos serem um tema recorrente em toda a obra da romancista pode causar a ideia errônea de que seus romances são obras superficiais. Ao considerar que a escritora escrevia sobre mulheres e para mulheres, não poderia deixar de lado um assunto que envolvia o universo feminino profundamente: o casamento como um contrato econômico e social. É preciso lembrar de que as mulheres legalmente não herdavam propriedades na época de Austen. Portanto, caso não casassem (o que muitas faziam em busca de conforto, sem nem mesmo pensar em romance, ou amor), ficavam dependentes da caridade de irmãos e parentes no que se refere à moradia, alimentação e outras necessidades fundamentais (BYRNE, 2018).

De acordo com Reef (2014), após o período da *Juvenilia*, nota-se um amadurecimento da escritora com relação às questões do universo feminino e da

sociedade em que vivia. Jane Austen passou a escrever romances mais longos, com tramas mais complexas. “Os personagens começam a ter ambições, talentos, medos e idiossincrasias como seres humanos de carne e osso. Eles passam por situações reais, que revelam suas fraquezas e colocam à prova suas qualidades” (REEF, 2014, p. 69). Em seguida, a escritora inglesa começou a desenvolver os romances pelos quais ficou conhecida posteriormente.

2.2.1 As obras da escritora e suas inovações no campo da literatura

Jane Austen escrevia numa linguagem simples e concentrava-se nos personagens. Os romances revelam um profundo entendimento psicológico de como as pessoas pensam, se comportam e se expressam. Embora ela tenha escrito sobre homens e mulheres do seu próprio tempo e lugar, seus personagens ainda soam verdadeiros, pois a autora capturou a essência da natureza humana (REEF, 2014, p. 22).

Austen inovou em diversos aspectos dentro do campo literário. A escritora foi um dos nomes do gênero do romance de costumes. Enquanto o romance como gênero literário se desenvolveu no início do século XVIII, seguido pela chegada do romantismo, o romance de costumes chegou no final do século, apresentando uma perspectiva oposta às emoções e excessos da escola romântica (O LIVRO..., 2016).

Esses romances desse novo gênero, no qual estão inseridas as obras de Austen, se propunham a realizar um retrato minucioso da realidade a partir de um olhar satírico sobre o cotidiano, descrevendo costumes, vestuário, tradições e hierarquias sociais. Essas obras buscavam apresentar os modos de vida e as estruturas sociais da época (O LIVRO..., 2016). A escritora compartilha do propósito do romance de costumes, pois zomba dos dramas dos romances góticos e também “[...] enfatiza as vulgaridades e frivolidades dos estratos superiores ingleses: a importância de classe, o estigma da inferioridade e o sistema patronal são encenados por meio de bailes, visitas e fofocas” (O LIVRO..., 2016, p. 118).

De acordo com Kalleher (2015), o próprio “romance” (no original, *novel*, palavra que significa “novo”) é um gênero literário conhecido por suas inovações estéticas. Austen fez parte desse processo de transformações no campo literário, trazendo técnicas que antes não eram tão utilizadas nos romances, como o discurso indireto livre. Essa técnica narra o encadeamento detalhado dos pensamentos e

ações das personagens, momento a momento. A narrativa é apresentada em terceira pessoa. Por exemplo, no discurso indireto se utiliza “ela lembrou”, ao invés de “eu lembrei”. Já, no discurso indireto livre, tem-se também acesso a pensamentos íntimos e ao próprio discurso de personagens a partir da perspectiva do narrador. Nesse cenário, dois discursos convergem na narrativa. Logo, a transmissão do discurso de uma personagem acontece por meio da própria colocação do narrador ou de outrem.

Essa técnica atualmente faz parte do discurso popular e já está naturalizada no desenvolvimento de romances. Todavia, na época de Austen, o uso do discurso indireto livre causava estranhamento, pois a narrativa estava estruturada de forma que se tinha acesso a todos os pensamentos das personagens sem elas contarem em primeira mão (em 1ª pessoa). Um narrador observador possibilitava o acesso a esses pensamentos, muitas vezes íntimos e reveladores. Antes da época da romancista, os escritores utilizavam cartas e diários como estratégias para apresentar os pensamentos e intimidades dos sujeitos envolvidos na história (KELLEHER, 2015).

O discurso indireto é uma estratégia dominante de citação de discurso e construção de narrativa da sociedade moderna, que se consolida no século XIX. E, ainda no final deste século, o discurso indireto livre passa também a ser utilizado pelos escritores. De acordo com Bakhtin (2004, p. 155), os discursos direto, indireto e indireto livre consistem em “esquemas de transmissão do discurso” dos indivíduos, que revelam contextos sociais e a dinâmica pulsante da própria língua.

“A análise é a alma do discurso indireto” (BAKHTIN, 2004, p. 159). Segundo o autor, na transposição do discurso direto (em que temos acesso aos pensamentos e enunciações das personagens em primeira mão) ao indireto, os elementos emocionais e afetivos do discurso não podem ser transpostos de forma literal. “Antes de entrar numa construção indireta, eles passam de formas do discurso a conteúdo” (BAKHTIN, 2004, p. 159). Bakhtin (2004, p. 159) apresenta um exemplo desse tipo de transposição com a seguinte enunciação direta - “Muito bem! Que grande realização” -, que, no discurso indireto poderá ser desenvolvida da seguinte maneira: “Ele disse que estava muito bem e que era uma grande realização”.

Nota-se, como já mencionado, as particularidades do discurso indireto, em que um narrador observador possibilita o acesso a enunciações e pensamentos das personagens (BAKHTIN, 2004). “O discurso indireto ouve de forma diferente o

discurso de outrem; ele integra ativamente e concretiza na sua transmissão outros elementos e matizes que os outros esquemas deixam de lado” (BAKHTIN, 2004, p. 159). De acordo com Bakhtin (2004), esse tipo de discurso tem um caráter analítico.

Entretanto, Bakhtin (2004, p. 169) complementa que, na estrutura de uma narrativa, dois ou mais discursos podem se entrecruzar, ocasionando o fenômeno linguístico das interferências de discurso. Essa ocorrência se dá quando dois discursos, de um narrador e de uma personagem, por exemplo, participam simultaneamente da narrativa, culminando em particularidades estilísticas e de construções de frases. Trata-se do discurso indireto livre, caso em que dois discursos convergem na estrutura narrativa, com a transmissão do discurso de um indivíduo a partir da interação com a própria enunciação direta transmitida. Jane Austen trouxe esse esquema de transmissão de discursos para os seus romances. Podemos observar um exemplo do uso desse tipo de discurso neste trecho de *Emma*:

Quanto ao sr. Elton, seus modos não haviam parecido... Não, ela não iria se permitir nem sequer uma palavra sobre os modos dele. Era sempre muito embaraçoso receber visitas de casamento e um homem precisava ser muito espirituoso para se sair bem em tal situação. Para a mulher, era mais fácil: ela tinha a assistência de roupas finas e o privilégio da timidez, mas o homem tinha apenas seu bom senso. E quando ela considerava o quão peculiarmente infeliz o pobre sr. Elton devia sentir-se por estar ao mesmo tempo numa sala em presença da mulher com quem acabara de casar, da mulher com quem ele queria casar, via-se obrigada a conceder-lhe o direito de parecer pouco brilhante, de estar muito embaraçado e de ficar tão pouco à vontade quanto era de imaginar (AUSTEN, 2010, p. 256).

Nota-se, nesse trecho, o discurso e os pensamentos de Emma (a protagonista do romance) presentes na enunciação direta transmitida pelo narrador. A heroína não conta em primeira mão seus pensamentos íntimos sobre a visita realizada ao sr. Elton. Quando Austen (2010) coloca “Não, ela não iria se permitir nem sequer uma palavra sobre os modos dele”, trata-se do narrador apresentando em 3ª pessoa pensamentos da personagem. Mas, ao mesmo tempo, observa-se a presença do discurso de Emma, revelando sua resolução de ação na própria enunciação do narrador. O uso do discurso indireto livre possibilita acessar a essas informações privadas por meios da convergência de discursos na estrutura narrativa.

De acordo com Bakhtin (2004, p. 176), o discurso indireto livre é um procedimento comum do texto literário, que foi utilizado primeiramente nas fábulas de La Fontaine e também por escritores como Balzac e Flaubert. Nessa forma mista,

discurso direto e indireto se mesclam em uma “inter-relação completamente nova entre o discurso narrativo e o discurso citado”. Nesse fenômeno, “[...] o autor apresenta a enunciação do herói como se ele mesmo se encarregasse dela, como se se tratasse de fatos e não simplesmente de pensamentos ou de palavras” (BAKHTIN, 2004, p. 185). Pode-se observar essa mescla de discursos no exemplo acima citado da obra *Emma*, onde o narrador apresenta como fatos os pensamentos da protagonista. Bakhtin (2004) também complementa que elementos e expressões utilizados no discurso do narrador possibilitam identificar o discurso de outrem entrecruzando a narrativa.

O sentido do discurso não existe fora de sua acentuação e entonação vivas. No discurso indireto livre, identificamos a palavra citada não tanto graças ao sentido, considerando isoladamente, mas, antes de mais nada, graças às entoações e acentuações próprias do herói, graças à orientação apreciativa do discurso. Nós percebemos que os acentos e as entonações do autor estão senão interrompidos por esses julgamentos de valor de outra pessoa. E é isso, como sabemos, que distingue o discurso indireto livre do discurso substituído, no qual nenhum acento novo aparece em relação ao contexto narrativo (BAKHTIN, 2004, p. 191).

No exemplo citado anteriormente de um trecho da obra *Emma*, podemos perceber que as expressões “não iria se permitir nem sequer uma palavra” e “ela considerava o quão peculiarmente o pobre sr. Elton devia sentir-se” revelam julgamentos de valor de outro sujeito, para além do próprio narrador. Trata-se da voz da protagonista, com suas entonações e acentuações, que se revela na própria enunciação.

No campo do audiovisual, Pasolini foi o responsável por trazer para o cinema a perspectiva do discurso indireto livre. Nesse cenário, desenvolveu o termo “Subjetiva Indireta Livre” para tratar da existência simultânea de discursos em uma mesma imagem, refletindo a especificidade de seu Cinema de Poesia. Trata-se de, a partir da câmera, trazer a história, anseios e pensamentos da personagem (SAVERNINI, 2004).

Esse cinema vem realizando-se sob a forma de uma narrativa metafórica refletida pela contraposição entre a personalidade do cineasta (como o autor-modelo) e da personagem (como um desdobramento do autor em uma segunda personalidade autônoma). O sistema significativo e perceptivo da personagem não interfere apenas no desenvolvimento narrativo, mas também em sua visualidade, na articulação dos planos, enfim, na estrutura (SAVERNINI, 2004, p. 21).

Logo, observa-se também no audiovisual o uso do recurso do discurso indireto livre como forma de possibilitar o acesso aos aspectos íntimos e psicológicos das personagens. Ao considerar os esquemas de transmissão do discurso expostos por Bakhtin (2004) e a Subjetiva Indireta Livre proposta por Pasolini, observa-se que Austen também faz uso dos procedimentos do discurso indireto livre em seus romances (KALLEHER, 2015). As webséries analisadas incorporam o procedimento do discurso indireto livre e a perspectiva poética audiovisual de Pasolini ao apresentar o discurso de uma personagem na narrativa e também acionar, a partir da performance, julgamentos e discursos de outros indivíduos na própria enunciação das personagens protagonistas da trama.

Além desses aspectos de inovação na escrita dos romances (e de suas recriações), Austen auxiliou na consolidação das mulheres no campo da Literatura. Na época da romancista, não era costume que as escritoras revelassem a autoria de seus livros. “Algumas delas [escritoras] eram corajosas e assinavam seus nomes nas obras, mas muitas pessoas eram da opinião de que a mulher correta evitava chamar a atenção do público para si” (REEF, 2014, p. 48).

De acordo com Reef (2014), nos seus primeiros romances publicados Austen ainda não revelara sua identidade como autora da obra. O primeiro deles, *Razão e Sensibilidade*, foi publicado de forma anônima. O segundo, *Orgulho e Preconceito*, recebeu a seguinte identificação de autoria: “do mesmo autor de *Razão e Sensibilidade*”. Entretanto, o sucesso passou a ser tão grande que as pessoas mais próximas do círculo de Austen acabaram revelando quem era a autora das obras e a informação passou a ser conhecida nos círculos de leitores.

De acordo com Byrne (2018), outro exemplo da inovação da escritora no desenvolvimento de seus romances é a rejeição da convenção de que heroínas precisam ser “lindas”. Inspirada na romancista Fanny Burney, a primeira a apresentar heroínas “extremamente feias”, de acordo com os valores de beleza prevalentes na época, a autora de *Orgulho e Preconceito* raramente apresentava descrições físicas de suas protagonistas.

Austen prefere mostrar como elas adquirem qualidades adoráveis ou possuem uma bela característica em particular, como olhos cintilantes. Jane Bennet é a beldade da família, mas a heroína é a enérgica Elizabeth, que ridiculariza a tendência comum de idealizar em excesso a espécie feminina (BYRNE, 2018, p. 106).

Observa-se, deste modo, uma transgressão no cerne de todas as obras da escritora. Não há a idealização da mulher frágil que espera a chegada de um par romântico e, posteriormente, de um casamento. Suas personagens femininas possuem características comportamentais e psicológicas complexas, são seres imperfeitos que lidam com os fatos e os problemas da vida cotidiana: morte, falta de dinheiro, parentes e vizinhos irritantes, protocolos sociais, relacionamentos amorosos. Diferentemente da impressão equivocada de que as histórias de Austen tratam de manuais de comportamento feminino, Byrne (2018, p. 112) aponta que suas obras são "romances de cortejo", nos quais as protagonistas femininas não recebem conselhos ou uma tutoria adequada de figuras paternas. Logo, as personagens precisam aprender com seus próprios erros.

Talvez por ser muito próxima de sua irmã Cassandra, a escritora inglesa também pode ser considerada um dos primeiros escritores a escrever sobre pares de irmãs, como Marianne e Elinor Dashwood em *Razão e Sensibilidade*. Além disso, com *Mansfield Park*, lançado em 1814, Austen é um dos primeiros escritores a "[...] retratar a vida íntima de uma menina" (BYRNE, 2018, p. 41).

É relevante mencionar também que em suas próprias obras Austen aponta de forma muitas vezes irônica sua perspectiva sobre as hierarquias sociais e sobre a "pena" estar nas mãos dos escritores homens, que dominam as versões da história e do comportamento feminino. Observamos essa questão na própria obra da escritora, *Persuasão*, em um diálogo no qual as personagens Anne Elliot e capitão Harville discutem qual gênero tem a capacidade de amar com mais intensidade:

- [...] Se eu tivesse a mesma memória que Benwick, poderia lhe recitar em um instante cinquenta citações que corroboram a minha teoria, e não acho que jamais tenha aberto um livro na vida que não tivesse algo a dizer sobre a inconstância feminina. Todas as canções e ditados mencionam o temperamento volúvel da mulher. Mas a senhorita vai me dizer, talvez, que eles foram escritos por homens.
- Talvez eu o diga. Sim, sim, por favor, não vamos nos referir a exemplos de livros. Os homens tiveram todas as vantagens em relação a nós no que diz respeito a contar sua versão da história. Eles tiveram uma educação muito mais refinada; a pena sempre esteve em sua mão. Não vou aceitar nenhuma prova tirada dos livros (AUSTEN, 2016, p. 337-338).

Nota-se que esse momento em que a escritora vivia é estimulante para a literatura, pois a caneta não está mais nas mãos apenas dos escritores e as escritoras passam a ganhar voz e espaço. Logo, Austen se consolida em seu campo

de atuação e “finca a bandeira feminista” na história da literatura inglesa (DERESIEWICZ, 2011, p. 200).

Austen deixou uma grande quantidade de obras e escritos literários, além de escrever durante toda a sua vida. Em 1795, época em que conheceu Tom Lefroy, começou a escrever um romance epistolar, chamado *Elinor e Marianne*, tratando-se de uma trama que se desenrolava por cartas, contando a história de duas irmãs que viviam suas vidas de forma diferente. Enquanto uma seguia a razão e o bom senso, a outra seguia o coração e suas paixões. Anos mais tarde, quando vivia em Bath, a autora reescreveu a obra. Abandonou o formato epistolar, o que trouxe complexidade para as personagens e suas histórias. Juntamente com essas transformações, o título da obra também mudou, chamando-se *Razão e Sensibilidade*. O romance foi publicado em outubro de 1811 (REEF, 2014).

Já a primeira versão de *Orgulho e Preconceito*, um de seus romances mais famosos, Austen desenvolveu nos anos seguintes à produção da primeira versão de *Razão e Sensibilidade*, entre 1796 e 1797, sendo *Primeiras Impressões* o título inicial da obra. O romance apresenta a história de uma família com um grande número de filhas em idade de casar, refletindo sobre as angústias e sonhos das personagens, assim como apresentando conflitos sociais, políticos e culturais presentes nas aproximações de personagens de diferentes classes sociais. No ano de 1813, Austen publicou a versão final da obra (O LIVRO..., 2016).

O próximo romance da escritora que foi publicado, seguindo a ordem cronológica, foi *Mansfield Park*, em maio de 1814. É considerado um livro mais “sombrio” e foi escrito por Austen já em uma fase mais madura de sua vida. Na trama, Fanny Price deixa sua família numerosa, que passava por dificuldades financeiras, para viver com os tios e seus quatro filhos. Ali, Fanny cresce e se transforma em uma jovem virtuosa, tendo contato com vícios, preconceitos, hipocrisia e vaidades da sociedade em questão (REEF, 2014).

No ano seguinte, a escritora publicou seu quarto romance: *Emma*. Trata-se da história de uma jovem rica e mimada da aldeia de Highbury. A protagonista passa seus dias entre cuidar do pai idoso e viúvo, conversar com o antigo amigo da família (sr. Knightley), fofocar e exercer suas habilidades como casamenteira e “especialista em assuntos do coração” (REEF, 2014).

Essa obra exemplifica com precisão a forma como Jane Austen construía seus romances, utilizando uma espécie de “lente de aumento” para retratar com

detalhamento a realidade ao seu redor. Em carta para seu sobrinho James Edward Austen-Leigh, a escritora compara seu trabalho com o de um miniaturista de retratos, trabalhando com finos pincéis em seus romances, que seriam “pequenos fragmentos de marfim” (BYRNE, 2018, p. 344).

Na época da romancista, ainda não existia fotografia. Desta forma, eram muito populares os retratos em miniatura, elaborados a partir de modelos vivos. Eram pequenos fragmentos de marfim de duas polegadas de altura, que eram trabalhados com o uso de pincéis de aquarela. Buscava-se uma representação precisa do retratado a partir desse processo artesanal de produção de retratos da época, realizado pelo miniaturista (BYRNE, 2018).

Austen comparava seu trabalho ao desse profissional, como podemos observar em *Emma*. A obra toda se passa em um pequeno vilarejo, com quatro famílias envolvidas com mais intensidade na história. Capítulos inteiros são dedicados a falar do clima, de preocupações com a saúde, de fofocas com relação a outras personagens.

As banalidades do senhor Woodhouse, os monólogos da senhora Bates, todo aquele disse me disse e aquela conversa fiada – Austen punha-os no papel como um sinal de respeito aos personagens, não por querer que nós os menosprezássomos. Ela estava desejosa de ouvir o que eles tinham a dizer, e queria que eu ouvisse também (DERESIEWICZ, 2011, p. 20).

Nessa preocupação com a apresentação de um retrato detalhado do cotidiano, a escritora apresenta um romance com a linguagem da oralidade. “Foi exatamente com a ‘linguagem das mulheres’ – o idioma das conversas cotidianas – que *Emma* foi escrito, e tornar interessantes esses mínimos detalhes foi precisamente o que fez Austen” (DERESIEWICZ, 2011, p. 35). Essa característica de buscar “precisão” ao retratar a realidade, a partir de um efeito de verossimilhança, também pode ser observada nas demais obras da romancista.

Apesar de *Emma* ter sido o último romance publicado da autora, de acordo com Reef (2014), Austen continuou escrevendo até a sua morte, que ocorreu em 18 de julho de 1817. Entretanto, a escritora não publicou mais nenhuma obra até essa data, sendo que os demais romances de sua autoria acabaram sendo publicados postumamente. Em dezembro do mesmo ano, as obras inéditas foram publicadas.

A primeira delas era *A Abadia de Northanger*, um romance que tinha sido terminado em 1803, mas ficou engavetado. Nele, Austen realiza uma paródia dos

populares romances góticos de sua juventude. De acordo com Barroso (2011, p. 10), esse gênero é caracterizado por “histórias de mistério e terror que transcorrem em ambientes lúgubres, em castelos arruinados com suas passagens secretas, seus fantasmas e entidades sobrenaturais”.

A protagonista desse romance é, como coloca a própria escritora, “quase bonita”. Filha de um pároco respeitável, Catherine Morland é uma “heroína às avessas”. Leitora assídua dos romances góticos em moda, quando visita a Abadia de Northanger, a protagonista passa a romancear a realidade (REEF, 2014, p. 197).

Com todas as chances contra Catherine de que fosse casa, mansão, palácio, casa de campo ou chalé, Northanger calhou de ser uma abadia, e ela viria a ser sua habitante. Os corredores compridos e úmidos, as celas estreitas e a capela arruinada estariam diariamente a seu alcance, e ela não foi capaz de subjugar por completo a esperança de entrar em contato com certas lendas tradicionais, certos memoriais escabrosos de uma freira ferida e desafortunada (AUSTEN, 2011, p. 151).

Esse romance revela diversas particularidades da escrita de Austen, como a sua ironia e comicidade em tratar dos costumes e hierarquias sociais e a perspectiva de rejeitar o desenvolvimento de protagonistas “lindas”, como anteriormente mencionado. A autora buscava apresentar personagens de complexidade psicológica. Catherine Morland, por exemplo, é uma jovem protagonista de 17 anos que tem a oportunidade de sair de seu pequeno vilarejo pela primeira vez. A protagonista acompanha um casal de vizinhos em sua estada em Bath, cidade em que os indivíduos costumam tirar férias e passar grandes temporadas devido à presença de termas romanas no local, utilizadas para o tratamento de enfermidades.

Catherine é considerada uma heroína às avessas porque não possui as características adequadas de uma protagonista feminina da época de Austen. “Ninguém que tivesse conhecido no passado a menina Catherine Morland poderia ter presumido que ela nasceu para ser uma heroína” (AUSTEN, 2011, p. 17), assim Austen inicia a sua história. Desde pequena, ela gostava de lama e de brincadeiras de meninos. “Seu corpo era franzino e esquisito, a pele era de um aspecto pálido e doentio, e ela tinha cabelos negros e lisos e feições um tanto rudes” (AUSTEN, 2011, p. 17). E, ao chegar à adolescência, sua aparência teve uma leve melhora:

Seu amor pela sujeira deu lugar a uma inclinação para o refinamento, e ela ficou mais apumada na mesma medida em que passou a ser mais asseada. Tinha às vezes, agora, o prazer de ouvir comentários do pai e da

mãe acerca de seu aperfeiçoamento pessoal: “Catherine está se transformando numa garota um tanto charmosa, está quase bonita hoje”; tais palavras lhe chegavam aos ouvidos de vez em quando – e como soavam bem! Estar *quase* bonita é uma conquista do mais alto deleite para uma garota que teve aparência desgraciosa durante os primeiros quinze anos de vida; uma menina que é beldade desde o berço jamais terá o mesmo regozijo (AUSTEN, 2011, p. 19).

Também é possível observar o desenvolvimento de heroínas “comuns”, não idealizadas pelos padrões femininos vigentes na época, no início da obra *Mansfield Park*, quando o leitor é apresentado à protagonista Fanny Price:

Nessa época, Fanny Price ainda não tinha dez anos completos e, embora não houvesse muito em sua aparência que fosse cativante, não havia nada que causasse repugnância. Ela era pequena para a sua idade! Não possuía nenhum traço marcante de beleza ou que chamasse a atenção. Excessivamente tímida e acanhada, andava sempre encolhida (AUSTEN, 2009, p. 12-13).

Não satisfeita em desenvolver protagonistas que não atendiam aos padrões de beleza feminina da época, a romancista também lhes dotava com poucas habilidades manuais consideradas essenciais para o cotidiano da mulher, como desenho, música, idiomas, costura, entre outras. Catherine, em *A Abadia de Northanger*, não dominava com destreza nenhuma dessas competências e preenchia seu tempo lendo romances góticos, os *best-sellers* da época.

Assim Austen constrói a trama de *A Abadia de Northanger*: revelando com ironia os padrões e costumes de seu tempo. De acordo com Byrne (2018, p. 206), esse olhar crítico sobre a realidade revela a escritora “[...] como alguém diferente das mulheres romancistas medianas cujas tramas românticas sentimentais e cujas melodramáticas histórias góticas enchiam as estantes das bibliotecas em circulação”. Para Byrne (2018, p. 207), Austen se diferencia das demais escritoras por nos apresentar uma protagonista “que não é digna de nota”, comum, e que sofre um processo de amadurecimento ao longo da história.

Já o segundo romance de Austen publicado postumamente foi *Persuasão*. “A narrativa apresenta a visão mais madura de todos os romances de Austen e uma heroína de mais idade” (REEF, 2014, p. 204). Aos 27 anos e solteira, Anne Elliot reencontra seu ex-noivo após oito anos de afastamento e a trama se desenvolve a partir desse conflito.

Além dessas obras, a escritora deixou dois romances inacabados: *Sanditon* e *The Watsons*. Também é possível encontrar publicações de outras produções escritas de Austen, como a compilação de suas cartas e poesias em - *The Poetry of Jane Austen and the Austen Family* e *Jane Austen's Letters* - o que mostra a versatilidade da escritora no campo literário (REEF, 2014).

As obras de Austen, como *Orgulho e Preconceito*, por exemplo, um dos romances mais adorados pelos leitores, tiveram dezenas de adaptações e releituras ao longo dos séculos, desenvolvidas para diversos meios de comunicação. Desta forma, as personagens da escritora estão presentes no cinema, nos quadrinhos, na internet, na televisão e também em novas histórias de livros contemporâneos. Algumas dessas produções constituem o *corpus* de objetos de estudo dessa pesquisa.

Nesse processo de migração das narrativas clássicas para novos formatos, essas tramas, tão familiares a diversas gerações, são reinseridas em novos contextos. São apresentados os dramas humanos do clássico original que todos esperam encontrar e, ao mesmo tempo, agregam-se novos significados e anseios referentes ao respectivo tempo em que essas novas produções se encontram. O próximo capítulo busca explorar com mais profundidade essa questão, apresentando um panorama das adaptações das obras de Austen ao longo das décadas e discutindo as noções de transcrição, de Haroldo de Campos (2010), de adaptação literária, a partir da perspectiva de Linda Hutcheon (2013), e de rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

3 O CLÁSSICO DESLOCADO: NARRATIVAS CLÁSSICAS MIGRAM PARA NOVOS FORMATOS

Desde 1811, quando Jane Austen publicou seu primeiro romance, *Razão e Sensibilidade*, suas histórias interessaram aos leitores pelo seu olhar sensível aos relacionamentos humanos e, ao mesmo tempo, irônico ao tratar da superficialidade dos preconceitos e costumes da aristocracia e da classe média de seu tempo. O interesse pelas obras da escritora aumentou ao longo das décadas, pois mesmo que os romances apresentem um retrato minucioso de determinado tempo histórico, as angústias, sonhos e dramas vivenciados por suas personagens não são datados. São experiências que refletem o que é ser humano em qualquer outra época: alguém que assume diversos papéis sociais na comunidade em que vive, que se apaixona, que almeja alcançar determinado *status* social, que se preocupa com problemas financeiros, dentre outros.

Ao considerar o alcance dos romances de Austen e o crescente interesse dos leitores por suas histórias, a partir de 1940 as obras da escritora migraram para outras plataformas comunicacionais, como o cinema, a televisão e as histórias em quadrinhos. Os leitores passaram a acessar a trama por meio de novas linguagens, considerando a perspectiva audiovisual do cinema e da televisão e a imagética das histórias em quadrinhos.

Cada época constrói seus processos midiáticos a partir de seus anseios e necessidades, refletindo as especificidades de seu próprio tempo (BARBOSA, 2012). Assim, observamos a importância do passado ao investigar as adaptações de obras clássicas, como as dos romances de Austen, pois a migração de uma narrativa clássica para outro suporte não apresenta um conteúdo essencialmente “novo”. É uma mescla de velhos e novos elementos, permanências e rupturas.

“O momento atual é resultado de um jogo acumulativo dos processos que começaram muito antes de nós” (BARBOSA, 2012, p. 149). De acordo com Barbosa (2012), trata-se de olhar para um objeto de estudo do campo comunicacional não como um processo estático e finalizado, mas sim como um processo de relação entre sujeitos, objetos e épocas, um fluxo com passado, presente e futuro. A autora discorre sobre esse olhar histórico dentro dos estudos na área de Comunicação:

Assim, há certa naturalização de que o passado é um processo afeto aos estudos históricos. Ou seja, a história torna-se uma espécie de dona incontestável dos tempos idos. Da mesma forma, o presente transforma-se no lugar natural da reflexão dos processos comunicacionais. É como se apenas o presente comportasse o ato comunicacional. Mas o que é objeto da reflexão da comunicação não é apenas o presente: deve ser o presente encharcado das práticas de comunicação. O que é objeto da comunicação são processos comunicacionais. E como pensar processos sem pensar em relação temporal (BARBOSA, 2012, p. 146)?

Ao investigar as especificidades da adaptação de obras da literatura, também é preciso pensar nesse objeto de estudo como um processo de relação temporal, pois a adaptação, apesar de sua autonomia como produção comunicacional (que sozinha funciona em sua coerência interna), sempre se relaciona com a obra original e com as demais adaptações da história anteriores e posteriores a sua veiculação. Trata-se de um ponto de acesso ao longo do tempo, de outros tantos existentes, para uma velha narrativa que permeia o imaginário de gerações.

Talvez a adaptação seria como uma máquina do tempo disfarçada com vestes de contemporaneidade, que nos conta em suas minúcias sobre a essência da humanidade? “O passado só se deixa ver sob a forma de processos comunicacionais duradouros” (BARBOSA, 2012, p. 149). A perspectiva de Barbosa (2012) auxilia na observação da relevância dos meios de comunicação (como o livro, a televisão, o cinema, a internet) em construir espaços de compartilhamento de histórias e de fomento da interatividade, nos quais se tem acesso a relances do que caracteriza cada uma e todas as sociedades, assim como permite vislumbrar aspectos do contemporâneo e do que está por vir.

Nota-se também o papel da mídia em potencializar o desenvolvimento dos regimes de construção de sentido e de interação com relação às obras clássicas. Ao investigar a criação das diversas adaptações inspiradas nas obras de Jane Austen ao longo do tempo, observa-se o processo de midiaticização em que as sociedades contemporâneas estão inseridas, por meios das transformações dos processos, dispositivos e fluxos comunicacionais que permeiam as atividades cotidianas (HEPP; HASEBRINK, 2015).

Para os autores, a midiaticização pode ser definida como “[...] um conceito que analisa criticamente (a longo prazo) a inter-relação entre as mudanças das mídias e comunicação, por um lado, e as mudanças da cultura e sociedade por outro” (HEPP; HASEBRINK, 2015, p. 76). Duas tradições de pesquisa tratam dessa concepção científica: a “institucionalista” e a “socioconstrutivista”. Enquanto a primeira tem como

foco a mídia de massa tradicional e a lógica de mídia, a tradição socioconstrutivista se interessa pelas práticas comunicativas do cotidiano (HEPP; HASEBRINK, 2015). Essa pesquisa se insere na segunda tradição, pois investiga práticas comunicativas do dia a dia e elementos de interatividade e da contemporaneidade nas adaptações de obras da Jane Austen em meio digital.

É importante ressaltar que o processo de midiatização possui aspectos quantitativos e qualitativos. Os primeiros se referem “[...] ao crescimento temporal, espacial e social da propagação da comunicação midiática” (HEPP; HASEBRINK, 2015, p. 76), tratando-se dos fluxos comunicacionais que se originam por meio dos veículos midiáticos. Quanto aos aspectos qualitativos, trata-se do “[...] papel da especificidade de certas mídias no processo de mudança sociocultural” (HEPP; HASEBRINK, 2015, p. 76). Para os autores, nesse cenário, cada veículo de comunicação precisa ser usado a partir de necessidades e contextos específicos. Enquanto a tradição institucionalista vê o processo de midiatização como uma lógica institucionalizada, a tradição socioconstrutivista define como um momento contextualizado de transformação nos processos comunicativos.

Além disso, de acordo com Hepp e Hasebrink (2015), os novos suportes no meio digital são potencializadores da reconfiguração das interações sociais e do surgimento de interpretações diferenciadas de um conteúdo e/ou história. Nota-se, por exemplo, que as interações investigadas nesse estudo se expandem para além da ação de assistir a um vídeo no *YouTube*, pois os internautas de diversos lugares do mundo acompanham a websérie pela internet, dialogando entre si e com as personagens, complexificando os vínculos intersubjetivos. Logo, ao investigar as interações sociais existentes nas webséries *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon*, observa-se que a midiatização complexificou os fluxos comunicativos (HEPP; HASEBRINK, 2015).

Também precisamos considerar um elemento relevante que permeia a produção e veiculação das narrativas clássicas desde o surgimento das obras originais: a sociedade do consumo. Nesse sentido, as adaptações dos romances de Jane Austen não existem apenas por um propósito altruísta de divulgar obras clássicas. São produções que se inserem na lógica mercadológica, que buscam um público interessado em consumir esse conteúdo específico. No caso das webséries, em *Welcome to Sanditon*, a produção aproveitou para comercializar camisetas em apoio à sorveteria da cidade que, se seguisse a vontade do prefeito de revitalização

do município, se transformaria em uma loja de sucos. Já a websérie *The Lizzie Bennet Diaries* seguiu a lógica das narrativas transmídia e da convergência midiática⁶, bastante explorada em universos como *Matrix*, *Star Wars* e *Harry Potter*, expandindo a história para todas as plataformas possíveis e publicando dois livros impressos da série.

Nesse contexto, há sempre uma linha narrativa que pode ser explorada, como as origens de uma personagem amada pelo público ou a história de uma personagem secundária. Foi o que aconteceu, por exemplo, com Lydia Bennet, personagem secundária de *The Lizzie Bennet Diaries*. Os produtores da série aproveitaram a grande receptividade dos internautas com relação à história da personagem e publicaram, posteriormente, o diário secreto de Lydia. Trata-se de uma expansão do núcleo narrativo e, também, da rentabilidade da própria produção.

De acordo com Canclini (1999), o ato de consumir auxilia na reflexão. “Hoje vemos os processos de consumo como algo mais complexo do que uma relação entre meios manipuladores e dóceis audiências” (CANCLINI, 1999, p. 59). Isso acontece, segundo o autor, porque a relação de consumo não se caracteriza apenas como uma relação de manipulação entre meios de comunicação e receptores, mas sim de colaboração e transação entre os sujeitos. Por exemplo, não é eficiente a produção da websérie *Welcome to Sanditon* veicular a mensagem: “Comprem camisetas em apoio à sorveteria”. Os internautas precisam se interessar pela história, colaborar, sentirem-se participantes da história. Essa é uma estratégia que a websérie aplica satisfatoriamente, ao lançar um aplicativo em que os próprios usuários podem gravar seus vídeos como personagens da trama.

Logo, o consumo se mostra como “[...] o conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos” (CANCLINI, 1999, p. 60). Ele pode ser compreendido pela sua “racionalidade econômica” e pelos grandes agentes econômicos, que administram a distribuição de bens e a expansão do capital. Entretanto, são processos mais complexos, pelos quais também perpassa uma “racionalidade sociopolítica interativa”. Trata-se dos anseios e demandas dos consumidores, distribuídos por diversos grupos que possuem propósitos e diretrizes próprias. Logo, o consumo se mostra como um cenário de disputa pelos bens produzidos pela sociedade e a forma de usá-los. Entretanto, não basta seduzir o

⁶ Para a discussão sobre narrativas transmídia e convergência midiática, ler Capítulo 5 deste trabalho.

consumidor com mensagens publicitárias. Os conteúdos e marcas precisam apresentar justificativas e seus propósitos de existência (CANCLINI, 1999).

Nesse cenário, o consumo não se mostra apenas como um lugar de interação, mas também de diferenciação. Para Canclini (1999, p. 62), os “aspectos simbólicos e estéticos da racionalidade consumidora” revelam que existe uma lógica por trás da construção dos signos, que se direciona para públicos e grupos específicos. Nesse sentido, “[...] nas sociedades contemporâneas boa parte da racionalidade das relações sociais se constrói, mais do que na luta pelos meios de produção, pela disputa em relação à apropriação dos meios de distinção simbólica” (CANCLINI, 1999, p. 62). Logo, há uma coerência nos lugares frequentados e nos produtos consumidos por determinado grupo ou classe social. Assim, o consumo se mostra na satisfação de necessidades, mas também na escassez de bens (CANCLINI, 1999).

Desta maneira, o consumo se constrói na “racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade”, pois é preciso existir o compartilhamento do sentido de bens para que os processos de consumo também se mostrem como instrumentos de diferenciação (CANCLINI, 1999, p. 63). Diferenciação essa que se mostra entre sujeitos que têm determinado carro ou não, por exemplo, e que pode ocorrer entre internautas que assistem à determinada websérie ou não, no processo de apropriação dos meios.

Lipovetsky (2004) também investiga as lógicas de consumo na contemporaneidade. A partir de uma perspectiva histórica, o autor aponta que, na década de 1960, o cenário do consumo e da comunicação de massa se mostra como um sonho. Existe uma canalização do presente, a valorização da individualidade e a vigência do princípio “tudo o que é novo apraz”. Nesse período há um excesso de bens, de imagens, de prazeres: “Consumir sem esperar; viajar; divertir-se; não renunciar a nada; as políticas do futuro radiante foram sucedidas pelo consumo como promessa de um futuro eufórico” (LIPOVETSKY, 2004, p. 61). A cultura do “tudo já”, de acordo com o autor, inspirada na contracultura e na liberação dos costumes, se intensifica a partir da década de 1980.

Nesse momento, busca-se “comprimir o espaço-tempo”, valoriza-se a brevidade, a simultaneidade, a imediatez. Com a reorganização da vida econômica, a diminuição de posições de trabalho em detrimento do maquinário e a precariedade de empregos trazem para a vida dos sujeitos a sensação de incerteza e de

insegurança. Ao mesmo tempo em que existe um incentivo para o consumo, que provoca sensações de prazer e bem-estar, há também mais estresse e apreensão (LIPOVETSKY, 2004). Podemos observar essas características da contemporaneidade nas webséries analisadas. A brevidade, por exemplo, se revela na duração dos vídeos publicados no *YouTube*, que em média têm de três a cinco minutos. Nesse cenário, a adaptação de um romance de mais de 400 páginas (como é o caso de *Orgulho e Preconceito*) é condensada em microepisódios, nos quais temos acesso à história pela narração em 1ª mão da própria personagem, como podemos observar em *The Lizzie Bennet Diaries*.

Ao dar destaque ao sujeito, que se posiciona em frente à câmera e narra a história a partir do seu ponto de vista, também se nota a presença da individualidade, uma das características da sociedade do consumo. A parcialidade da narração é escancarada e se valorizam os gostos, as opiniões e as perspectivas dos indivíduos. Além disso, as webséries analisadas não possuem grandes investimentos em cenários e número de atores, o que revela outro aspecto exposto por Lipovetsky (2004): a precariedade de empregos e de postos de trabalho. *The Lizzie Bennet Diaries*, por exemplo, tem 10 atores em seu quadro principal e as gravações são realizadas em ambientes comuns: no quarto da própria Lizzie e em salas de trabalho. Como o foco é na própria personagem, o cenário se apresenta como um elemento complementar de contextualização da história. Também é importante mencionar que temas como precariedade de empregos, individualidade, usos da tecnologia, tensionamento entre público x privado são temas que aparecem na trama das webséries.

Nesse sentido, ao considerar o cenário da sociedade do consumo, o trabalho de desenvolver uma adaptação de uma obra literária é sempre um processo árduo que envolve diversas especificidades e condicionantes, de acordo com Thompson (1996), roteirista do filme *Razão e Sensibilidade*, lançado no ano de 1995. Essa é uma adaptação que tem o mesmo título do romance original da escritora inglesa. Além de roteirista, Emma Thompson também estrela o filme junto de artistas reconhecidos no campo cinematográfico, como Kate Winslet, Hugh Grant e Alan Rickman. A película foi dirigida por Ang Lee e teve sete indicações ao Oscar. Em seu diário das filmagens (posteriormente publicado em livro), Thompson (1996) discute o processo complexo de adaptação do romance, assim como o cotidiano das filmagens:

Continuo a reescrever todas as noites - pequenos detalhes quanto a locação e depuração dos diálogos. Tem sempre alguma coisa. Pedem-nos para fazer um trabalho de casa por escrito para Ang. Isso também é incomum. Ele quer estudos de personagens e faz uma lista de perguntas, a maior parte relacionada ao histórico e à "vida interior" (THOMPSON, 1996, p. 224).

Nota-se, a partir da perspectiva da roteirista, que se faz necessário o processo de reescrita ao realizar a migração de uma narrativa de mais de 632 páginas de texto impresso para o meio audiovisual, tendo como resultado a produção de um filme de duas horas e vinte minutos de duração. É preciso sintetizar informações, trazer descrições e detalhes dos locais em que se passa a história para os cenários e figurinos das personagens, traduzir e explicar expressões e costumes que eram recorrentes há mais de cem anos.

Thompson (1996) também comenta sobre esse "trabalho para casa" que os atores precisavam produzir e entregar para o diretor do filme. Nessas atividades, eles eram instigados a realizar estudos aprofundados sobre seus personagens, suas características e história de vida, vislumbrando acontecimentos anteriores aos narrados no romance de Austen, assim como possibilidades de desenvolvimento da história após o desfecho criado pela escritora.

A intenção não era trazer elementos novos para o filme que transformassem a história ou agregassem informações que não foram colocadas por Austen nos romances. As "tarefas de casa" realizadas pelos atores tinham como objetivo auxiliá-los na interpretação de suas respectivas personagens, desenvolvendo um olhar complexo sobre suas histórias de vida.

Essa adaptação de *Razão e Sensibilidade* teve como proposta respeitar e apresentar uma produção que seguisse o contexto histórico, as características e desenvolvimento da trajetória das personagens originalmente propostos pela escritora. A produção e os atores eram monitorados de perto por especialistas ao longo da filmagem, que visavam auxiliar na manutenção da "essência" do romance original, pois Austen é conhecida por seu retrato minucioso da realidade, sem sentimentalismos e exageros românticos. Thompson (1996) ironiza essas dificuldades em uma passagem de seu diário:

Estamos trabalhando na segunda cena com Willoughby e Marianne, na qual eles leem um soneto juntos. É difícil impor um tom sexy à leitura de poesia

hoje em dia, mas que mais podemos fazer? Uma massagem nela? Devemos evitar o sentimentalismo barato. Oh, por favor, não deixe que nada seja sentimentalóide, senão eu morro. Vou ser assassinada pela Sociedade Jane Austen (que ligou para a empresa de James em Nova York para reclamar sobre a contratação de Hugh Grant como Edward - parece que o acham bonito demais) (THOMPSON, 1996, p. 257-258).

Entretanto, ao mesmo tempo em que o diretor e os atores estavam preocupados em respeitar a "essência" da obra de Austen, que tinha uma sensibilidade "nada sentimental" (THOMPSON, 1996, p. 235) e piegas, pequenas alterações foram realizadas, como a escolha de um protagonista "bonito demais" e um beijo do casal Elinor e Edward (Figura 2), que o diretor considerou como importante para o desenvolvimento da história, para "movimentar" a trama e manter o interesse do público no filme ao longo de seu tempo de duração.

FIGURA 2 – O BEIJO DE ELINOR E EDWARD



FONTE: Famousfix (2018)

Ao considerar as transformações, permanências e rupturas que observamos nas adaptações de obras literárias, nota-se que mesmo produções que possuem como característica um aspecto de "fidelidade" ao original (como é o caso do filme *Razão e Sensibilidade*, que foi até mesmo supervisionado por especialistas da

Sociedade Jane Austen) apresentam inovações e elementos criativos em sua composição.

Para Lubart (2007), criatividade se trata da capacidade de disseminar ideias e de planejar e realizar novas produções (como produtos, histórias, canções, objetos). Logo, a novidade, aquilo que antes não existia, apresenta-se como um aspecto fundamental da criatividade. Trata-se de explorar caminhos desconhecidos que ainda não foram trilhados por outros indivíduos, oferecer produtos que ainda não estão presentes nas prateleiras das lojas, sites e mercados. Nesse sentido, a partir da sociedade do consumo, é possível por meio da criatividade desenvolver produtos e produções que se direcionem para nichos de mercado. Nesse contexto, a criatividade também está relacionada com a solução de problemas e dificuldades desses grupos (LUBART, 2007).

Kleon (2013) também acredita que o processo criativo nunca é solitário, pois envolve a inserção do sujeito em uma árvore genealógica de ideias. “Ver a si mesmo como parte de uma linhagem criativa o ajudará a sentir-se menos sozinho enquanto você começa a desenvolver o seu próprio trabalho” (KLEON, 2013, p. 25). Nessa árvore genealógica, um conjunto de referências que o indivíduo adquire ao longo da vida, o ato de criar acontece a partir de inspiração, coleção de ideias, repetições, rupturas.

Mas se a narrativa está em crise e se repete ao longo dos séculos, a cada geração, o que se mostra de criativo e inovador na adaptação literária? Gilbert (2015), ao discorrer sobre os desafios de um processo de criação, aponta que a criatividade não se trata apenas de criar o que ainda não foi realizado. “A maioria das coisas já foi realizada – mas ainda não foram realizadas por você” (GILBERT, 2015, p. 73). A autora aponta que a repetição de temas acontece a cada geração, como forma de vínculo da humanidade.

No decorrer de sua carreira literária, Shakespeare cobriu praticamente todos os enredos existentes, mas isso não impediu que quase cinco séculos de escritores explorassem os mesmo enredos de novo. (E lembre-se de que muitas dessas histórias já eram clichês muito antes de Shakespeare pôr a mão nelas.) Conta-se que, ao ver as pinturas rupestres da caverna de Lascaux, Picasso disse: “Não aprendemos nada em 12 mil anos”, o que provavelmente é verdade. Mas e daí? (GILBERT, 2015, p. 73).

A autora ressalta que, por meio da apropriação de um enredo, trama e/ou ideia, a criatividade se mostra no que resulta do processo, no que de autêntico se

coloca na produção, que revela a subjetividade dos criadores e também aspectos da cultura e do próprio tempo em que essa produção está inserida. Logo, a criatividade se revela no que está “escondido” dentro dos indivíduos (GILBERT, 2015, p. 16), no que se revela para além do explícito nas minúcias do cotidiano.

Desta maneira, a atitude criativa existe em estado latente. De acordo com Sigel, Fank e Kohiyama (2019), ela depende dos indivíduos, suas referências, vivências, histórias que carregam e que compartilham, assim como perspectivas de vida. “Tudo é sobre pessoas e as histórias que elas carregam. As ideias já estão ali” (SIGEL; FANK; KOHIYAMA, 2019, p. 23). Louis Armstrong, por exemplo, ao se inspirar na *Commedia Dell’Arte* e transgredir a técnica musical, em sua atitude autoral desenvolve um dos pilares essenciais do Jazz. O músico inventou a técnica do *scat-singing*: “[...] aquilo de substituir o som real das sílabas da música por sílabas que têm apenas valor fonético e imitam um solo instrumental” (SIGEL; FANK; KOHIYAMA, 2019, p. 18). Próximo dessa perspectiva está o *grommelot*, estilo de linguagem com origem na *Commedia Dell’Arte*, utilizado no teatro satírico, que trabalha com elementos onomatopeicos, mímica e imitação em seus discursos (SIGEL; FANK; KOHIYAMA, 2019). Para os autores, nesse contexto, o “la-dum-ba-dum-pa” que poderia ser considerado uma sequência aleatória ou uma tentativa de alguém que está aprendendo a se comunicar pela fala, mostra-se como a “atitude autoral” mais celebrada na história da música.

Ao contrário do que a palavra autoral carrega de bagagem, o nó de tudo aqui nem é a originalidade. Até porque, sabemos, originalidade não é uma palavra que anda junto com autoria, necessariamente. É possível ser autoral e não ser original, no sentido de que não se fez algo novo, mas se olhou para algo de maneira nova (SIGEL; FANK; KOHIYAMA, 2019, p. 24-25).

Segundo os autores, a criatividade e a atitude original não se encontram necessariamente em uma nova ideia. Como Gilbert (2015) apontou, até mesmo Shakespeare trabalhou com enredos já existentes. Trata-se de uma nova abordagem, um novo olhar sobre aquilo que está sendo tratado. Ao considerar o processo de migração de narrativas clássicas para outros formatos, a criatividade e a atitude autoral se mostram como elementos necessários no desenvolvimento de novas produções, pois essas necessitam de adequações, inovações linguísticas e

plásticas, coerentes ao contexto e à plataforma ou meio de comunicação em que serão veiculadas.

Podemos observar essa autenticidade e atitude autoral, por exemplo, na adaptação cinematográfica do romance *Razão e Sensibilidade*. Quando a direção do filme decide inserir um beijo do casal Elinor e Edward que antes não existia na obra original, nota-se a subjetividade do criador, que revela seu entendimento das ações de um casal em seu próprio tempo (não o de Austen) e que convergem com a expectativa do público com relação ao próprio casal. Nesse sentido, é preciso haver uma coerência contemporânea com relação ao momento em que a adaptação é lançada. Mesmo se tratando de uma história clássica, a adaptação deve ressoar seu próprio tempo e fazer sentido para o público.

A necessidade de “movimentar” a trama também é influenciada pelo próprio mercado. Por exemplo, se uma adaptação cinematográfica seguir fielmente as tramas e acontecimentos da obra original, sem considerar o próprio tempo em que está inserida e será veiculada, conseqüentemente, pode não haver interesse e conexão com o público. A bilheteria pode ser baixa e a adaptação pode não apresentar os lucros esperados pela produção.

Nesse sentido, a criatividade e inovação também se mostram em processos de apropriação de narrativas clássicas. A mudança de dispositivos, novos discursos e as características do próprio tempo em que a adaptação se insere revelam elementos que instigam o desenvolvimento de um processo criativo. A fim de compreender os aspectos relevantes da adaptação literária e seu vínculo e rupturas com a obra original, aprofundaremos a discussão teórica sobre a questão no tópico a seguir.

3.1 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA: UMA DISCUSSÃO TEÓRICA

Apropriar-se de textos e adaptá-los a novos contextos não é uma novidade, segundo Hutcheon (2013, p. 22). As adaptações nos acompanham ao longo dos séculos como quando, por exemplo, Shakespeare trouxe histórias de outras culturas para o seu tempo e ampliou o acesso a essas narrativas a um novo público. Hutcheon (2013) também ressalta que diversos escritores, como Ésquilo, Racine, Goethe e da Ponte trouxeram histórias bastante conhecidas em nova roupagem. "As

adaptações são tão fundamentais à cultura ocidental que parecem confirmar o *insight* de Walter Benjamin (1992, p. 90), segundo o qual 'contar histórias é sempre a arte de repetir histórias'" (HUTCHEON, 2013, p. 22).

Apesar de necessária e presente no nosso cotidiano ao longo dos séculos, Hutcheon (2013, p. 23) ressalta que a adaptação (especialmente a cinematográfica) "causa certo desconforto" e é vista como uma "vulgarização" da história original por muitos autores e críticos, sendo considerada como uma resposta negativa à migração da história para outros formatos e plataformas. Nessa perspectiva se enquadra a máxima do senso comum - "o livro é sempre melhor do que o filme" - que se refere à adaptação cinematográfica de obras da literatura.

Entretanto, Hutcheon (2013), a partir de Virginia Woolf, ressalta que o cinema apresentou um potencial de transpor para o audiovisual elementos e narrativas que ainda não encontraram formas de serem expressos no meio impresso. Trata-se de um modo distinto de apresentar a história, com sua linguagem e potencialidade próprias. Nesse sentido, os criadores têm autonomia para contar essas narrativas a partir de seu estilo específico:

Eles utilizam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias sempre utilizaram, ou seja, eles tornam as ideias concretas ou reais, fazem seleções que não apenas simplificam, como também ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante. As histórias que contam, entretanto, são tomadas de outros lugares, e não inteiramente inventadas. Tal como as paródias, as adaptações têm uma relação declarada e definitiva com textos anteriores, geralmente chamados de "fontes"; diferentemente das paródias, todavia, elas costumam anunciar abertamente tal relação (HUTCHEON, 2013, p. 24).

Desta maneira, o processo de adaptação de uma obra literária não pode ser dissociado de seu contexto, de acordo com Hutcheon (2013). Essas produções pertencem a um tempo, lugar, sociedade e cultura específicos. Esse processo "[...] pode acontecer quando as histórias "viajam" - quando um texto adaptado migra do seu contexto de criação para o contexto de recepção da adaptação" (HUTCHEON, 2013, p. 17). A adaptação também é uma "forma de repetição sem replicação" (2013, p. 17), na qual as mudanças são inevitáveis, que podem transformar aspectos de ambientação e atualização da história, ou até mesmo alterar características de valor e de significado dessas narrativas.

Além disso, de acordo com Hutcheon (2013, p. 45), o processo de adaptação cinematográfica de um romance literário se mostra como um "tipo de

intertextualidade" ao leitor, pois se observam ecos de outros textos no filme assistido. Logo, para Hutcheon (2013), a adaptação se apresenta como um processo de apropriação de um texto autônomo, estabelecendo um vínculo com a obra original a partir de ações de "imitação" (no qual se busca apresentar a trama com fidelidade e proximidade da narrativa matriz) ou de ações de criatividade (onde acontece um processo mais intenso de ruptura com a fonte da adaptação).

Hutcheon (2013, p. 25) também menciona o apelo econômico da adaptação. Trata-se de uma aposta segura em enredos consagrados e aprovados pelo público: "[...] não é apenas uma questão de evitar riscos; é preciso fazer dinheiro". A autora ressalta a receptividade dessas produções, ao notar a grande quantidade de obras desse tipo que povoam os meios impresso, televisivo, cinematográfico e digital.

Essas obras que povoam o imaginário do público se mostram constantemente "assombradas" pelos textos originais. As adaptações, apesar de sua autonomia, revelam uma "relação declarada" com a fonte. "A adaptação é repetição, porém repetição sem replicação" (HUTCHEON, 2013, p. 28). A autora ressalta que, nessa dupla natureza de "fidelidade" e "transformação", os estudos do campo não precisam necessariamente focar na proximidade com o texto original. Nesse universo complexo das adaptações, há diversas especificidades a serem exploradas, a começar pelos motivos que impulsionam o desenvolvimento de uma adaptação, como: "[...] o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o" (HUTCHEON, 2013, p. 28). Nota-se, a partir dessas intenções, que as adaptações inspiram sentimentos diversos no público, como: afeto, ciúmes, ódio, contestação, homenagem, entre outros (HUTCHEON, 2013).

A autora também ressalta que a adaptação se mostra tanto como um produto, quanto como um processo, por meio de três perspectivas distintas. Primeiramente, a adaptação pode ser vista como uma "entidade ou produto formal". Trata-se de uma "transposição anunciada" de uma obra específica. Nesse produto, ou "transcodificação", como Hutcheon (2013, p. 29) coloca, uma mudança de mídia, gênero ou foco pode acontecer.

Podemos perceber todas essas mudanças em adaptações dos romances da Jane Austen. Por exemplo, há uma mudança de mídia quando o romance migra para o meio cinematográfico. Há uma mudança de gênero quando a obra *Orgulho e Preconceito* se transforma em um romance policial em *Morte em Pemberley*. Há uma

mudança de foco, quando se transforma o contexto da obra. Nesse cenário, a obra é interpretada de forma distinta. É possível observar essa mudança nas próprias webséries analisadas, que apresentam o enredo a partir do ponto de vista das personagens.

A adaptação também pode ser vista como “um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação”. Nesse processo, buscam-se inovações plásticas e linguísticas na produção, ao mesmo tempo em que se preserva a essência da obra original. Trata-se de um ato que traz uma nova roupagem para o enredo, voltado para um novo público que pode não ter tido contato com a obra original (HUTCHEON, 2013, p. 30). A adaptação de *Orgulho e Preconceito* para os quadrinhos é um exemplo desse processo, pois apresenta a história a partir de um modo essencialmente visual, utilizando uma linguagem que antes não existia na obra original.

Também é possível considerar a adaptação como um processo de recepção. Essa perspectiva de Hutcheon (2013, p. 30) pode ser observada nas webséries analisadas. Para a autora, esse processo se mostra como um “engajamento intertextual”, no qual o público, ao ter contato com as adaptações, percebe a lembrança de outros textos em sua estrutura. Nesse contexto, é importante ressaltar que os indivíduos experienciam a adaptação de formas diferentes, dependendo se tiveram ou não contato com a obra original.

Podemos aproximar a perspectiva da adaptação de Hutcheon (2013) da Teoria da Transcrição de Haroldo de Campos (2010), que ressalta que a essência da recriação não se encontra no conteúdo de uma mensagem, mas na sua “informação estética”. Logo, nota-se a complexidade desse processo de transcrição, em que a mudança de foco, de contexto, assim como o formato que a produção tem, ocasiona grande impacto na interpretação de uma história por parte do público. Campos (2010, p. 35) aborda esse processo da criação e migração de narrativas a partir da perspectiva da tradução: “Tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca. Quando mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta à recriação.”

O autor ressalta a relevância da criatividade nesse processo de transcrição, assim como a defesa de uma liberdade estética. Nesse contexto, é necessária uma coerência e consistência no ato de “traduzir”, de trazer para outros contextos e

públicos um conteúdo já conhecido, por meio de inovações na linguagem e transformações estéticas. Nesse sentido, a transcrição consiste em uma obra autônoma que, ao mesmo tempo em que se refere a um original, fala também do seu próprio tempo, da época em que está inserida (CAMPOS, 2010).

Mendes (2014, p. 12), ao investigar os estudos de adaptação, discorre sobre a metáfora de Campos sobre o anjo caído. “No que tange à prática da tradução, Haroldo se atém a uma presença angelical: *Agessilaus Santander* é o protetor da transmutação luciferina que almeja se igualar a Deus e atingir a essência do objeto a ser traduzido”. Nesse processo de tradução, de “transluciferação”, o conteúdo é representado por diferentes perspectivas. Trata-se da ousadia proposta por Campos de considerar a tradução, a partir da transcendência de limites de forma e de conteúdo, como uma nova produção que, ao mesmo em tempo que é inovadora, carrega o essencial de seu original (MENDES, 2014).

Também podemos aproximar esse processo de transcrição e de produção de adaptações da noção de rizoma de Deleuze e Guattari (1995). Ao analisar esse conceito por meio do exemplo do livro, os autores veem essa reunião de sentimentos, moral e multiplicidades como um rizoma. Diferentemente das raízes, que se mostram como um sistema centralizado, os rizomas se mostram como uma organização circular.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e...” Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Para onde vai você? De onde você vem? Aonde quer chegar? São questões inúteis. Fazer tábula rasa, partir ou repartir de zero, buscar um começo, ou um fundamento, implicam uma falsa concepção da viagem e do movimento (metódico, pedagógico, iniciático, simbólico...) (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 36).

Observamos nessa circularidade do rizoma um aspecto estrutural das próprias webséries analisadas que se propõem a explorar a continuidade da história, nesse tecido somatório de conjunções “e” propostos pelos autores. No caso de *The Lizzie Bennet Diaries*, trata-se não de uma única história, mas de elementos que se agregam ao sistema de forma circular, não havendo uma ordem correta ou um posicionamento específico do qual o internauta deve partir, como podemos observar na figura abaixo. Cada elemento se mostra como um conteúdo autônomo e complementar da narrativa. Abaixo do título, na Figura 3, identificamos a plataforma

Como podemos observar na Figura 3, assim se constituiu a websérie *The Lizzie Bennet Diaries*: os vídeos do canal da Lizzie; e os vídeos do canal da Lydia; e os vídeos do canal da Charlotte; e os vídeos do canal da Gigi Darcy; e as contas do *Twitter* de todas as personagens; e o site desenvolvido pelo George Wickham; e o diário secreto da Lizzie; e o diário secreto da Lydia; e... o importante é continuar a história. A própria *Welcome to Sanditon* se conecta à produção que recria *Orgulho e Preconceito*, pois Gigi Darcy, no final de *The Lizzie Bennet Diaries*, posta uma série de seis vídeos em que explica o funcionamento do aplicativo *Domino*. Com esses conteúdos, a personagem vincula as duas produções. Esse aspecto de continuidade foi posteriormente explorado por *Welcome to Sanditon*, no qual o sistema rizomático se construiu a partir das múltiplas linhas narrativas desenvolvidas pelos usuários. Entretanto, é importante ressaltar que esse aspecto rizomático de circularidade e continuidade já foi bastante explorado no universo comunicacional anteriormente, em franquias como *Matrix*, *Star Wars* e *Harry Potter*.

Deleuze e Guattari (1995) também ressaltam que o rizoma é uma antigenealogia. No sistema, todo elemento pode ser conectado a qualquer outro, independentemente da posição, revelando características como heterogeneidade e multiplicidade.

Oposto a uma estrutura, que se define por um conjunto de pontos e posições, por correlações binárias entre estes pontos e relações biunívocas entre estas posições, o rizoma é feito somente de linhas: linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linha de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza. Não se deve confundir tais linhas ou lineamentos com linhagens de tipo arborescente, que são somente ligações localizáveis entre pontos e posições (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 31).

Nesse sentido, os rizomas se mostram como construções, reconstruções, sistemas de conectividade, com diversas possibilidades de entrada e de saída. São sistemas formados por “platôs”, elementos de “contínuas intensidades”, que se direcionam a um propósito (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 32). É possível observar, como já mencionado, o próprio aspecto rizomático das webséries. Mas e se, na verdade, elas se mostram como “platôs”? Como um elemento constituinte do sistema rizomático das histórias clássicas? Como um platô da trama que se transformam e se conecta às suas diversas adaptações ao longo do tempo?

Esses questionamentos lembram-nos de outro, realizado por Deleuze e Guattari (1995, p. 10-11): “Qual é o corpo sem órgãos de um livro”? É uma pluralidade de “intensidades”, como os autores colocam, onde “[...] há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação”.

Mendes (2014) explica a analogia dos autores entre as camadas de estratificação terrestre e os agenciamentos de intensidades, uma reunião de sentimentos, moral, multiplicidades. Nesse sentido, os agenciamentos estão em contínuo movimento, assim como os estratos terrestres. “As trocas de camadas entre os estratos acontecem em fluxos, empuxos e linhas de fuga” (MENDES, 2014, p. 15). Esses processos acontecem por meio das noções de indução, transdução e tradução e Deleuze e Guattari (1995).

De acordo com Mendes (2014, p. 15), a indução apresenta baixa capacidade de se desterritorializar, ocorrendo na camada superficial terrestre. Podemos aproximar essa perspectiva das adaptações que possuem um vínculo de fidelidade e “imitação” com as obras originais, onde o leitor ainda permanece em territórios conhecidos. Na transdução, há uma “proliferação e entrecruzamento de formas” e a capacidade de desterritorialização é ampliada. Essa perspectiva pode ser aproximada do olhar de Hutcheon (2013, p. 30) sobre a adaptação como um “ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação”, no qual, a partir do entrecruzamento de camadas, novas produções surgem com mudanças plásticas e linguísticas que antes não existiam nas obras originais. Já a tradução possui um amplo processo de desterritorialização e posterior reterritorialização das camadas terrestres. Podemos aproximar esse processo das adaptações inovadoras, que carregam a essência da obra original e também diversos outros elementos que inserem essas produções no tempo em que são produzidas e veiculadas.

Observamos, por exemplo, os processos acima elencados nas adaptações dos romances de Austen para diversos meios e plataformas. Na seção a seguir, será apresentado um panorama geral dessas produções, com foco nas adaptações que estabelecem um vínculo com a obra original por meio da predominância da fidelidade e da tentativa de “imitação”.

3.2 AS ADAPTAÇÕES DAS OBRAS ORIGINAIS DE JANE AUSTEN AO LONGO DO TEMPO

Após a publicação de seus romances, a força de suas narrativas e as minúcias de Austen ao apresentar em profundidade as relações humanas potencializaram o desenvolvimento de adaptações dos livros da escritora para novos formatos e meios de comunicação. No quadro a seguir, apresentamos um panorama geral dessas adaptações:

QUADRO 1 — ADAPTAÇÕES DOS ROMANCES DE JANE AUSTEN

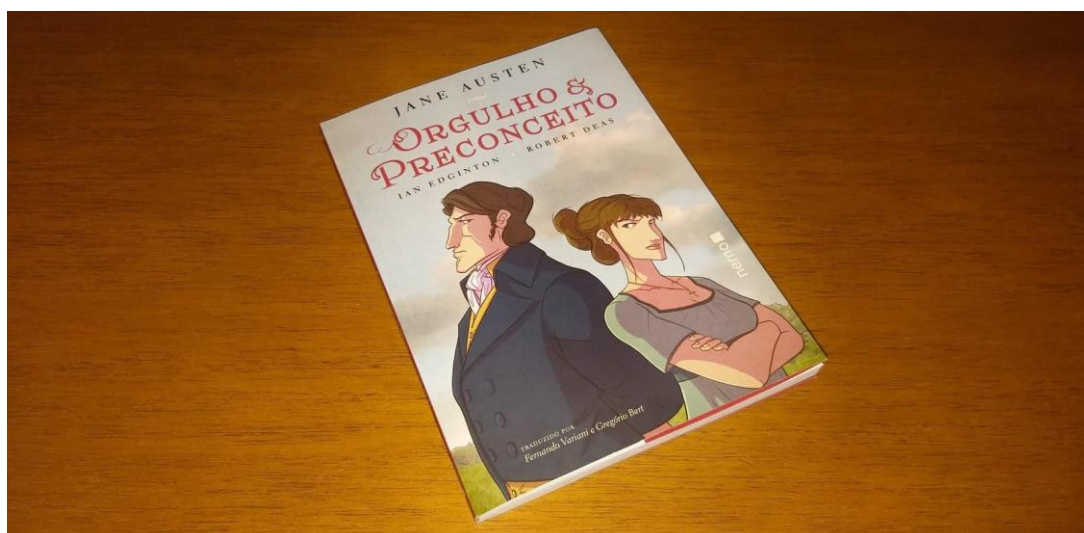
Obra adaptada	Romance original	Ano de lançamento	Formato
Orgulho e Preconceito	Orgulho e Preconceito	1940	Cinema
Persuasão	Persuasão	1960	Série televisiva
Persuasão	Persuasão	1971	Série televisiva
A Abadia de Northanger	A Abadia de Northanger	1987	Filme televisivo
Persuasão	Persuasão	1995	Cinema
Razão e Sensibilidade	Razão e Sensibilidade	1995	Cinema
Orgulho e Preconceito	Orgulho e Preconceito	1995	Série televisiva
Emma	Emma	1996	Cinema
Emma	Emma	1996	Série televisiva
Palácio das ilusões	Mansfield Park	1999	Cinema
Orgulho e Preconceito	Orgulho e Preconceito	2005	Cinema
A Abadia de Northanger	A Abadia de Northanger	2007	Filme televisivo
Mansfield Park	Mansfield Park	2007	Série televisiva
Persuasão	Persuasão	2007	Cinema
Emma	Emma	2009	Série televisiva
Amor e amizade	Lady Susan	2016	Cinema
Orgulho e Preconceito	Orgulho e Preconceito	2016	Quadrinhos
Sanditon	Sanditon	2019	Série televisiva
Emma	Emma	2020	Cinema

FONTE: A autora (2019)

Observa-se, no quadro acima, um aumento de produção de adaptações dos romances de Austen a partir do final da década de 1980, especialmente nos meios cinematográfico e televisivo. Essas produções se apropriam do texto original, mas mantêm um forte vínculo com os romances de Austen por meio da "imitação" proposta por Hutcheon (2013). Ou seja, são filmes, séries e quadrinhos que apresentam uma história que preza pelas similaridades com o livro, apresentam o mesmo contexto histórico, características e trajetória das personagens.

Um exemplo desse tipo de produção, que estabelece um forte vínculo de "imitação" com o romance *Orgulho e Preconceito*, são os quadrinhos *Orgulho e Preconceito*, criados por Ian Edginton e Robert Deas. Trata-se de um processo de migração da trama para outro espaço, como ocorre em todo o desenvolvimento de uma adaptação literária. Logo, já observamos transformações no tratamento da história e em como ela foi transposta para um novo formato. Apesar de o livro ser o mesmo meio de comunicação em que a narrativa é veiculada (tanto nos quadrinhos, como no romance original), há uma mudança de foco para a exploração dos aspectos visuais da trama e, em complementaridade, o texto escrito adquire um aspecto de oralidade, por meio dos diálogos entre as personagens.

FIGURA 4 – ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS DE *ORGULHO E PRECONCEITO*



FONTE: EDGINTON; DEAS (2016)

A capa da produção, apresentada na Figura 4, já aponta elementos marcantes da narrativa por meio da imagem, sem nem mesmo realizar qualquer introdução sobre a trama: será apresentada a história de um casal que enfrenta desavenças. O vestuário situa o leitor sobre a época em que se passa a história. Entretanto, mesmo considerando as mudanças plásticas de adequação ao formato, no que se refere ao nível das estruturas narrativas, a partir da perspectiva da semiótica discursiva, os quadrinhos apresentam actantes (sujeitos, oponentes e coadjuvantes), ações e percursos narrativos semelhantes aos das obras originais. Elizabeth Bennet, após enfrentar as hierarquias e costumes sociais e seus próprios preconceitos, acerta-se com seu par amoroso, o arrogante senhor Darcy. Tem-se já a mesma trama conhecida do romance original. Nota-se que, nas adaptações que se vinculam aos romances por meio da proposta de Hutcheon (2013) da “imitação”, as transformações radicais não se encontram no nível das estruturas narrativas, pois não temos surpresas com relação ao andamento da trama.

É no nível das estruturas discursivas que a inovação parece acontecer, a partir dos modos de enunciação, com os quais temos acesso a outros pontos de vista da história, perspectivas que não foram exploradas no romance original. É possível perceber o aspecto criativo dessas adaptações que oferecem a novidade ao adaptar necessidades (LUBART, 2007) dos sujeitos que vão consumir essa produção. Nesse caso, trata-se da formatação de um conteúdo, de uma velha história, adaptando-a às necessidades de um novo público, contemporâneo à produção que está sendo desenvolvida.

Nesse contexto, é preciso considerar as especificidades do meio de comunicação em que essa história será veiculada. Nos quadrinhos, a adaptação do romance de Austen adquire uma característica fortemente visual, inspirada na estética do filme *Orgulho e Preconceito* (2006). Não é preciso mais imaginar os trajes da época, o olhar arrogante de Darcy, o entusiasmo e a gritaria da senhora Bennet. Os quadros imagéticos da obra revelam essas informações. As cores escolhidas, frias e opacas em momentos de tensão e ansiedade, também auxiliam na dramaticidade dos momentos retratados.

FIGURA 5 – A EMPOLGAÇÃO DA SRA. BENNET



FONTE: EDGINTON; DEAS (2016)

A figura acima é um exemplo da carga de informação imagética da adaptação. Na Figura 5, no canto esquerdo, observamos a exaltação da sra. Bennet ao contar para o marido que dois ricos moços chegaram à cidade e são seus novos vizinhos, possíveis pretendentes para suas cinco filhas. O posicionamento dos braços, a boca entreaberta, as linhas azuis convergindo na personagem e as palavras “sr. Bennet” em fonte muito maior do que os balões de diálogo mostram a empolgação da sra. Bennet, que estava correndo e gritando para contar a novidade ao seu esposo.

FIGURA 6 – O COMPORTAMENTO DE DARCY



FONTE: EDGINTON; DEAS (2016)

Já na Figura 6, observamos o olhar de arrogância e superioridade de Darcy, assim como seu isolamento, no primeiro baile em Longbourn. A personagem se negou a dançar, mesmo com moças sentadas no salão, o que era considerado uma atitude deselegante na época. O olhar das moças, transmitido pelas ilustrações, indicam sua primeira impressão sobre o protagonista. Não foi necessário um longa descrição de todos esses detalhes, como acontece no romance, para se ter acesso aos acontecimentos e aos sentimentos das personagens presentes na cena. Os quadrinhos transmitem essas informações a partir do campo visual.

É relevante também acrescentar que, para além da inovação nos aspectos plásticos, os quadrinhos rompem com os modos de enunciação da história. No romance original, temos acesso à trama por meio de diálogos intercalados com o uso do discurso indireto e do discurso indireto livre, os quais costuram a história e trazem informações sobre o cenário, o vestuário, as ações das personagens e seus pensamentos íntimos, entre outros. Já nos quadrinhos, a predominância é dos diálogos, que complementam as imagens. Não é mais preciso descrever o cenário e as ações. A informação visual dos quadrinhos apresenta esses detalhes.

FIGURA 7 – A ORALIDADE NOS QUADRINHOS



FONTE: EDGINTON; DEAS (2016)

Como é possível observar na Figura 7, quando os pais de Elizabeth discutem se ela deve aceitar o pedido de casamento do sr. Collins, a interação direta entre as

personagens é valorizada. Os quadrinhos trazem esse destaque para os diálogos, evidenciando as histórias de vida dos sujeitos, o que se nota pelo próprio aspecto da oralidade em suas cenas. Logo, nesse formato, tem-se uma nova possibilidade de experiência com a narrativa, pois, para além da informação, valorizam-se os sentimentos, as angústias e os anseios das personagens da trama a partir do campo visual. Como Benjamin (1994) aponta, em um mundo saturado de informações, as possibilidades do sentir estão escassas. A adaptação literária passa a oferecer outras possibilidades de experiência do indivíduo com a história, para além da obra original, aliadas às necessidades da época em que o leitor está inserido.

É preciso ressaltar que a maioria das adaptações literárias de Austen vai além da apropriação do texto original a partir do vínculo com os romances por meio da chamada "imitação", que mantém a mesma estrutura narrativa, e muitas vezes discursiva, da obra original, com as devidas adequações aos recursos espaço-temporais e plásticos de cada discurso em questão. São produções que exploram a partir da "criatividade" o desenvolvimento da trama, alterando nomes, criando novas personagens, deslocando a história para novos contextos, acrescentando zumbis na narrativa, entre outras mudanças, como é o caso da obra escrita em coautoria *Orgulho e Preconceito e Zumbis*. Trataremos dessas adaptações inovadoras, que se mostram como recriações, assim como a noção de coautoria, no próximo capítulo desse trabalho.

4 O CLÁSSICO REPAGINADO NA CONTEMPORANEIDADE

Se a arte de contar histórias é a ação repetitiva de reapresentar narrativas passadas, como coloca Benjamin (1992), o que a releitura das obras clássicas da literatura nos diz sobre o contemporâneo, sobre o tempo e a sociedade atual? Agamben (2009) resgata as *Considerações intempestivas* de Nietzsche para investigar o contemporâneo e revela que pertencer ao tempo presente não significa, necessariamente, desvincular-se do passado.

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo (AGAMBEN, 2009, p. 59).

O sujeito contemporâneo deve dissociar-se do seu tempo, não encaixar-se perfeitamente nele para observá-lo com mais precisão, como a ação de "observar de fora" uma situação para melhor compreendê-la. Para Agamben (2009), é preciso manter o olhar fixo no tempo para apreender o seu espírito. Um sujeito contemporâneo 'deslocado' percebe a própria incompletude do tempo histórico coletivo, um tempo "quebrado", que se encontra em um constante processo de construção e reconstrução. De acordo com o autor, que interpreta o poema *O século*, de Osip Mandel'stam, o sujeito contemporâneo é a própria fratura e, ao mesmo tempo, a costura que une as quebras do tempo nesses processos de constâncias e impermanências das sociedades humanas.

Agamben (2009, p. 62) acrescenta uma segunda definição do sujeito contemporâneo: " [...] é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro", percebendo as trevas do seu próprio tempo e sua obscuridade. De acordo com explicações da astrofísica contemporânea, é nas trevas, segundo o autor, que se encontra a luz das galáxias mais distantes. Invisível para nossos olhos, pois, embora essa luz viaje em alta velocidade em direção à Terra, em um universo em expansão, essas galáxias remotas realizam um movimento contrário e se distanciam de nosso planeta em uma velocidade superior à da luz.

Ser contemporâneo é intentar a apreensão dessa luz ausente, "[...] porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós" (AGAMBEN, 2009, p. 65). Ser contemporâneo é, para o autor, encontrar-se no ponto de fratura do tempo. É uma posição de instabilidade, de transformações, de permanentes (re)construções.

Os processos e produtos comunicacionais se encontram nesse ponto de fratura e nos possibilitam vislumbrar "o escuro da época", a luz invisível das galáxias mais remotas. Nesse sentido, objetos de estudo como as webséries analisadas nessa pesquisa auxiliam a apreender algo dessa luz obscura, dessa intempestividade e imprevisibilidade da contemporaneidade, pois possuem elementos nas suas entrelinhas que possibilitam compreender aspectos da cultura e da sociedade atuais. Trata-se de buscar o entendimento de um instante que permanece sempre em suspenso, em "[...] um limiar inapreensível entre um 'ainda não' e um 'não mais'" (AGAMBEN, 2009, p. 67).

Além disso, nesse ponto de fratura do contemporâneo observa-se um presente atrelado às marcas do passado, "assinaturas do arcaico" que também podem se mostrar atuais. "Mas a origem não está situada apenas num passado cronológico: ela é contemporânea ao devir histórico e não cessa de operar neste, como o embrião continua a agir nos tecidos do organismo maduro e a criança na vida psíquica do adulto" (AGAMBEN, 2009, p. 69).

Nota-se que o presente tem sua força no passado. Agamben (2009) exemplifica com a visão do viajante quando observa o cenário de arranha-céus de Nova Iorque pela primeira vez. Nesse instante inapreensível, o sujeito contempla a fratura do contemporâneo, a força da ruína de um tempo que permanece intempestivamente na atualidade. No contexto dessa reflexão, o autor aponta que existe um "compromisso secreto" entre arcaico e moderno.

É nesse sentido que se pode dizer que a via de acesso ao presente tem necessariamente a forma de uma arqueologia que não regride, no entanto, a um passado remoto, mas a tudo aquilo que no presente não podemos em nenhum caso viver e, restando não vivido, é incessantemente relançado para a origem, sem jamais poder alcançá-la (AGAMBEN, 2009, p. 70).

As adaptações de obras da literatura possibilitam observar esse pacto obscuro entre origem e contemporaneidade, como é o caso das produções

inspiradas nos romances de Jane Austen. Independentemente se os trabalhos têm como propósito manter uma linha de fidelidade que se aproxima das obras da escritora, ou se são recriações livremente inspiradas na história original (se é que se pode afirmar que existe uma história original), as releituras de obras literárias apresentam elementos inovadores e arcaicos, possibilitando uma apreensão da fratura do tempo presente, ou seja, do contemporâneo e de alguns de seus aspectos.

Observa-se, assim, que o contemporâneo é indeterminado, é o encontro de todos os tempos, "[...] é também aquele que, dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história" (AGAMBEN, 2009, p. 72). De acordo com o autor, é nas ruínas do passado que se encontram aspectos do contemporâneo. Também são nas recriações de conhecidos clássicos da literatura que vislumbramos respostas para a compreensão dos processos e fluxos comunicacionais da atualidade, assim como aspectos da cultura contemporânea.

4.1 VELHAS HISTÓRIAS CONTEMPORÂNEAS

De acordo com Brown (2016, p. 27), o homem foi programado para contar histórias, que estão presentes em seu DNA. Trata-se de uma ação que possibilita a conexão entre sujeitos e a liberação de cortisol e oxitocina pelo cérebro. "Essas substâncias desencadeiam as habilidades singularmente humanas de estabelecer vínculos, sentir empatia e dar sentido às coisas" (BROWN, 2016, p. 27). São nas histórias de personagens tão conhecidas que os leitores encontram conforto para seus problemas e sentem que não estão sozinhos no mundo.

Ao considerar a relevância das histórias na organização da vida cotidiana e também a perspectiva de Agamben (2009) de que no contemporâneo encontramos ecos do passado, aspectos de outras épocas, nota-se que as recriações de clássicos da literatura revelam a presença de narrativas migrantes. Essas tramas carregam elementos de diversos tempos do passado, mas também, ao mesmo tempo, refletem as características da atualidade. São histórias presentes no mundo durante séculos, que já conectaram diversos indivíduos e acompanharam os problemas e anseios de dezenas de gerações.

Nessas narrativas migrantes, observamos a intertextualidade presente nos discursos, pois "[...] todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é a absorção e transformação de um outro texto" (KRISTEVA, 1969, p. 85). Logo, quando consumimos determinada produção comunicacional, que pode se tratar de uma releitura de uma obra literária (como é o caso dos objetos de estudo dessa pesquisa), acompanhamos uma história que apresenta o diálogo entre diversos textos contemporâneos e antigos. Trata-se de uma costura de vozes de diversos tempos, cheia de nós, tramas e mesclas.

A perspectiva de Kristeva (2004) segue o olhar bakhtiniano de que todo discurso em essência é dialógico, pois a todo o momento conversa, tensiona, contrapõe outros discursos presentes no mesmo texto. Desta maneira, a definição de intertextualidade de Kristeva (2004) segue as próprias reflexões de Bakhtin (2004), que analisa o discurso de um objeto de estudo ultrapassando a literalidade do texto. Nesse sentido, significados emanam da relação dos discursos presentes na obra analisada que não são facilmente perceptíveis e que revelam relacionamentos e perspectivas sociais, culturais e políticas diversas.

Ao refletir sobre a criação das webséries analisadas nessa pesquisa, nota-se que, além da característica da intertextualidade, essas produções refletem a cultura da remixagem na qual estão inseridas e refletem a configuração da contemporaneidade como a era do remix (MANOVICH, 2007). "Hoje, muitas das arenas culturais e de estilo de vida - música, moda, design, arte, aplicações da internet, mídias desenvolvidas pelo usuário, gastronomia - são governadas por remixagens, fusões, colagens, ou *mash-ups*"⁷ (MANOVICH, 2007, p. 1). De acordo com o autor, a cultura do remix se desenvolveu com força nos anos 2000 e trouxe novas leituras para produções, dispositivos e perspectivas existentes.

Nesse contexto de remixagem de conteúdos midiáticos, Manovich (2007, p. 1) também ressalta o desenvolvimento dos *mash-ups*: aplicações ou *sites* que apresentam uma combinação de conteúdos de diversos espaços, o que proporciona uma experiência mais completa e "integrada" ao usuário. Assim como na música, onde os DJs misturam canções e ritmos diversos, trazendo uma linguagem mais rica para o usuário, os *mash-ups* podem oferecer uma experiência mais complexa para o sujeito.

⁷ No texto original: "Today, many of cultural and lifestyle arenas - music, fashion, design, art, web applications, user created media, food - are governed by remixes, fusions, collages, or mash-ups".

De acordo com Manovich (2007), foi no campo da música que teve início a prática da remixagem nas canções. A possibilidade de manipular separadamente elementos como os vocais, a bateria e as vozes dos instrumentos potencializou a ação de re-mixar esses elementos, acrescentando e retirando trilhas, trazendo mudanças rítmicas e desenvolvendo, conseqüentemente, novas produções sonoras. Esse trabalho se expandiu e foi aplicado em outros campos e produções culturais.

Na década de 1980, a revolução da edição eletrônica aconteceu simultaneamente na música pop e no campo visual da arte pop. Ferramentas de software como o *Photoshop* (1989) e o *After Effects* (1993) potencializaram os efeitos de *mash-ups* nos campos do design gráfico, das ilustrações e da fotografia. Posteriormente, no contexto da internet, o documento eletrônico se mostrou também como uma remixagem de outros documentos (MANOVICH, 2007).

Manovich (2007) acrescenta que, nos séculos XX e XXI, a remixagem passou a ser amplamente aplicada nas artes visuais, nos *softwares* e textos literários. Entretanto, enquanto no campo da música essa prática era amplamente aceita, nos demais campos o remix encontrou um empecilho devido à violação de direitos autorais. Alguns autores cunharam o termo "apropriação" para trabalhos desses campos que se desenvolviam a partir de uma produção cultural original. Contudo, Manovich (2007) ressalta que o uso do termo remixagem se mostra mais adequado, pois abrange a amplitude da releitura de uma produção original, como é possível observar na obra *A Fonte*⁸ de Duchamp, que resulta na total ressignificação de um objeto.

É nessa linha do remix, por exemplo, que o artista e escritor Austin Kleon realiza seu trabalho. Em sua obra *Roube como um artista*, Kleon (2013) ressalta que o trabalho criativo é construído com base em referências anteriores e que nenhuma produção será completamente original. Como já mencionamos no capítulo anterior, ao discorrer sobre a criatividade e suas especificidades, assim como os sujeitos fazem parte de uma genealogia familiar, Kleon completa que eles também estão inseridos na genealogia das ideias, ou seja, um conjunto das referências que eles absorvem ao longo da vida.

⁸ Considerada uma das obras mais significativas do dadaísmo, *A Fonte* se trata de um urinol branco de cerâmica exposto em 1917 na exposição da Associação de Artistas Independentes de Nova York. A obra de Marcel Duchamp é um marco da Arte do século XX, pois questiona o conceito de arte e o próprio "mérito atribuído ao artista, derivado da técnica empenhada na execução de uma obra" (LIMA, 2017, s/p).

"Você é, de fato, um *mashup* do que escolhe deixar entrar na sua vida. Você é a soma das suas influências. O escritor alemão Goethe escreveu: 'Nós somos talhados por aquilo que amamos'" (KLEON, 2013, p. 19) O autor propõe que os produtores de conteúdo "roubem" ideias, colecionem referências para utilizar em seus próprios projetos, seguindo a proposta de mistura de textos e linguagens da remixagem.

Podemos observar esse processo de remixagem nas obras *Orgulho e Preconceito e Zumbis* e *Razão e Sensibilidade e Monstros Marinhos* (Figura 8), livros que recriam as tramas de Austen em enredos que são uma mistura de terror, suspense, romance e humor. Em *Orgulho e Preconceito e Zumbis* vemos o conhecido início de *Orgulho e Preconceito* transformado: "É uma verdade universalmente aceita que um zumbi, uma vez de posse de um cérebro, necessita de mais cérebros" (AUSTEN; GRAHAME-SMITH, 2010, p. 7).

FIGURA 8 – COAUTORIA NA PRODUÇÃO DAS RECRIAÇÕES



FONTE: A autora (2019)

Na história, Elizabeth Bennet é uma heroína corajosa, engajada na luta contra os zumbis, seres que ameaçam a paz dos moradores de Longbourn e região. Entretanto, ela se distrai com a chegada do arrogante sr. Darcy. A partir desse encontro, os diálogos e a trama de Austen se misturam com o universo dos zumbis criado por Grahame-Smith. *Razão e Sensibilidade e Monstros Marinhos* segue a

mesma proposta, acompanhando as irmãs Dashwood. Na história, enquanto Elinor se apaixona por Edward Ferrars, Marianne recebe atenções de dois pretendentes: do sedutor Willoughby e do coronel Brandon, que é parte homem, parte polvo.

Essas produções, por meio de elementos de criatividade, revelam um processo frequente na construção das releituras: a coautoria. Trata-se de uma recriação que assume abertamente as referências da fonte original e constrói coletivamente uma nova trama por meio dos entrecruzamentos entre ideias. Em *Orgulho e Preconceito e Zumbis*, por exemplo, a autoria do livro é compartilhada por dois autores: Jane Austen e Seth Grahame-Smith.

Em *Razão e Sensibilidade e Monstros Marinhos* a construção coletiva da obra também é exposta abertamente, tendo sido construída por dois autores: Jane Austen e Ben H. Winters. Na orelha do livro impresso, temos acesso a informações sobre os escritores, sendo apresentada uma divertida biografia da romancista inglesa: “Jane Austen é coautora do best-seller *Orgulho e preconceito e zumbis*, que foi traduzido para 17 línguas e teve seus direitos vendidos para o cinema. A autora morreu em 1816” (WINTERS; AUSTEN, 2011, s/p). Nota-se aqui um elemento de humor e a ênfase no processo de coautoria, no qual se inverte o destaque para os romances que inspiraram às recriações, valorizando as próprias releituras das obras originais. Ou seja, nessa perspectiva Jane Austen não é conhecida pelo romance *Orgulho e Preconceito*, mas pela sua participação como coautora na obra *Orgulho e Preconceito e Zumbis*.

Targino (2005, p. 9), a partir do viés da comunicação científica, relata que a coautoria se revela como uma “autoria em parceria”. Trata-se de um processo em que o trabalho isolado de um único autor dá lugar para a construção coletiva. A autora também ressalta que podemos entender essa produção em grupo como uma resposta a desconstrução da noção de autoria que, por sua vez, dá ênfase na individualidade da criação.

Com o desenvolvimento dos espaços digitais e das diversas possibilidades de navegação por uma multiplicidade de textos, foi potencializado o entrecruzamento de ideias e referências. Dentro da esfera científica, o cientista “solitário” dá lugar a projetos coletivos (TARGINO, 2005). No campo artístico, a coautoria já é uma prática bastante utilizada nos diversos campos, como: na dança, no cinema e na música, por exemplo, com a composição coletiva de canções. Esse processo específico do desenvolvimento de projetos coletivos também se encontra no campo da literatura,

como podemos observar nas próprias recriações das obras de Austen. As webséries analisadas também se inserem nesse processo, seja pela construção coletiva do roteiro por parte da produção, seja pelo desenvolvimento da trama de *Welcome to Sanditon* realizado em parceria com os internautas.

É interessante mencionar como Kleon (2010) também aplicou na prática suas ideias de entrecruzamento de ideias e referências em seu projeto poético, posteriormente publicado no livro *Newspaper Blackout*⁹. Com o objetivo de encontrar equilíbrio com a rotina digital e de encontrar um uso para os jornais impressos do dia, Kleon passou a produzir poemas com as edições do *The New York Times*. Com uma caneta esferográfica preta, o artista pintava todas as palavras das matérias da página, deixando apenas as selecionadas para a construção do poema. Seguindo a perspectiva do remix, Kleon reorganizou os elementos da fonte original - o jornal -, utilizando para isso a tonalidade da caneta esferográfica, o que resultou em uma nova forma cultural, como podemos observar na Figura 9.

FIGURA 9 – PRODUÇÃO DE POEMAS A PARTIR DE AÇÕES DE REMIXAGEM



FONTE: KLEON, A. (2010)

⁹ Em português, o título poderia ser traduzido como "Apagão de jornal".

Assim como Kleon (2010) revela em sua obra técnicas de remixagem e sua própria perspectiva da genealogia de idéias, nos romances de Austen também podemos observar as próprias referências da escritora. Para Byrne (2018), suas obras são tão bem adaptadas ao palco e às telas devido ao interesse de Austen pela arte dramática, que a auxiliou no seu entendimento preciso da estrutura social de sua época e das diferenças entre *status* e boas maneiras. Em seu romance *Orgulho e Preconceito*, por exemplo, é possível perceber influências tanto da comédia de seu tempo, assim como dos textos de Shakespeare.

Seus confrontos dramáticos, como aquele entre Elizabeth Bennet e Lady Catherine de Bourgh, poderiam ter saído direto de comédias como *The Devil to Pay*. [...] As cenas de batalha dos sexos entre Elizabeth e Darcy, com sua forte carga, fazem lembrar uma tradição cômica que remonta, passando por Congreve e pelos dramaturgos da Restauração, às provocações entre Beatriz e Benedicto em *Muito barulho por nada* (BYRNE, 2018, p. 180).

Ao considerar a "colagem" de referências no contexto digital e o próprio processo de produção em coautoria, observa-se que as remixagens trazem conteúdos de diversos dispositivos e mídias, com suas respectivas linguagens, em um mesmo espaço ou produção, que é o que acontece nas webséries analisadas nessa pesquisa. O site *Pemberley Digital* centraliza todas as linhas narrativas. A partir do acesso no website, na seção da websérie específica, pode-se navegar por todos os espaços em que a história se desenrola (*YouTube*, *Twitter*, *Facebook*, entre outros). É importante ressaltar que a construção da própria história revela a prática do *mash-up* em sua estrutura, pois mistura linguagens, elementos contemporâneos e antigos.

Mas antes de tratarmos do objeto de estudo dessa pesquisa, é necessário mencionar que as releituras das obras de Jane Austen, construídas em um processo de remixagem e permeadas por múltiplos discursos, não estão presentes apenas no contexto da internet. Livros impressos, filmes, séries televisivas e telenovelas também revelam esses elementos, como veremos no tópico a seguir.

4.2 RECRIAÇÕES E RELEITURAS DAS OBRAS ORIGINAIS DE JANE AUSTEN AO LONGO DO TEMPO

A potência das histórias de Austen em apresentar a complexidade dos relacionamentos humanos, além de trazer aspectos atemporais da humanidade em suas obras, incentivou o desenvolvimento de releituras criativas dos romances da escritora inglesa para novos formatos, meios de comunicação e plataformas, gerando importantes alterações nas suas estruturas narrativas e discursivas.

Diferentemente do quadro apresentado no capítulo anterior, aqui as recriações não se conectam com os romances originais de forma tão intensa, a partir do mecanismo de "imitação" proposto por Hutcheon (2013). Trata-se de releituras que deslocam a narrativa e os personagens no tempo e no espaço, assim como redefinem os processos interacionais pela dimensão enunciativa. Nesse processo, essas recriações se encontram na posição de "fratura do tempo", como coloca Agamben (2009), de elemento contemporâneo que guarda marcas do passado e, ao mesmo tempo, possibilita o vislumbre de aspectos da atualidade, assim como também de tempos futuros. No quadro a seguir, apresentamos um panorama geral dessas produções:

QUADRO 2 - RECRIAÇÕES INSPIRADAS NOS ROMANCES DE AUSTEN

Obra	Romance original	Ano de lançamento	Formato
As patricinhas de Beverly Hills	Emma	1995	Filme
As patricinhas de Beverly Hills	Emma	1996	Série televisiva
Os diários de Bridget Jones	Orgulho e Preconceito	1996	Livro
Bridget Jones: no limite da razão	Orgulho e Preconceito	1999	Livro
Os diários de Bridget Jones	Orgulho e Preconceito	2001	Filme
<i>An Assembly Such as This</i>	Orgulho e Preconceito	2003	Livro
<i>Duty and Desire</i>	Orgulho e Preconceito	2004	Livro
Bridget Jones: no limite da razão	Orgulho e Preconceito	2004	Filme
Noiva e preconceito	Orgulho e Preconceito	2004	Filme

O Diário de Mr. Darcy	Orgulho e Preconceito	2005	Livro
<i>These Three Remain</i>	Orgulho e Preconceito	2005	Livro
O clube de leitura de Jane Austen	Orgulho e Preconceito, Razão e Sensibilidade, Mansfield Park, Persuasão, Emma, A Abadia de Northanger	2005	Livro
O clube de leitura de Jane Austen	Orgulho e Preconceito, Razão e Sensibilidade, Mansfield Park, Emma, Persuasão, A Abadia de Northanger	2007	Filme
Amor e Inocência	Baseado na vida de Jane Austen	2007	Filme
Austenlândia	Orgulho e Preconceito	2007	Livro
<i>The Darcys at the year's end: a novel</i>	Orgulho e Preconceito	2007	Livro
Perdida em Austen	Orgulho e Preconceito	2008	Série televisiva
<i>Miss Austen regrets</i>	Baseado na vida de Jane Austen	2008	Filme
<i>Loving Mr. Darcy: Journeys Beyond Pemberley</i>	Orgulho e Preconceito	2008	Livro
<i>My Dearest Mr. Darcy: an amazing journey into love everlasting</i>	Orgulho e Preconceito	2008	Livro
Orgulho e Preconceito e Zumbis	Orgulho e Preconceito	2009	Livro
Razão e Sensibilidade e Monstros Marinhos	Razão e Sensibilidade	2009	Livro
<i>Mr. and Mrs. Fitzwilliam Darcy: Two shall become one</i>	Orgulho e Preconceito	2009	Livro
<i>Pride and</i>	Orgulho e	2010	Livro

<i>Prejudice and Zombies: Dawn of the Dreadfuls</i>	Preconceito		
<i>In the arms of Mr. Darcy</i>	Orgulho e Preconceito	2010	Livro
<i>A Darcy Christmas</i>	Orgulho e Preconceito	2010	Livro
<i>Miss Darcy falls in love</i>	Orgulho e Preconceito	2011	Livro
Eu fui a melhor amiga de Jane Austen	Baseado na vida de Jane Austen	2011	Livro
Morte em Pemberley	Orgulho e Preconceito	2011	Livro
<i>The Trouble with Mr. Darcy: Pride and Prejudice continues...</i>	Orgulho e Preconceito	2011	Livro
Sem Prada nem nada	Orgulho e Preconceito	2011	Filme
<i>The Lizzie Bennet diaries</i>	Orgulho e Preconceito	2012	Websérie
<i>The passions of Doctor Darcy</i>	Orgulho e Preconceito	2013	Livro
<i>Welcome to Sanditon</i>	Sanditon	2013	Websérie
<i>Emma Approved</i>	Emma	2013	Websérie
As sombras de Longbourn	Orgulho e Preconceito	2013	Livro
Morte em Pemberley	Orgulho e Preconceito	2013	Série televisiva
Austenlândia	Orgulho e Preconceito	2013	Filme
Bridget Jones: louca pelo garoto	Orgulho e Preconceito	2013	Livro
O diário secreto de Lizzie Bennet	Orgulho e Preconceito	2014	Livro
As épicas aventuras de Lydia Bennet	Orgulho e Preconceito	2015	Livro
Meia-noite na Austenlândia	A Abadia de Northanger	2015	Livro
45 dias na Europa com sr. Darcy: Orgulho e Preconceito cruzando o Atlântico	Orgulho e Preconceito	2015	Livro
<i>Eligible</i>	Orgulho e Preconceito	2016	Livro
Bridget Jones e o	Orgulho e	2016	Livro

bebê: os diários	Preconceito		
Orgulho e Preconceito e Zumbis	Orgulho e Preconceito	2016	Filme
O bebê de Bridget Jones	Orgulho e Preconceito	2016	Filme
<i>Darcy and Elizabeth: hope of the future</i>	Orgulho e Preconceito	2017	Livro
Jane Austen roubou meu namorado: um diário secreto	A Vida de Jane Austen	2017	Livro
Orgulho e Paixão	Orgulho e Preconceito, Razão e Sensibilidade, Emma, A Abadia de Northanger, Mansfield Park e Lady Susan	2018	Telenovela
Austenapp: um Darcy para chamar de meu	Orgulho e Preconceito	2019	Livro

FONTE: A autora (2019)

O panorama das releituras dos romances de Jane Austen acima apresentado nos mostra a variedade de produções inspiradas livremente nas obras da escritora. De livros nacionais a estrangeiros, de filmes a telenovelas, as histórias das Bennet, das irmãs Dashwood, de Anne Elliot, de Catherine Morland, de Fanny Price, de Emma Woodhouse se espalharam pelo globo.

Enquanto o Quadro 1, apresentado no capítulo anterior, trouxe 19 adaptações das obras de Austen que seguem o princípio da "imitação" (HUTCHEON, 2013), que buscaram aproximar em fidelidade a narrativa, o contexto histórico e as personagens dos romances originais, o Quadro 2 mostra produções que trazem o universo de Austen a partir de releituras inovadoras da história.

Nesse contexto, apresentamos um mapeamento de 51 produções criativas inspiradas livremente nas histórias da escritora inglesa. Ao comparar o Quadro 1 e o Quadro 2 quantitativamente, observa-se que o desenvolvimento das recriações é 268% superior ao de adaptações que seguem o princípio da "imitação", de acordo

com o levantamento realizado nesse trabalho de produções inspiradas nos romances de Jane Austen.

É importante ressaltar que esse mapeamento teve como objetivo apreender o maior número de produções dos dois tipos: adaptações que seguem o princípio da "imitação" e releituras livres inspiradas nos romances da escritora. Entretanto, entende-se que, considerando a impossibilidade de investigar toda a vastidão do globo terrestre, a multiplicidade de culturas e o amplo universo de produções midiáticas, acredita-se que esse levantamento apresentado nos quadros 1 e 2 não representa a totalidade existente de produções inspiradas nos romances de Austen.

A grande quantidade de releituras criativas mostra a potência de recriação de uma narrativa clássica, desenvolvida por meio de processos de *mash-up* e de remixagem, que migra para diversos meios de comunicação e se reinventa a partir de novas linguagens e formatos. No levantamento realizado no Quadro 2, observa-se que as produções se dividiram em cinco formatos: livro (33), série televisiva (3), filme (11), websérie (3) e telenovela (1). O livro impresso, mesma mídia utilizada pela própria Austen, apresenta-se como o formato mais utilizado, correspondendo a 64% do total de produções. Já os formatos audiovisuais (séries televisivas, filmes e telenovela) representam 30% das releituras criativas. As webséries, formato analisado nessa pesquisa, 6%. Elas também utilizam elementos da linguagem audiovisual, mas são produções que complexificam os níveis da narrativa, pois a história é fragmentada em diversos espaços e plataformas, como: *YouTube*, *Twitter*, *Facebook*, *Tumblr*, site próprio, livro impresso, aplicativos, entre outros.

Mesmo mídias tradicionais, como o livro impresso, também se mostram como plataformas que potencializam a criatividade e a recriação das histórias de Austen. Os desenvolvedores dessas produções levaram as personagens da escritora para diversos contextos no tempo e no espaço como, por exemplo: em romances de mistério (o personagem causador de confusão em *Orgulho e Preconceito*, Wickham, é assassinado no bosque de Pemberley em *Morte em Pemberley*); em histórias em que as personagens viajam no tempo e encontram as personagens originais criadas pela escritora inglesa; em produções em que as personagens famosas dos romances de Austen são deslocadas para a contemporaneidade e assumem novas características; ou até mesmo em cenários apocalípticos, onde as personagens enfrentam zumbis, como é o caso de *Orgulho e Preconceito e Zumbis*.

A fim de explorar aspectos das recriações das obras da escritora inglesa, trataremos no próximo tópico da telenovela brasileira *Orgulho e Paixão*. Essa produção audiovisual trouxe para uma mesma narrativa personagens de diversos romances de Austen, que anteriormente não interagiam nos romances originais, deslocando-as para o contexto brasileiro da sociedade do café nos anos 1910.

4.3 ORGULHO E PRECONCEITO EM TERRAS BRASILEIRAS

De acordo com Rebouças (2009), a telenovela é um gênero independente da televisão brasileira com grande apelo popular, o que pode ser observado por meio de todas as revistas e programas que se dedicam a discutir o destino das personagens. Nos anos 1950, com o desenvolvimento da televisão, surgem as primeiras produções desse tipo, inspiradas nos folhetins e também nas novelas já existentes na rádio. É um gênero que rapidamente se mostrou em ascensão no meio televisivo, pois, por meio de estratégias de narração e *storytelling*, potencializou a identificação do público com suas personagens, ao mostrar sujeitos comuns, lutando por sonhos e vivendo dificuldades e anseios que também acontecem na vida real.

A telenovela *Orgulho e Paixão*, escrita por Marcos Bernstein, é uma produção de caráter inovador, livremente inspirada nas obras de Austen. Estreou em 20 de março de 2018 no horário tradicional das 18 horas da Rede Globo de Televisão, de acordo com o *site Gshow*, e teve seu último episódio exibido em 24 de setembro de 2018. Mesmo que o nome remeta ao livro *Orgulho e Preconceito*, a releitura brasileira vai além de uma perspectiva de "imitação", que segue "com fidelidade" o desenvolvimento da narrativa e a trajetória de cada personagem desenvolvida nos romances originais da escritora inglesa. A telenovela se inspira em diversas obras de Austen (*Razão e sensibilidade* (1811), *Orgulho e Preconceito* (1813), *Mansfield Park* (1814), *Emma* (1815), *A Abadia de Northanger* (1818) e *Lady Susan* (1871)), misturando tramas e personagens dos livros e trazendo-as para os anos de 1910 na sociedade brasileira do café.

"Pois bem, todo homem solteiro de posses tem que estar necessitado de uma esposa", diz Ofélia Benedito, mãe de cinco filhas em idade de casar, personagem inspirada na sra. Bennet de *Orgulho e Preconceito*, obra original de Austen. Qualquer semelhança com a frase que inicia essa obra original de Austen não é

mera coincidência. Mas logo se percebe que essa releitura contemporânea das obras da escritora inglesa não retoma Jane Austen como os leitores estão acostumados. As diferenças já começam a ser notadas logo no primeiro capítulo. Das cinco filhas do casal Benedito (família Bennet na obra original), apenas três foram inspiradas nas personagens do livro *Orgulho e Preconceito*: Elisabeta (Elizabeth), Jane (Jane) e Lúcia (Lydia). As outras duas filhas, Mariana e Cecília são personagens inspiradas em outros romances de Austen. A primeira segue as características de Marianne Dashwood de *Razão e Sensibilidade*, uma jovem que vive segundo os desejos e paixões de seu coração. Já Cecília é inspirada em Catherine Morland, a protagonista “quase bonita”, curiosa e apaixonada por romances góticos de *A Abadia de Northanger* (Figura 10).

FIGURA 10 - DA ESQUERDA PARA A DIREITA, A FAMÍLIA BENEDITO: ELISABETA, JANE, A MATRIARCA OFÉLIA, CECÍLIA, LÚCIA E MARIANA



FONTE: GSHOW (2018)

No processo de construção da trama, podemos observar os procedimentos de remixagem expostos por Manovich (2007). Assim como na música as canções são remixadas, com a manipulação e mistura de elementos (como instrumentos, vozes e percussão), podemos observar essa estratégia na própria construção da trama

televisiva, com o acréscimo de protagonistas de diversos romances de Austen em uma única recriação, expandindo as possibilidades de desenvolvimento da história.

Mas a convergência das tramas das obras de Austen não termina aqui. Emma Cavalcante é inspirada na protagonista do romance *Emma*. Na novela, ela é “a maior casamenteira do Vale do Café” e também a melhor amiga de Elizabeta. Duas protagonistas de romances distintos da escritora inglesa foram colocadas como melhores amigas, ambas com perspectivas completamente opostas sobre um dos assuntos preferidos de Austen: casamentos e amor. Enquanto Emma acredita que tudo se resolve com um bom casamento, Elizabeta acredita na necessidade de conseguir sua independência e seguir seus próprios sonhos. E as convergências das tramas de Austen continuam. Susana, uma das grandes vilãs da telenovela, é a viúva esperta e sem escrúpulos de *Lady Susan*, que não mede esforços para conseguir o que quer e fazer fortuna.

Em observações exploratórias sobre rupturas e permanências das obras de Austen nessa releitura brasileira, foi possível observar mudanças comportamentais específicas nas personagens femininas, que trabalham e lutam para realizar seus sonhos, que não se restringem apenas a arranjar bons casamentos, como nos romances de Austen. É importante ressaltar, entretanto, que essa ruptura buscou dar consistência ao enredo e se adéqua ao contexto em que se passa a própria telenovela: a década de 1910 da sociedade paulista, período em que os movimentos feministas lutavam por seus ideais, conseguindo direito ao voto para as mulheres em décadas posteriores ao desenrolar da trama, no ano de 1932. Além disso, nota-se que as protagonistas da trama são as personagens femininas, seus anseios e lutas por igualdade social.

Ao considerar essas transformações, observamos nessa produção o aspecto da transcrição como uma obra autônoma, que remete a uma fonte original e, ao mesmo tempo, possui uma consistência e coerência histórica, além de falar sobre o próprio tempo em que foi produzida e veiculada (CAMPOS, 2010). Podemos observar essas características da recriação no relacionamento amoroso entre as personagens Luccino e Capitão Otávio. A telenovela trouxe para a trama uma discussão sobre a homossexualidade que não está presente nos romances de Austen e também não era explorada na trama de histórias brasileiras dos anos de 1910. Entretanto, trata-se de um assunto relevante e bastante discutido pela

sociedade e nos veículos midiáticos atualmente, que envolve o aceite de pluralidades e o combate ao preconceito.

Compreender os sujeitos como são, em sua unicidade, não deixa de ser um tema explorado intensamente por Austen. Entretanto, ela o fez a sua maneira, de acordo com o seu próprio tempo. Assim como a telenovela o fez, no ano de 2018, apresentando um presente revestido de passado. Nota-se a especificidade da recriação, que mesmo inspirada em outras obras, insere-se no agora e aborda questões referentes à contemporaneidade.

Além disso, na trama de *Orgulho e Paixão* os relacionamentos amorosos demoram a se concretizar. Sofrem intempéries das mais diversas, nunca antes imaginadas pelos romances da escritora inglesa: Elizabeta e Darcy demoram a ficar juntos, devido às armações de Susana, vilã que busca se casar com Darcy e se apropriar de sua fortuna; Camilo (Sr. Bingley em *Orgulho e Preconceito*) é deserdado ao casar com Jane e o casal vai morar em um cortiço; Emma perde toda a sua fortuna, apaixona-se por um pobretão e também vai morar no cortiço com seus amigos; Lídia engravida fora do casamento e é abandonada pelo noivo no altar; Mariana se disfarça de homem para aprender a andar de motocicleta com seu amor, o coronel Brandão (Figura 11).

FIGURA 11 - MARIANA CRIA E INTERPRETA UMA NOVA PERSONAGEM



FONTE: GSHOW (2018)

Na história da personagem Mariana Benedito, por exemplo, imaginá-la junto do Coronel Brandão como um casal no começo da trama causava estranhamento. Assim como a personagem de Austen, Marianne Dashwood (que inspirou a Mariana da telenovela), essa irmã Benedito é espontânea, apaixonada pela vida, cheia de energia. Ela vive suas paixões com intensidade, sem se importar com o que seus pais e a família, assim como a sociedade, têm a lhe dizer.

Diferentemente da jovem, Coronel Brandão (inspirado no Coronel Brandon do romance original) é um homem mais velho, racional, sério e discreto, que já sofreu uma grande decepção amorosa e que direciona suas ações para a felicidade de Mariana. Ele é considerado entediante pela jovem no início da trama, pois não se mostra aventureiro, nem recita poesias. Tanto a Marianne de Austen, como Mariana, jamais se casariam com o Coronel. Entretanto, após as duas personagens, as Marianas do romance e da telenovela, sofrerem uma decepção amorosa, elas passam a enxergar o Coronel para além das relações de amizade, como uma possibilidade de parceiro amoroso.

Marianne Dashwood havia nascido para um extraordinário destino. Nascera para descobrir a falsidade de suas próprias opiniões e para contrariar, pela sua conduta, suas máximas favoritas. Nascera para superar uma afeição que aparecera em sua vida já aos dezessete anos, e, sem a ajuda do outro sentimento senão a de uma forte estima e uma viva amizade, voluntariamente dar a mão a outro!... E este *outro* era um homem que havia sofrido não menos que ela por causa de uma afeição anterior, e a quem, dois anos antes, ela havia considerado velho demais para casar-se... (AUSTEN, 2006, p. 396).

Do ponto de vista discursivo, na instância da semântica discursiva, nota-se que os temas e figuras de *Razão e Sensibilidade* têm certa similaridade com aqueles apresentados na telenovela brasileira. Consideramos, nessa perspectiva, uma narrativa mínima a ser mantida: a formação de pares amorosos, os percalços enfrentados para ficarem juntos e as ações/paixões desencadeadas para um desfecho final harmônico, o que filia Austen à tradição do romance de costumes, tratando dos problemas relacionados às ações rotineiras do universo feminino. Sobrepõem-se, no entanto, a esses percursos narrativos mínimos, outros inventivos e associados à nova contextualização de cada obra.

Por exemplo, na telenovela, Mariana e o Coronel Brandão ficam juntos após passarem por decepções amorosas e amadurecerem com essa situação, como acontece com as personagens na obra original. Entretanto, as personagens de

Orgulho e Paixão têm vidas secretas que Austen não ousaria imaginar no momento de construção de seu romance. Coronel Brandão, homem da lei, participa de corridas clandestinas de motocicleta. E, além disso, é o homem por trás da máscara do justiceiro do Vale do Café: o Motoqueiro Vermelho.

Mariana, por sua vez, não descansa até receber aulas de direção de motocicleta de seu par amoroso, disfarçada de homem (de Mario, personagem criado pela própria Mariana), para não escandalizar os moradores do Vale. Essa transgressão acaba acontecendo nos episódios finais da telenovela, quando Mariana vence a corrida de motocicleta e revela sua identidade secreta para todos os participantes do torneio e para o público.

O que Austen acharia de todas as suas tramas recriadas a partir desse novo contexto? Ao se colocar como uma produção “livremente inspirada” nas obras da escritora inglesa, *Orgulho e Paixão* trouxe elementos universais dos clássicos literários, como as intempéries que sofrem os casais de heróis até poderem ficar juntos no final da trama, por exemplo. E todos esses elementos foram reinterpretados a partir da cultura brasileira, sua história, humor e costumes, mostrando-se como uma releitura relevante das obras de Austen.

Nesse percurso de investigação sobre as recriações das obras de Austen, notamos que uma nova camada de complexidade é agregada às produções apresentadas nesse capítulo, pois as obras rompem com os vínculos de fidelidade à obra original e se mostram como processos que transformam as narrativas anteriores, assim como inovam em aspectos linguísticos, estéticos e discursivos. Ressalta-se que, como observamos nos dados do Quadro 2 apresentado nesse capítulo, a maioria das recriações de Austen se enquadra nesse tipo de adaptação, visto por Hutcheon (2013, p. 30) como “um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação”. Nesse contexto de coautoria, a trama de Austen se mostra como um elemento do processo de entrecruzamento de ideias do *mash-up*, no qual o usuário tem uma experiência mais complexificada por meio da combinação de conteúdos e referências (MANOVICH, 2007).

Além das recriações das obras da escritora nos meios impresso, cinematográfico e televisivo, as tramas de Jane Austen migraram para o universo digital. Desse processo, surgiram produções criativas que, a partir do uso de novas linguagens e plataformas, apresentaram as protagonistas dos romances em novos contextos espaço-temporais, assim como possibilitaram redefinir processos da

dimensão enunciativa e potencializar os próprios modos de interação. Exemplos desse tipo de produção são as webséries analisadas nesse estudo – *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* -, das quais trataremos no próximo capítulo.

5 O CLÁSSICO TRANSMIDIÁTICO: WEBSÉRIES DO SITE PEMBERLEY DIGITAL

Atualmente os sujeitos vivem em ritmo acelerado, constantemente conectados em seus dispositivos móveis, interagindo nas redes sociais e consumindo notícias, informações e histórias pelos *smartphones*. As experiências dos indivíduos estão imersas nesses “tempos líquidos” (BAUMAN, 2007) da contemporaneidade. A liquidez se apresenta como uma marcante característica do presente, pois as instituições historicamente consolidadas (ex: Igreja, Estado, Família) se dissolvem, fragmentam-se rapidamente.

Nesse contexto, por exemplo, o Estado perde sua “substância”, no sentido de caráter representativo que apresentava, pois a sociedade atua em forma de redes, simultaneamente às ações e interações que ocorrem no mundo *offline* e com o uso de múltiplas conexões mediadas, diferentemente dos modelos tradicionais, em que a sociedade se constitui de uma estrutura sólida, dificilmente modificável (BAUMAN, 2007). Nota-se aqui o aspecto da “liquidez” dos tempos contemporâneos, que reflete as organizações e identidades fragmentárias dos dias atuais, as quais se encontram em constante processo de (re)construção.

Além disso, o colapso das instituições mostra a própria fragmentação da vida cotidiana. As ações e os objetivos são realizados em curto prazo, voltados para as necessidades do presente. Os sujeitos passam a viver episódios breves na contemporaneidade (BAUMAN, 2007), ritmados pelas narrativas que constroem nas redes sociais, como os textos de 280 caracteres do *Twitter*, as mensagens de *WhatsApp* e as publicações imagéticas do *Instagram*. As webséries analisadas refletem essa imediatividade, pois os episódios de *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* possuem uma média de duração de três a cinco minutos, tempo que se adéqua à alta velocidade em que o indivíduo consome conteúdos e histórias. Nota-se, nessa questão, uma importante mudança nas releituras contemporâneas das narrativas clássicas: a temporalidade e, por decorrência, a espacialidade, pois ambas estão sempre associadas à redução temporal, que pode corresponder, em muitos casos, a uma dilatação do efeito de sentido e de espacialidade contínua.

Ao considerar os clássicos da literatura, o tempo em que se passa a história nos romances originais é mais lento, denso, rico em diálogos e descrições sobre os

ambientes, personagens e acontecimentos. A leitura da narrativa completa não pode ser concluída em poucos minutos. Diferentemente de quando a mesma história, por exemplo, é apresentada no cinema. O enredo precisa ser condensado em poucas horas, logo muitos detalhes, diálogos e nuances são cortados, a fim de apresentar uma narrativa cinematográfica coerente. Entretanto, mesmo que exista essa edição do romance original, uma releitura de um clássico literário ainda precisa manter relações e aproximações com a estrutura principal da história, suas personagens e a respectiva relação entre elas. Apenas dessa forma, uma adaptação (ou recriação) será reconhecida como tal.

Quando as releituras dos clássicos literários migram para a televisão e para a internet, assumindo o formato de séries e webséries, a experiência espaço-temporal muda também. Não se assiste mais a história na sala escura do cinema. Essas narrativas se inserem no espaço da vida privada, por meio da televisão, dos computadores e dos dispositivos móveis, com estes últimos se agrega a ubiquidade do sujeito em fluxo: em qualquer lugar em que esteja, desde que haja uma conexão com a internet, a série poderá ser vista. Utilizando a mesma estratégia aplicada nos folhetins, a televisão segmentou a releitura dos clássicos literários em diversos episódios, com o objetivo de atrair a atenção do público, cativando uma audiência que acompanha a história ao longo de algumas semanas, em um canal específico e em dias e horários determinados.

No meio online, as webséries se adaptam às características da rede e aos hábitos dos usuários. No contexto da web 2.0, as interações e participação dos usuários são potencializadas. O ambiente 2.0 é considerado a segunda geração de serviços *online* e se caracteriza “[...] por ampliar as formas de produção cooperativa e compartilhamento de informações online” (PRIMO, 2007, p. 1). De acordo com o autor, a origem do termo é atribuída ao Tim O’Reilly, ao falar sobre as mudanças da plataforma em uma série de conferências no ano de 2004.

Nesse cenário digital, a web 2.0 não se trata apenas de um “período tecnológico”, mas também de grandes transformações sociais e culturais. Uma de suas características é a “arquitetura da participação”, na qual “[...] o sistema informático incorpora recursos de interconexão e compartilhamento” (PRIMO, 2007, 2). Um exemplo de espaços desenvolvidos nesse período são os *blogs*. Além de se mostrarem como uma ferramenta que possibilitou a qualquer cidadão publicar conteúdos na internet, eles potencializaram a constituição de “redes de

conversação”. Os *vlogs*, formato audiovisual utilizado no desenvolvimento das webséries analisadas, são herdeiros dos *blogs*, pois se revelam como ferramentas de divulgação de ideais e experiências cotidianas. Qualquer sujeito interessado em produzir tal conteúdo e fomentar espaços de interatividade por meio dos comentários tem a possibilidade de criar e publicar conteúdos nesses espaços e formatos (*blogs* e/ou *vlogs*).

“Através dos blogs, pequenas redes de amigos ou de grupos de interessados em nichos muito específicos podem interagir. Já a interconexão entre esses grupos pode gerar significativos efeitos em rede” (PRIMO, 2007, p. 2). A criação desses circuitos revela um novo formato de circulação de conteúdos, que não é mais centralizado e produzido verticalmente, seguindo o percurso que inicia na produção e chega até o usuário. Na web 2.0, os internautas passam a colaborar na construção dos conteúdos, complexificando as redes de circulação das informações, que adquirem características colaborativas e rizomáticas.

Nesse cenário digital, as releituras contemporâneas das obras literárias consideram o costume dos indivíduos de estarem conectados constantemente na internet, migrando velozmente de uma rede social para outra, de um espaço para outro. Nota-se também que o tempo dedicado à leitura do internauta é menor do que o tempo de leitura de um leitor de livros impressos, por exemplo. Ou seja, o usuário da internet normalmente não permanece por um longo período de tempo em um único site. Logo, é preciso adequar a temporalidade do produto comunicacional ao respectivo meio em que ele está inserido, aos espaços de sua movimentação e ao público para o qual ele é direcionado.

A partir disso, observa-se que as identidades, a cultura das pessoas de um determinado tempo e os aspectos da contemporaneidade acima discutidos naturalmente se refletem nos processos comunicacionais e produtos midiáticos desenvolvidos. Tem-se o exemplo empírico das webséries literárias, produtos que são desenvolvidos acompanhando a liquidez e a alta velocidade do período contemporâneo, concretizando-se por meio do uso de diversos suportes e plataformas, a partir da convergência tecnológica.

Embora a convergência de diversos suportes tecnológicos já ocorresse anteriormente à internet (jogos, filmes, livros, quadrinhos, brinquedos), complexificou-se com o desenvolvimento do computador, da internet e dos dispositivos móveis, podendo, inclusive, se materializar em um único suporte. Não

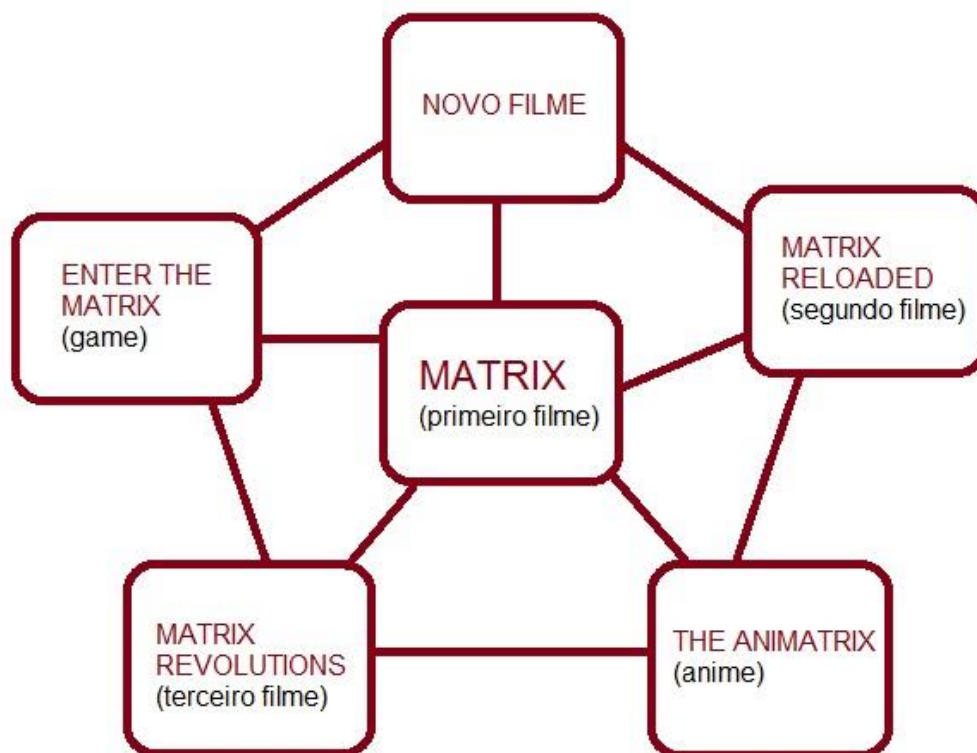
se pode, entretanto, conceber a convergência de meios com base apenas na perspectiva tecnológica, uma vez que já vinha se manifestando como um fenômeno cultural (JENKINS, 2009). Ou seja, os comportamentos, experiências e identidades socialmente compartilhados refletem no uso das tecnologias.

De acordo com Jenkins (2009), *Matrix* é o grande exemplo da era da convergência, pois a narrativa criada, devido à sua amplitude, não pode ser apresentada em um único meio de comunicação. “Nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores” (JENKINS, 2009, p. 136). O anúncio de pré-lançamento já provocava o público a investigar o universo da *Matrix* na internet, apresentando a seguinte pergunta: “O que é Matrix”?

O primeiro filme, lançado em 1999, apresenta um universo em que corpos humanos são estocados por máquinas, a fim de servir como fonte de energia. Enquanto adormecidos, os humanos têm alucinações digitais, imaginando viver uma realidade calma e sem confronto com as máquinas que dominam o mundo. Mas além da trilogia de filmes, os irmãos Wachowski, criadores da narrativa, levaram *Matrix* para outras mídias.

Os irmãos Wachowski jogaram o jogo transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme original, para estimular o interesse, oferecendo alguns quadrinhos na web para sustentar a fome de informações dos fãs mais exaltados, publicando o anime antes do segundo filme, lançando o game para computador junto com o filme, para surfar na onda da publicidade, levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*, e então transferindo toda a mitologia para um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa (JENKINS, 2009, p. 137).

Ao considerar a perspectiva da convergência e o aspecto rizomático dessas produções, de continuidade e circularidade, *Matrix* receberá um novo filme na franquia, que já está em fase de produção e será lançado em maio de 2021. Para Jenkins (2009), o fenômeno *Matrix* foi o início do desenvolvimento das narrativas transmídia em sentido estrito. Nesse formato, a história acontece em múltiplas plataformas, nas quais cada espaço apresenta conteúdos diferentes e relevantes para a compreensão total da narrativa. Cada meio de comunicação potencializa a história a partir de suas singularidades, “[...] 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” (JENKINS, 2009, p. 138).

FIGURA 12 – O JOGO TRANSMÍDIA EM *MATRIX*

FONTE: A autora (2020)

Como podemos observar na Figura 12, cada ponto de acesso à franquia é autônomo. Ou seja, não é necessário ver o anime para entender o filme, ou assistir o filme para gostar do game, por exemplo. Essas também são características expostas na concepção de rizoma de Deleuze e Guattari (1995), que ressaltam sobre a circularidade dos conteúdos e a autonomia dos elementos nesse tipo de sistema, que podemos observar no exemplo da franquia *Matrix*.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte de construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia (JENKINS, 2009, p. 161).

O autor aponta que as histórias estão se complexificando, o que potencializa a criação de novas possibilidades de construção narrativa e discursiva, pois o enredo não precisa ser linear, ao considerar a multiplicidade de pontos de acesso autônomos para se ter contato com a história. Logo, diversos artistas e produtores já

incorporaram os princípios transmídia em suas produções, o que mostra que a narrativa transmídia está no centro da cultura da convergência. Ao considerar o uso de diversos espaços e plataformas digitais para a construção de uma história, nota-se que a cultura da convergência se mostra propriamente como um “processo de evolução cultural”, pois a convergência dos meios reflete a cultura e a configuração da sociedade contemporânea.

A partir da liquidez contemporânea e da fragmentação das identidades dos sujeitos, observa-se que cada vez mais as narrativas percorrem um grande número de espaços e meios de comunicação, o que resulta em uma reconfiguração da experiência que antes não existia (JENKINS, 2009). Experiência aqui concebida como um fenômeno de afetação do sujeito, do ponto de vista de seu engajamento no universo espaço-temporal de um fenômeno discursivo.

A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça (BONDÍA, 2001, p. 21).

O autor ressalta que, na sociedade da informação, é preciso diferenciar a informação da experiência. Um sujeito pode saber muitas coisas. A internet nos fornece uma quantidade infinita de dados e de estatísticas que auxiliam nesse aspecto. Entretanto, estar informado não significa que algo nos tocou, nos aconteceu. Os indivíduos se mostram tão pobres de experiências porque se mostram como sujeitos informados, sempre prontos a opinar, com pouco tempo e soterrados de trabalho (BONDÍA, 2001).

Nesse sentido, os indivíduos potencializam as maneiras do “sentir” e a experiência se mostra como “um território de passagem”, como um “espaço onde têm lugar os acontecimentos” para sujeitos que expõem suas fragilidades, disponíveis e abertos para o desconhecido e os perigos do cotidiano (BONDÍA, 2001, p. 24). Trata-se de indivíduos que rompem com a alucinada rotina diária para escutar, observar, “cultivar a arte do encontro”.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender

a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDÍA, 2001, p. 24).

Ao diminuir o foco nas informações do enredo (como é o caso de *Welcome to Sanditon*), as webséries possibilitaram o acesso a essa experiência cada vez mais rara na atualidade. O momento em que os internautas pararam para acompanhar a série, gravar um vídeo no aplicativo *Domino* e/ou interagir com as outras personagens se configurou como uma interrupção do cotidiano. Esse contexto interativo da cultura da convergência deu visibilidade para a cultura dos fãs. Como segmento mais ativo do público, os fãs passam a insistir no seu papel como “participantes plenos” da narrativa. Por exemplo, em *Guerra das Estrelas*, eles realizam filmes caseiros, produção de figurinos e de fanzines. Os fãs buscam participar da história e a internet potencializa suas interações com o universo ficcional, com as personagens e com outros fãs (JENKINS, 2009).

É importante ressaltar que a franquia de *Guerra nas Estrelas* também ganhou novos filmes na contemporaneidade, com o lançamento de uma nova trilogia que apresentava a continuidade da história. Os atores da trilogia clássica, Mark Hamill, Carrie Fisher e Harrison Ford atuaram novamente na nova trilogia. Buscou-se renovar a série e, ao mesmo tempo, cativar os fãs de diversas gerações. A Disney aproveitou a publicidade e criou o parque temático de *Guerra nas Estrelas*, onde os sujeitos podem visitar cenários da série e a famosa nave espacial *Millenium Falcon*. A experiência foi complexificada, criando-se novos pontos de acesso às histórias do universo de *Guerra nas Estrelas*.

É esse tipo de participação, aspectualizada pela intensividade e extensividade, que caracteriza nosso objeto empírico analisado: a websérie literária. Nas produções desse formato, os internautas têm possibilidade de seguir suas personagens favoritas e interagir com as mesmas. Na websérie *Welcome to Sanditon*, por exemplo, foi possível aos fãs gravar seus vídeos caseiros que, se selecionados, apareceram nos episódios principais da série. Destaca-se que além de mudanças de natureza narrativa (envolvendo personagens, ações e paixões novas), operam-se alterações enunciativas nos modos de actorializar sujeitos, fazer enquadramentos espaço-temporais e relacionar a história com os enunciatários, aproximando os fatos de suas vidas.

Jenkins (2009, p. 189) coloca que essa é a grande transformação midiática contemporânea: “[...] o direito que as pessoas comuns têm de contribuir ativamente com sua cultura”. O autor também aponta que “[...] esta nova cultura vernácula incentiva a ampla participação, a criatividade alternativa e uma economia baseada em trocas e presentes”. Em que pese a procedência dessa afirmação, convém relativizar a posição do autor, tendo em vista a atitude de ajustamento que as mídias vão fazendo para manterem suas estabilidades. Para Jenkins (2009), esse processo mostra que os consumidores assumiram o controle das mídias. O autor também ressalta que, mesmo que todos sejam atuantes na cultura da convergência, existem diversos graus de *status* e de participação na construção da narrativa.

Portanto, voltar-se para o conceito de convergência auxilia no entendimento de como os sujeitos utilizam e se apropriam dos meios de comunicação. Na contemporaneidade, experimenta-se o mundo a partir da mediação tecnológica. As webséries literárias se inserem nesse contexto de convergência, ao utilizar diversos suportes tecnológicos (*YouTube*, *Twitter*, *Facebook*, *Tumblr*, sites direcionados, livros, *DVDs*) para apresentar determinada história. Os conteúdos de cada espaço se mostram complementares, com o objetivo de instigar o internauta a descobrir “os segredos” da história dispersos no meio *online*, como será observado nos objetos de estudo analisados.

5.1 *THE LIZZIE BENNET DIARIES* E *WELCOME TO SANDITON*: JANE AUSTEN NA WEB 2.0

A análise foi desenvolvida a partir da perspectiva teórico-metodológica da semiótica discursiva (BARROS, 2000), da teoria da adaptação de Hutcheon (2013), da concepção de rizoma de Deleuze e Guattari (1995), dos modos de citação de Bakhtin (2004) e da semiótica das interações (LANDOWSKI, 2014). Buscou-se, a partir dessas perspectivas, investigar como os sujeitos interagem e constroem suas relações com o mundo por meio de regimes de presença e de interação.

Os modelos de narratividade de Landowski (2014) e seus regimes de interação foram base para a análise realizada da circulação de sentidos entre a criação/recriação e as redes de interação. É nesse processo dialógico que os

regimes de construção de sentido se constituem e que os sujeitos buscam um significado para a vida e se posicionam no mundo.

Ao considerar as perspectivas teórico-metodológicas acima mencionadas, para o estudo foram desenvolvidas as seguintes categorias de pesquisa:

1) Nível das estruturas narrativas: nesse plano foram analisados os actantes (sujeitos, oponente e coadjuvantes) e suas ações, percursos narrativos e estados de sujeito, assim como as permanências e rupturas com relação às obras originais.

2) Nível das estruturas discursivas: nesse plano primeiramente foram analisadas as figuras e seu *ethos* discursivo, os papéis temáticos e as mudanças de revestimento figurativo, como aspectos gestuais e performáticos; além disso, em um segundo momento, foram analisados os modos de enunciar, como pontos de vista, perspectivas e formas de interação.

A análise de cada websérie teve como foco os vídeos publicados nos canais principais de cada produção, sendo que *The Lizzie Bennet Diaries* contou com 100 episódios e, *Welcome to Sanditon*, com 28 vídeos. O estudo foi realizado em três partes, seguindo os momentos principais de uma narrativa: 1) Início: período em que as personagens são apresentadas. Tem-se acesso ao contexto em que a trama se insere, assim como aos objetivos dos sujeitos, conflitos e relações entre personagens que passam a ser desenvolvidas; 2) Clímax: é o ápice da história, um momento de grande tensão que afeta as personagens e o rumo da narrativa; 3) Desfecho: momento em que os conflitos são resolvidos, em que as personagens podem atingir ou não (no caso dos vilões, em grande parte das histórias) seus objetivos.

A partir de uma perspectiva da cultura da convergência e do formato rizomático das produções, nas webséries diversos meios e plataformas publicam diferentes conteúdos e perspectivas da mesma história. Visa-se a mostrar a própria vida cotidiana. Cada momento vivenciado pelos sujeitos pode ser compreendido a partir de múltiplos olhares, dialógicos e conflitantes. Nesse contexto digital, observa-se uma reconfiguração do cenário comunicacional. Nas webséries, cada conteúdo atua como complementar das múltiplas linhas narrativas e enunciativas que compõem a história.

The Lizzie Bennet Diaries, a primeira série analisada, é considerada a primeira produção e a mais representativa do formato websérie, como já

mentionado na introdução desse trabalho. Inspirada na obra *Orgulho e Preconceito*, foi veiculada pela primeira vez no *YouTube* em abril de 2012.

A segunda websérie selecionada, *Welcome to Sanditon*, apesar de seguir o formato tradicional de sua antecessora, se diferencia de *The Lizzie Bennet Diaries* pelo mecanismo de mobilização participativa. Ao criar um aplicativo para que os seguidores gravassem seus próprios vídeos, a websérie possibilitou que os internautas se transformassem em personagens da história, propiciando maiores processos de envolvimento, subjetivação e interação.

Em *Welcome do Sanditon*, Gigi Darcy (personagem também da série *The Lizzie Bennet Diaries*) introduz a história, ao explicar que se dirige para a localidade de Sanditon, na Califórnia, com o objetivo de testar um aplicativo chamado *Pemberley Digital Domino*, da empresa de seu irmão William Darcy (protagonista de *The Lizzie Bennet Diaries*). Gigi convida a população da cidade para testar o novo *app*, que busca revelar o dia a dia dos habitantes do local. Nesse cenário, os modos de enunciação e de interação se potencializam. Os seguidores da websérie passam a atuar como residentes de Sanditon, por meio da gravação de vídeos veiculados nos episódios principais da série e da interação nas redes sociais entre si e com as demais personagens. Há, portanto, um processo de imbricação das narrativas, quando cotejadas com sua versão literária, que assegura maior articulação da história e ampliação do cenário espaço-temporal.

A série começa com um teaser de Gigi Darcy, no formato de *vlog*, apresentando o projeto e comentando que se dirige para Sanditon para o lançamento de uma plataforma que ajudará a mostrar o cotidiano das pessoas, o *Domino Beta*:

Então para todos vocês que estão em Sanditon, estou ansiosa para ver como vocês irão utilizar o Domino. Eu estarei postando vídeos pelo menos uma vez na semana e nós veremos juntos como tudo se desenvolve. Isso não é sobre mim. Eu vou para Sanditon como uma auxiliadora – uma observadora. Meu trabalho é ajudar a contar a história da cidade, não me transformar na história.¹⁰

¹⁰ No texto original: “So for all of you out there in Sanditon, I look forward to seeing how you use Domino. I’ll be posting update videos here at least once a week, and we’ll see what develops together. Not that this is about me. I’m going to Sanditon as a helper – an observer. My job is to help to tell the town story, not become the story”.

Nessa fala inicial de Gigi Darcy, *Welcome to Sanditon* já revela a nova proposta da produção, quando a personagem comenta que “veremos juntos como tudo se desenvolve” e que ela é apenas uma “observadora”, que ajudará a trazer à luz a história dos moradores de Sanditon. O emprego do pronome em 1ª pessoa do plural tem o efeito de sentido de inclusão dos usuários no desenvolvimento da história.

Já no primeiro episódio observamos essa preocupação de acompanhar as postagens dos seguidores/habitantes de Sanditon, quando a dona da sorveteria local, Clara Breton, grava um vídeo no *app*, convidando os moradores da cidade a participar da trama: “Eu queria fazer esse vídeo para lembrar os amigos na cidade que suas vozes precisam ser ouvidas no *Twitter*, *Tumblr*, ou em qualquer outro lugar. *Hashtag* Sanditon e conte a sua história”. Trata-se de um mecanismo de delegação de vozes, da perspectiva enunciativa, diferentemente daqueles usados para revelar a onipotência do narrador. Aqui, ao contrário, é o espaço da ficção que é invadido pela presença de seu público, para falar em termos bakhtinianos dos modos de citação.

O elemento deflagrador da participação é a *hashtag*¹¹ #sanditon, que se mostra como uma estratégia da produção da websérie a fim de coletar as participações dos seguidores e posteriormente selecioná-las para participar dos episódios principais. Além disso, na descrição de cada episódio veiculado no *YouTube* aparece o seguinte convite: “Compartilhe sua história através do Domino: <http://domino.pemberleydigital.com/>”¹². Nesse *link*, os seguidores tinham acesso ao aplicativo, no qual gravavam seus vídeos como moradores da cidade. É importante ressaltar que atualmente o aplicativo não se encontra em funcionamento.

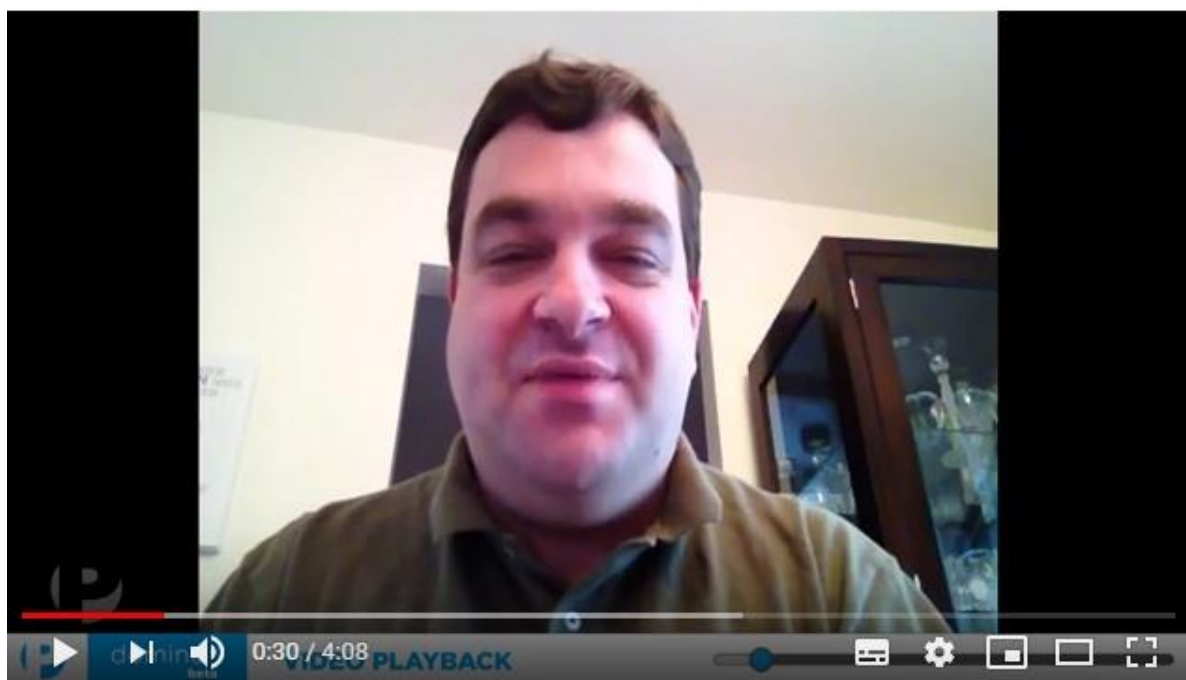
A partir do quarto episódio da série – *Domino, start recording* – já é possível observar a participação de 26 seguidores no episódio principal. Gigi Darcy inicialmente comenta com o irmão William Darcy que os moradores estão começando a utilizar o aplicativo e que ela vai mostrar um pouco das gravações. Em seguida, vemos os seguidores se identificando como habitantes da cidade, estudantes de Sanditon, trabalhadores do comércio, entre outras ocupações. Alguns

¹¹ De acordo com o *site* de tecnologia NeilPatel, *hashtag* é um categorizador, uma forma de organização dos conteúdos na internet. O elemento “#” é utilizado antes de uma palavra-chave específica. Desta forma, todas as publicações que utilizarem uma mesma *hashtag* em uma rede social serão agrupadas em uma mesma categoria, facilitando os mecanismos de busca e o acesso a essas informações.

¹² No original: “Share your story through Domino - <http://domino.pemberleydigital.com/>”.

indivíduos cantam e até o gato de Sanditon (*Sanditon cat*) faz uma aparição. Comentários como “Que legal, eu tenho visualizadores”¹³ e “Parece que toda a cidade fez uma conta no *Twitter* em dois dias”¹⁴ mostram o entusiasmo desses participantes. Observa-se o envolvimento dos seguidores com a trama, mostrando-se também como personagens da história, no exemplo a seguir:

FIGURA 13 – SEGUIDOR SE APRESENTA COMO MORADOR DE SANDITON



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Nesse vídeo, o morador se identifica e mostra também seu entusiasmo em participar da história: “Olá, Sanditon! Agradeço à Gigi Darcy e ao Pemberley Digital por colocar a nossa cidade no mapa”¹⁵. Observamos que essa cocriação se tornou possível por meio da plataforma utilizada, pois os internautas, em seus canais na plataforma *Domino*, puderam interagir com as personagens e a própria história, semana a semana, enquanto a websérie era veiculada. A construção da narrativa se deu por meio da inserção de fragmentos de vídeos dos próprios internautas nos episódios semanais. Essas cenas foram selecionadas considerando a coerência dos

¹³ No original: “Oh God, I have viewers”!

¹⁴ No original: “Looks like the whole city made an account on Twitter in two days”.

¹⁵ No original: “Hello Sanditon! And a big thanks to Gigi Darcy and Pemberley Digital to put our town on the map like this”.

assuntos tratados nos vídeos dos usuários e sua relação e interação com as personagens e o episódio atual e o da semana passada. E, para potencializar o envolvimento na trama, os próprios usuários criaram contas no *Twitter*, identificando-se como cidadãos de Sanditon, como podemos observar na Figura 14.

FIGURA 14 – SEGUIDORES CRIAM CONTAS NO TWITTER



FONTE: TWITTER (2013)

Nesses exemplos, observamos, primeiramente, a conta de uma seguidora que se identifica como estudante intercambista australiana, vivendo em Sanditon por um ano: Chelsea Quinn. “Encontre-me em Domino” (*Find me on Domino*, no original) é a frase que finaliza a biografia do seu perfil, convidando os seguidores a acessar seus vídeos na plataforma da websérie. O segundo perfil mostra também a criatividade da seguidora em desenvolver um espaço para a casa de chá da cidade (*Sanditon Tea House*).

Ao assumir um papel na história e “entrar no espírito do jogo”, os internautas assumem um “contrato de comunicação” (CHARAUDEAU, 2013), que revela uma cumplicidade ficcional, no qual aceitam referências que não seriam consideradas no mundo real. São aspectos dos quais todo discurso, inserido em determinado

contexto, depende. “A situação de comunicação é como um palco, com suas restrições de espaço, de tempo, de relações, de palavras, no qual se encenam as trocas sociais e aquilo que constitui seu valor simbólico” (CHARAUDEAU, 2013, p. 67). Nesse sentido, observamos que os produtores de *Welcome to Sanditon* preparam o “palco” para a realização da comunicação e das interações na comunidade de Sanditon, assim como apresentam as “normas” e “convenções” do jogo para os internautas. Há um espaço e um tempo definido de atuação, pois o jogo se passa no cotidiano da cidade ficcional de Sanditon e na contemporaneidade, estando imerso na cultura digital. Essas diretrizes norteiam as ações dos usuários que gravam seus vídeos pelo aplicativo *Domino*.

A perspectiva de Charaudeau (2013, p. 68) revela que o desenvolvimento de uma interação leva em conta essas “normas” e “convenções” de um contexto específico. Tanto o enunciador, como o enunciatário, em um processo de “cointencionalidade”, têm conhecimento desses aspectos, o que favorece uma troca de discursos.

O necessário reconhecimento recíproco das restrições da situação pelos parceiros da troca linguageira nos leva a dizer que estes estão ligados por uma espécie de acordo prévio sobre os dados desse quadro de referência (CHARAUDEAU, 2013, p. 68).

Esse “acordo prévio”, ou “contrato de comunicação”, resulta das especificidades de cada situação de interatividade, tratando-se dos dados internos e externos que norteiam o desenvolvimento dos atos de comunicação (CHARAUDEAU, 2013). De acordo com o autor, os dados externos são constantes, “regularidades comportamentais”, que definem o espaço de construção das interações. As condições de identidade dos sujeitos (internautas que acompanham a websérie/moradores de Sanditon), a finalidade, o propósito da comunicação (testar um aplicativo que possibilita às pessoas compartilhar experiências do cotidiano) e as próprias características do dispositivo (o ambiente em que as interações ocorrem) revelam aspectos do “contrato de cumplicidade” assumido entre produtores, atores e internautas que acompanham e participam da websérie.

Uma vez definidos os dados externos, é preciso estabelecer quais diretrizes irão nortear o comportamento dos sujeitos envolvidos nos atos de comunicação. Os dados internos se direcionam para restrições discursivas, buscando revelar como

devem ser os comportamentos dos indivíduos, “suas maneiras de falar” (CHARAUDEAU, 2013, p. 70). Segundo o autor, alguns espaços identificam essas “normas”. O espaço de locução, por exemplo, justifica o porquê do sujeito “tomar a palavra”. No início de *Welcome to Sanditon*, observamos Gigi Darcy explicar ao público seu “direito de comunicar”, ao revelar o motivo de sua ida à cidade de Sanditon para testar o aplicativo *Domino*. No espaço de relação, o enunciador estabelece relações com os enunciatários, que podem ser de aliança, força, inclusão, exclusão, por exemplo. Nas duas webséries analisadas, observamos o desenvolvimento de relações de inclusão e de aliança, pois os produtores e atores incentivam a participação e interatividade dos usuários durante todo o desenvolvimento da trama. Por fim, o espaço de tematização revela o saber e o tema das trocas comunicacionais. A tematização de *Welcome to Sanditon* se volta para o cotidiano da comunidade digital e para como os moradores da cidade reagem às ações realizadas pelas personagens da série (atores e internautas).

Esses dados constituem as restrições discursivas de todo ato de comunicação, são o conjunto dos comportamentos linguageiros esperados quando os dados externos da situação de comunicação são percebidos, apreendidos, reconhecidos (CHARAUDEAU, 2013, p. 70).

Nessa perspectiva, Charaudeau (2013, p. 71) ressalta que, mesmo com a construção desse “pacto” entre produtores e internautas, considerando dados externos e internos de uma situação, “nenhum ato de comunicação está previamente determinado”. Junto ao desenvolvimento do “contrato de comunicação”, os sujeitos têm uma “margem de manobra” em que podem expressar sua individualidade, revelando seu “projeto de fala” por meio da escolha de seus modos de expressão. Um exemplo desse processo é o próprio uso do elemento que potencializou a participação dos usuários em *Welcome to Sanditon*: o uso da *hashtag*. Esse aspecto proporcionou ao internauta liberdade para criar conteúdos sobre a trama em diversos espaços digitais, como é o caso dos perfis de seguidores no *Twitter* apresentados na Figura 14.

Todos esses elementos que envolvem a configuração do ato comunicacional possibilitaram ao usuário “entrar no espírito do jogo” e reafirmar o “contrato de comunicação”. Enquanto o internauta segue as “normas” propostas por esse pacto, também revela sua própria individualidade em seu “projeto de fala”. As interações

ocorrem não apenas gerenciadas por “restrições situacionais e discursivas”, mas também em um “espaço de estratégias”, pois não é possível prever as ações dos usuários, “[...] o que faz com que todo ato de linguagem seja um ato de liberdade, sem deixar de ser uma liberdade vigiada” (CHARAUDEAU, 2013, p. 71).

Nessa “liberdade vigiada”, que mostra a individualidade dos sujeitos, observamos nos perfis dos internautas (Figura 14) que o processo de intertextualidade aqui se constrói pela observância de mínimos detalhes, como em uma conexão com o romance original de Austen, pois casas de chá não são habituais em cidades norte-americanas da Califórnia, mas se configuram como espaços que refletem a cultura inglesa de consumo do chá e o costume de participar do tradicional “chá das cinco”¹⁶. Por fim, é relevante ressaltar que os dois perfis possuem uma localização geográfica – Sanditon –, conectando as suas próprias narrativas desenvolvidas no espaço com a trama principal da websérie que acontecia no *YouTube* e os vídeos publicados na plataforma *Domino*.

A partir desses exemplos, já podemos perceber diferenças entre as webséries analisadas, que podem ser observadas a partir da perspectiva dos jogos finitos e infinitos de Carse (1986), mencionada na Introdução desse estudo. Lembramos que, de acordo com o autor, no jogo finito o jogador participa do *game* com o objetivo de vencer, inscrevendo-se em uma trama tradicional estruturada sobre a lógica do “início-meio-fim”, como no caso de *The Lizzie Bennet Diaries*, em que o internauta acompanha a trama com a perspectiva de conhecer o desfecho da história e o destino das personagens.

Já no jogo infinito, o sujeito joga com o propósito de continuar a/na história. *Welcome to Sanditon* se aproxima dessa noção de incompletude, pois os internautas, ao assumirem uma personagem que é habitante da comunidade fictícia de Sanditon, participam da websérie não apenas com o propósito de acompanhar a trama em sua completude narrativa, mas também e, sobretudo, de interagir com as demais personagens/internautas e continuar construindo a história sem limites de temporalidade.

¹⁶ De acordo com Bianezi (2015), o costume inglês de tomar chá às 17 horas teve origem em 1840, com a duquesa de Bedford. Com o objetivo de saciar a fome, ela começou a fazer um lanche entre as refeições, que consistia em uma xícara de chá e sanduíches de pepino ou *scones* com creme de leite e conservas. A duquesa passou a convidar amigos e conhecidos para participar desse momento, que em pouco tempo virou moda e atualmente é um costume da cultura inglesa. Entretanto, o autor ressalta que atualmente a tradição de tomar chá no período vespertino não se restringe às 17 horas e à aristocracia, como nos tempos da duquesa de Bedford.

A oposição completude/incompletude constitui, assim, uma primeira clivagem analítica existente apenas no formato websérie digital, que nos permite afirmar a pertinência do tratamento enunciativo como um divisor de águas. Na sequência da análise, explicitamos a partir daqui os operadores discursivos que intervêm em cada uma das séries.

5.1.1 *The Lizzie Bennet Diaries: Orgulho e Preconceito* em tempos digitais

A sra. Bennet tenta desesperadamente casar suas cinco filhas. A matriarca se preocupa com o destino da prole, pois seu marido é idoso e, após seu falecimento, a casa ficará para um primo distante da família. Na época, mulheres não herdavam imóveis. Logo, nos anos 1800, o “bom casamento” para as mulheres era essencial para atingir o status social desejado (O LIVRO..., 2016). Esse é o início da trama desenvolvida por Austen em *Orgulho e Preconceito*.

No romance, a história é contada a partir de um narrador observador, que explora o percurso narrativo da personagem principal: Elizabeth Bennet. Inteligente e com um humor satírico, a personagem conhece Fitzwilliam Darcy, um aristocrata orgulhoso e arrogante (O LIVRO..., 2016). No romance, o casal passa por diversos acontecimentos e confusões que irão tensionar seus orgulhos, preconceitos e visões de mundo. Austen tece a narrativa de Elizabeth e Darcy satirizando as diferenças e preconceitos sociais da época em que vivia.

Na versão para a websérie do *YouTube*, temos um início já conhecido: “É uma verdade universalmente conhecida que um homem solteiro em posse de uma grande fortuna deve estar à procura de uma esposa”, diz Lizzie para a câmera, ao ler a frase de uma camiseta que sua mãe deu para suas três filhas. Esse é a mesma sentença que inicia o romance de Jane Austen e também de várias adaptações da história. Entretanto, na websérie, a personagem mostra a camiseta para a câmera e repete a frase em tom irônico, questionando com o olhar: “Sério”? Aqui há mudança do foco enunciativo. Não é mais o narrador observador, mas uma das personagens que inicia a história por meio de uma interação direta, colocando-se em 1ª pessoa e em tom crítico. Nesse primeiro episódio da série, Lizzie já reflete sobre a trama de Austen na contemporaneidade.

FIGURA 15 – LIZZIE BENNET SE APRESENTA PARA SEUS SEGUIDORES



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

A protagonista questiona a sentença que a mãe escolheu para a camiseta:

Verdade universal, sério? Tenho certeza de que existem vários homens ricos, jovens e solteiros que não estão à procura de uma esposa. De fato, vamos examinar as porcentagens: Descarados e idiotas (22%), Incapazes de sair de um relacionamento falido (26%), Viajando pelo mundo em busca de autoconhecimento (18%), Focados no trabalho, ou estudos, ou passatempos, ou seja lá o que os caras ricos fazem quando são jovens (32%).¹⁷

O primeiro episódio dá o tom de toda a websérie. Com essa fala, Lizzie inscreve a história ficcional do passado no contexto histórico-espacial do presente, quando os “tipos” de homens estão concretizados em dados percentuais. Mesmo mantendo a mesma estrutura narrativa mínima, com os principais sujeitos e seus percursos narrativos, a história precisou ser adaptada para as características da contemporaneidade, onde os relacionamentos amorosos são parte da vida complexa

¹⁷ No original: “Universal truth, really? I am sure that there are several wealthy, young and single men who are not looking for a wife. In fact, let’s look at the percentages: Out-of-the-way and idiots (22%), Unable to get out of a broken relationship (26%), Traveling the world in search of self-knowledge (18%), Focused on work, or studies, or hobbies, or whatever the rich guys do when they’re young (32%)”.

das mulheres, que trabalham para alcançar seus sonhos. Na produção, Lizzie Bennet mantém os aspectos essenciais observados na personagem Elizabeth Bennet (do romance de Austen) de uma protagonista-heroína, firme em suas convicções e que busca sua liberdade. Entretanto, em *The Lizzie Bennet Diaries*, a protagonista está preocupada com o desenvolvimento de sua carreira. É uma estudante de Pós-Graduação da área de Comunicação que está falida, devido aos empréstimos estudantis, e que resolve gravar *vlogs* contando sobre o seu cotidiano com a ajuda de sua amiga Charlotte. O efeito de sentido de “contemporaneidade” dos fatos se particulariza, portanto, em detalhes que garantem maior atualidade à série.

De acordo com Burgess e Green (2009), esse formato, uma abreviação de *videolog*, consolidou-se junto com o desenvolvimento do *Youtube*, que proporcionou a possibilidade de criação de canais de pessoas na internet. O *site* de compartilhamento de vídeos surgiu em 2005 e tinha como objetivo possibilitar a criação de conteúdos por qualquer pessoa com acesso à internet. Antes desse cenário, poucos indivíduos se aventuravam na produção e publicação de vídeos caseiros. A moda dos anos 2000 era escrever sobre o seu dia a dia. Os sujeitos publicavam seus pensamentos e histórias em *blogs*, que valorizavam informações textuais, com imagens de baixa resolução, não possibilitando explorar o aprofundamento da linguagem audiovisual.

Com o surgimento do *YouTube*, Burgess e Green (2009) ressaltam que os próprios sujeitos passam a criar seus diários virtuais agora em formato audiovisual. Um exemplo de grande notoriedade do formato é o da usuária *Lonelygirl15* (em português podemos traduzir como “Garota Solitária 15”). A garota gravava vídeos contando sobre seu cotidiano, os problemas com os pais religiosos e com seu namorado Daniel. No vídeo *My parents suck...* a internauta conta como seus pais estragaram os planos que ela tinha de sair com o namorado. O vídeo teve meio milhão de visualizações no período de 48 horas e passou a ter um acompanhamento de 300 mil visitas diárias em seu canal, consolidando o *vlogging*, ou seja, a produção de *vlogs*.

Nesse sentido, os *vlogs* se mostram como produções “amadoras” e de baixo custo, de caráter confessional (BURGUESS; GREEN, 2009). Ou seja, não precisam ser produzidas por um profissional da área, porque apresentam sujeitos narrando seu próprio cotidiano e assuntos de seu interesse, como é o caso de *Lonelygirl15*. O

público se identifica com esse formato, que se aproxima do cotidiano de quem acompanha os vídeos, pois os *vlogs* se mostram como narrativas de sujeitos comuns, não de heróis épicos e de tramas fantasiosas. Esse tipo de produção acentua o processo de descentralização de saberes como fenômeno extensivo a várias interações no universo digital. As webséries analisadas apresentam esses elementos ao revelar o cotidiano de Lizzie Bennet e da cidade de Sanditon por meio da perspectiva das próprias personagens. São os sujeitos em frente à câmera que produzem seus vídeos em cenários reais, porque o relevante não é o lugar em que a personagem está, mas sim o que ela revela em sua fala.

Do ponto de vista do plano da expressão dessas formas discursivas, os constituintes plásticos, como enquadramento e planos de tomada, são correlatos às mudanças enunciativas do plano do conteúdo. À 1ª pessoa do enunciado correspondem primeiros planos nos modos da enunciação. Lembramos que, ao analisar o percurso gerativo de um texto, a partir da semiótica discursiva, o plano do conteúdo se materializa no plano da expressão. Enquanto o plano do conteúdo possibilita uma apreensão dos temas, modos de enunciação e recursos interativos do texto, o plano da expressão concretiza esses aspectos, por exemplo, nos enquadramentos, planos do cinema e na plasticidade das imagens (como cores e formas). Assim, o texto se mostra como a relação entre os dois planos, na qual a geração de sentido se manifesta (FIORIN, 2011).

Nessa perspectiva teórico-metodológica, percebemos que as duas webséries foram construídas com a utilização apenas do primeiro plano, que é o recorte de cena utilizado tipicamente para a produção de *vlogs*. De acordo com Briselance e Morin (2011), trata-se de um plano aproximado que destaca a personagem. É um plano que situa o indivíduo na altura dos ombros. Nesse enquadramento, o sujeito, seus gestos e fala são os únicos elementos dramáticos da cena. Desta forma, o primeiro plano “[...] elimina o cenário por trás da personagem, que fica então suspenso, como se estivesse dentro de uma bolha que o isolasse do mundo” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 302). Percebemos essa característica tanto em *The Lizzie Bennet Diaries*, como em *Welcome to Sanditon*, onde o foco se encontra nas personagens e no que elas têm a dizer sobre suas vidas.

Nesse sentido, Burgess e Green (2009) complementam que os *vlogs* se estruturam na noção de monólogo, realizado na verdade como a base de uma interação dialógica em potencial, com foco na personagem olhando diretamente

para a câmera e interagindo com o público. Toda a narrativa de *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* é construída em monólogos e diálogos. Logo, a interação é um elemento fundamental da estrutura das webséries: ou de personagens interagindo com outras personagens, ou dos próprios atores interagindo com o público.

Os temas abordados nos *vlogs* são variados, como política, viagens, maquiagem, decoração, arquitetura e outros assuntos da vida cotidiana (BURGUESS; GREEN, 2009). Nos episódios das webséries analisadas, também é possível observar que a narrativa se constrói em torno dessa premissa, com as personagens contando sobre seu cotidiano, sonhos e dramas, assim como assuntos de seu interesse.

Logo no primeiro episódio, percebe-se que o formato escolhido para o desenvolvimento dos episódios principais da série, a partir da produção de vídeos curtos (que possuem no máximo cinco minutos de duração), reflete aspectos da própria cultura contemporânea, como a instantaneidade, a velocidade de produção e de consumo de informações, o uso intenso das redes sociais e a publicação de acontecimentos da vida privada nesses espaços. Além disso, os episódios não exigiram grande investimento cenográfico, pois os vídeos foram filmados em locais onde Lizzie passava seu cotidiano, como seu quarto, a sala de casa, empresas em que a personagem realizou estágios. Nesse formato, a câmera fica parada, enquanto os sujeitos, centralizados, dirigem-se para os seguidores e contam sobre suas vidas.

Ao considerar a redução de custos, muitas personagens aparecem sem necessariamente haver um ator individualmente para representá-las. É o caso dos pais de Lizzie, que são representados a partir da própria performance de outras personagens, como Lizzie, suas irmãs (Jane e Lydia) e Charlotte, amiga da família.

FIGURA 16 – LIZZIE E CHARLOTTE REPRESENTAM OS PAIS DE LIZZIE



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Essa encenação é realizada a partir de diálogos produzidos pela própria Lizzie. Em tal processo performático, alguns adereços identificam a personagem que está sendo interpretada. No caso da mãe de Lizzie, o lenço, o chapéu azul, os colares e brincos de pérolas. Já o pai é identificado pelo chapéu de feltro marrom e pelo cachimbo (Figura 16). Durante a performance, as vozes das personagens são alteradas propositalmente para identificar que a fala se trata do discurso de outro sujeito.

Esse processo de interpretação mantém traços da relação intertextual, pois as personagens que são representadas remontam às originais do romance de Austen, tanto em características do seu vestuário fora de moda no contexto contemporâneo (como o chapéu da mãe e o cachimbo do pai da Lizzie), como no próprio andamento da narrativa. Por exemplo, observa-se essa questão em uma cena que também ocorre no romance, quando a mãe de Elizabeth incentiva o marido a conhecer os novos moradores de Netherfield. Nota-se o diálogo veiculado no primeiro episódio dos pais da Lizzie, representados por Lizzie e Charlotte:

- Querido! Você viu que a mansão em Netherfield foi vendida esses dias?
- Não me diga!
- A grande mansão com cercas brancas e muito espaço para criar dois netos e meio!
- Aham...

- Quem me contou foi a Emily Lu. Ela disse que foi comprada por três milhões de dólares! Mas o preço não importa, e sim quem a comprou.
- Como quiser, querida!
- Ele é um jovem muito bem-apessoado de Harvard, que está estudando para ser médico! Soube que a família dele tem uma fortuna. Que homem perfeito para as nossas meninas!
- É mesmo?
- Oh, meu querido! Você não consegue imaginá-lo com uma de nossas filhas?
- Eu acho difícil, já que eu ainda preciso conhecê-lo.
- Então você deve conhecê-lo de uma vez! Diga que é bem-vindo na vizinhança. Eu vou fazer uma torta. Conte sobre nossas três filhas casadouras que precisam desesperadamente de um homem rico e solteiro.¹⁸

Do ponto de vista narrativo, as ações dos sujeitos se assemelham no romance e na websérie, como é o caso da sra. Bennet, uma mulher preocupada em casar suas jovens filhas, sendo essa uma caracterização de personagens segundo a narrativa matriz. Entretanto, na websérie, o número de filhas da família Bennet foi enxugado (apenas três, diferentemente do romance, onde as Bennet eram em cinco irmãs), adequando-se ao número habitual de filhos de um casal norte-americano.

No diálogo também é possível observar elementos da própria cultura norte-americana, como “um jovem bem-apessoado de Harvard” e o desejo da sra. Bennet em fazer uma torta (imagem tradicionalmente associada ao imaginário da publicidade, cinema, HQ, relacionada a hábitos culinários do país) para dar as boas-vindas ao novo vizinho. É importante lembrar que Estados Unidos é o país de origem das webséries analisadas nesse trabalho. Observamos aqui as características da transcrição propostas por Campos (2010), pois a recriação, mesmo mantendo elementos e se referindo à obra original, trata de sua própria época e se insere em um contexto específico. No caso da websérie, em uma pequena cidade estadunidense.

¹⁸ No original: “- Dear! Did you see that the mansion in Netherfield was sold these days?

- Do not tell me!

- The big mansion with white fences and lots of space to raise two and a half grandchildren!

- Yup...

- Who told me was Emily Lu. She said she was bought for three million dollars! But the price does not matter, but who bought it.

- As you wish, dear!

- He is a very handsome young man from Harvard, who is studying to become a doctor! I hear his family has a fortune. What a perfect man for our girls!

- Really?

- Oh my darling! Can't you imagine him with one of our daughters?

- I find it difficult, since I still need to meet him.

- Then you must know him at once! Say you're welcome in the neighborhood. I'm going to make a pie. Tell him about our three interesting daughters who desperately need a rich, single man”.

O diferencial mais marcante da produção digital é a exploração da interatividade possibilitada pela tecnologia 2.0, pois os internautas podem conversar com as próprias personagens, o que se diferencia do romance original. A websérie aproveita essa potencialidade do meio *online* para aproximar o leitor da história. Por exemplo, em diversos momentos da série, Lizzie se dirige diretamente ao seu público e está consciente dos milhares de fãs que acompanham sua história. A personagem nunca está sozinha com seus pensamentos, como acontece no romance original. Lizzie traz amigos para participar de seus *vlogs*, realiza seções de perguntas e respostas com o seu público. No desenvolvimento dos episódios, a protagonista passa a compartilhar aspectos mais íntimos e desconfortáveis de sua vida, porque sente que “deve” isso aos fãs. Em determinado momento, Lizzie fala: “Parece que esses vídeos são maiores do que eu agora”¹⁹ (KELLEHER, 2015).

Essa sentença de Lizzie é lançada no episódio 60, quando um momento muito esperado pelos seguidores acontece: William Darcy, par amoroso de Lizzie, aparece em pessoa pela primeira vez. Nos episódios anteriores temos acesso apenas ao que as outras personagens nos contam sobre ele. Lizzie começa o episódio comentando com seus seguidores sobre os processos de edição dos vídeos, revelando um dos temas mais caros para todas as webséries do site *Pemberley Digital*: os tensionamentos entre público e privado.

Então... Aqui nos meus vídeos tivemos algumas loucuras acontecendo durante as filmagens e houve vários momentos que não incluímos. Então não foi uma decisão fácil. Mas parece que estes vídeos são maiores que eu agora. E mesmo que eu, provavelmente, vá me arrepender disso, eu não acho que vocês vão me perdoar se eu não mostrar o que houve depois do último vídeo.²⁰

Nessa fala, Lizzie revela a relação de proximidade que estabeleceu com seus seguidores. “[...] eu não acho que vocês vão me perdoar se eu não mostrar o que houve depois do último vídeo”, ela comenta. O episódio anterior termina com a chegada de Darcy, cortando seu rosto no enquadramento, para deixar os fãs ansiosos para o episódio seguinte, no qual veriam a primeira aparição da personagem e o primeiro confronto entre o casal, que lembra as farpas trocadas

¹⁹ No original: “*They are something bigger than me now*”.

²⁰ No original: “*So... Here in my videos we had some crazy things happening during the filming and there were several moments that we didn't include. So it was not an easy decision. But it looks like these videos are bigger than me now. And even though I'm probably going to regret it, I don't think you're going to forgive me if I don't show you what happened after the last video*”.

entre Beatriz e Benedito na obra escrita por William Shakespeare, *Muito Barulho por Nada*.

Ainda no episódio de número 60, uma das primeiras falas de Darcy é: “Você está filmando”²¹? Esse questionamento levanta novamente a questão da privacidade e da quantidade de informações da vida privada que os sujeitos têm como hábito divulgar na internet. Nesse vídeo, Darcy declara seu amor por Lizzie e é rejeitado.

Darcy: Não sabia que você se sentia assim em relação a mim.

Lizzie: Você não sabia?

Lizzie: Então porque não assiste aos meus vídeos?

Darcy: Que vídeos?²²

Lizzie revela que gravou dezenas de vídeos em que falava mal de Darcy e nos episódios seguintes mostra seu receio de que seja processada. Nota-se a função metalinguística dessas cenas, que revelam os próprios mecanismos de produção da websérie, os quais exigem uma escolha de cenas e edição adequadas, excluindo (ou incluindo) falas que ferem a outros indivíduos ou revelam informações polêmicas da vida privada dos sujeitos que estão em frente à câmera.

Além disso, outra ruptura importante que pode ser percebida entre a websérie e o texto original é que a vida da personagem em *The Lizzie Bennet Diaries* é encarada como “em progresso”. Não se trata de uma história completa, pois o público pode questionar, interferir e participar das ações realizadas pela protagonista. O romance original possui um caráter mais individual, que acompanha os pensamentos privados de Elizabeth. Já na websérie, trata-se de um trabalho coletivo, pois a personagem interage com os fãs a todo o momento, nos comentários, tuítes e nos próprios vídeos (KELLEHER, 2015).

Por exemplo, dez vídeos foram gravados por Lizzie (alguns deles em parceria com outras personagens, como Darcy e Charlotte) com a temática *Perguntas e Respostas* (no original: *Questions and Answers*), nos quais as personagens tinham como objetivo apenas responder perguntas dos seguidores.

Também é importante ressaltar que as transformações pelas quais a narrativa original passou ao longo do tempo, a fim de adaptar-se a novos formatos e suportes,

²¹ No original: “Are you filming?”

²² No original: “Darcy: I didn’t know you felt that way about me.

Lizzie: Didn’t you know?

Lizzie: So why don’t you watch my videos?

Darcy: What videos?”

não apontam para uma obsolescência dos meios de comunicação mais antigos, como o livro, por exemplo. A websérie, inserida na cultura da convergência e imersa em uma construção de estrutura transmidiática, também se expande para as páginas do livro impresso, com a publicação de dois diários secretos de duas personagens: *O Diário Secreto de Lizzie Bennet* e *As épicas aventuras de Lydia Bennet*.

As épicas aventuras de Lydia Bennet foi uma obra que surgiu do interesse dos fãs em saber qual o desfecho da história de Lydia, irmã da Lizzie. No romance de Austen e também na websérie, as ações da irmã caçula de Lizzie culminam no clímax da trama. No romance, ela foge com o antagonista de William Darcy, sr. Wickham, e toda a família se preocupa com a moça, que ficaria desgraçada para sempre. Na websérie, Wickham é o namorado interesseiro de Lydia que filma momentos íntimos de sexo do casal e ameaça publicar na internet. Em *The Lizzie Bennet Diaries*, o percurso narrativo e o próprio papel temático da personagem rompem com os da personagem do romance de Austen e, nesse processo, Lydia chamou a atenção dos seguidores da série.

O público ficou tão cativado com a sua história e com os vídeos de seu próprio canal no *YouTube* que, após o desfecho da websérie, os produtores lançaram no ano de 2016 os diários secretos da personagem, mostrando o que aconteceu com Lydia após as cenas finais de *The Lizzie Bennet Diaries* e desenvolvendo a continuação da trama, revelando o processo de amadurecimento da personagem. Em seus diários, Lydia inicialmente se encontra no consultório da psicóloga, tentando retomar a vida:

Você conhece: o confronto emocional dramático e exagerado acontece, a imagem vai desaparecendo e, antes de os créditos passarem acelerados com um anúncio do próximo programa, você é obrigado a assistir a um minuto de uma jovem supertraumatizada (e *sempre* é uma mulher), sentada num consultório aconchegante com paredes de madeira e flores secas, com um ph.D. de pernas cruzadas pedindo para ela contar sua história e trabalhar suas questões para poder seguir adiante com a própria vida. Pois é, essa aí. Eu sempre odiei essa cena. Mas acho que essa é a minha vida (RORICK; KILEY, 2016, p. 1).

Vemos uma personagem que, devido à interação com os fãs, adquiriu uma importância maior do que a que a personagem no romance de Austen possui. Aprofundaremos a análise desses procedimentos narrativos e enunciativos no próximo tópico. Após essa breve contextualização do objeto de estudo e da

descrição desses procedimentos, ou seja, do jogo entre enunciador/enunciatários e história/internautas, continuaremos a análise das webséries, considerando as categorias previamente estipuladas. É importante colocar que, ao considerar a extensão estrutural de *The Lizzie Bennet Diaries* e a perspectiva de Bakhtin (2004) dos discursos que emanam dos textos para além da literalidade, o estudo se deu a partir da fragmentação das webséries em três partes: início, clímax e desfecho

5.1.1.1 Nível das estruturas narrativas e discursivas

Em *The Lizzie Bennet Diaries* temos uma mãe (sra. Bennet) que busca desesperadamente casar as três filhas solteiras. Quando um milionário estudante de medicina chega à cidade com seu amigo igualmente rico, William Darcy, os ânimos de todos são exaltados. É no casamento de uma vizinha que Lizzie e as irmãs conhecem os novos vizinhos e o fio narrativo se desenrola a partir dessas ações. Os principais actantes, suas ações, características e percursos narrativos se mantêm semelhantes aos do romance construído por Austen. No quadro abaixo podemos observar as personagens da trama e seus percursos narrativos:

QUADRO 3 - PERSONAGENS DA WEBSÉRIE *THE LIZZIE BENNET DIARIES*

ACTANTES	PERCURSOS NARRATIVOS
Lizzie Bennet	Protagonista da série, estudante de pós-graduação de Comunicação e autora dos <i>vlogs</i> do principal canal da websérie
Charlotte Lu	Melhor amiga de Lizzie, ajuda-a com a edição de vídeos do canal e depois a abandona para trabalhar na empresa de Ricky Collins
Lydia Bennet	Irmã caçula de Lizzie, espetada, energética e tem seu próprio canal de vídeos no <i>YouTube</i>
Jane Bennet	Irmã mais velha de Lizzie, calma, tranquila, trabalha no campo da moda e faz par amoroso com Bing Lee
Ricky Collins	Colega de infância de Lizzie e Charlotte, ele é fundador da empresa <i>Collins and Collins</i>
Bing Lee	Estudante de Medicina de Harvard que compra uma mansão na cidade das irmãs Bennet
Caroline Lee	Irmã de Bing Lee, sofisticada e esnobe
William Darcy	Melhor amigo de Bing Lee, rico e orgulhoso, é dono da empresa de entretenimento <i>Pemberley Digital</i>

George Wickham	Amigo de infância de William Darcy, sedutor, é professor de natação e visita a cidade das irmãs Bennet
Gigi Darcy	Irmã de William Darcy, ela trabalha na empresa do irmão, a <i>Pemberley Digital</i>
Fitz Williams	Amigo dos irmãos Darcy, ele é uma pessoa animada e que adora festas
Mary Bennet	Prima das irmãs Bennet, é sarcástica, tímida e adora ler
Maria Lu	Irmã caçula de Charlotte Lu

FONTE: A autora (2019)

Ao considerar as personagens da trama acima apresentadas, nota-se que, apesar dos sujeitos terem sido adaptados dos romances para o contexto da contemporaneidade em vestuário, linguagem e até mesmo nomes (Charlotte Lucas é Charlotte Lu, sr. Bingley é Bing Lee, por exemplo), seus percursos narrativos, papéis temáticos e o próprio *ethos* discursivo²³ são mantidos na recriação digital da história de Austen. Na websérie, Lizzie ainda é a protagonista que, diferentemente das irmãs, não pensa o tempo todo em garotos e casamentos, mas representa o valor da liberdade e busca realizar seus sonhos. Jane também se mostra tímida e a mais bela das irmãs, que atrai todos os olhares masculinos da região, inclusive do novo e rico vizinho, Bing Lee. Lydia continua aventureira, espreitada, buscando experimentar o que é proibido, como nos romances de Austen. E Darcy, por fim, é o rico esnobe que tem dificuldades de expressar seus sentimentos.

É importante ressaltar, entretanto, que mesmo com a manutenção de percursos narrativos e de figuratização dos sujeitos²⁴, algumas rupturas ocorrem no desenvolvimento das personagens femininas, que se tornam empoderadas e são ativas nas ações fundamentais para o desenrolar de seus destinos. No caso das irmãs Bennet, por exemplo: Lizzie sai de casa para realizar estágios em empresas de Comunicação relacionadas com o que está estudando em sua pesquisa, Jane se muda para Nova York ao ter uma promissora proposta de trabalho e Lydia

²³ O *ethos* discursivo, de acordo com Maingueneau (2006), se constrói no discurso, a partir da articulação entre vários elementos (verbais, não-verbais, estéticos, éticos, entre outros) e das relações com o outro. Nesse sentido, para o autor, trata-se da “caracterização do corpo enunciador”, que se constrói no discurso por meio de características físicas e psíquicas (MAINGUENEAU, 2006, p. 61-62).

²⁴ De acordo com Barros (2000), a figurativização dos sujeitos busca, por meio de revestimentos figurativos, ou seja, elementos de representação da realidade, dar concretude aos discursos.

amadurece no final da trama ao perceber os riscos de exposição da vida privada na internet.

Um elemento relevante de ser mencionado, que compõe o *ethos* discursivo da protagonista, Lizzie Bennet, é o olhar irônico da personagem sobre as pessoas e os acontecimentos do cotidiano, observado em suas falas e nas performances que realiza, representando outras personagens. Esse aspecto revela uma característica fundamental da própria escritora inglesa, Jane Austen, que, por meio de seus romances, refletia sobre as hierarquias e costumes sociais a partir de um olhar irônico sobre o dia a dia. Podemos notar essa questão da ironia no diálogo que Lizzie escreve e realiza com Charlotte no episódio 3, onde ambas representam, respectivamente, uma suposta conversa entre Bing Lee e o pai de Lizzie, quando o último se apresenta ao jovem:

Charlotte/pai de Lizzie: Você é um novo vizinho.

Lizzie/Bing Lee: Oi, eu sou um rico e bem sucedido estudante de medicina.

Charlotte/pai de Lizzie: Eu soube disso. Na verdade, minha mulher me mandou vir aqui para te conhecer, assim você pode se casar com uma de nossas filhas.

Lizzie/Bing Lee: E elas são bonitas?

Charlotte/pai de Lizzie: Atraentes. Prendadas. Até mesmo inteligentes. Minha Lizzie está fazendo pós-graduação em Comunicação Social, o que a amaldiçoa a uma vida de desemprego, então ela pode precisar de um marido rico como você.

Lizzie/Bing Lee: E se eu estiver a fim de algo como uma esposa troféu?

Charlotte/pai de Lizzie: Bem, a irmã dela, Jane, é o que se pode chamar de beleza de modelo, e ela ficaria estonteante no seu braço. E, correndo por fora, está a minha caçula, Lydia, que é um pouco vadia.²⁵

Lydia escuta o final do diálogo e obriga a irmã a se retratar publicamente nos vídeos, em um momento em que internet x vida real se misturam. Vemos mais uma vez um dos principais temas presentes nas webséries analisadas: a relação dos indivíduos com a tecnologia e como seus usos afetam seu cotidiano. Ainda sobre essa cena, é relevante mencionar novamente que as performances que as

²⁵ No original: "Charlotte/Lizzie's father: You are a new neighbor.

Lizzie/Bing Lee: Hi, I am a rich and successful medical student.

Charlotte/Lizzie's father: I heard that. In fact, my wife sent me here to meet you, so you can marry one of our daughters.

Lizzie/Bing Lee: And are they beautiful?

Charlotte/Lizzie's father: Attractive. Skilled. Even smart. My Lizzie is doing graduate school in Social Communication, which curses her for a life of unemployment, so she may need a rich husband like you.

Lizzie/Bing Lee: What if I feel like something like a trophy wife?

Charlotte/Lizzie's father: Well, her sister, Jane, is what you might call a beauty model, and she would look stunning on your arm. And, running outside, is my youngest, Lydia, who is a bit of a bitch".

personagens realizam de representação de outros sujeitos da trama são sempre acompanhados de adereços específicos que caracterizam os indivíduos representados.

FIGURA 17 – LIZZIE E CHARLOTTE REPRESENTAM OUTRAS PERSONAGENS



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Na Figura 17, o instrumento médico remete ao fato de que Bing Lee é um estudante de Medicina e o chapéu marrom de feltro já é um acessório conhecido das performances, que indica representações do pai das irmãs Bennet. É importante ressaltar que as performances não apenas trazem um aspecto divertido para a trama, mas também refletem sobre a complexidade dos sujeitos, a pluralidade de pontos de vista e sobre tensionamentos entre público x privado.

Por exemplo, no episódio 5, após o casamento de uma vizinha, as irmãs Bennet finalmente conhecem Bing Lee e seu amigo William Darcy. Lizzie grava o vídeo ao lado de Jane, com o intuito de motivar a irmã a falar sobre Bing e os momentos que passaram juntos na festa. Como a irmã, em sua timidez, não se abre para a câmera, Lizzie pega adereços de Jane para representá-la na frente da própria personagem. No final do vídeo, Jane acaba por vestir adereços da própria Lizzie e passa a representá-la, havendo uma inversão de papéis com as próprias personagens em cena. Jane pergunta sobre Darcy e Lizzie não responde e termina o episódio naquele momento.

FIGURA 18 – LIZZIE É JANE, JANE É LIZZIE



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

A performance, estratégia adotada ao longo de *The Lizzie Bennet Diaries*, principalmente ao observarmos a inversão de papéis das personagens Lizzie e Jane (Figura 18), revela as máscaras que os sujeitos representados vestem no cotidiano, a partir de seus contextos e posições sociais, assim como desmascara sentimentos e preconceitos que o próprio sujeito que realiza a performance possui e não expressa explicitamente.

O episódio 6 é todo focado nas impressões de Lizzie sobre Darcy: “Darcy é tedioso, metido, incrivelmente grosseiro. Ele pensa ser bom demais para nós, meros mortais”²⁶. Nesse vídeo, a fim de reforçar seu ponto de vista sobre seu futuro par amoroso, Lizzie constrói um diálogo onde Lizzie e Lydia representam, respectivamente, Darcy e Bing Lee, trazendo à tona uma famosa cena do romance de Austen. Nesse momento representado, os amigos conversam e Darcy, enquanto Elizabeth escuta, comenta com o amigo que ela é “decente”, mas que Bingley dançava com a única garota bonita do salão (no caso, Jane).

²⁶ No original: “Darcy is tedious, snobbish, incredibly rude. He thinks he’s too good for us, mere mortals”.

FIGURA 19 – LIZZIE E LYDIA REPRESENTAM BING E DARCY



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Na Figura 19, é possível observar novamente o uso de adereços para identificar as personagens representadas. No caso de Darcy, trata-se da boina e da gravata-borboleta. Essa performance das irmãs Bennet merece destaque, pois reflete o uso do discurso indireto livre que, como coloca Bakhtin (2004), revela o discurso de outro sujeito cruzando a narrativa. É a partir da perspectiva de Lizzie que essa cena é descrita: “William Darcy é um esnobe e essa interpretação é quase real”²⁷. Mesmo que Lizzie tenha consciência de que passa uma das versões do que aconteceu no casamento, notamos a presença do discurso de Darcy na fala de Lizzie quando ela relata sobre a dança que eles realizaram no casamento da vizinha.

Além da estratégia da performance, é possível observar outros procedimentos que revelam a natureza ficcional da websérie, como a situação que ocorre no episódio 5, vídeo publicado logo após a festa. Nele, Lizzie está com Jane. Charlotte, sua ajudante nas filmagens e edição não pôde estar presente, pois havia bebido demais e estava de ressaca em casa. Lizzie começa a contar à Jane o que aconteceu com a amiga, mas o áudio é interrompido pela própria Charlotte, que é a responsável pela edição dos vlogs. Na imagem, ainda vemos as irmãs conversando.

²⁷ No original: “William Darcy is a snob and this interpretation is almost real”.

Entretanto, no áudio escutamos a fala da própria Charlotte, criando um efeito de dublagem das palavras da Lizzie:

Lizzie: Eu recebi um torpedão dela depois do casamento e aí, meu Deus...
 Charlotte (áudio): Eu só quero aproveitar e dizer que a Charlotte é tão inteligente e incrível, que algumas vezes eu esqueço do quanto devo a ela por ser a melhor amiga que eu poderia ter.
 Lizzie: [...] então ela precisa se recuperar da ressaca²⁸.

Mais uma vez entra em debate o tensionamento entre público x privado. Ou seja, nem todas as informações e acontecimentos da vida das personagens devem ou serão veiculados publicamente. Momentos íntimos e constrangedores serão editados, como nos mostra a ação de Charlotte. É importante ressaltar que os próprios produtores da websérie aproveitaram essa lacuna de informações e a curiosidade dos fãs para lançar os diários secretos de duas personagens, possibilitando ao público ter acesso aos pensamentos secretos e à vida íntima de Lizzie, Lydia, de seus amigos e família. Além disso, esses procedimentos acima mencionados, como as performances e as edições de vídeo realizadas por Charlotte, mostram-se como estratégias de função metalinguística ao revelar os mecanismos de produção da própria websérie e a ficcionalização da vida cotidiana por parte das personagens. Como Lizzie confirma ao falar de Darcy: “[...] essa interpretação é quase real”.

É importante também ressaltar a intertextualidade presente na websérie que realiza menções aos romances de Jane Austen e suas adaptações. Por exemplo, no episódio 2, Lizzie menciona que é amiga de Charlotte desde quando elas eram fetos, pois suas mães se conheceram grávidas e participavam do mesmo clube de leitura, que lia *Razão e Sensibilidade*, outra obra da romancista inglesa. Podemos observar também essas referências no episódio 4, quando Lizzie e Lydia conversam pela primeira vez sobre Darcy. “Não é o nome do personagem do Colin Firth naquele filme com a Renée Zellweger”?²⁹, pergunta Lydia. Nota-se aqui uma referência ao filme *O Diário de Bridget Jones*, recriação da obra *Orgulho e Preconceito*.

Outro momento marcante da websérie e já mencionado brevemente no tópico anterior é o clímax da história, que acontece precisamente no episódio 84 da série.

²⁸ No original: “Lizzie: I received a text from her after the wedding and then, my God ...
 Charlotte (audio): I just want to say that Charlotte is so smart and amazing, that sometimes I forget how much I owe her for being the best friend I could have.
 Lizzie: [...] then she needs to recover from the hangover”.

²⁹ No original: “Isn't that the name of the Colin Firth character in that movie with Renée Zellweger”?

Lizzie conversa com Darcy quando recebe um telefonema avisando que sua irmã Lydia está em apuros (Figura 20). O namorado da irmã, George Wickham, ameaça divulgar um filme de sexo (*sex tape*) na internet. Na ocasião em que a websérie foi veiculada pela primeira vez, os seguidores tinham acesso ao *site* em que seria divulgado o filme, local em que encontravam uma contagem regressiva para o dia em que o vídeo seria disponibilizado.

FIGURA 20 – LIZZIE RECEBE MÁS NOTÍCIAS



FONTE: *DIARIES, The Lizzie Bennet* (2013)

Na história original, George Wickham foge com a irmã mais nova de Elizabeth, Lydia Bennet. Na época, a fuga de moças solteiras significava um grande escândalo social. Na websérie, também como no romance original, Lizzie fica horrorizada. No livro, Elizabeth comenta sobre a situação de sua irmã: “Ela está perdida para sempre” (*She is lost forever*). Na websérie, por sua vez, ela diz: “A internet é para sempre” (*The internet is forever*) (KELLEHER, 2015). Nesse exemplo, o valor da sanção é verificado, pois Lydia será punida por seus atos, tanto no romance, quanto na websérie. Sua reputação será afetada, estendendo-se para sua família e irmãs, especialmente no caso do romance.

Na migração da narrativa original para a websérie, observamos que o contexto em que a personagem está inserida afeta o conteúdo dito pela personagem

e os próprios rumos da história (KELLEHER, 2015). Nesse caso, a forma como a protagonista reage, ao dizer “a internet é para sempre”, revela elementos da cultura digital e das consequências das ações de Wickham e Lydia. É importante ressaltar também que, ao considerar o contexto contemporâneo em que a websérie foi produzida e veiculada, não faria sentido manter a situação da história original, em que a irmã solteira de Elizabeth foge com Wickham.

Ao considerar que *The Lizzie Bennet Diaries* se passa na contemporaneidade e que a instituição do casamento se enfraqueceu ao longo dos anos, com o surgimento de movimentos sociais como o feminismo, por exemplo, se Lydia fugisse com Wickham na websérie, não seria uma situação tão indecorosa e escandalosa como no romance original. Assim, a situação da ameaça de divulgar um filme de sexo faz mais sentido no contexto da releitura contemporânea, pois se trata de um escândalo de grande impacto, como o que acontece no livro. Esse momento se configura como clímax da história, onde a coragem das personagens é testada e as ações tomadas a partir dele são fundamentais para o desfecho da trama.

Também é importante ressaltar uma mudança na sequência narrativa com referência ao percurso da Lydia, ao comparar o romance com a websérie. Enquanto no romance não há mudança de revestimento figurativo da personagem e do *ethos* discursivo (Lydia permanece com o único interesse de casar e alcançar *status* social), em *The Lizzie Bennet Diaries*, no momento em que a trama se encaminha do clímax para o desfecho, Lydia amadurece, afasta-se de Wickham, aproxima-se da família e faz as pazes com as irmãs.

Ao refletir sobre esses procedimentos enunciativos utilizados no texto, observa-se que os regimes de interação refletem grandes rupturas com o romance original. Em sua complexidade, difere-se da estrutura narrativa que apresenta a lógica de associação mais evidente, mesmo que o “rastro” narrativo da obra original deva ser identificado. Por exemplo, o episódio 84, clímax da história, conta com mais de 4.500 comentários. Observa-se que grande parte da participação dos seguidores comentou sobre a relação entre Darcy e Lizzie - os olhares e sorrisos que estreitam o surgimento do romance. Outros comentários negativos tratavam da conduta de George Wickham, como: “É possível odiar um personagem ficcional com todo o seu ser? Porque eu odeio”³⁰.

³⁰ No original: “Is it possible to hate a fake person with all of your being? Because I do”.

Tais exemplos são indicadores da similaridade de sanções dos internautas, em que os seguidores detestam o vilão e torcem pela ação do herói que culminará no final feliz. Essa interpretação é a esperada pelos produtores da série, que construíram a história a partir da estrutura do romance original. Do ponto de vista do foco enunciativo, no entanto, há uma mudança porque ocorre a sincretização do papel do espectador ou leitor para sancionador, confirmando os sentimentos de indignação de Lizzie e das irmãs com relação ao oponente de Darcy, encontrando eco na reação de outros internautas.

Portanto, a websérie tem como proposta uma imersão expressiva do seguidor na história, pois ele pode dialogar com as personagens, além de acompanhar seu cotidiano, pensamentos e anseios, potencializando a participação do público. Além dos comentários sobre as ações e os estados dos sujeitos do enunciado, há também comentários sobre a própria linguagem, numa manifestação clara do que Kelleher (2015), na esteira de Roman Jakobson (2008), designa como função metalinguística, no sentido de que o comentário se volta para a própria websérie e revela seus mecanismos de produção, como é o caso em: “E se... forem os fãs que ajudem a derrubar o site e “salvar” Lydia? Certamente, entre milhares de nós, há alguns que sabem como fazer um ataque DoS³¹ em um site”³². Em vez de reagirem aos fatos narrativos, os internautas propõem (e podem) romper com a situação proposta, eliminando os empecilhos ao desfecho esperado. Essa atitude é expressiva de um novo formato sobre novos suportes e dos modos como proposições na web podem ser descontinuadas.

Na história, o meio *online* ocasionou interpretação diferente da esperada, apontando uma percepção do seguidor de que ele poderia participar mais efetivamente da trama. Ao mesmo tempo, traz à tona a figura do enunciadador, aquele que, de certo modo, ainda manipula a orientação dos comentários. Com essa ação, seria como romper com o elo discursivo em prol de um gesto performativo. De acordo com Austin (1990), a linguagem não é apenas “constatativa”, mas também

³¹ Conhecido como *DoS Attack*, trata-se de um ataque de negação de serviços, ou seja, um ataque para sobrecarregar o computador e impedir que ele execute suas tarefas (ALECRIM, 2012). Nesse caso, o comentário se refere ao *site* em que Wickham divulgaria a *sex tape*, apontando a possibilidade de que os próprios seguidores fossem os heróis, impedindo o sistema de realizar a veiculação do vídeo.

³² No original: “*What if... it’s the fans who help take the site down and ‘save’ Lydia? Surely, among thousands of us, there are some... who know how to do a DOS attack on a site*”.

“performativa”. Trata-se de quando “o dizer é fazer”, quando a fala se mostra como ação.

Na concepção de Austin, o caráter performativo de uma fala requer legitimação do sujeito em um contexto particular. Assim, apenas o juiz poderia em casos de processos legais decidir sobre a penalidade de um criminoso. Nos casos estudados, no entanto, o aparato dispõe dessa tecnologia de intervenção, e o sistema em que foi disponibilizado não tem total controle sobre as reações dos usuários, que podem dar várias continuidades à história ou então interrompê-la por corrupção do algoritmo e da interação.

Mesmo que não se concretize tal intenção, a mera afirmação de sua eventual possibilidade gera da parte dos programadores algum tipo de ajustamento que garanta a permanência no contrato ficcional. Em resumo, se o autor do romance trabalha com uma lógica de antecipação de imagens do leitor (PÊCHEUX; FUCHS, 1975), os programadores da web lidam com constantes interações de correção e ajustamentos em função do movimento dos leitores.

Esse comentário específico da websérie não modificou a narrativa planejada de antemão pelos produtores. Entretanto, ele revela o potencial de ação do seguidor, desvela os próprios mecanismos de produção da série e aponta para diferentes possibilidades de leitura de uma história, principalmente em produções para a internet, nas quais o público está muito mais próximo da experiência estético-narrativa.

Além disso, o site *Pemberley Digital* tem feito experimentações que se direcionam para a potencialização da participação do internauta em suas produções. Em *The Lizzie Bennet Diaries*, após a conclusão da série, as personagens principais (Lizzie e Darcy) gravaram dois vídeos de perguntas e respostas, respondendo questionamentos dos seguidores, ávidos por saber do futuro do casal. Esse processo tem sido cada vez mais comum nas criações atuais do meio televisivo e digital.

Mas e quando uma releitura de obras literárias se inspira em um romance inacabado? Quais rupturas com a trama e alterações nos planos narrativos e discursivos são realizadas? Existe um desfecho? Essas são questões que se apresentam mais prementes em *Welcome to Sanditon*, escolhida como o outro empírico de nossas reflexões sobre o formato websérie.

5.1.2 Interatividade e cocriação comunitária: uma análise de *Welcome to Sanditon*

Quando Gigi Darcy, a irmã de William Darcy, chega à cidade californiana de Sanditon para realizar um teste beta do aplicativo *Domino*, não imagina que sua própria história também será afetada por essa nova plataforma. Assim inicia a websérie *Welcome to Sanditon*. Já percebemos logo no começo uma conexão entre as duas webséries analisadas, pois já conhecemos a personagem narradora, que observa o cotidiano de Sanditon, de sua aparição como personagem secundária em *The Lizzie Bennet Diaries*. Na trama, Gigi Darcy semanalmente produz vídeos dirigindo-se ao seu irmão William Darcy (presidente da empresa *Pemberley Digital* e também personagem de *The Lizzie Bennet Diaries*), com o objetivo de relatar os avanços, usos e desenvolvimento do aplicativo *Domino* na cidade de Sanditon.

O romance inacabado de Austen que inspirou a websérie, *Sanditon*, é o último manuscrito em que a escritora trabalhava antes de seu falecimento. A obra foi publicada na íntegra pela primeira vez em 1925, com o título de *Fragment of a Novel*. Anos mais tarde, a história foi denominada *Sanditon* por ser o nome do balneário no sul da Inglaterra em que se passa a história. Na trama, a heroína Charlotte Heywood (representada por Gigi Darcy na websérie) visita a cidade a convite da família Parker e se mostra como uma observadora da vida cotidiana e de seus moradores. A obra trata de temas como saúde e doenças sob o olhar irônico de Jane. Ao longo dos capítulos, a protagonista observa os esforços do sr. Parker e de *lady* Denham para tornar Sanditon uma cidade atrativa para turistas. O último capítulo do romance inacabado apresenta brevemente um possível herói: Sydney Parker, um jovem bem-humorado e sarcástico, primo dos irmãos Parker (SALLABERRY, 2013).

Similaridades com o texto de Austen são observadas em *Welcome to Sanditon* como, por exemplo, a preocupação do prefeito Tom Parker (inspirado no sr. Parker do romance) em desenvolver um projeto de revitalização para a cidade, transformando Sanditon em um local de vida saudável. Nesse processo, a personagem, com a ajuda de seu assessor, Edward Denham, busca transformar estabelecimentos da cidade não tão saudáveis, como a sorveteria *Sanditon Scoops*, de Clara Breton, em uma loja de sucos.

Nos primeiros episódios, Gigi Darcy se utiliza de um mapa para conhecer a cidade, impresso pela prefeitura. Ela descobre que o mapa não está atualizado e só mostra uma projeção de como o prefeito espera que a cidade se transforme a partir de seu projeto de revitalização. No documento, ou os nomes dos estabelecimentos foram alterados (a sorveteria de Clara está como uma loja de sucos, mesmo que o estabelecimento ainda seja uma sorveteria), ou são mostrados estabelecimentos que ainda não existem. No episódio 5, Gigi questiona o assessor do prefeito, Edward Denham: “Tudo está em construção nessa cidade”?³³ Essa atmosfera se assemelha àquela descrita por Austen em seu romance sobre o balneário de Sanditon, uma localidade em que obras e mudanças estão sendo propostas pelo sr. Parker para atrair turistas que buscavam melhorar sua saúde.

Na websérie, ao observar o cenário conturbado em que se encontra Sanditon, Gigi confronta o prefeito ao perceber que nenhum dos estabelecimentos que estão no mapa da cidade de fato existem. Tom Parker responde que Sanditon é uma cidade que está em transição. Esse desenvolvimento do fio narrativo gerou duas ações que merecem atenção.

Primeiramente, Gigi não é uma mera narradora, “observadora” do que acontece na cidade, como comentou no primeiro episódio da série. No episódio 7, ela desabafa em um dos vídeos que envia para seu irmão: “Ok, William, eu sei que era para eu estar aqui apenas como uma observadora, mas se tem algo que *Domino* revelou para mim é que se eu quero que as coisas aconteçam, eu preciso me envolver”³⁴.

Percebemos, nesse momento, uma palavra-chave para compreender a produção de *Welcome to Sanditon*: envolvimento. Nota-se aqui o sincretismo de pontos de vista, já discutido no capítulo 2 deste trabalho, onde as diferenças entre enunciador e enunciatário são neutralizadas. A narradora, que inicialmente teria a função de relatar os acontecimentos da cidade e as ações de seus moradores, transforma-se em actante e também afeta o fio condutor da narrativa.

Isso nos leva à segunda ação que merece atenção, se considerarmos o mapa ineficiente da cidade publicado pela prefeitura. Na websérie, os produtores aproveitaram os vazios de informação para trazer a proposta de inserir na trama

³³ No original: “*Everything is under construction*”?

³⁴ No original: “*Ok, William, I know I only supposed to be here as an observer, but if there’s one thing Domino has revealed to me is that if I want things to happen, I need to get involved*”.

novas personagens, como moradores da cidade, representados pelos internautas. No episódio 8, temos a participação de 12 seguidores que encarnam esses papéis e se mostram indignados porque o mapa da cidade não condiz com a realidade e pelo fato de o prefeito querer transformar a sorveteria em uma loja de sucos. Essa insatisfação gerou um movimento em defesa da sorveteria de Clara Breton, *Sanditon Scoops*, com a produção e venda de camisetas sobre a questão.

FIGURA 21 – MORADOR/INTERNAUTA EM DEFESA DA SORVETERIA



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Na Figura 21, vemos um morador de Sanditon/internauta vestindo uma camiseta em defesa da sorveteria, com o seguinte dizer: “Salve *Sanditon Scoops*”. Nota-se aqui também a sincretização de pontos de vista, ao observar que o enunciatário também é enunciador, ao questionar e acrescentar informações e conteúdo na própria trama. “O que tem de errado com a cidade nesse momento”?³⁵, pergunta uma seguidora, questionando as atitudes do prefeito. Outra moradora/internauta que se coloca como dona da padaria da cidade, comenta que, no mapa, no lugar de seu estabelecimento está localizado um restaurante vegano.

No episódio 8, é possível observar essa complexidade da trama, a partir da contribuição dos internautas, que postaram receitas, realizaram a produção de

³⁵ No original: “What’s wrong with the town right now”?

logotipos para todas as lojas de Sanditon, mostraram imagens da praia da cidade e também apresentaram seus trabalhos realizados nos encontros de tricô que aconteciam na sorveteria às quintas-feiras, organizados por Clara (Figura 22).

FIGURA 22 – MORADORA EXIBE SEU TRABALHO DA NOITE DE TRICÔ



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Ainda no episódio 8, observa-se a própria interação entre os internautas, quando outra moradora de Sanditon responde o vídeo daquela que exibiu seu trabalho: “Essa mensagem é para a Semi Noel. Eu realmente adorei o seu trabalho de tricô. Apareça na *Ocean Art Supplies*, é onde eu compro todos os meus materiais de costura”³⁶. No mesmo vídeo, também nota-se uma segunda interação entre internautas, quando uma seguidora liga para a empresa *Collins and Collins Tech Support* e outra seguidora responde: “Você ligou para a linha de suporte tecnológico da *Collins and Collins Hunsford*. Meu nome é Kelsey. Como eu posso ajudar você e as necessidades de sua produção de vídeo hoje”³⁷?

Observamos nesse processo de interação entre os sujeitos e com a própria narrativa que o processo de cocriação comunitária de Sanditon se deu pela

³⁶ No original: “Shout out to Semi Noel. I really loved your craft stuff that you do. Shout out to Ocean Art Supplies, that’s where I get all of my craft supplies”.

³⁷ No original: “You’ve reached the technological support helpline for Collins and Collins Hunsford. My name is Kelsey. How I can aid you and your video production needs today”?

construção coletiva da história. Podemos aproximar esse cenário da noção de jogos infinitos de Carse (1986). Na história, os internautas/moradores de Sanditon, mais do que esperarem por um desfecho, estão engajados a participar, opinar e auxiliar na construção da trama, criando espaços da cidade, realizando atividades relacionadas com o desenrolar da narrativa. Mais do que isso, convertem-se eles mesmo em figuralidades dos corpos descritos pela trama, dando às personagens compleições físicas, ambientes, gestos, gostos próprios.

Poder-se-ia falar aqui na completa imersão do leitor na história, seguindo a metáfora de Greimas (2002) ao analisar o conto “Continuidade dos parques” do escritor argentino Julio Cortázar. Neste caso, porém, são as figuras verbais do próprio enunciado que vão simulando a entrada do leitor no texto e seu completo “desaparecimento” pelo desfecho enunciativo. No caso da websérie, o usuário (e também leitor) converte-se efetivamente em personagem, em destinador e sancionador, manifestando a explosão de papéis previamente demarcados para construí-los no rumo e ritmo da narrativa em ato.

Nesse cenário, os internautas entram no jogo e se preocupam em dar continuidade a ele. Essas ações revelam o próprio processo contemporâneo de gamificação. De acordo com Tolomei (2017), é um processo relativamente novo, que deriva da aplicação do *design* de games e das características do jogo em outras áreas, como a educação, o jornalismo e o marketing, entre outros. Esse termo foi utilizado pela primeira vez em 2002, por Nick Pelling.

No campo do jornalismo, por exemplo, jornais como o *New York Times* e o *The Guardian* desenvolveram experiências imersivas com a reconstrução de cenários e acontecimentos factuais por meio da tecnologia dos games. A proposta é estimular o interesse e, no contexto educacional, potencializar o engajamento. No cotidiano escolar, Tolomei (2017) ressalta que a utilização dos games pode motivar os estudantes a realizar atividades antes consideradas enfadonhas. Esse interesse em participar se relaciona com o formato que essas narrativas assumem ao participar do processo de gamificação, em consonância com a forma como os sujeitos compartilham e criam histórias em seu próprio tempo. Na contemporaneidade, os indivíduos buscam assumir papéis ativos dentro dos jogos de cultura em que estão imersos. *Welcome to Sanditon* aproveita essa vontade dos indivíduos de participar, interagir e contar sua história para o mundo, criando uma ferramenta em que os usuários podem suprir essa demanda.

Nessa intensificação dos regimes de interação, o aplicativo *Domino* de *Welcome to Sanditon* revela a complexidade das relações humanas e aspectos relevantes para a compreensão da cultura contemporânea. Aprofundaremos, no tópico a seguir, o estudo desses elementos da trama, especificando melhor as estruturas narrativas e discursivas da produção mencionadas até aqui.

5.1.2.1 Nível das estruturas narrativas e discursivas

Como foi visto anteriormente, ao considerar as perspectivas teórico-metodológicas já mencionadas, analisamos no nível das estruturas narrativas os actantes e suas ações, assim como os estados de sujeito, as permanências e rupturas com relação às obras originais. No plano das estruturas discursivas, investigamos as figuras e seu *ethos* discursivo, os papéis temáticos e as mudanças de revestimento figurativo, assim como os modos de enunciar e as formas de interação.

No nível das estruturas narrativas, com o objetivo de liberar espaço para as próprias criações e percursos narrativos desenvolvidos pelos internautas, observamos que os produtores da websérie apresentaram um quadro enxuto de personagens fixas, inspiradas nos principais sujeitos da própria obra inacabada de Austen, como é possível observar no quadro a seguir:

QUADRO 4 - PERSONAGENS DO ROMANCE E DA WEBSÉRIE *WELCOME TO SANDITON*

PERSONAGENS DO ROMANCE	PERSONAGENS DA WEBSÉRIE
Charlotte Heywood	Gigi Darcy
Sr. Heywood	-----
Clara Brereton	Clara Breton
Sir Edward Denham	Edward Denham
Lady Denham	-----
Srta. Esther Denham	-----
Sr. Parker	Tom Parker
Mary Parker	-----
Diana Parker	Diana Parker
Susan Parker	Susan Parker
Arthur Parker	Arthur Parker

Sra. Griffiths	Letitia Griffiths
-----	Beau Griffiths
Sidney Parker	Sidney Parker
Srta. Lambe	Miss Lambe
Srtas. Beaufort (duas irmãs)	-----
os Stringers (pai e filho)	-----
os Hillier	-----
Sra. Withby e filho	-----
-----	William Darcy

FONTE: A autora (2020)

A partir do Quadro 4, observamos que, enquanto o romance apresenta 22 personagens, a websérie se desenvolve com oito personagens principais no canal do *YouTube*, sendo que duas delas, Beau Griffiths e William Darcy, são sujeitos que não aparecem no romance de Austen e foram criados especialmente para o desenvolvimento de *Welcome to Sanditon*. Enquanto Beau Griffiths é uma criação dos produtores da websérie, William Darcy, assim como Gigi Darcy, são personagens de *The Lizzie Bennet Diaries*, sendo elementos que conectam as duas produções analisadas. Ao considerar que *Welcome to Sanditon* foi lançada em maio de 2013, dois meses após o término de *The Lizzie Bennet Diaries*, a estratégia de vínculo entre as duas tramas, trazendo duas personagens conhecidas do público para a nova websérie, pode ter buscado criar uma maior familiaridade com a nova história e também potencializar o interesse dos usuários. Já quatro personagens da websérie (Miss Lambe, Diana, Susan e Arthur Parker) têm sua aparição apenas nas suas contas pessoais do *Twitter*.

A diminuição de personagens em *Welcome to Sanditon*, em comparação com o número de sujeitos na história original, é relevante no processo de construção do fio narrativo, no contexto da web 2.0, pois possibilitou acrescentar informações na trama por meio da inserção de conteúdos produzidos pelos próprios internautas. Nesse cenário, os usuários assumiram o papel de personagens da história, potencializando as interações sociais e o desenvolvimento do enredo. A seguir, o Quadro 5 apresenta as personagens da websérie representadas por atores, assim como seus percursos narrativos. Esses dados nos auxiliaram na análise dos modos de interação resultantes dessa nova proposta para o formato websérie, na qual atores e internautas dialogam, construindo coletivamente a história.

QUADRO 5 - PERSONAGENS DA WEBSÉRIE *WELCOME TO SANDITON*

ACTANTES	PERCURSOS NARRATIVOS
Gigi Darcy	Irmã de William Darcy, que vai à cidade de Sanditon apresentar o aplicativo <i>Domino</i> para a população
Clara Breton	Jovem empreendedora, dona da sorveteria <i>Sanditon Scoops</i>
Edward Denham	Assistente do prefeito Tom Parker, é fã de ficção científica
Tom Parker	Prefeito da cidade de Sanditon, que busca constantemente realizar uma revitalização da cidade
Letitia Griffiths	Chega à Sanditon para abrir uma nova academia de ginástica
Beau Griffiths	Irmão de Letitia, que chega à Sanditon para abrir uma loja de equipamentos de ginástica
Sidney Parker	Primo e assistente do prefeito Tom Parker

FONTE: A autora (2019)

As personagens acima apresentadas não apenas interagem entre si, mas também com os internautas/moradores de Sanditon, como anteriormente mencionado. No episódio 10, Clara dedica sua receita para a amiga australiana Sara Richard Preston, uma seguidora da série/habitante de Sanditon. Nesse mesmo episódio, os *donuts* que ela utiliza em sua receita são da loja *Breakfast Sunday*, estabelecimento criado também por uma seguidora. No episódio 18, Clara responde o comentário de uma seguidora sobre se existem opções para intolerantes à lactose em sua sorveteria. Nesse vídeo, Clara dedica a receita que realiza a essa seguidora, mostrando como fazer um *sorbet*.

Nota-se, logo, que os elementos do nível das estruturas discursivas, com foco nos modos de enunciação e interação, são o grande diferencial da produção, facilitados, obviamente, pelo enxugamento e manutenção da narrativa em sua estrutura mínima. Já discorremos no tópico anterior sobre a sincretização de pontos de vista. Dessas perspectivas derivam certos modos de interação na websérie, que podem encontrar explicação no jogo das interações sociais estudado por Landowski (2014). Segundo o autor, enquanto algumas interações permanecem sob controle dos sujeitos envolvidos, outras se mostram mais aventureiras. Nesse sentido, as interações se revelam como possibilidades de criação de sentido.

Na Constelação da Prudência, Landowski (2014, p. 32) discorre sobre os regimes de interação de baixo risco: a programação e a manipulação. A programação se constitui na regularidade. Observamos esse regime de interação “[...] nas atividades de tipo *tecnológico* que concernem as nossas relações com as

coisas”. Esse tipo de interatividade também acontece nos modos de organização social e política referente às relações entre pessoas. Já a manipulação é definida por estratégias previamente traçadas, que buscam “manipular” os sujeitos no sentido de orientar a ação do outro. Aqui podemos considerar até mesmo atos de persuasão cotidianos, pois “[...] o acordo das vontades entre manipulador e manipulado implica a negociação de um nível de significação e de um sistema de valores” (LANDOWSKI, 2014, p. 92). Em *Welcome to Sanditon*, por exemplo, observamos esse regime de interação quando os internautas são orientados à ação, considerando o contexto da história e a trama proposta, participando da produção por meio da gravação e da postagem de vídeos no aplicativo *Domino*.

Já na Constelação da Aventura, para Landowski (2014), os regimes de interação envolvem insegurança e riscos. Esse tipo de interação revela a instabilidade das ações dos sujeitos, envolvidos em suas relações dinâmicas com o mundo e com outros indivíduos. “O regime do acidente repousa, pois, sobre um princípio geral, o da aleatoriedade” (LANDOWSKI, 2014). A imprevisibilidade dos encontros pode ser observada na própria interação entre os internautas em *Welcome to Sanditon*. Desse acaso interativo de participação e cocriação na websérie, surgem ações e atos comunicacionais que não foram previamente definidos pelos gestores da produção.

Na constelação das interações mais aventureiras também se encontra o regime do ajustamento. Esse tipo de orientação revela que no percurso dos sujeitos há riscos e acidentes mesmo em estratégias cuidadosamente planejadas, o que resulta em movimentos de ajustes da parte dos indivíduos envolvidos. Nesse plano, sujeitos dotados de um querer se relacionam com o outro e consigo mesmos em um “[...] equilíbrio instável entre abandono e controle, entre deixar-fazer e retomar” (LANDOWSKI, 2014). O ajustamento, nesse sentido, se mostra como um processo de amoldamento, de acordo com o contexto e a situação em que o sujeito está inserido. Na websérie analisada, por exemplo, a imprevisibilidade dos conteúdos produzidos pelos usuários resultou no desenvolvimento de regimes de ajustamento que buscavam se amoldar às situações que não foram previamente planejadas.

No cenário do cotidiano, os quatro regimes de interação proposto por Landowski (2014) se apresentam como zonas de trânsito, não como relações fixas, o que revela a complexidade das interações realizadas pelos sujeitos ao longo da vida. Ao considerar a perspectiva do autor sobre as relações dos indivíduos com os

outros e com o mundo, observamos a predominância dos regimes de manipulação e de ajustamento em *Welcome to Sanditon*. No regime da manipulação, o manipulado concorda com os contratos que lhe são propostos pelo manipulador, nesse caso, os produtores da série. Já no regime do ajustamento, as interações ocorrem a partir de “entrelaçamento”, onde produtores, atores e internautas, juntos, constroem uma relação (LANDOWSKI, 2014). Entretanto, a perspectiva de Landowski (2014) auxilia na compreensão de que mesmo que os internautas possam participar da história como personagens, interagir entre si e com as personagens principais, os produtores da série ainda “manipulam” a trama, que segue um final aberto como o do romance inacabado de Austen.

Uma sequência de episódios de *Welcome to Sanditon* é reveladora dos regimes de ajustamento, dos acidentes e riscos que envolvem estratégias previamente planejadas. Por exemplo, a partir do episódio 9, Gigi observa que *Domino* desenvolveu uma falha no sistema, editando e gravando poucos minutos de conversas longas, como se fosse um sistema inteligente que selecionasse o que é de fato relevante publicar na internet. Mesmo com esses fatos que causam estranhamento, ela relata, no episódio 12, que o *feedback* das pessoas com relação ao aplicativo está sendo bastante positivo. Nesse episódio, temos a participação de 17 internautas/moradores de Sanditon. Alguns deles já apareceram nos episódios anteriores. Nesse vídeo, os seguidores revelam aspectos de seu cotidiano e seu posicionamento sobre as ações do prefeito da cidade, Tom Parker, como disse uma seguidora:

Esse ano a grande ideia do prefeito é nos tornar uma cidade super saudável, a cidade mais saudável que existe. Mas dois anos atrás sua ideia era nos transformar na maior cidade ecológica e, dois anos antes disso, nós teríamos uma feira da cidade. A cada um ou dois anos ele vem com uma nova ideia, mas você vai descobrir por você mesmo que ele vai desistir da ideia da cidade saudável assim que não for bem-sucedida e aí ele virá com alguma outra novidade³⁸.

Essa fala é bastante relevante, pois mostra que os seguidores não apenas criam linhas narrativas complementares, sancionam ou refutam o que a produção da

³⁸ No original: “It may be the mayor’s big idea this year to make us a super health city, to make us like the biggest health city out there. But two years ago it was his idea to make us the biggest eco city, and two years before that we were going to get a town fair. Every year or two he comes up with a new idea, but I think you’ll find out for yourself he’s give up on the health idea when it doesn’t become successful, gonna give up on that and then he’s come up with something new”.

websérie propõe, mas também auxiliam na construção do *ethos* discursivo das personagens. A informação de que Tom Parker não consegue concretizar não apenas o projeto de revitalização que vemos em *Welcome to Sanditon*, mas outros de anos anteriores, não é revelada por personagens interpretadas pelos atores, e sim por uma internauta, que agrega essa informação à trama, à história de vida da personagem e às características comportamentais do prefeito. As reações de Gigi Darcy são reajustadas ao considerar o conteúdo produzido pelos internautas, em um processo de amoldamento a determinada situação.

Nos episódios 13 e 15, podemos observar aspectos do cotidiano midiaticizado contemporâneo que se diferenciam do enquadramento dominante do primeiro plano utilizado em *The Lizzie Bennet Diaries* e também majoritariamente na narrativa de *Welcome to Sanditon*. Na Figura 23, em *close* o prefeito se mostra como um sujeito que está aprendendo a lidar com as ferramentas de gravação de vídeos.

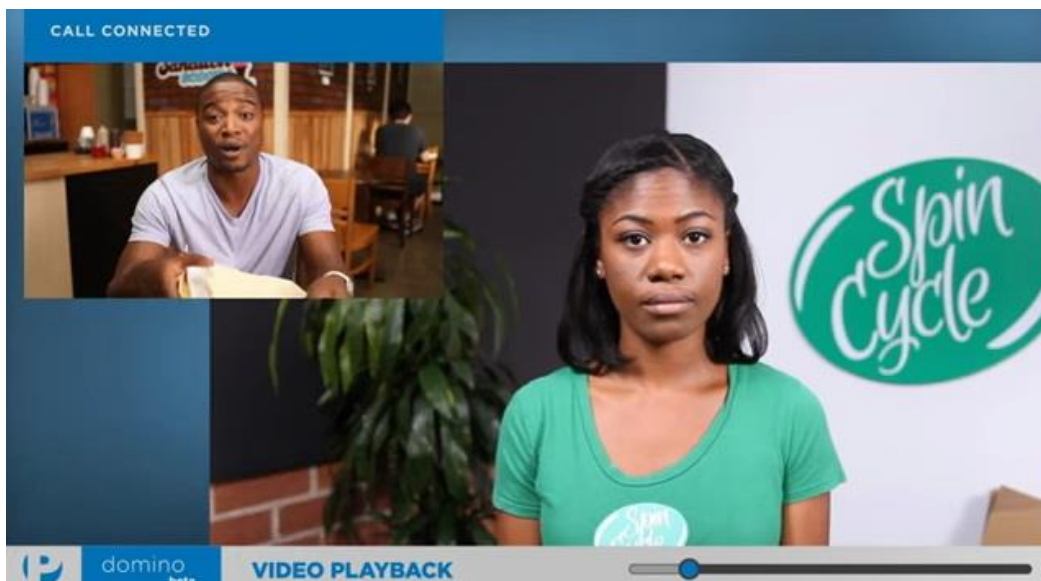
FIGURA 23 – O PREFEITO APRENDE A UTILIZAR A CÂMERA DE VÍDEO



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Já na Figura 24, *frame* do episódio 15, observamos uma estratégia recorrente na websérie para apresentar o diálogo entre personagens: o uso de chamadas via aplicativos digitais.

FIGURA 24 – OS IRMÃOS GRIFFITHS DISCUTEM SOBRE CLIENTELA



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

As figuras 23 e 24, *frames* dos episódios 13 e 15, revelam um aspecto elementar da contemporaneidade: a midiatização que permeia todos os aspectos da vida dos sujeitos. Cada vez mais os sujeitos se familiarizam com o uso da fotografia e do vídeo para construir a narrativa de suas vidas, como é o caso do prefeito de Sanditon, familiarizando-se com o uso da câmera de vídeo. Além disso, como observamos na figura 24, *frame* do episódio 15, os relacionamentos se constroem a partir de diversos tipos de interações, sendo a digital já parte integrante da vida cotidiana. Mesmo que essas figuras não tratem especificamente das ações dos internautas, elas revelam como ocorrem regimes de ajustamento na contemporaneidade, ao considerar textos literários e produções midiáticas como simulacros da realidade (GREIMAS, 2002). Observamos esses aspectos contemporâneos de interatividade, por exemplo, quando sujeitos se familiarizam com o universo digital para compartilhar aspectos do seu cotidiano (como é o caso do sr. Parker) e/ou quando indivíduos interagem por meio do uso da câmera de vídeo em computadores e *smartphones*, como é o caso dos irmãos Griffiths na Figura 24.

No episódio 20, observamos a participação de nove internautas que expõem sua opinião negativa sobre as aulas de ginástica na academia da cidade, sugerem a

união dos moradores em apoio à Clara e sua sorveteria e assistimos ao noivado de um casal, que se aproximou devido ao seu interesse mútuo pela websérie.

FIGURA 25 – NOIVADO EM SANDITON



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

O episódio 20, cujo *frame* está ressaltado na Figura 25, reflete a intensificação da experiência do usuário a partir das ferramentas disponibilizadas pela websérie e da estrutura “aberta” apresentada pela produção, que possibilitou a construção coletiva da obra. O destino de Clara Breton já estava definido pelos produtores. Entretanto, os vínculos de afetividade potencializados pelo aplicativo *Domino*, no qual os moradores se uniram em prol da causa da sorveteria, não poderiam ser construídos sem a ação e a vontade do próprio usuário. Mais uma vez observamos as características do regime de ajustamento proposto por Landowski (2014), no qual os produtores precisam realizar um processo de amoldamento às atitudes dos usuários, ressignificando situações e revendo o desenvolvimento da trama dentro das múltiplas possibilidades de ação que o jogo infinito proporciona (CARSE, 1986).

Na Figura 25, o papel do internauta como cocriador da narrativa de *Welcome to Sanditon* está evidenciado no acontecimento do noivado de Annabell e Horace. Os internautas puderam, ao longo da trama, acompanhar o desenvolvimento da

história do casal, que se conheceu enquanto acompanhava os episódios da websérie e, posteriormente, noivou utilizando o aplicativo. Os usuários criaram um evento do noivado de Annabell e Horace na plataforma *Domino*. A festa aconteceria em Sanditon e os moradores poderiam acompanhar a história do casal e as informações sobre o evento pela *hashtag* #HoraBell.

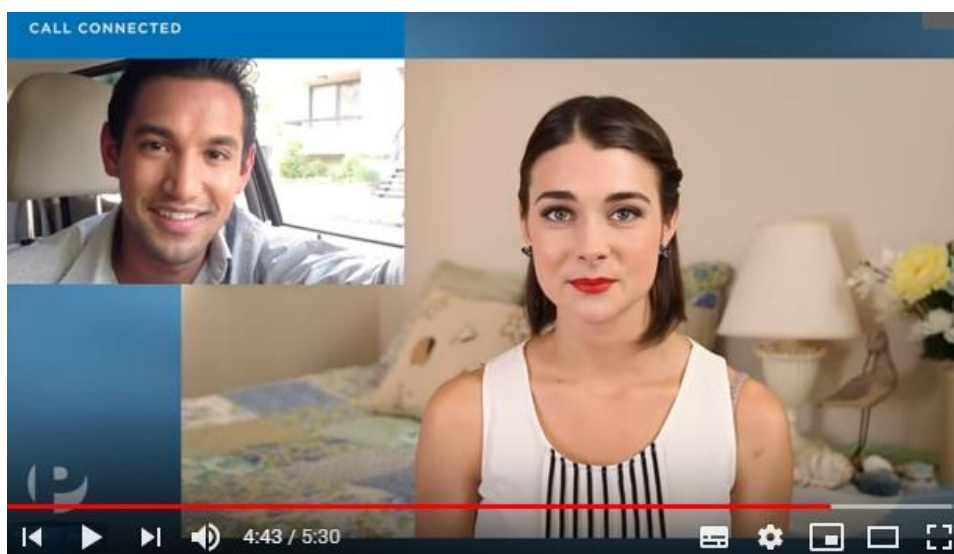
A partir desses acontecimentos, consideramos que a websérie *Welcome to Sanditon* apresenta interações do regime de ajustamento de Landowski (2014), no qual os imprevistos e acidentes que surgem no percurso narrativo potencializam ajustes e amoldamentos dos sujeitos envolvidos em uma situação específica, como é o caso do relacionamento amoroso entre os internautas Horace e Annabell. Nas ações dos moradores de Sanditon, como no caso do noivado do casal, observamos que não há um planejamento prévio como o que acontece em *The Lizzie Bennet Diaries*. As ações das personagens interpretadas pelos atores dependem da interação com os moradores da cidade, ou seja, precisam ser ajustadas de acordo com a construção da narrativa realizada pelos próprios internautas.

Desta maneira, a história permanece sempre em aberto, sendo permanentemente construída coletivamente em um jogo infinito. A análise dos ajustamentos apresenta um aspecto importante da tese que lançamos, pois revela que é no nível das estruturas discursivas que observamos o estilo criativo do enunciador que, como coloca Sigel, Fank e Kohiyama (2019), não significa necessariamente criar algo inovador (como uma narrativa original, por exemplo), mas apresentar essa ideia e/ou produto de maneira nova, em consonância com o contexto em que a produção está inserida. Aspectos da cultura contemporânea podem ser apreendidos da sequência de episódios analisada, pois os modos de enunciação da websérie mostram como uma sociedade midiaticizada lida com a velocidade e a liquidez desses tempos, e as formas de interação, entre regimes de manipulação, acidente e ajustamento, expõem a complexidade das relações humanas no contexto da web 2.0.

Nesse cenário digitalizado, no clímax da trama Edward Denham se demite de sua função como assistente do prefeito e decide assumir a responsabilidade sobre suas escolhas. Sabemos de tudo o desenrolar da história por meio dos vídeos gravados para o aplicativo *Domino*, o que nos faz questionar: Existe vida por trás das telas? Em um cotidiano midiaticizado, há espaço para a experiência? Por fim, Gigi Darcy, no último episódio, diz que mesmo que *Domino* termine, não significa que a

história em Sanditon precisa terminar. Muitas amizades de seguidores surgiram dessa experiência e a própria personagem se demite da empresa *Pemberley Digital* e decide ficar na cidade para organizar seus planos e dar uma guinada em sua carreira. Como já mencionado, a trama de *Welcome* permanece em aberto, assim como o texto de Austen, e termina da mesma forma que o original, com a protagonista conhecendo seu par amoroso.

FIGURA 26 – SIDNEY PARKER CONHECE GIGI DARCY



FONTE: PEMBERLEY DIGITAL (2013)

Quem acompanhou *Welcome*, não tem informações detalhadas sobre a personagem que é introduzida no último minuto do último episódio da websérie, o episódio 27. Sabemos que é o sobrinho do prefeito e que trabalhará como seu assistente no lugar de Edward Denham. Dos poucos segundos que Sidney conversa com Gigi, percebemos os primeiros contatos de um futuro casal, seus olhares e interesse mútuo, mas o desfecho dessa história, assim como o romance inacabado de Austen, é imperfeita em sua essência (Figura 26).

A trama de Sanditon permanece aberta para futuras continuações e possíveis desfechos, deixando os seguidores e moradores de Sanditon curiosos, a imaginar o percurso narrativo das personagens que passaram a acompanhar ao longo das 27 semanas (doze meses) em que foi veiculada a série. Após alguns meses da conclusão dos episódios principais, o aplicativo *Domino* foi desativado. Entretanto,

muitos internautas permaneceram interagindo a partir de seus perfis nas redes sociais, como no *Twitter*, potencializando as relações construídas na cidade digital de Sanditon.

Ao comparar as webséries com as obras originais de Austen, no nível das estruturas narrativas não observamos mudanças radicais nas recriações. Benjamin (1994) já falava que contar histórias se trata da arte de repeti-las. Se a narrativa permanece a cada nova geração, e Lizzie Bennet sempre termina a trama junto com seu par amoroso, o sr. Darcy, como manter o interesse do público em cada nova releitura da obra?

Nesse percurso de construção das recriações de obras da Jane Austen na web 2.0, observamos que é no nível das estruturas discursivas que as webséries rompem com a história original e revelam aspectos da cultura contemporânea. Os aspectos físicos do *ethos* discursivo das personagens se alteraram, a fim de se adequar ao contexto do próprio tempo em que as webséries foram produzidas, já os aspectos psicológicos, assim como seus papéis temáticos foram mantidos. Entretanto, é nos modos de enunciar e nas formas de interação que os objetos de análise se diferenciam de forma radical dos romances originais.

Ao trazer a perspectiva a partir do ponto de vista das próprias personagens (que narram suas histórias por meio do formato de *vlog*) e fomentar a interação por meio do aplicativo *Domino*, a trama de Austen é apresentada como um resultado de transcrição (CAMPOS, 2010), onde as histórias, mesmo remetendo à fonte original, falam sobre sua própria época e os sujeitos que ali vivem, revelando formas de sentir e de estar no mundo na contemporaneidade. A ficcionalização da vida, os relacionamentos mediatizados, os tensionamentos entre público e privado, temas presentes nas webséries, também apresentam aspectos da cultura contemporânea.

A própria escolha dos modos de enunciação revela um resgate da experiência. Em um processo de crise da narrativa e em um mundo saturado por informações, as webséries resgatam o que para Benjamin (1994, p. 3) se mostra fundamental na potencialização de uma experiência: “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos”.

Nas webséries, o foco não está em uma grande história, com aventuras, guerras e mundos fantasiosos. Trata-se de histórias do cotidiano que poderiam

acontecer com qualquer um de nós. O importante da trama em si não é a ação, mas sim a forma como as personagens contam suas histórias em primeira mão e interagem entre si e com os internautas. Além disso, em um cenário contemporâneo em que a informação se sobrepõe à experiência, as webséries retomam a perspectiva da conectividade e do afeto. Elas criam e estreitam vínculos, como é o caso dos internautas que se unem em prol da sorveteria de Clara Breton e do noivado de Annabell e Horace. Desta forma, especialmente em *Welcome to Sanditon* e por meio da cocriação, as webséries se mostram como produções focadas na continuidade da história, para além do seu desenrolar e posterior desfecho.

Em um contexto de crise da narrativa e de diminuição das experiências, com os sujeitos saturados de informação (BENJAMIN, 1994), as webséries se mostram como uma possibilidade de potencializar formas de sentir da contemporaneidade. Em *Welcome to Sanditon*, as relações entre os sujeitos foram intensificadas por meio da cocriação intencional da história por produtores e internautas. Relembramos a perspectiva de Bondía (2001, p. 21) no que tange à sensibilidade: “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”. Ela ocorre no processo de interrupção do cotidiano, quando os sujeitos se mostram vulneravelmente disponíveis para o desconhecido que existe na possibilidade do encontro, da conexão entre os seres. Ao potencializar as maneiras do “sentir”, as webséries possibilitaram o acesso a essa experiência cada vez mais rara na atualidade, na qual vivemos saturados pela intensa carga de informações diárias.

Na parte de construção da narrativa a partir do trabalho dos atores, tem-se acesso a fragilidade desses sujeitos contemporâneos e como vivenciam essas experiências dentro do contexto da sociedade da informação. Em *Welcome to Sanditon*, os internautas são convidados a fazer parte desse processo. Escutam, acompanham histórias. Rompem com a ordinariedade do cotidiano ao gravar seus vídeos. Os usuários se aproximam de desconhecidos e dali surge o inesperado: amizades, brigas, afeto, amor. Nesse sentido, as plataformas e espaços utilizados para a veiculação da websérie se mostram como extensões dos relacionamentos humanos.

É importante ressaltar que o resgate da experiência nas webséries não significa que esse processo desconhecido da travessia, do sentimento, não existia nas demais adaptações dos romances de Austen. Valverde (2017, p. 15) ressalta

que não existem novas formas de sentir. As maneiras de sentir permanecem a cada geração que tem contato com as histórias de Austen. O que muda a cada nova adaptação literária produzida são os hábitos perceptivos, as novas formas de manifestar discursivamente os sentimentos.

Para Valverde (2017, p. 17), a sensibilidade opera por meio de “[...] práticas sociais convocadas por ‘sujeitos’ que só se constituem, enquanto tais, ao acioná-las”. Nesse sentido, a mídia mostra “a própria subjetividade como instituição humana” e revela a

[...] a vinculação simbólica das formas de perceber, falar e atuar que se traduz numa disposição cultural identitária que é partilhada, num determinado grupo, como um padrão de referências comum para o conjunto de experiências de seus membros (VALVERDE, 2017, p. 15).

Esse “padrão de referências” orienta a forma como os sujeitos enxergam o mundo e expressam sua sensibilidade. Logo, a “vinculação simbólica prévia” depende de uma “matriz de sentido”, de uma “tradição” que caracteriza o sujeito como indivíduo vivente de seu próprio tempo (VALVERDE, 2017, p. 16). Essa relação entre comunicação e subjetividade manifesta as múltiplas maneiras de se expressar o “sentir”. São novas formas de exprimir os sentimentos e as sensações e de interagir com o mundo que surgem a cada novo tempo, renovando os sonhos e anseios da humanidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Quem sabe *Domino* simplesmente nos trouxe pequenos *insights* sobre nossas próprias vidas e está nos contando o que na verdade é mais importante”³⁹, diz uma internauta/moradora de Sanditon na websérie *Welcome to Sanditon*. Ao investigar as recriações de obras da escritora Jane Austen no contexto digital, observou-se que elas se diferem de outras adaptações produzidas devido ao uso de diversas plataformas e recursos tecnológicos, que refletem, por sua vez, aspectos da cultura contemporânea, mostrando-se como novas formas culturais, a partir dos aspectos da representação e da ação (MANOVICH, 2001).

Para o autor, trata-se do duplo aspecto da cultura contemporânea, que está inserida no contexto digital da internet 2.0. O aspecto representacional mostra como uma narrativa é construída. A partir da criação e combinação de cenas, desenvolve-se o que parece ser “um retrato da realidade”. No caso das webséries, a própria estrutura da narrativa assume formas utilizadas pelos sujeitos na contemporaneidade para contar histórias, a partir do uso do formato do *vlog* e de perfis das personagens em redes sociais para se apresentar a trama de Austen. A história é contada em pequenas doses, vídeos de curta extensão (três a cinco minutos), em no máximo 280 caracteres do *Twitter*. A liquidez da contemporaneidade acompanha a alta velocidade com que os sujeitos consomem e compartilham histórias e as webséries se estruturam em sua essência nesse aspecto da contemporaneidade.

O aspecto da ação, por sua vez, retrata a interferência do internauta na história. Como já explicitado nos capítulos anteriores, a participação do usuário acontece por meio da navegação nos menus de controle, que possibilita modificar ou acrescentar conteúdos na trama. A ferramenta de postagem dos comentários também é um elemento que possibilita a “ação” do internauta, sendo um espaço de interação e de *feedback* sobre o andamento da narrativa.

Observamos esses elementos nas webséries analisadas, especialmente em *Welcome to Sanditon*. Nessa produção, a partir do momento em que os internautas assumiram papéis na narrativa, por meio do aplicativo *Domino*, puderam agregar

³⁹ No original: “*Maybe Domino has simply just given us a little insight into our own lives and it’s telling us what’s actually more important*”.

informações na trama, interagir com as personagens e a história, influenciando na própria gravação dos episódios. *Welcome to Sanditon* aproveitou a prática contemporânea dos sujeitos de criar avatares para si e os convidou para assumir mais um papel em sua comunidade digital. Nota-se que em alguns episódios as próprias personagens interpretadas por atores se dirigiam nominalmente a internautas que seguiam a história. Para além do aparato tecnológico, esses dois aspectos, para Manovich (2001), configuram os discursos da cultura digital, revelando características da própria contemporaneidade.

Logo, ao mesmo tempo em que a convergência de cenas por meio do fio narrativo revela uma construção, uma perspectiva da realidade, ela também possibilita, a partir de mecanismos de controle, potencializar a participação do usuário, como é o caso do aplicativo *Domino*. Ao considerar a própria reflexão da internauta sobre o aplicativo, que traz “*insights*” sobre o cotidiano, nota-se que, assim como o aplicativo se mostra como um “revelador de vida”, proporcionando a interação dos usuários com outros internautas, as próprias webséries se mostram como “reveladoras de vida”, retratando aspectos da cultura e do consumo de informações na contemporaneidade.

A partir de uma história desenvolvida a partir de fragmentos, as webséries desvelam os mecanismos de como os sujeitos se colocam e interagem com o mundo na atualidade. O fluxo avassalador de estímulos com os quais os indivíduos são bombardeados na contemporaneidade mostra a busca das produções audiovisuais de “causar sensações”, de chamar a atenção do internauta (TÜRCKE, 2010). As produções do *site Pemberley Digital* também revelam esse propósito, como se buscassem divertir o usuário e, ao mesmo tempo, dar-lhe uma sacudidela. Nesse sentido, as webséries analisadas refletem sobre pressões que os sujeitos vivenciam nos dias atuais, como: a necessidade de se fazer presente em diversas plataformas *online*, o embaçamento que existe entre o que é público e privado (e as consequências de não perceber as diferenças entre os dois campos), as relações dos sujeitos com a tecnologia, discutindo sobre até que ponto as interações ocasionadas a partir de suportes tecnológicos podem ser saudáveis ou não. Lydia Bennet, a personagem de *The Lizzie Bennet Diaries*, é afetada por essas pressões. Os seguidores se identificaram com o seu percurso narrativo, a ponto de impulsionar a continuação da trama, publicada originalmente em formato de livro impresso.

Enquanto no romance original as personagens contam suas histórias por um processo multiplicado de delegação de vozes do “observador” do enunciado às personagens, nos vídeos os sujeitos constroem sua narrativa em 1ª pessoa, a partir de seu ponto de vista em particular. Eles representam outras personagens a fim de também revelar suas opiniões sobre outros indivíduos. “Essa é uma interpretação quase real”, diz Lizzie Bennet sobre sua representação de William Darcy. Nesses procedimentos discursivos, a partir dos modos de enunciação utilizados, observamos que as webséries escancaram a própria ficcionalização do cotidiano, revelando os múltiplos avatares que os sujeitos assumem ao longo da vida.

Trata-se de uma interpretação “quase” real, ressalta a protagonista de *The Lizzie Bennet Diaries* sobre sua apresentação de outra personagem. Não seria assim também a vida? Os textos literários, assim como as produções comunicacionais, mostram-se como simulacros da realidade. Nelas, é possível observar a relação dos sujeitos com o outro, consigo mesmo, com objetos e com o próprio tempo (GREIMAS, 2002). A todo momento os sujeitos constroem a narrativa de suas próprias histórias e, por meios das pressões imperiosas da contemporaneidade e dos regimes de interação, compartilham seus discursos nas plataformas digitais, em blogs, canais do *YouTube*, perfis no *Facebook*, no *Twitter* e no *Instagram*. *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* mantêm as estruturas narrativas dos romances de Jane Austen, mas, ao mesmo tempo, revelam aspectos da cultura contemporânea e os formatos em que estruturamos as narrativas de nossas próprias vidas.

O site *Pemberley Digital* brinca com essa mistura entre ficção e realidade, ao relatar na websérie que quem comanda a companhia *Pemberley Digital* é a personagem ficcional William Darcy. É importante ressaltar que o nome *Pemberley* é uma referência à moradia do Fitzwilliam Darcy, a personagem do romance *Orgulho e Preconceito*, o que mostra uma homenagem dos produtores das webséries à autora dos romances, assim como revela o aspecto da intertextualidade que, ao longo da análise, observamos nas produções estudadas. Nota-se, desta forma, que o objeto de estudo permitiu apreender elementos da imprevisibilidade contemporânea. Além disso, nessas produções, na “fratura do contemporâneo”, é possível observar marcas do passado, as “assinaturas do arcaico”, assim como elementos do presente e do que está por vir (AGAMBEN, 2009).

Nesse contexto, a cada ano surgem novas recriações dos romances de Jane Austen. Em 2018, o site *Pemberley Digital* lançou a segunda temporada de *Emma Approved*, websérie inspirada no romance *Emma*, de Jane Austen. Na continuação da história, vemos a protagonista em crise com sua empresa de casamentos. O colega de infância de Lizzie Bennet, Ricky Collins, de *The Lizzie Bennet Diaries* reaparece na trama, e o casal Anne e Frederick se mostram como personagens inspiradas em outro romance de Austen: *Persuasão*. Observamos aqui uma convergência de enredos (como analisado na telenovela *Orgulho e Paixão*) e também a exploração da estratégia de construção das narrativas transmídia (JENKINS, 2009), por meio das quais a continuidade da história por diversas plataformas possibilita manter o interesse dos usuários e atrair novos seguidores para a produção.

Além disso, no ano de 2020, estreia no cinema no mês de abril a nova recriação de *Emma*. O constante desenvolvimento dessas releituras ao longo do tempo, assim como as características das próprias webséries analisadas nessa pesquisa, revelam a circularidade da narrativa literária. Logo, *The Lizzie Bennet Diaries* e *Welcome to Sanditon* se mostram como rizomas, assim como as próprias histórias que repercutem em cada adaptação produzida. Nesse cenário, qualquer elemento do sistema (narrativa) pode ser conectado a qualquer outro, independentemente da posição (DELEUZE; GUATTARI, 1995), apresentando a versatilidade da trama e as múltiplas possibilidades de acesso e de desenvolvimento da continuidade da história.

Desta maneira, a partir da análise realizada, confirmamos a tese lançada de que as recriações de obras literárias se configuram como ressemantizações, novas criações, a partir da presença e entrelaçamento de discursos e meios tradicionais no nível das estruturas narrativas, mas também revelando no nível das estruturas discursivas aspectos da sociedade e da cultura contemporânea, como o estilo criativo do enunciador, assim como os modos de interação da atualidade.

Ao investigar as estruturas narrativas e discursivas das webséries, notou-se que os percursos narrativos, papéis temáticos, assim como o percurso gerativo do sentido foram mantidos nas produções audiovisuais, quando comparadas com as obras de Jane Austen, apesar da realização de adequações necessárias das personagens e da trama para novos contextos espaço-temporais. Já o plano das

estruturas discursivas apresentou alterações, ao considerarmos os modos de enunciação e os regimes de interação.

Observou-se, nos modos de enunciação, que a série apresentou uma sincretização dos pontos de vista. O enunciador também é enunciatário, como Gigi Darcy, que narra, é personagem e, ao mesmo tempo, também é enunciatária ao acompanhar as produções dos usuários. Trata-se de um processo em que o narrador é uma mescla da representação da 3ª e da 1ª pessoa, junto com os comentários (e vídeos, no caso de *Welcome to Sanditon*) dos usuários, que sancionam a perspectiva da produção, agregam informações e auxiliam no desenvolvimento dos rumos da história.

Ainda em *Welcome*, os internautas assumem papéis na trama e, além de interagir com as personagens, interagem entre si a partir do aplicativo *Domino*. Nesse processo, a participação dos seguidores é potencializada, mesmo que não interfira diretamente na trama. Ao considerar esses elementos, características essenciais dos modos de interação na contemporaneidade, observamos a potencialização da experiência (BONDÍA, 2001) por parte do usuário nas webséries analisadas.

Essas produções se mostraram como espaços que, mesmo sendo apresentados nas estruturas que carregam aspectos do cotidiano (velocidade, imediatividade, saturação de informação), possibilitam romper com a previsibilidade da rotina. Nessas recriações, vínculos de afetividade surgiram e foram manifestados nos vídeos gravados para o aplicativo *Domino*, como amizades e relacionamentos amorosos. O que nos mostra que, como disse Virginia Woolf (2012), viver é arriscado e perigoso mesmo em um único dia, se pararmos para prestar atenção. Se percebermos o que as velhas (novas) histórias que circulam continuamente pela humanidade têm a nos dizer sobre nós mesmos, sobre os sentimentos e paixões dos homens que os impelem a experienciar o mundo e construir as narrativas de suas próprias vidas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o Contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009. 92 p.

ALECRIM, Emerson. *Ataques DoS (Denial of Service) e DDoS (Distributed DoS)*. Disponível em: <https://www.infowester.com/ddos.php>. Acesso em 20 mar. 2019.

AUSTEN, Jane. *Persuasão*. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2016. 363 p.

_____. *A Abadia de Northanger*. Porto Alegre, RS: L&PM POCKET, 2011. 268 p.

AUSTEN, Jane; GRAHAME-SMITH, Seth. *Orgulho e Preconceito e Zumbis*. Rio de Janeiro, RJ: Intrínseca, 2010. 318 p.

_____. *Emma*. Rio de Janeiro, RJ: BestSeller, 2010. 460 p.

_____. *Orgulho e Preconceito*. São Paulo, SP: Abril, 2010. 464 p.

_____. *Mansfield Park*. São Paulo, SP: Editora Landmark, 2009. 447 p.

_____. *Razão e Sentimento*. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2006. 397 p.

AUSTIN, John L. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1990. 136 p.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo, SP: Hucitec, 2004. 204 p.

BARBOSA, Marialva. O presente e o passado como processo comunicacional. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, 2012, p. 145-155. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/38330/41187>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo, SP: Ática, 2000. 96 p.

BARROSO, Ivo. A Abadia de Northanger ou a rejeitada Susan. In: AUSTEN, Jane. *A Abadia de Northanger*. Porto Alegre, RS: L&PM POCKET, 2011. p. 5-11.

BAUMAN, Zygmunt. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Ed., 2007. 119p.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, SP: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

_____. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, SP: Brasiliense, 1994. p. 197-221.

BIANEZZI, Matheus. *Como surgiu a tradição do “chá das cinco” na Inglaterra?* Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiu-a-tradicao-do-cha-das-cinco-na-inglaterra/>. Acesso em: 17 dez. 2019.

BONDÍA, Jorge Larrosa. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>. Acesso em 20 dez. 2019.

BRISLANCE, Marie-France; MORIN, Jean-Claude. *Gramática do Cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011. 471 p.

BROWN, Brené. *Mais forte do que nunca*. Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2016. 264 p.

BYRNE, Paula. *A verdadeira Jane Austen: Uma biografia íntima*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2018. 439 p.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade*. São Paulo, SP: Aleph, 2009. 239 p.

CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2007. 285 p.

CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem e outras metas: ensaios de teoria e crítica literária*. São Paulo, SP: Perspectiva, 2010. 320 p.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos – conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro, RJ: Editora UFRJ, 1999. 228 p.

CARSE, James P. *Finite and infinite games*. New York: The Free Press, 1986.

CHARAUDEAU, Patrick. *Discurso das mídias*. São Paulo, SP: Contexto, 2013. 285 p.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs - Capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. 715p.

DERESIEWICZ, William. *Aprendi com Jane Austen: como seis romances me ensinaram sobre amor, amizade e as coisas que realmente importam*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011. 255 p.

DIGITAL, Pemberley. *The Lizzie Bennet Diaries*. Disponível em: www.pemberleydigital.com. Acesso em: 20 mai. 2019.

_____. *Welcome to Sanditon*. Disponível em: www.pemberleydigital.com. Acesso em: 24 mar. 2019.

EDGINTON, Ian; DEAS, Robert. *Orgulho e Preconceito*. São Paulo, SP: Nemo, 2016. 141 p.

EPLEY, Robin. *7 Literary Web Series you should be watching based on your favorite book*. Disponível em: <https://www.bustle.com/articles/98948-7-literary-web-series-you-should-be-watching-based-on-your-favorite-book>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FAMOUSFIX. Disponível em: <https://www.famousfix.com/post/hugh-grant-as-edward-ferrars-and-emma-thompson-as-elinor-dashwood-in-sense-and-sensibility-1995-16377928>. Acesso em: 23 mai. 2019.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo, SP: Contexto, 2011. 126 p.

FONTANILLE, Jacques. *Remédiation et praxis énonciative*. Disponível em: <https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/607>. Acesso em 23 jun. 2019.

GALILEU. *Jane Austen: 11 fatos que você precisa saber sobre a escritora*. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/07/jane-austen-11-fatos-que-voce-precisa-saber-sobre-escritora.html>. Acesso em: 11 mar. 2019.

GILBERT, Elizabeth. *A grande magia*. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva, 2015. 187 p.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Da imperfeição*. São Paulo, SP: Hacker Editores, 2002.

GSHOW. Disponível em: <https://gshow.globo.com/novelas/orgulho-e-paixao/>. Acesso em: 04 abr. 2019.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 2005. 97 p.

HEPP, A.; HASEBRINK, U. Interação humana e configurações comunicativas: transformações culturais e sociedades midiaticizadas. *Revista Parágrafo*, São Paulo, v. 3, n. 2, 2015, p. 75-89. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/333/341>. Acesso em: 05 mar. 2019.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, 2013. 279 p.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo, SP: Cultrix, 2008. 168 p.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo, SP: Aleph, 2009. 432p.

KELLEHER, Julie Salmon. *What Jane Austen can teach us about our new internet selves*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2VBs8Oqbw3k>. Acesso em 18 nov. 2018.

KLEON, Austin. *Newspaper blackout*. Disponível em: <https://austinkleon.com/newspaperblackout/>. Acesso em 28 abr. 2019.

_____. *Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade*. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2013. 159 p.

_____. *Newspaper Blackout*. New York, NY: HarperCollins Publishers, 2010. 173 p.

KRISTEVA, Julia. *Séméiotikè: recherches pour una sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969.

LANDOWSKI, Eric. *Interações arriscadas*. São Paulo, SP: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2014. 125 p.

LIMA, Juliana Domingo de. *A 'Fonte' de Duchamp faz cem anos. Qual foi o impacto (e o legado) do mictório como obra de arte*. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/03/05/A-%E2%80%98Fonte%E2%80%99-de-Duchamp-faz-cem-anos.-Qual-foi-o-impacto-e-o-legado-do-mict%C3%B3rio-como-obra-de-arte>. Acesso em: 01 out. 2019.

LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo, SP: Barcarolla, 2004. 129 p.

LUBART, Todd. *Psicologia da Criatividade*. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

MACIEL, Maria Esther. *'Lady Susan', de Jane Austen, desfia mazelas da aristocracia do século 18*. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/04/lady-susan-de-jane-austen-desfia-mazelas-da-aristocracia-do-seculo-18.shtml>. Acesso em: 20 dez. 2018.

MAINGUENEAU, Dominique. *Cenas da enunciação*. Curitiba, PR: Criar, 2006. 184 p.

MANOVICH, Lev. *What comes after remix?* Disponível em: http://manovich.net/content/04-projects/057-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf. Acesso em: 12 mai. 2019.

_____. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001. 400 p.

MENDES, Maria Cristina. *Enigma e delírio cartesiano na adaptação cinematográfica de Catatau, de Paulo Leminski: ExIsto, de Cao Guimarães*. 264 p. Tese (Comunicação e Linguagens) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

NEILPATEL. *Hashtag (#): o que é, como usar e as mais usadas nas redes sociais!* Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/como-usar-hashtag/>. Acesso em 19 jan. 2020.

O LIVRO da Literatura. Organização James Canton... [et al.]. São Paulo, SP: Globo, 2016. 352 p.

PÊCHEUX, Michel; FUCHS, Catherine. A propósito da análise automática do discurso: atualização e perspectivas (1975). In: GADET, Françoise; HAK, Tony. *Por uma análise automática do discurso – uma introdução à obra de Michel Pêcheux*. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2001. p. 163-252.

PARRET, Herman. *A estética da comunicação: além da pragmática*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997. 204 p.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *E-Compós* (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

REBOUÇAS, Roberta de Almeida e. *Telenovela, história, curiosidades e sua função social*. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro2009-1/Telenovela-%20historia-%20curiosidades%20e%20sua%20funcao%20social.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2019.

REEF, Catherine. *Jane Austen: uma vida revelada*. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2014. 220 p.

RORICK, Kate; KILEY, RACHEL. *As épicas aventuras de Lydia Bennet*. Campinas, SP: Verus, 2016. 293 p.

SAINTE-BEUVE, Charles. *O que é um clássico?* Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/41037>. Acesso em: 21 dez. 2018.

SALLABERRY, Rachel. Novos ares na velha Inglaterra. In: AUSTEN, Jane. *Novelas inacabadas – os Watsons e Sanditon*. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2013. p. 79-88.

SAVERNINI, Erika. *Índices de um cinema de Poesia: Pier Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieslowski*. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2004. 255 p.

SIGEL, Jean; FANK, Julie; KOHIYAMA, Livia. *O grande livro da criatividade: 10 hábitos para despertar seu potencial criativo*. Curitiba, PR: Escola da Criatividade, 2019. 198 p.

TARGINO, Maria das Graças. **Artigos científicos: a saga da autoria e co-autoria**. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0277-1.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2019.

THOMPSON, Emma. **Roteiro e diário de Razão e Sensibilidade: das páginas do romance de Jane Austen para as telas dos cinema**. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 1996. 306 p.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação**. Disponível em:

<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em 12 jan. 2020.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2010. 86 p.

UGH – Ep: 84. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=k90qMr3Sstg&index=135&list=PL_ePOdU-b3xcDyyzeR5NjxeLEElsqYzn1. Acesso em: 11 mar. 2019.

VALVERDE, Monclar. **Pequena estética da comunicação**. Salvador, BA: Arcádia, 2017. 179 p.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1979. 251 p.

_____. **A cultura é de todos (Culture is ordinary)**. Disponível em:
<http://docslide.com.br/documents/williams-raymond-culture-is-ordinary-trad-maria-elisa-cevasco.html>. Acesso em: 18 jun. 2018.

WINTERS, Ben H.; AUSTEN, Jane. **Razão e Sensibilidade e Monstros Marinhos**. Rio de Janeiro, RJ: Intrínseca, 2011. 318 p.

WOOLF, Virginia. **Mrs. Dalloway**. Porto Alegre, RS: L&PM Pocket, 2012. 224 p.