

A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA WEBSÉRIE SARAMANDICES DO CORPO HUMANO

Victor Hugo de Azevedo Peixoto • Graduado em Administração.
Especialista em MBA em Mídias Sociais e Gestão da Comunicação
Graduando em Jornalismo . Universidade Federal do Rio Grande
do Norte (UFRN). E-mail: hugoazevedo1@hotmail.com

Envio em: Dezembro de 2013

Aceite em: Fevereiro de 2014

RESUMO: Este artigo identifica se o conceito de narrativa transmídia está presente na franquia Saramandaia, observando, especialmente, a websérie *Saramandices do Corpo Humano*. Para isso, a pesquisa, do tipo exploratória descritiva, subtipo estudo de caso, coletou e interpretou os dados da franquia *Saramandaia*, caracterizando-se por ser uma observação direta, não-participante. A princípio, contextualizasse o ambiente na qual foi desenvolvida a primeira versão da telenovela *Saramandaia*. Logo em seguida, observasse a influência da pós-modernidade, da cibercultura, bem como, da cultura da convergência para a construção da nova versão da trama de Dias Gomes. Por fim, conceituasse a estratégia de narrativa transmídia bem como os fatores que colaboram para sua construção, notando-se que, apesar de algumas limitações, a websérie possui algumas características desse gênero.

Palavras-chave: Cultura da convergência. Narrativa transmídia. Saramandaia.

TRANSMEDIA STORYTELLING IN WEBSERIES SARAMANDICES DO CORPO HUMANO

ABSTRACT: This article identifies the concept of transmedia storytelling is present in Saramandaia franchise, noting especially webseries *Saramandices do Corpo Humano*. For this, the research, the exploraty descriptive subtype case study, collected and interpreted the data Saramandaia franchise, is characterized by being a direct observation, non-participant. The principle contextualizes the environment in which we developed the first version of the telenovela Saramandaia. Right then, observe the influence of postmodernity, of cyberculture, well as convergence culture for the construction of the new version of the plot of Dias Gomes. Lastly, conceptualizes up strategy transmídia storytelling as well as factores that collaborate to its construction, noting that, despite some limitations, the webseries has some features of the genre.

Keywords: Convergence culture. Transmedia storytelling. Saramandaia.

1. INTRODUÇÃO

Na era convergência as pessoas estão mais exigentes quando se consome conteúdo. Visando a esse público, as organizações traçam estratégias para reter sua audiência nas mais diversas plataformas de mídia.

Dentro desta perspectiva, observa-se que já existe em algumas emissoras de TV brasileiras de sinal aberto, a preocupação com a oferta de conteúdo além da forma tradicional de recepção. Há uma tentativa de expandir a narrativa do conteúdo para outras plataformas, seja na internet ou no *mobile*.

Um dos programas pioneiros em direção a propor certa interatividade com o público foi o extinto *Você Decide*, da Rede Globo, que ficou no ar por cerca de oito anos. Através de votação via telefone, o público poderia escolher o final desejado para uma determinada história veiculada no programa.

Com a popularização da internet e sua acessibilidade, a Globo decidiu por investir em novas experiências para o consumidor no ciberespaço. O *blog* intitulado *Sonhos de Luciana*, criado para a personagem Luciana, da telenovela *Viver a Vida*, narrar os acontecimentos de sua vida após a um acidente que a deixa tetraplégica, é um dos primeiros trabalhos desenvolvidos pela emissora no intuito de prover experiências transmidiáticas no ciberespaço ao seu consumidor.

Mais adiante, observa-se o fenômeno da transmidiação na novela *Cheias de Charme*. Neste novo produto, verificou-se a ação realizada para o clipe *Vida de Empreguetes*, veiculado no site da telenovela. Além do movimento fictício *#EmpreguetesLivres*, que permitiu a ampla participação e interação do público com o folhetim. Notam-se, aqui, então, algumas características fundamentais propostas por Jenkins (2009) para a construção do gênero transmídia, como a distribuição de conteúdo em múltiplas plataformas com cada história contribuindo para o todo, e, o engajamento das pessoas através do compartilhamento de conteúdo e interação do público nas redes sociais digitais.

Dando continuidade ao seu trabalho na área de transmídia, em 2013, na telenovela *Saramandaia*, a Rede Globo disponibiliza para seus consumidores um novo elemento: a *websérie Saramandices do Corpo Humano*.

Levando-se em consideração o produto *Saramandaia* como um todo como uma franquia transmidiática é proposto o seguinte questionamento que norteará o presente artigo: através da websérie *Saramandices do Corpo Humano* e dos outros elementos que compõem o universo ficcional de Saramandaia, é possível identificar a utilização da narrativa transmídia na franquia?

Neste sentido, o objetivo é identificar se a narrativa transmídia está presente no universo de Saramandaia, com um olhar mais atento a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, bem como, para os demais componentes que se encontram na franquia nas diversas plataformas de mídia. A finalidade deste estudo é contribuir para a construção de conhecimento sobre os estudos da cultura da convergência e da narrativa transmidiática desenvolvidos até o presente momento.

Para tanto, a escolha do tema se deu em razão do autor deste artigo considerar a importância da convergência e das novas formas de comunicação como meio fundamental para entender os atuais processos socioculturais de nossa sociedade, suas relações com os meios de comunicação, bem como, para compreender o poder de expansão de conteúdo e experiência que a narrativa transmídia proporciona aos seus consumidores.

Para esse fim, a pesquisa em questão possui uma abordagem qualitativa, segundo Triodi (1981, p.32-40), exploratória descritiva, subtipo estudo de caso.

Ela se denomina exploratória, porque, de acordo com Vergara (2000, p.47), é realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado. Por sua natureza de sondagem, não comporta hipóteses que, todavia, poderão surgir durante ou ao final da pesquisa.

É também descritiva já que, segundo Gil (1991, p.46), tem como objetivo principal a descrição detalhada do problema, o que a aproxima da pesquisa exploratória.

Quanto ao subtipo, é denominado estudo de caso porque, é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e múltiplas fontes de evidência são utilizadas (YIN, 2001 apud BARROS; DUARTE, 2005, p.216).

Para a realização da coleta de dados, inicialmente teve que se assistir a todos os capítulos da telenovela Saramandaia, versão 2013. Logo em seguida, acessou-se ao *website* da telenovela, no qual está presente a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, para assisti-la, e, também, para observar os demais elementos presentes no *website*. Além disso, observou-se o aplicativo disponível para celulares e tablets. Logo em seguida, foram descritos, analisados e interpretados os elementos presentes na franquia que colaboravam para a construção da narrativa transmídia. Sendo assim, a coleta de dados é caracterizada por uma observação direta, não-participante.

Descritos a técnica e o método para a realização da pesquisa, voltamos nosso olhar ao ambiente e os fatores que influenciaram Saramandaia.

O fenômeno da narrativa transmídia é relativamente novo, e característico da era da convergência, na qual estamos vivenciando. Contudo, para que cheguemos nesse ponto de caracterização, é preciso, antes, compreendermos como se desenvolveu esse processo, através de uma breve releitura do contexto em que foi exibida a primeira versão da trama.

2. MODERNIZAÇÃO DA TV BRASILEIRA, REGIME MILITAR E O 'REALISMO FANTÁSTICO' DE SARAMANDAIA

Desde sua criação, a televisão tem desenvolvido três funções: informar, educar e entreter. Contudo, observa-se que ao longo de sua expansão e desenvolvimento, o entretenimento se destacou na televisão brasileira. E, um dos principais produtos de entretenimento é a telenovela, que tem sua origem no conto popular, e, que foi transformado pela imprensa em contos e em novelas seriadas. Neste sentido, pode-se afirmar que, a telenovela é um produto de entretenimento ficcional, que faz representações da realidade.

Em primeiro lugar a teledramaturgia é um espetáculo. Sua função, no sentido mais restrito, é a de entreter, a partir de representações que partem da própria realidade; no sentido mais amplo, é fornecer ficção: uma outra realidade, diferente, nova, que pode enriquecer e ampliar a realidade dada (FIGUEIREDO, 2003, p.22).

Observando a telenovela com a função de oferecer entretenimento, tendo em vista a representação da realidade, através de uma nova realidade, é que notamos a novela Saramandaia, da Rede Globo de Televisão.

Escrita por Dias Gomes, com 160 capítulos, exibida exclusivamente pela televisão, de 03 de maio a 30 de dezembro de 1976, no horário das 22 horas, Saramandaia conta a história dos habitantes de Bole-Bole em torno de um plebiscito para trocar o nome da cidade para Saramandaia. Liderado pelo Coronel Zico Rosado (Castro Gonzaga), os “tradicionalistas” usam de várias justificativas históricas para a manutenção do nome Bole-Bole. Do outro lado, a oposição, os “mudancistas”, liderados pelo coronel Tenório Tavares (Sebastião Vasconcelos), conta com o apoio do vereador e autor do projeto, João Gibão (Juca de Oliveira), para mudança do nome da cidade para Saramandaia por vergonha, devido a um episódio ocorrido com D. Pedro II no vilarejo. Contudo, a mudança do nome da cidade, também, estava ligada aos interesses políticos e econômicos das duas partes.

É, nesse cenário, que Dias Gomes inova com seu ‘realismo fantástico’, fazendo de Saramandaia uma alusão ao Brasil, por meio da ficção, abordando questões políticas, culturais e socioeconômicas, bem como, através de seus personagens exóticos, como o Coronel Zico Rosado que põe formigas pelo nariz; Marcina (Sônia Braga) que provoca queimaduras com o calor de seu corpo; o professor Aristóbulo (Ary Fontoura) que se transformava em lobisomem nas noites de quinta-feira; o corcunda João Gibão, que esconde um par de asas; e, Dona Redonda (Wilza Carla) que explode de tanto comer.

Houve aqui o uso explícito do *realismo grotesco*. A explosão representa a supremacia do corpo, mas um corpo pantagruélico que se expande, se abre, se projeta para fora, cujas margens e limites são subvertidos pelo excesso. É um exemplo da mais pura imagem carnavalizada, no sentido de ambivalência regeneradora que lhe atribuiu Mikhail Bakhtin. “Saramandaia” produziu um espaço de carnavalização absoluta, no qual o riso, o delírio e a provocação se misturavam (RIBEIRO; ROXO; SACRAMENTO, 2010, p.132).

Apesar de trazer uma nova linguagem para as telenovelas, quando Dias Gomes traz o realismo grotesco, ele faz uma releitura da cultura cômica, da Idade Média, em que ela estava ligada às festas e diversão do tipo carnavalesco, uma forma de parodiar rituais, símbolos, cultos oficiais, coroações e destronamentos daquela época.

Nesse contexto, o cômico se encontra unificado pela categoria de “realismo grotesco”, com base no princípio de *rebaixamento* do sublime, do poder e do sagrado por meio de imagens hipertrofiadas da vida material e corporal. No espaço das festas tudo o que é elevado, espiritual e ideal é transportado e parodiado na dimensão corporal e inferior (comer, beber, digerir, vida sexual) (LIPOVETSKY, 2005, p.113).

Neste sentido, através de figuras grosseiras, a exemplo de Dona Redonda, o realismo grotesco funciona como ferramenta humorística, no texto de Dias Gomes, e, para satirizar e criticar a atual situação política-econômica-social do Brasil, além da inversão de valores através da carnavalização.

Vale ressaltar que, quando foi exibida a primeira versão de Saramandaia, a única plataforma existente para a sua exibição era a televisão, que neste momento vivia sua fase de modernização. “No período entre 1975 e 1979, consolidou-se a grade de programação firmada anteriormente, que estabelecia diferentes estilos conforme o horário de exibição das novelas” (RIBEIRO; ROXO; SACRAMENTO, 2010, p.129). As práticas de modernização permitiu a segmentação dos tipos de novelas de acordo com o horário de exibição. Dessa forma, a TV Globo conseguia atingir diversos tipos de público. Essa fase também é caracterizada como a fase do desenvolvimento tecnológico (1975-1985) quando “as redes de TV se aperfeiçoaram e começaram a produzir, com maior intensidade e profissionalismo, os seus próprios programas com estímulo de órgãos oficiais, visando, inclusive, à exportação” (MATOS, 2010, p.85). Também, foi nesse período, que a televisão passou por sua fase de popularização.

O número de aparelhos aumenta em períodos de crescimento econômico – como os chamados anos do “milagre”, da década de 1970, e a era do real, nos anos 1990 – quando, os televisores encabeçaram a lista dos aparelhos domésticos mais vendidos.

A distribuição de aparelhos no território nacional acompanhou o crescimento urbano: em 1960, dez anos após a inauguração da TV, de acordo com os dados do Censo, apenas 4,6% dos domicílios brasileiros possuem um aparelho; esse número subiu para 22,8% em 1970 e para 56,1% em 1980 (HAMBURGUER, 2005, p.22).

Pode-se afirmar que, quando foi veiculada a primeira versão da trama de Dias Gomes, cerca de mais da metade dos lares brasileiros já possuíam televisão. E, hoje, fazendo um paralelo entre as duas versões da novela, sobre as plataformas de mídias existentes e a distribuição de seu conteúdo, observa-se que, na primeira versão, ainda não havia outros meios para atrair a atenção de sua audiência, e expandir sua narrativa para outras mídias, a não ser pela forma tradicional de exibição, que era a própria televisão. Com o surgimento e popularização do serviço de internet, os telespectadores possuem acesso ao conteúdo da nova versão de Saramandaia não mais apenas na plataforma tradicional, mas também, no website, através do computador e de dispositivos móveis, como celulares, computadores portáteis e *tablets*.

No ano da primeira exibição de Saramandaia, o Brasil vivenciava o Regime Militar (1964-1985), em que as emissoras de TV e seus programas eram alvos constantes da censura imposta pelo regime.

Entre dezembro de 1968 e o dia 8 de junho de 1978, quando foi anunciado o fim da censura na imprensa, os veículos de comunicação de massa operaram sob censura. Nesse período era difícil transmitir qualquer coisa de importância (cf. MOURA, 1979: 10). Sendo este o caso, podemos inferir que as recomendações de Quandt de Oliveira [ministro das Comunicações] exerceram influência no conteúdo das emissoras. Como resultado, a televisão nacionalizou seus programas, os quais hoje são tipicamente brasileiros no tratamento, tema e estilo (MATTOS, 2010, p.112).

Nesse período, vários programas da televisão e artistas sofreram com a repressão e censura imposta pelo regime militar. Com Saramandaia não foi diferente. A trama foi ameaçada de corte diversas vezes. Vários documentos disponíveis no site da Rede Globo são exemplos disso.

Dos 160 capítulos que foram ao ar, quase todos sofreram algum corte. A equipe do Memória Globo foi a Brasília consultar o Arquivo Nacional, onde estão os documentos da Divisão de Censura e Diversões Públicas (DCDP), e encontrou o processo de Saramandaia. As quase 400 páginas com ofícios, memorandos, cartas e scripts revelam um pouco a visão do regime e também muitas curiosidades sobre o funcionamento do órgão censor (MEMÓRIA GLOBO, 2013).

A utilização de metáforas, por Dias Gomes, no texto da novela permitiu não só que ele criticasse ao regime militar, como também, colocasse um novo elemento que contribuiu para a renovação da linguagem na teledramaturgia brasileira: o realismo fantástico. De acordo com Ribeiro, Roxo e Sacramento (2010, p. 9), “nos anos 1970, a televisão se modernizou não só pela sua centralidade no projeto de integração nacional do Estado autoritário, mas também pela necessidade mercadológica de renovação”. Se, de um lado, vemos de forma negativa a censura imposta pelo Regime Militar, de outro, observamos a forma positiva com que o regime contribuiu para o desenvolvimento da indústria brasileira de televisão.

Ao criar facilidades nas telecomunicações, tais como as redes de micro-ondas, o cabo coaxial, os satélites e a televisão a cor, o Regime Militar brasileiro contribuiu para o desenvolvimento técnico da televisão, utilizando-a para promover os ideais do regime. Os governos do período 1964-1985, com suas políticas protecionistas, afetaram o desenvolvimento da indústria publicitária no país e, em consequência, também o da televisão (MATOS, 2010, p. 122).

Pode-se atestar que, essa capacidade de renovação da televisão não ficou limitada apenas aos anos de 1970. Mas, hoje, a TV, busca reinventar-se a todo instante, na tentativa de manter seus telespectadores ligados no maior tempo possível em sua programação, seja através da forma tradicional de transmissão, seja com a colaboração de outras plataformas, contribuindo para a manutenção de sua audiência.

3. PÓS-MODERNIDADE, CIBERCULTURA, E ALGUNS ELEMENTOS DO CIBERESPAÇO

Os anos de 1970, período que em que a televisão brasileira vivia sua fase de modernização - através de investimentos e estruturação na área das telecomunicações, na época do Regime Militar, e, também, com uma nova linguagem nas telenovelas -, vai de encontro à fase em que as novas tecnologias de base microeletrônica convergem para a área das telecomunicações. Nesse momento, a sociedade saía de um modelo que era voltado à razão, ao consumo de massa, da sociedade industrial, com seus dogmas e restrições, para um modelo totalmente radical as regras sociais, contrário ao consumo em larga escala, em que valores como a personalização e a individualidade são levados em consideração, afetando diretamente o modelo capitalista até então vigente, gerando o que conhecemos como uma sociedade pós-moderna: a pós-modernidade.

É então que entramos na cultura pós-moderna, categoria que designa para D. Bell o momento em que a vanguarda não mais suscita indignação, em que as pesquisas inovadoras são legítimas, em que o prazer e o estímulo dos sentidos se tornam os valores dominantes na vida comum. Neste sentido, o pós-modernismo aparece como democratização do hedonismo, a consagração generalizada do Novo, o triunfo do “antimoral e do antiinstitucionalismo” (p.63) e o fim do divórcio entre os valores da esfera artística e os do cotidiano (LIPOVETSKY, 2005, p.83).

Se na visão positivista de Lipovetsky (2005), a pós-modernidade é vista como uma fase em que o culto ao prazer (hedonismo) é valorizado, onde a sociedade se opõe a antigos valores da sociedade modernista, convivendo com diferentes elos de um mesmo pensamento, e o ser humano vive sua fase de personalização; na sociedade pós-moderna,

o que a faz tão moderna como era mais ou menos há um século atrás é o que distingue a modernidade de todas as outras formas históricas do convívio humano: a compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta modernização; a opressiva e inerradicável, insaciável sede de destruição criativa (ou de criatividade

destrutiva, se for o caso: de “limpar o lugar” em nome de um “novo e aperfeiçoado” projeto; de “desmantelar”, “cortar”, “defasar”, “reunir” ou “reduzir” tudo isso em nome da maior capacidade de fazer o mesmo no futuro – em nome da produtividade e competitividade) (BAUMAN, 2001, p.36).

A partir do pensamento de Bauman (2001), pode-se afirmar que a pós-modernidade, assim como outros momentos históricos da humanidade, é um reflexo das formas destrutivas de consumo, seja ele um consumo de massa, seja um consumo voltado à segmentação, à personalização. E, sob essa égide, as pessoas e instituições trabalham de forma competitiva, só que maneira mais rápida, caracterizando a instantaneidade dessa nova sociedade. “A era do consumismo “dessocializa” os indivíduos e correlativamente os socializa pela lógica das necessidades e da informação; trata-se, entretanto, de uma socialização sem conteúdo pesado, de uma socialização com mobilidade” (LIPOVETSKY, 2005, p.88). Essa leveza e fluidez, características do “derretimento dos sólidos”, do rompimento das amarras dos antigos valores da sociedade moderna, identifica-se com o que Bauman (2001) chama de “modernidade líquida”:

Os sólidos que estão para ser lançados no cadinho e os que estão derretendo neste momento, o momento da modernidade fluída, são os elos que entrelaçam as escolhas individuais em projetos e ações coletivas – os padrões de comunicação e coordenação entre as políticas de vida conduzidas individualmente, de um lado, e as ações políticas de coletividades humanas, de outro (BAUMAN, 2001, p.12).

Essa nova forma socialização, característico da pós-modernidade, coincide com a fase pós-industrial do capitalismo, no qual é voltado ao desenvolvimento de novas tecnologias. De acordo com Lemos (2004, p. 63), “a pós-modernidade corresponde, exatamente, à fase pós-industrial da sociedade de consumo, onde a produção de bens e serviços (ligados a grandes consumos de energia) é modificada de acordo com as novas tecnologias (digitais) da informação”.

Tomando como ponto de partida os anos de 1970, pode-se atestar que, a primeira versão de Saramandaia, desenvolveu-se num contexto em que a sociedade rompia barreiras com o modelo anterior de modernidade, dando surgimento ao conceito de pós-modernidade; o mundo presenciava o surgimento de novas tecnologias da informação; historicamente, o Brasil, estava sob o governo de um Regime Militar; e, a televisão brasileira vivia sua fase de modernização, com novos investimentos e mudanças em sua estruturação e conceitos. É nesse ambiente, de alta transformação tecnológica, e, de mudanças significativas nos valores da sociedade, que observamos o surgimento da cibercultura. Definida por Lévy (1999, p.17), como o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço.

O termo está recheado de sentidos, mas podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura, e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70 (LEMOS; CUNHA, 2003, p.11).

É da combinação da tecnologia de base microeletrônica com o que até então havia sido desenvolvido na área das telecomunicações, que precisamos o surgimento da cibercultura, de seus conceitos, de seus fatores, implicações, e o desenvolvimento de novas estruturas na comunicação e no relacionamento da sociedade com essas novas tecnologias.

Através da interconexão entre computadores conectados à internet, ou seja, dessa nova forma de comunicação e do relacionamento dos indivíduos neste meio, que surge o conceito de ciberespaço.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p.17).

É desse ambiente, do relacionamento do homem com as novas tecnologias, de troca de informações e conhecimento no ciberespaço, que vemos o surgimento de fenômenos com a interatividade, inteligência coletiva e convergência dos meios de comunicação.

Essa troca no ambiente digital confere um novo papel aos indivíduos. As pessoas deixam de ser meras receptoras de conteúdo, através das mídias tradicionais (jornais, revistas, rádio e televisão) e passam a contribuir tanto como produtoras como consumidoras de conteúdo. Ou seja, as pessoas, através dessa nova forma de relacionamento e do compartilhamento de informações, contribuem para a construção do ciberespaço. E, isso, caracteriza uma cultura participativa que, segundo Jenkins (2009, p.30), “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-las como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo”. Esse novo perfil de consumidor traz novas implicações ao ciberespaço. As pessoas, na qualidade de produtoras de informação, colaboram com outras para a construção de um significado maior sobre as coisas.

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar [...] na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”) (LEMOS, 2009, p.38).

É, a partir, dessa mudança no ambiente digital, que observamos o surgimento de *blogs*, de sites de relacionamento, de *podcasts*, fóruns, grupos de discussão, mecanismos estes que permitem a interatividade, e que contribuem para a convergência, e para a formação de uma inteligência coletiva. A respeito da inteligência coletiva Lévy (2007, p.28) fala que, “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização afetiva das competências”. Pode-se afirmar que a inteligência coletiva resulta da contribuição, do relacionamento, e do compartilhamento de informações/conhecimento, da vivência e experiência, de cada indivíduo no ciberespaço, gerando um saber coletivo.

Sob esses aspectos, observa-se a construção do perfil do novo consumidor do ambiente digital, que não mais funciona apenas como consumidor, mas também como produtor, e que está em constante busca por novas experiências; experiências que não compreendem mais apenas os meios tradicionais de comunicação, mas experiências em que esses meios conversem e distribuam conteúdos entre si, a ponto de atrair a atenção dessas pessoas.

■ 4. CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A NOVA VERSÃO DE SARAMANDAIA

Nesse contexto, nota-se que houve uma mudança na forma como as pessoas consomem informação. Hoje, elas querem consumir o mesmo produto, em diversos meios de comunicação, seja pela televisão, computador, celular ou *tablet*. Pode-se inferir que, a pós-modernidade com sua instantaneidade impactou diretamente na forma como as pessoas consomem informação. O surgimento de novas tecnologias, como a internet, contribui para que diversos meios de comunicação convergissem permitindo que um mesmo conteúdo circulasse através de vários canais de comunicação. Sobre isso Jenkins (2009, p. 38) afirma que, “novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção”.

Esse fenômeno ficou mais evidente a partir da chamada ‘revolução digital’, com o surgimento e comercialização dos serviços de internet, e o aparecimento de dispositivos móveis, como os celulares. Com essas novas tecnologias, a comunicação passou a circular não mais pelos meios de comunicação tradicionais, como jornais, revistas, livros, televisão e no rádio. Mas, a digitalização permitiu que a informação e os conteúdos passassem a circular em diversos meios a nível global. Logo, por exemplo, uma mesma notícia começou a ser veiculada em diversos canais de comunicação. Nota-se que a digitalização se constitui como pilar essencial para o surgimento da convergência. O fenômeno da convergência refere-se

ao fluxo de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p.29).

Sob este aspecto, observa-se que, na convergência tudo acaba sendo importante. O que vai diferir é o meio pelo qual você utiliza para consumir a informação que deseja. A mesma informação está disponível em diversos meios de comunicação, basta ao consumidor, escolher qual em qual meio, onde e como consumir esse conteúdo. A respeito deste fato, Jenkins (2009, p.45) afirma que, “a convergência ocorre quando as pessoas assumem o controle da mídia”.

O fato de que na era da convergência as pessoas assumem o controle da mídia, é que preocupa boa parte dos conglomerados de mídia, já que o consumidor tem praticamente o poder da comunicação nas mãos. É essa preocupação que faz com que grandes empresas de comunicação tracem novas estratégias para reter sua audiência e se adequar ao mercado. O fator da convergência dos meios contribuiu para o processo de aceleração da digitalização da televisão brasileira. Sobre isso Ribeiro, Roxo e Sacramento (2010, p. 281) afirmam que, “a convergência dos meios, propiciada por sua digitalização, também levou a televisão brasileira, nos anos 2000, a investir mais em estratégias de produção *cross media* e a operar de modo sinérgico com outros meios (internet, celular, cinema)”. A partir de então, e, com a digitalização da televisão brasileira, observa-se o aparecimento de várias formas de comunicação com sua audiência.

Nos últimos dez anos, primeira década do terceiro milênio, o cenário das comunicações sofreu significativa mudança estrutural devido ao desenvolvimento tecnológico que contribuiu para o surgimento de um ambiente de convergência midiática e para a produção de conteúdos multimídia. Isto foi possível graças ao desenvolvimento da internet e da digitalização dos conteúdos de áudio, vídeo e texto (MATTOS, 2010, p.173).

Tendo como plano de fundo a convergência dos meios de comunicação, a digitalização da televisão brasileira, bem como, a interatividade das pessoas com esses meios, a TV Globo traz uma nova versão da telenovela Saramandaia para o ano de 2013. Com uma nova roupagem a novela rompe as barreiras televisivas, de um meio tradicional de comunicação, e, explora seu conteúdo, também, no universo do ciberespaço, no *website* da novela, seja um livro virtual, seja com blogs dos personagens, seja com um aplicativo que transforma o usuário em personagem da trama, seja com a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, ou ainda, no *mobile*, com um aplicativo no celular que permite ao usuário acompanhar a telenovela.

Neste sentido, observa-se, vê-se aqui a transmediação. Compreendida aqui em uma acepção mais ampla, a transmediação designa, por um lado, um conjunto de estratégias *cross media* que opera a partir da repercussão, das ressonâncias e da retroalimentação de conteúdos de um meio a outro, tal como ocorre hoje exemplarmente entre a televisão e a internet, mas também, entre cinema e TV [...]. O conceito de transmediação remete, por outro lado, ao aparecimento, na indústria do entretenimento, do que Henry Jenkins descreveu mais especificadamente como *transmedia storytelling* ou narrativa transmidiática (RIBEIRO; ROXO; SACRAMENTO, 2010, p. 284).

Nota-se que, a elaboração da nova versão da telenovela Saramandaia - vista não apenas como um produto televisivo, mas como uma franquia [telenovela, website, websérie, aplicativo] – se desenvolveu sob a perspectiva da convergência midiática e, especialmente, tendo em vista a construção da narrativa transmídia.

5. NARRATIVA TRANSMÍDIA E A WEBSÉRIE SARAMANDICES DO CORPO HUMANO

É nesse ambiente de convergência que se desenvolveu a segunda versão da novela de Dias Gomes, que traz consigo elementos característicos da narrativa transmídia ou *transmedia storytelling*. De acordo com Jenkins (2009, p.138), uma história transmídia se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.

Exibida de 24 de junho a 27 de setembro de 2013, a nova versão da telenovela, adaptada por Ricardo Linhares, com 56 capítulos, trouxe consigo algumas novidades, como: a inserção de novos personagens na trama; como Tibério Vilar (Tarcísio Meira), dona Candinha (Fernanda Montenegro) e Vitória Vilar (Lilia Cabral); a construção de novos desfechos, como o romance de Vitória Vilar e Zico Rosado (José Mayer) que não teve na primeira versão; a criação de um santo padroeiro (Santo Dias) para a cidade de Bole-Bole em homenagem ao autor da novela, Dias Gomes; bem como, a utilização da computação gráfica para a produção dos efeitos especiais na trama, como a transformação do professor Aristóbulo (Gabriel Braga Nunes) em lobisomem, e, a utilização do recurso 3D para a construção de alguns cenários.

A nova versão de Saramandaia também trouxe consigo, alguns novos elementos de comunicação, na qual a utilização do ciberespaço foi essencial para a construção dessa nova narrativa: como um *website* da novela, no qual as pessoas possuem acesso a diversos tipos de informações a respeito da telenovela, além de um aplicativo, que pode ser baixado no celular ou *tablet* para que se possa acompanhar o que se passa na trama, caracterizando o fenômeno da convergência conceituado por Jenkins (2009).

No *website* de Saramandaia, hospedado no endereço da TV Globo, as pessoas podem acessar o menu que possui as seguintes opções: capítulos, personagens, por trás das câmeras, estilo TV, vídeos, tudo sobre. Além disso, pode-se observar algumas outras opções de interatividade com os internautas, como: *um teste de personalidade*; *um dicionário* com as palavras citadas pelos personagens da novela; *dois blogs dos partidos da trama* (*Diário de Bole-Bole*, representando os “tradicionalistas”, e, *Saramandaia Já!*, representando os “mudancistas”); *o aplicativo ‘Você em Saramandaia’*; *um livro virtual* (*O Fantástico mundo de Saramandaia*); *um jogo* (*Exploda Dona Redonda!*); e, *a websérie Saramandices do Corpo Humano*.

A respeito da utilização de portais na web para telenovelas, Ribeiro, Roxo e Sacramento (2010, p. 322) afirmam que:

esses conteúdos podem ser considerados extensões da narrativa televisiva. A ênfase é dada aos sites das telenovelas, o principal produto da emissora, que são diferenciados pelo tema que cada uma possibilita para o desenvolvimento de jogos, fóruns e blogs relacionados com a trama.

No aplicativo de Saramandaia, disponível para download no celular ou tablet, há um menu bem semelhante ao do website da telenovela. Sobre a importância da utilização do celular como um mecanismo de interação das pessoas com a telenovela, Mattos (2010, p. 186) fala que:

ao assumir a função de nova mídia digital, de alta mobilidade e portabilidade, capaz de receber, transmitir e armazenar conteúdos de todas as outras mídias, além de fotografar, filmar e enviar mensagens de texto, com o usuário assumindo uma postura ativa, participando como agente transformador e construtor da realidade, interagindo, sendo forte, receptor e transmissor simultaneamente, pode-se afirmar que o celular entra nesta reestruturação do mercado com papel de extrema importância.

Retomando a nossa observação para o *website* da telenovela, observa-se a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, que tenta expandir a narrativa da telenovela para a internet contribuindo para a construção de um universo em torno de Saramandaia, trazendo uma nova história.

Além de ter uma história que se desenrola em múltiplas plataformas de mídia, com cada uma dessas contribuindo para um universo central,

na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo para que não seja necessário ver o filme, para gostar do game e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade que motiva mais consumo (JENKINS, 2009, p. 138).

A websérie é apresentada pelo personagem Dr. Rochinha (André Frateschi), médico, que nos traz relatos, através de explicações científicas, sobre os casos de quatro personagens “estranhos” da trama (João Gibão, Dona Redonda, Zico Rosado e professor Aristóbulo).

Cada episódio da websérie possui cerca de três minutos.

Na página de *Saramandices do Corpo Humano* existe um menu com duas opções: “veja o teaser”, que mostra através de cenas da websérie; e, “sobre a série”, que mostra indagações sobre as características dos personagens. E, também, os quatro episódios da websérie. Além disso, na margem superior da tela, existem ícones para o compartilhamento da página no Facebook, Twitter, Google Plus e Orkut.

No primeiro episódio, denominado “Ícaro de Saramandaia”, Dr. Rochinha nos traz explicações a respeito do caso de João Gibão, que possui asas. De acordo com o médico, o avô de João Gibão foi cobaia de experimento transgênico, que envolvia a combinação de seus genes com de uma ave. A carga genética seguiu no DNA da família que só reagiu, através de um alelo recessivo, em João Gibão.

No segundo episódio, por sua vez, intitulado de “Gordismo Atômico”, Dr. Rochinha explica o caso do passamento bombástico de Dona Redonda. Segundo o médico, a

tragédia que culminou na explosão de Dona Redonda se deu em decorrência de uma cascata de balas que Redonda encomendou para suas bodas de “pratismo”, que estavam contaminadas com radiação da usina de Fukushima (Japão). Contudo, segundo o médico, a explosão de Redonda só aconteceu, porque ela comeu um guisado temperado com produtos que vinham de Chernobyl, em maio de 1986.

No terceiro episódio, “O homem que botava formigas pelo nariz”, Dr. Rochinha explica o caso do Zico Rosado. Em conversa com Tibério Vilar, o médico diz ter descoberto que Zico sofre de uma doença chamada “anemia ferropriva”. Quando criança, à medida que Zico comia terra, as formigas saúvas eram ingeridas e se instalavam no baço dele. Como o baço está em contato direto com o estômago, em situações de “nervosura” é produzido ácido clorídrico nele, daí numa tentativa de fugir do suco gástrico, as formigas sobem pelo até encontrar uma saída para elas: as narinas de Zico.

No quarto, e último episódio, “O médico e o monstro”, Dr. Rochinha relata o caso de transformação em lobisomem do professor Aristóbulo. Segundo o médico, o professor Aristóbulo sofre de “Licantropia”. Contudo, a transformação do professor está ligada a outra doença, chamada de “Porfírias”, que afeta a hemoglobina. O excesso de energia transferida por esse distúrbio provoca a destruição dos tecidos, principalmente o dos mais expostos. Daí suas mãos se converterem em garras, e os lábios terem várias lesões.

Vale ressaltar que, essas explicações científicas, mostradas pelo personagem do Dr. Rochinha, a respeito dos quatro personagens, é uma nova abordagem, uma nova história contada exclusivamente na websérie *Saramandices do Corpo Humano*, paralela à telenovela *Saramandaia*. O único elo existente entre a telenovela e a websérie são os personagens e a explicação para suas “bizarrices” físicas. Não houve a veiculação dessa informação no produto televisivo. Sendo assim, a websérie inova ao trazer um novo conteúdo, uma nova história que contribui para o entendimento dos personagens da telenovela, e, para o entendimento de toda a franquia *Saramandaia*.

Neste sentido, quando a TV Globo disponibiliza a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, com explicações científicas dos personagens grotescos da telenovela *Saramandaia*, há uma expansão do conteúdo televisivo para a internet. Essa nova história amplia o universo de *Saramandaia*, e, também, permite que as pessoas tenham novas experiências favorecendo o consumo da franquia. Essas características fazem parte de uma narrativa transmídia.

Na narrativa transmídia existe o que Davidson et al. (2010, apud SOUZA, 2011, p.54) denominam de *tent pole*, que se caracteriza por ser “uma grande experiência de mídia que suporta várias outras experiências midiáticas relacionadas”. Ou seja, a narrativa transmídia permite a construção de espaços dentro de um universo maior. Segundo Souza (2011, p.54), é possível relacionar a noção de *tent pole*, com os elementos primários da NT (Narrativa Transmídia). Os elementos primários são aqueles que apresentam o universo ficcional e dão sustentação à obra como um todo, como um livro, um filme ou uma série de televisão. As NTs também têm elementos secundários,

ou seja, produtos midiáticos desenvolvidos a partir dos elementos primários, mas com perspectivas da história anteriormente não exploradas.

Observando-se a franquia Saramandaia, pode-se afirmar que a novela Saramandaia, exibida na televisão, funciona como elemento primário da narrativa transmídia. Já, a websérie *Saramandices do Corpo Humano* funciona como um elemento secundário, desenvolvida a partir da telenovela, mas explorando características ou explicação sobre os personagens, que não foram exploradas no primeiro produto.

Para que os indivíduos possam usufruir da experiência de uma narrativa transmídia, é necessário que seja criado um universo, onde várias situações, histórias e personagens possam ser explorados.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em única obra, ou mesmo em uma mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (JENKINS, 2009, p.161).

Vale destacar que, por permitirem a expansão da narrativa, os universos criados promovem maior engajamento dos fãs na franquia e no consumo da história que está sendo contada. Sendo assim, apesar de limitado à televisão, internet (websérie) e ao mobile, o universo criado em torno de Saramandaia - considerando-se a websérie *Saramandices do Corpo Humano*, bem como outros elementos disponíveis no website da telenovela, além do aplicativo no celular – favoreceu o consumo da franquia através desses meios, permitindo uma maior profundidade na experiência daqueles que a consumiram.

Quanto à audiência, a experiência do público ficou bem limitada. Na página da websérie só havia links para o compartilhamento do conteúdo nas redes sociais digitais. O mesmo se aplica aos blogs disponíveis no site da novela, o aplicativo ‘Você em Saramandaia’, ao teste de personalidade e ao jogo. O livro virtual trouxe apenas um resumo do perfil dos personagens e das histórias dos que estavam envolvidos na trama. No aplicativo para celulares o menu era equivalente ao existente no website da telenovela.

Analisando esses fatores, pode-se afirmar que houve limitação na experiência do público, que só pode compartilhar os conteúdos do website nas redes sociais digitais. Não foi proporcionado algo novo, para que o público pudesse contribuir produzindo ou até mesmo discutindo o que se passava em Saramandaia. Fator esse fundamental para a construção de uma narrativa transmídia.

De acordo com Arnaut et al. (2011, p. 269), para se conceituar um projeto no modelo de narrativa transmídia, devem-se levar em consideração oito pontos. São eles: deve-se partir de um conteúdo principal envolvente; ser distribuído nas múltiplas plataformas de mídia; utilizar o melhor de cada uma delas; gerar interesse, possibilitando visibilidade; manter a atenção e o engajamento das pessoas (compartilhando ou interagindo); permitir que novos conteúdos sejam produzidos (estáticos, audiovi-

suais, interativos, etc.); obter resultado positivo ou êxito; levar à transversalização, ou seja, tornando-se um fenômeno.

A partir desses pontos, pode-se afirmar que a franquia Saramandaia possui alguns elementos característicos de uma narrativa transmídia. Isso pode ser justificado, já que se tem a telenovela como conteúdo principal. E, a partir desse arcabouço, há uma constituição de um novo conteúdo na internet, caracterizado pela websérie, oferecendo explicações científicas sobre os personagens grotescos. Além disso, há a oferta de outros conteúdos no site - como um livro virtual, um dicionário, *blogs* para os partidos da trama, um jogo, um aplicativo, um teste - em que a TV Globo explora as diversas ferramentas disponíveis na internet da melhor forma, ou ainda, utilizando um aplicativo no celular; gerando interesse e visibilidade; permitindo o engajamento das pessoas com esses conteúdos (compartilhamento nas redes sociais). Porém, quando é levado em consideração o quesito experiência e/ou engajamento das pessoas com a franquia, nota-se que o universo ficcional proposto para Saramandaia fica aquém do que é apontado no conceito de narrativa transmídia e das características que compõem esse gênero.

6. CONCLUSÃO

O ano de 1976, quando foi ao ar a primeira versão de Saramandaia, coincide com o período de surgimento da cibercultura. Nesse mesmo período, o Brasil vivia sob o Regime Militar, que contribuiu para a modernização da televisão brasileira, e sua consequente popularização. A ditadura imposta pelo regime fez com que Dias Gomes adotasse o realismo fantástico em Saramandaia, para realizar críticas ao governo até então vigente, bem como, a sociedade pós-moderna, quanto às características socioculturais, político-econômicas. Contudo, apesar de ser um elemento novo nas telenovelas, o realismo fantástico trazido por Dias Gomes esteve presente nas peças de teatro da Idade Média.

Em 2013, na era da convergência das mídias, quando a televisão brasileira passou por sua digitalização, notamos o desenvolvimento da segunda versão de Saramandaia, que, além da forma tradicional de transmissão, teve ao seu lado a internet e o ciberespaço, ampliando o universo de desenvolvimento da trama. A utilização do ciberespaço permitiu a expansão do conteúdo da telenovela através de seu website, bem como em celulares, e, ainda, através da websérie.

Pode-se concluir que essa extensão da narrativa de Saramandaia, através da websérie *Saramandices do Corpo Humano*, possui características do conceito de narrativa transmídia, já que este novo elemento permitiu o desenvolvimento da trama em mais de uma plataforma, com um novo texto contribuindo para o universo de Saramandaia. Esse novo elemento é um novo meio de acesso à franquia. Contudo, observa-se, ainda, certa limitação quando ao desenvolvimento dessa narrativa, já que ela se restringe apenas ao ciberespaço, e, também, porque ela não promove uma experiência para o público, a fim de que eles possam discutir e gerar engajamento com o universo criado.

7. REFERÊNCIAS

- ARNAUT, Rodrigo Dias. et al. Era transmídia. **Revista Geminis**, Ano 2, n.2, p.259-275, jul./dez.2011. Disponível em: < <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/93/pdf> > Acesso em: 21 nov. 2013.
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (Orgs.). **Metódos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- FIGUEIREDO, Ana Maria C. **Teledramaturgia brasileira: arte ou espetáculo?**. São Paulo: Paulus, 2003.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- HAMBURGUER, Ester. **O Brasil antenado: a sociedade da novela**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEMONS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulinas, 2003.
- _____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- _____. Cibercultura como território recombinate. In: CAZELOTO; Edilson; TRIVINHO, Eugênio. **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber, Itaú Cultural, CAPES, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo**. Barueri: Manole, 2005.
- MATTOS, Sérgio Augusto Soares. **História da televisão brasileira**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.
- MÉMORIA GLOBO. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/>> Acesso em: 10 nov. 2013.
- RIBEIRO, Ana Paula Goulart; ROXO, Marcos; SACRAMENTO, Igor (Orgs.). **História da televisão no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2010.

SARAMANDAIA. Disponível em:<<http://tv.globo.com/novelas/saramandaia>>
Acesso em: 10 nov. 2013

SOUZA, Maurício Dias. **Jornalismo e Cultura da Convergência:** a narrativa trans-mídia na cobertura do cablegate nos sites El país e Guardian. 2011. 252p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011. Disponível em: < <http://w3.ufsm.br/poscom/wp-content/uploads/2011/08/Mauricio-Dias-Souza-Disserta%C3%A7%C3%A3o-2009.pdf>> . Acesso em 20 set. 2013.

TRIPODI, Tony; FELLIN, Phillip; MEYER, Henry. **Análise da pesquisa social.** 2. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.