



Intermédias: livro, filme, blogs - a produção de sentidos sobre a saga Crepúsculo¹

ALMEIDA, Cleusa Albília de²

POSSARI, Lúcia Helena Vendrusculo³

Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT

A pesquisa tem como objetivo verificar como são produzidos sentidos na não presença. O cenário são blogs que divulgam a série *Crepúsculo* (2005), *Lua Nova* (2006), *Eclipse* (2007) e *Amanhecer* (2008) e os blogs criados para a interação entre blogueiros sobre o tema. Estes últimos são caracterizados como espaço da produção de textos, a partir dos textos iniciais, onde se verificam novas criações, continuidade ou modificação, ou seja, a interatividade, a partir das narrativas iniciais, sejam elas do livro, do filme ou da versão publicada na Internet. É a produção de textos na cibercultura. Concebemos cultura como o que dá às pessoas razões para viver e ter esperança. É o que pode dar meios de agir, a fim de aumentar a beleza e a sabedoria do mundo. A cibercultura pode ser vista também assim. A fundamentação teórica é de base semiodiscursiva, contemplando as teorias de linguagens, as teorias de comunicação para as novas tecnologias, a hipermídia, o hipertexto, enfim, as linguagens líquidas na era da mobilidade. A metodologia de pesquisa é de abordagem qualitativa, são feitos acompanhamentos dos processos de interação e de interatividade entre blogueiros, ou seja, etnografia on line ou netnografia; são efetuadas entrevistas presenciais com grupos focais.

Palavras-chave: blogs; produção de sentidos; intermédias.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação e multimídia do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-oeste realizado de 27 a 29 de maio de 2010.

² Mestranda do Curso de Estudos de Cultura Contemporânea ECCO/UFMT, email: albiliafma@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea ECCO/UFMT, email: luciahvp@hotmail.com



Intermédias: livro, filme, blogs – a produção de sentidos sobre a saga Crepúsculo

1. Introdução

A informação divulgada em um blog encontra-se imbuída da personalidade de seu autor, neste trabalho considero muito interessante e instigante a Saga do Crepúsculo (2005). Mas o que é Crepúsculo?

São livros que marcaram o início do fenômeno literário da saga Crepúsculo. A série *Crepúsculo* já vendeu mais de 42 milhões de cópias em todo o mundo, com traduções em 37 línguas diferentes. A adaptação cinematográfica de Crepúsculo foi lançado nos Estados Unidos em 21 de novembro de 2008. No Brasil, a obra foi lançada em 19 de dezembro do ano passado. A saga relata que a personagem principal, Bella, se muda para a pacata cidade de Forks e uma paixão muda sua vida para sempre.

Lua Nova (2006), para Bella Swan, não existe nada mais importante do que o seu amor por Edward Cullen. Mas estar apaixonada por um vampiro ainda será mais perigoso do que ela poderia imaginar. E a estréia do filme já tem data marcada para 20 de novembro deste ano.

Em Eclipse (2007) o terceiro livro da saga, Bella estará diante de uma série de escolhas, a mais difícil delas será optar entre a amizade de Jacob e a paixão de Edward. E, Amanhecer (2008), nesta série Bella, Edward e Jacob serão obrigados a definir seus destinos. Toda esta série remete o leitor ao embate final entre vampiros e lobisomens é o grande desfecho da saga Crepúsculo. E, essa trama contagia o imaginário da juventude e têm, cada vez mais, invadido o espaço das relações sociais e virtuais do público juvenil, os considerados nativos do ciberespaço.

Percorrendo no ciberespaço, encontrei histórias que comungam com a Saga do Crepúsculo, passando alguns dias percebi que a saga tinha espaço aberto nas escolas, shopping, supermercados, enfim muitos jovens, adolescentes estavam conectados em Crepúsculo, numa leitura alucinante e, depois da leitura os comentários eram postados em blogs dos adeptos⁴.

Nesses blogs o que é pertinente é a criatividade em torno da produção de sentidos e, as histórias são contadas, a partir dos blogs, através das fotos, de alguns detalhes do

⁴ É o caso deste blog disponível em: <http://twilightportugal.blogs.sapo.pt> / <http://crepusculo.blogs.sapo.pt/>



filme. Outro fato interessante é que esses blogueiros acompanham a trajetória dos artistas e os apresentam em seus posts para além da ficção, ou seja, a realidade passa a ser virtual e é também mesclada com o irreal. Essa triangulação: realidade, virtualidade e ficção tornam-se comum no cotidiano da juventude. Essas ações possibilitam que os jovens conheçam histórias, são cada vez mais interativos. Suas relações sociais ficam associadas a outras pessoas que acompanham a saga ou até mesmo dão atenção ao processo de aprendizagem que tenha relação com a temática. Observo que, na escola, muitos adolescentes ao invés de correr, pular, vagar sem rumo, estavam debruçados lendo as séries e interagiam trocando livros ou partes mais importantes para eles, por exemplo, e aí Bella se tornou uma vampira? Ou então com quem ela ficou? Edward ou Jacob que é lobisomem? Essa interação que possibilita a produção de sentidos que chega ao ciberespaço nas chamadas comunidades virtuais propriamente num blog.

Os blogueiros desejam que o leitor saiba que aquele espaço é “seu”. E por isso mesmo, elementos como a descrição pessoal, o uso da primeira pessoa, a utilização das fotografias, a assinatura em todos os posts, são frequentes. Judith Donath (1999) defende que a percepção do Outro é essencial para a interação humana. Ela mostra que, no ciberespaço, pela ausência de informações que geralmente permeiam a comunicação face-a-face, as pessoas são julgadas “mais por suas palavras do que por seu gênero, raça” (DONATH, 1999, p.26). A autora fala da necessidade de colocar rostos, informações que gerem convencimento individual e empatia, sendo esses alguns dos recursos utilizados nas informações, geralmente, anônimas do ciberespaço.

O ciberespaço é o dispositivo comunicacional que interage como instrumento de inteligência coletiva, impõe-se, dessa, forma, verificar como são produzidos sentidos na não presença, em blogs sobre a série *Crepúsculo*.

2. Tema de pesquisa, justificativa e relevância

Os blogs podem refletir muito da complexidade dos espaços e das redes sociais no mundo contemporâneo. E vendo esse painel na prática educativa num cenário juvenil que desencadeia o desejo de verificar o interesse pela série *Crepúsculo* em livros, filmes, internet e revistas de circulação nacional.



Durante esta pesquisa queremos responder esta demanda: como se dá a produção de sentidos, a partir dos textos iniciais, onde se verificam novas criações, continuidade ou modificação, ou seja, a interatividade, a partir das narrativas iniciais, sejam elas do livro, do filme, da revista ou da versão publicada na Internet.

A atual sociedade em rede (CASTELLS, 2002) exige um repensar sobre as certezas que tínhamos sobre a comunicação mediada. De fato, os meios digitais abrem novas formas de comunicação e demandam a reconfiguração dos meios tradicionais ao mesmo tempo em que amplificam potenciais pouco explorados. A instantaneidade dos intercâmbios mediados, as tecnologias de armazenamento e recuperação de informações, e a escrita e leitura hipertextualis vêm também desafiar a estabilidade de alguns consensos teóricos.

É relevante analisar os blogs, as produções de sentidos entre os jovens e adolescentes e, a partir, deles verificar como as tramas têm ressonância na vida cotidiana dos jovens leitores, isto é, quando eles são capazes de meter-se no texto, mudar o final e continuar produzindo. Nossa opção passa pelos dois conceitos que determinam os fios dialógicos: interação e interatividade. Possari (2002, p.42) postula: “ao falar em interatividade, é preciso diferenciá-la da interação. A segunda é, conforme preceitos bakhtinianos: diálogo, interação, troca entre interlocutores humanos, humanos e máquinas e humanos (usuários de serviços). A primeira é possibilidade de agir, intervir sobre programas e conteúdo. Se a interação tem como princípio o sociointeracionista, a interatividade é construtivista”.

É necessário explicitar a relevância deste trabalho tendo como base a interação com a cultura juvenil, pois esta geração da saga do Crepúsculo cria uma marca de identificação, de pertença. E no processo de construção de identidade afirma Calhoun (1999) “o autoconhecimento – invariavelmente uma construção, não importa o quanto possa parecer uma descoberta – nunca está totalmente dissociado da necessidade de ser conhecido, de modos específicos, pelos outros”⁵. Interagir com o grupo – comunidades virtuais (blogueiros) e o ambiente de aprendizagem são extremamente significativos neste momento de busca e conexão da não presença, comum às juventudes.

⁵ Calhoun (1994:9-10) *In*: Castells, Manuel. O poder da identidade, São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.2)



3. O que nos diz a teoria

A fundamentação teórica é de base semi-discursiva, contemplando as teorias de linguagens, as teorias de comunicação para as novas tecnologias, a hipermídia, o hipertexto, enfim, as linguagens líquidas na era da mobilidade.

As propostas semi-discursivas podem contribuir na garantia da cientificidade do processo da produção de sentidos. As mídias não se constituem, na verdade, na relação direta com o receptor ou com os grupos de receptores. Outros fatores de mediação contribuem para os efeitos de sentidos. Para isso, concebe-se recepção como interação: o receptor não mais pode ser considerado passivo; a interação tem que ser mediada, e não necessariamente se dá no momento do ato comunicativo.

A referência anterior diz respeito a qualquer tecnologia pela qual se opte para a produção de sentidos: o impresso, o meio magnético, o hipertexto, o computador, a internet etc., cunhadas como tecnologias de inteligência.

O signo-texto (verba ou não verba) é materialidade do diálogo para o processo de interação e se constitui no armazenamento de textos que se vêm obrigados a uma adequação de propósitos, de alteração dos modos como se operacionalizam e se decodificam, o que modifica a relação produtor/leitor imposta milenarmente pela centralidade discursiva do livro.

Cabe esclarecer que o texto não tem uma materialidade autônoma, como instrumento mediador, como expressão de pensamento, nem como meio para se chegar às coisas. O texto é o instituinte da dialogia, desloca-se da função de apenas representar o real – transportar conhecimento - , é condição de interação.

A interatividade possibilita pelas mídias atuais pressupõe falar de virtualizações. O virtual se caracteriza por três tipos: a imersão, a presença e a telepresença.

A imersão é condição de o sistema cativar os sentidos e bloquear estímulos do mundo físico. Chamada de realidade virtual, compreende os dispositivos de 3ª dimensão – 3D. assim, desfaz-se o que, na história, acostumou-se: a velha e emblemática batalha entre homem/máquina. A simbiose é gerenciada pela cibernética, é a comunhão das linguagens.

A presença ou a alusão da presença garante a sensação da presença: a virtualização, o alcance da vividez da informação sensorial, a habilidade para “ver”, “ouvir”, “tocar” e modificar o que propõe a prótese.



A telepresença é exemplificada nos bate-papos na utilização de web can, voipe, skype e outros. As primeiras podem se dar pelo celular, pelo telefone ou pela TV. As segundas, pelos sinais, pelas redes e pela simultaneidade de interlocução e interação.

Seja qual for a natureza do ato comunicativo, há uma corporeidade em jogo, pois as produções de sentidos ocorrerão, a partir da capacidade de percepção do outro no jogo de significados. Se a virtualização promove uma ilusão da desmaterialização e da desrealização, toda condição de comunicação e interação se dá pela corporeidade de interlocutores presentes, ou não, simultaneamente no ato comunicativo, o que, para Maffesoli (2000), é a indispensável ilusão do corpo: como forma, na interseção de diferentes domínios e a possibilitação do contato. Nas relações interlocutivas, onde os sentidos estão inscritos histórica e socialmente, e na forma enquanto limite, fronteira, interseccionada ou não com as interfaces.

Para essa discussão será usados as produções de vários autores que fazem parte dessa linha de pesquisa como os já citados neste trabalho e outros que poderão dialogar ainda nesta temática.

4. Discussão metodológica

A metodologia de pesquisa é de abordagem qualitativa, são feitos acompanhamentos dos processos de interação e de interatividade entre os blogueiros, ou seja, etnografia on line ou netnografia, são efetuadas entrevistas presenciais com grupos focais. O termo “netnografia” ou etnografia virtual foi cunhado a partir da década de oitenta por Robert V. Kozinets (1998). Trata-se de “uma descrição escrita resultante do trabalho de campo que estuda as culturas e comunidades on-line emergentes, mediadas por computador, ou comunicações baseadas na Internet, onde tanto o trabalho de campo como a descrição textual são metodologicamente conduzidas pelas tradições e técnicas da antropologia cultural”.

As aplicações dos estudos do pesquisador Robert Kozinets foram feitas no contexto da área de marketing virtual ou cibermarketing, e com objetivos de estudar os hábitos dos consumidores ciberespaciais. Para Sherry e Kozinets (2000) a “netnografia” diz respeito “a fusão de técnicas etnográficas estabelecidas e inovadoras, adaptadas ao estudo naturalista de comunidades virtuais, e a sua rerepresentação da pesquisa, procurando obter experiências profundas da sociabilidade digital”.



Kozinets (2002) reconhece que as regras metodológicas tradicionais da etnografia são o único caminho para a realização de observações de uma cultura emergente como a do ciberespaço. Corroborando, Hine (2005, p.8) chama atenção para este fato ao afirmar que “[...] É possível ir mais longe e sugerir que nosso conhecimento da Internet como um contexto cultural está intrinsecamente ligado com a aplicação da etnografia. O método e o fenômeno definem o outro em um relacionamento de mútua dependência. O contexto online é definido como um contexto cultural pela demonstração de que a etnografia pode ser aplicada a ele. Se nós podemos estar confiantes de que a etnografia pode ser aplicada com sucesso em contextos on-line então nós podemos ficar seguros de que estes são, realmente, contextos culturais, uma vez que a etnografia é um método para entender a cultura”.

Embora a etnografia possa ser muito bem utilizada no ciberespaço. Clifford Geertz (1989, p.20), alerta que fazer etnografia exige uma “descrição aprofundada” do fenômeno “é como tentar ler (no sentido de construir uma leitura de) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos, escrito não com os sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios de comportamento modelado”.

Na visão de Kozinets (1997), a “netnografia” pode ser utilizada de três maneiras: a) como metodologia para estudar ciberculturas e comunidades virtuais puras; b) como metodologia para estudar ciberculturas e comunidades virtuais derivadas; e c) como ferramenta exploratória para estudar diversos assuntos. Para este autor as comunidades virtuais puras são aquelas cujas relações sociais se dão somente nas comunicações mediadas pelo computador.

Neste caso, os estudos “devem ser baseados fundamentalmente numa participação direta e total imersão [do pesquisador] nestas culturas”. Por outro lado, quando as comunidades além do ciberespaço também se manifestam na vida real (“real life”), elas são derivadas, podendo ser utilizada como uma ferramenta a mais, atuando em conjunto com entrevistas presenciais ou por telefone e grupos de discussão.

5. Considerações finais

No ciberepaço, as questões de linguagens assumem um papel fundamental já que a comunicação eletrônica faz uso de uma linguagem híbrida que agrega a linguagem desenvolvida pelos outros meios de comunicação em massa e também apresenta novos



gêneros de texto, hipertexto e de proposta estético, visual, relacional sendo uma hipótese de descoberta no atual trabalho a série *Crepúsculo*.

Deste modo, as novas tecnologias incorporam os antigos avanços tecnológicos e passar a introduzir mudanças que promovem e exigem novos modos de interação e interatividade no desejo de produção de sentidos na não presencialidade.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CALHOUN, Craig (1994:9-10). In.: CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade - A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COGO, Denise. “Multiculturalismo e campo midiático: ‘narrativas’ sobre as identidades nos 500 anos de Descobrimento do Brasil”. In: MALDONADO, Alberto Efendy (org.). **Mídia e processos socioculturais**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2000. p. 43-77.

GEERTZ, C. **Nova luz sobre a antropologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

HINE, C. **Virtual Methods and the Sociology of Cyber - Social-Scientific Knowledge**. In: C. HINE (org), **Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet**. Oxford: Berg, 2005.

HINE, C. **Virtual Ethnography**. London: Sage, 2000.

KOZINETS, R. V. **Netnography 2.0**. In: R. W. BELK, **Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing**. Edward Elgar Publishing, 2007.

KOZINETS, R. V. **On netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**. Evanston, Illinois, 1997.

LEVY, PIERRE. **Cibercultura**. tradução de Carlos. Irineu da Costa. 34, Ed. São Paulo: 1999.



KEEN, ANDREW, **O culto do amador**. Como os blogs, Mypace, You Tube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores. ZAHAR, 2007

MEYER, STEPHENIE. **Twilight (Crepúsculo)**. 2005.

_____ **Lua Nova (New Mood)**. 2006.

_____ **Eclipse (Eclipse)**. 2007.

_____ **Amanhecer (Breaking Dawn)**. 2008.

MINAYO MC. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. Rio de Janeiro: Abrasco, 2007.

POSSARI, L.H.V. **Comunicação e Educação: novo conceito de espaço (tempo)**. Cadernos de Educação. EDUNIC, V.5,n.1, 2002,p.96

PRIMO, Alex. **Os Blogs não são diários pessoais online: matriz para tipificação da blogosfera**. Revista da Famecos, Porto Alegre, RS, n. 36. 2008.

Sites disponíveis sobre o tema:

<http://twilightportugal.blogs.sapo.pt/>

<http://crepusculo.blogs.sapo.pt/>

<http://www.crepusculorpg.com/>

<http://www.intrinseca.com.br/crepusculo/forum/viewtopic.php?pid=12325>

<http://crepusculo.telecine.globo.com/>

<http://crepusculofilmes.blogspot.com/>

<http://crepusculo.org/>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Crep%C3%BAsculo_\(livro\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Crep%C3%BAsculo_(livro))

<http://www.twilighters.com.br/>

<http://capricho.abril.com.br/crepusculo/>

<http://crepusculo.blogspot.com/>

<http://www.intrinseca.com.br/crepusculo/autora/autora.php>

<http://www.intrinseca.com.br/crepusculo/noticias/noticias.php>

<http://www.intrinseca.com.br/crepusculo/quiz/quiz.php>

<http://www.intrinseca.com.br/crepusculo/downloads/downloads.php>

<http://bellaandedward.com/>

<http://portaltwilight.com/>

<http://www.twilightbrasil.net/>

<http://www.stepheniemeyer.com/>



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Goiânia – GO 27 a 29 de maio de
2010

<http://www.twilightfans.blogger.com.br/>

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=11764947> (Orkut)