

Estratégias multimídia de incentivo à leitura: estudo do caso Dom Casmurro

Estrategias Multimedia de Incentivo a La Lectura: Estudio del caso Dom Casmurro

Multimedia Strategies for Incitement of Reading: a Study of the Case Don Casmurro

Fátima Regis¹

Raquel Timponi²

Júlio Altieri³

Resumo *O objetivo deste artigo é apresentar estratégias de recursos multimidiáticos para promover o hábito e o prazer à leitura. Para isso, é feita a análise do caso da obra Dom Casmurro, de Machado de Assis, divulgada em diversos produtos e suportes (seriado de TV, site, jogo ARG e Projeto Mil Casmurros) que exploram múltiplas sensorialidades, linguagens e formas de narrativa. Diante da dificuldade do ensino tradicional do tema, almeja-se atrair os jovens para a leitura da obra original.*

Palavras-chave: *Educação; cognição; leitura; multimídia; Dom Casmurro.*

Resumen *El objetivo de este trabajo es presentar estrategias de recursos multimediatícos para promover el hábito y el placer a la lectura. Para eso, es echo un análisis del caso de la obra Dom Casmurro, del escritor*

¹ Professora doutora do curso de Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

E-mail: fatimaregisoliveira@gmail.com.

² Doutora pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Pesquisadora associada do Laboratório de Mídias Digitais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ.

E-mail: raquel.timponi@gmail.com

³ Mestre do Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Estadual do Rio de Janeiro - UERJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. E-mail: julio.altierim@gmail.com

brasileño Machado de Assis, divulgada en diversos productos y soportes (seriado de TV, juego ARG, Proyecto Mil Casmurros), los cuales explotan múltiples sensorialidades, lenguajes y formas de narrativa. Ante la dificultad del ensino tradicional para el tema, búscase atraer los jóvenes a leer la obra original.

Palabras-clave: *Educación; cognición; lectura; multimedia; Dom Casmurro.*

Abstract *The paper presents strategies based on multimedia resources in order to promote reading habits and the pleasure with scholar culture. The text analyses Assis' Don Casmurro novel that has been disseminated in many products and platforms (TV serie, site, ARG game, Project Hundred Casmurros), which explore multiple sensorialities, languages and narrative forms. Given the difficulty of traditional education with the theme, the objective is to attract young people to read the original work.*

Keywords: *Education; cognition; reading; multimedia; Dom Casmurro.*

Data de submissão: 19/05/2014

Data de aceite: 17/12/2014

Introdução

O sistema educacional brasileiro tradicional demonstra sinais de crise. O incremento quantitativo observado nos índices de alfabetização não é acompanhado pela melhoria qualitativa do ensino, pois mais estudantes têm frequentado a escola, mas seus desempenhos se mantêm aquém do desejado. Segundo dados do *Relatório Proler* (PROGRAMA NACIONAL DE INCENTIVO À LEITURA, 2010), “59% dos estudantes da 4ª série do Ensino Fundamental ainda não desenvolveram as competências básicas de leitura”. Além disso, o Brasil foi o último colocado na avaliação sobre leitura entre jovens de 15 anos em 32 países industrializados. Um dos maiores problemas é o analfabetismo funcional. O indivíduo sabe ler e escrever, mas não apresenta capacidade de compreender e utilizar textos de naturezas distintas (jornal, revista, carta, livro) e em diferentes contextos – profissional, pessoal etc.

Consideramos que essa crise na educação deve ser pensada sob duas óticas complementares. A primeira se refere aos problemas históricos, socioculturais e econômicos do analfabetismo funcional; a segunda, ao método de ensino tradicional, que costuma desconsiderar o uso de atividades e recursos que exploram os sentidos (visuais, táteis, auditivos), tornando as atividades de ensino e aprendizagem mais lúdicas e prazerosas.

O objetivo deste artigo é apresentar estratégias baseadas em recursos multimidiáticos que incentivem o hábito e o prazer na leitura. Para tanto, o texto está dividido em quatro partes. Na primeira, discute-se brevemente as principais causas da problemática escolar no desenvolvimento da leitura. Na segunda, apresenta-se o conceito de cognição com base em abordagens das ciências cognitivas, que sustentam que o processo cognitivo envolve o corpo e as interações com o meio. A parte seguinte apresenta estratégias e recursos multimidiáticos que podem auxiliar e incentivar o gosto pela leitura. Por fim, faz-se uma análise da obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, que tem sido divulgada em suportes midiáticos (seriado televisivo, *site*, jogo ARG e Projeto Mil Casmurros) que exploram múltiplas sensorialidades, linguagens e formas

de narrativa com o objetivo de atrair os jovens para a leitura da obra original.

Crise da educação: um breve panorama

A realidade da leitura no Brasil é muito diversa: por um lado, grande parcela da população não possui contato com a leitura tradicional; por outro, o ensino defasado em relação aos novos estímulos perde para mídias mais atrativas (segundo Estudos da Campanha Latino-americana pelo Direito à Educação – Clade). Enquanto isso, aqueles que, ao menos na fase escolar, eram leitores não mantêm o hábito ao deixá-la.

Em vista de discorrer sobre tais questões no ensino, que refletem a condição da educação no Brasil, consultamos pesquisadores preocupados com o tema. Na área da Educação, os padrões da escrita tradicional parecem dominar, de maneira a refletir um modelo “transmissionista” de ensino no qual prevalece uma ideologia que entende que o conhecimento deve ser obtido somente pela escola, ou ainda via instituições tradicionalmente legitimadas pelo Estado.

Vários autores do campo da educação, como Arendt (1961), Mészáros (2010), entre outros, preocuparam-se desde os anos 1960 com a crise do ensino formal e problematizaram as instâncias ideológicas e de poder presentes no processo educativo. Em uma linha de se pensar a educação pela prática, Freire (1967) e Rorty (s.d.) apostam no afeto como elemento facilitador da aprendizagem, pautada na vivência do cotidiano, pelo uso criativo da linguagem.

É sobre essa forma de educar, por meio do diálogo e da inserção do conteúdo na realidade do estudante, que baseamos a possibilidade de os suportes multimídia contribuírem no desenvolvimento da leitura. Tal convicção advém da observação da presença muito forte do rádio, da televisão, do computador, do celular e de outros meios na vida de crianças em fase escolar, de adolescentes e de adultos.

A psicóloga e professora titular do Departamento de Educação da PUC-Rio, Mamede-Neves (2011), esclarece que ler e ouvir histórias são atividades que encantam os homens desde cedo, mas nos desinteressamos

por elas quando ingressamos na escola, onde o aprendizado perde o caráter lúdico e contextualizado.

A autora constata que muitos jovens se divertem lendo em plataformas multimídia, navegando na internet, jogando ou conversando *on-line*. Isso demonstra que, se estabelecida em um nível fora do ensino tradicional, por atividades lúdicas, a leitura pode se revelar extremamente atraente para qualquer um. É válido destacar que não se pretende descartar as formas tradicionais de leitura e formação de um pensamento abstrato e crítico. A proposta é demonstrar que fatores sensoriais, afetivos e socioculturais podem completar o aprendizado.

A proposta deste artigo enxerga, nos suportes multimídia e em seus produtos, formas de incentivar a leitura e aposta num conceito mais amplo desse hábito ou no conceito de textualidade que envolve audiovisual, *games*, som, entre outros recursos (MCKENZIE, 2004).

Outro modo de pensar o processo cognitivo: a cognição ampliada

Em *Extensão ou comunicação?*, Freire (1977) sustenta que um dos principais problemas do ensino formal é a pedagogia focada na transmissão de conhecimentos. Em seu lugar, propõe a construção coletiva do conhecimento e entende que a educação não deve ser a imposição de saberes descontextualizados. Para ele, a educação é comunicação, a coparticipação de sujeitos no ato de pensar. Somente o diálogo é capaz de comunicar efetivamente. Por essa abordagem, os estudantes são pensados como sujeitos ativos na construção do conhecimento.

No entanto, as questões relacionadas à educação por transmissão não se limitam a problemas socioculturais, econômicos e políticos. Referem-se também à presunção de que os processos cognitivos estão ligados basicamente às habilidades superiores da inteligência humana (raciocínio lógico, linguagem verbal e outros). Estudos das ciências cognitivas defendem que a mente, para operar, apoia-se fortemente no aparato

sensorio-motor e nas interações do indivíduo com os objetos técnicos e seus pares.

Para diversos autores das ciências cognitivas, o termo cognição não se reduz às habilidades superiores do intelecto. Cognição abrange todas as atividades e processos operados pela mente (CLARK, 2001; LAKOFF; JOHNSON, 1999). A mente, por sua vez, seria o resultado de um longo processo evolutivo que envolve as relações entre corpo e cérebro e suas interações com o ambiente (DENNETT, 1996; LAKOFF, JOHNSON, 1999). Desse modo, os processos mentais envolvem não apenas as habilidades tradicionalmente classificadas como mentais, mas todas as habilidades humanas, incluindo as sensorio-motoras, perceptivas, emocionais e sociais. Moravec (1988) explica que as habilidades superiores do intelecto – que existem apenas há cerca de 100 mil anos – só puderam se desenvolver porque se sustentaram sobre nosso aparato corpóreo e habilidades sensorio-motoras que vêm em processo cumulativo de evolução há bilhões de anos e que só por isso, hoje, são automáticas.

Lakoff e Johnson definem, assim, a ideia de cognição “ampliada”:

Imagens mentais, emoções e a concepção de operações motoras também são estudadas sob uma perspectiva cognitiva. [...] Porque nossos sistemas conceituais e nossa razão surgem de nossos corpos, também usaremos o termo cognitivo para aspectos de nosso sistema sensorio-motor que contribuem para nossas habilidades de conceituar e raciocinar (LAKOFF, JOHNSON, 1999, p. 11-12, tradução nossa).

Por essa acepção, processos cognitivos envolvem as habilidades superiores e também os substratos inferiores. Afeto, memória e demais sentidos sensoriais atuam no modo como nos relacionamos em nosso ambiente e no modo como aprendemos.

Dentre os autores precursores dessa abordagem cognitiva encontra-se Vygotsky (2007). O autor defende que ensino e aprendizado derivam das relações sociais do indivíduo com a sociedade. Para Vygotsky (2007), as funções psicológicas elementares são reflexas, mas as funções superiores só se desenvolvem pelo aprendizado, ou seja, precisam da interação social. Vygotsky prevê ainda a importância da mediação de instrumentos

técnicos, como artefatos técnicos e linguagem, no desenvolvimento de conceitos.

Com isso, depreende-se que, para a construção do conhecimento, a contextualização com o meio (objetos técnicos e relações sociais) e o uso de recursos que exploram os diversos sentidos e prazeres do estudante são fundamentais.

Ao compreender que corpo, afetos, percepções e sensorialidades atuam a favor do desenvolvimento cognitivo e não em oposição a ele, torna-se possível minimizar (ou talvez superar) as pretensas oposições entre lúdico e sério, prazer e educação. Os recursos multimidiáticos possibilitados pelas mídias digitais permitem o uso de diversas linguagens (visuais, auditivas, táteis) que estimulam os sentidos, tornando as atividades de ensino e aprendizagem mais lúdicas e prazerosas.

Estratégias multimídia como forma de aprendizado

Dentre as abordagens de ensino que misturam aprendizado e diversão, algumas habitam o cotidiano e são extremamente populares entre os jovens em idade escolar: jogar *videogame*, assistir à televisão, escutar rádio, utilizar o computador, navegar na internet, usar o celular – para além da simples ligação – etc. Estando as mídias já enraizadas no dia a dia das pessoas, seu aproveitamento para a educação se torna mais propício, pois não há necessidade de forçar um hábito novo ou, então, ir contra fatores socioeconômicos que ainda restringem outras alternativas.

Um tipo de estratégia multimídia de incentivo e ensino da leitura poderia estar baseado nos *games*. Atualmente, os jogos eletrônicos vêm ocupando boa parte do tempo das pessoas de todas as idades. Eles são uma maneira de entretenimento multimídia que está se popularizando rapidamente. Estudos já comprovaram a potencialidade dessa forma de entretenimento em desenvolver habilidades de cunho sensório-motor, lógico, entre outros, incluindo o aprendizado por atividades prazerosas.

Cita-se uma pesquisa da Universidade de Nottingham Trent feita com 24 alunos da escola inglesa de Loughborough com idade entre 16 e 24 anos e síndrome de Down ou autismo. Após testarem suas habilidades

em rebater bolas de tênis e, em seguida, treinarem usando os jogos de Nintendo Wii durante cinco semanas, 75% dos alunos melhorou seus rendimentos no jogo e 53% apresentou melhora no aprendizado. Uma experiência semelhante é descrita no livro *De cabeça aberta: conhecendo o cérebro para entender a personalidade humana*, de Steven Johnson (2008), em que o autor desenvolve jogos de forma que, para passar de fase, o jogador necessita ter atenção constante em uma determinada atividade, o que pode ser utilizado para o tratamento do *deficit* de atenção em pacientes. Casos semelhantes podem ser observados em profissões que apresentam situações de risco. Os simuladores de voo funcionam como jogos e são utilizados para capacitar profissionalmente os pilotos.

Os *games* educativos são outra opção para despertar o interesse para a leitura e para os conteúdos de sala de aula. Uma matéria divulgada no site Olhar Digital relata a experiência do professor Gilson Schartz, da Escola de Comunicação e Artes, que desenvolveu um jogo eletrônico chamado *Conflitos Globais*, semelhante a *The Sims*, por meio de uma ferramenta que passou a ser utilizada por 500 escolas europeias. O *game* pretende auxiliar os alunos a entenderem problemas socioeconômicos por intermédio da figura de um jornalista, personagem que armazena respostas de entrevistas em texto e produz, ao fim, sua matéria com o que reteve de informação. O pesquisador comprova que a retenção do conteúdo por essa experiência se eleva para 60%, 70% pelo interesse que desperta por meio da simulação da vivência. Assim, aposta na “convergência entre o brincar e a coisa séria para a retenção dos conteúdos”⁴.

Outra experiência que destaca o *videogame* como instrumento de aprendizado na escola, por despertar a curiosidade a respeito de assuntos, é o exemplo do colégio particular Santa Maria, de São Paulo, onde os alunos desenvolvem seus próprios jogos eletrônicos de acordo com o conteúdo estudado. Como explica o coordenador do Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos do colégio, Muriel Vieira,

⁴ Entrevista concedida ao programa televisivo da RedeTV, Olhar Digital. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/games-invadem-as-salas-de-aula. Acesso em: 25 mar. 2011.

“para fazer o boneco pular, o *software* pede que o programador coloque gravidade, força e aceleração do movimento” (*idem*).

As crianças aprovam o método, não mais pautado apenas em apostilas, quadro e giz em aulas expositivas, já não suficientes para prender a atenção dos jovens. Segundo relata uma aluna das aulas de História que segue o projeto de utilizar games na educação, “os jogos ensinam e nos ajudam na hora de estudar, pois é uma aprendizagem mais dinâmica; convivemos com o problema e sabemos como solucionar no dia a dia”⁵.

Porém, há de se destacar a necessidade de presença do professor no processo em sala de aula, mesmo com a utilização dos *games*, porque é o professor quem faz a mediação entre a informação que pode ser transformada em conhecimento. “Muitas vezes, os alunos têm contato com os *games* em casa, mas não relacionam com o contexto histórico ou com o relevo geográfico ou com uma fórmula matemática; então, é importante a presença do professor para chamar atenção para esses dados”, explica Michel Goulart, professor de história participante do projeto dos *games* em sala de aula.

Assim, esses exemplos servem de comprovação para o que já foi mostrado na pesquisa e demonstrado em artigos do grupo Tecnologias de Comunicação, Cognition e Entretenimento,⁶ o que corrobora as modificações das habilidades dos estudantes, independentemente do suporte midiático ou do produto como entretenimento. Em um viés análogo, ao se pensar na leitura, será visto que muitos jogos também a estimulam em adaptação de suas histórias para a plataforma escrita e vice-versa, assim como para as telonas, os celulares, *sites* e uma infinidade de outros meios.

Já é estratégia antiga a utilização da literatura para realizar adaptações para o cinema ou para seriados de TV, como forma de popularizar

⁵ Dados retirados da reportagem realizada pelo Olhar Digital. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/jogos_educativos. Acesso em: 25 mar. 2011

⁶ O grupo de pesquisa da Uerj vem investigando, desde 2007, questões relacionadas ao modo como as mídias digitais e produtos de entretenimento (livros, seriados, *videogames*, filmes) estimulam/requerem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sensoriais e motoras entre os jovens.

os produtos literários. Um exemplo relevante é o da adaptação/desenvolvimento de conteúdo de maneira transmidiática dos quadrinhos de *Watchmen*, do autor Alan Moore, para o cinema. As HQs do autor já utilizavam a linguagem de *flashback*, recurso do cinema, de uma forma inteligente; a adaptação fílmica do diretor Zack Snyder – independente de se julgar os critérios de qualidade da obra – possibilitou a introdução e o conhecimento da obra dos quadrinhos pelo grande público. Esse processo de adaptação possibilitou o consumo estendido em diversas plataformas e atraiu públicos de gostos específicos, o que Chris Anderson (2006) justifica ser consequência da “cauda longa”.

Por isso, é válido analisar o estudo de caso das estratégias multimidiáticas de *Dom Casmurro* em diversas franquias para despertar o interesse do usuário jovem pelo conteúdo, levando-o a atuar como um leitor ativo que percorre diversas mídias.

O estudo de caso: Dom Casmurro multimídia

Este artigo escolheu analisar o clássico da literatura *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, uma das obras mais lidas no País, devido ao fato de ser um produto testado em diversas mídias para além do livro impresso: possui versão em filme, seriado, *game*, audiolivro, *mashup* de livro com história ao estilo *best-seller*, intervenções via YouTube e “livroclip” (espécie de *trailer* de cinema que busca atrair o leitor para o universo do livro), produtos que realizam uma contextualização da história mais próxima da linguagem audiovisual utilizada pelos jovens. Além de existir, como material resumido, em inúmeras apostilas para o público de vestibular, o livro *Dom Casmurro* ganhou adaptações em audiovisual, quadrinhos e cinema, fato que contribuiu para aumentar sua popularidade entre o grande público.

Uma opção de produção audiovisual que vale ser analisada é a série *Capitu* (2008), adaptação do livro *Dom Casmurro* realizada pela Rede Globo, mas que possui um diferencial: já nasce híbrida, com *site*, *blog*, Twitter, DVD, além do produto divulgado na televisão, tecido em diversas camadas metafóricas de texto.

Primeiro, merece ser analisado como a adaptação pode inserir elementos metafóricos que ampliam o conteúdo e atuam como complemento para o aprofundamento da obra. Posteriormente, como os elementos “transmídia” trabalham na convergência de diferentes experiências estéticas e de participação na rede.

Análise da série *Capitu*: o uso de metáforas

Diferente de tentar representar a obra original, a realização do seriado parte do recorte do olhar do diretor, no caso uma adaptação metafórica imagética que conjuga o conteúdo da palavra escrita, as significações, com as representações de diferentes elementos semânticos na textualidade adaptada para o audiovisual.

O diretor faz uma revisão criativa, em redesenho da história do livro com novas interpretações. Como metáfora principal, escolhe a ópera em um teatro (Automóvel Clube do Rio de Janeiro) como cenário para contar a história, pois, segundo ele, a ópera se aproxima do mundo das máscaras, que é a principal dúvida na trama da história: a traição ou não de *Capitu*, julgada sob o olhar de Bentinho.

Outro aspecto metaforicamente adaptado é a imagem da personagem *Capitu*, atualizada para o mundo moderno, porém mantendo referências similares ao texto de Machado de Assis, como as duas fases, adolescência e adulta, representada por intérpretes distintos. Assim, o diretor, em um processo criativo, realiza a mistura de elementos lúdicos, oníricos, circenses para a representação das personagens como forma de sustentar a fuga do realismo, tão contestado por Machado de Assis.

Pode-se dizer que os elementos para a livre criação são estudos de referências metafóricas representadas pela imagem que, quanto mais o espectador obtém conhecimento, mais percebe e se adentra no mundo machadiano. Como a linguagem do seriado é o audiovisual, o conteúdo é passado não só pelas palavras recitadas pelo personagem Bentinho, como também pela codificação criada em outros elementos, como, por exemplo, pelo figurino, que realiza uma mistura da imagem de uma princesa delicada com a visão do personagem de cigana oblíqua e

dissimulada. As saias em movimento livre, contínuo e enviesado, cortadas obliquamente, com anágua presa, como uma espuma, lembram a explosão do mar em dia de ressaca, o que simboliza um diálogo com o personagem do livro quando expressa a visão de Capitu com seus “olhos de ressaca ou de cigana oblíqua dissimulada”. Uma lente encaixada na frente da câmera no momento da gravação, apelidada de “lente Dom Casmurro”, também foi usada na gravação para representar o olhar de personagem Bentinho sobre Capitu, o que também é uma metáfora da visão do personagem e de seu julgamento sobre a personagem central Capitu.

Vozes, sons de lembranças são resgatados e utilizados, assim como a fragmentação do posicionamento de câmera dos personagens para dar certo movimento e atualização da mensagem que o diretor quer passar ao seu público, em uma estrutura narrativa fragmentar, com recursos utilizados na composição de um letramento do audiovisual já adquiridos pelo jovem espectador.

Enfim, esses recursos utilizados pelo diretor funcionam como uma espécie de provocação ao espectador que conhece a história para dar mais proximidade às linguagens diferenciadas com o conteúdo do texto impresso.

O diretor Luiz Fernando Carvalho, em entrevista ao *site*, revelou que uma de suas preocupações

foi desfazer o preconceito que muitos jovens têm sobre Machado, muitas vezes por conta da obrigação da primeira leitura colegial. O que eu fiz foi reafirmá-lo em termos de conteúdo e linguagem. A síntese do texto é dele. Agora, é claro que eu espelhei aquelas situações e lancei para outras relações de imagens, procurando diálogo com possibilidades simbólicas da modernidade, alçando o texto a outras visibilidades (<http://capitu.globo.com/Capitu>).

Porém, dependendo da velocidade das cenas e da montagem acelerada com diversas referências, o espectador pode não captar todas as informações simultâneas em pontos multiformes da tela que apresentam metáforas em diálogo com o texto original. Portanto, as referências

metafóricas ao livro pela imagem ou a outros produtos externos e da cultura de massa só serão percebidas se houver um repertório cultural prévio do espectador.

Ações transmídia da série *Capitu*

Especialmente para essa produção, foi criado um *site* interativo ([http://capitu.globo.com/Capitu/ 0,,16142,00.html](http://capitu.globo.com/Capitu/0,,16142,00.html)) que funcionou durante o tempo em que a série estava no ar. O *site* utilizou a mesma identidade estética de composição das imagens do seriado, tais como colagens de jornais (que estampavam a página do *site*), fundo sonoro condizente com os diferentes períodos dos personagens (fase adolescente, marcada por músicas alegres, e adulta, por música de mistério, de forma a representar o peso da dúvida da traição de um triângulo amoroso na trama dos personagens *Capitu*, *Bentinho* e *Escobar*).

Buscando se aliar às novas ferramentas digitais, a equipe de produção também promoveu uma brincadeira com o público em geral numa nova forma de publicidade da série, chamada de *Capitucrossing*. Seguindo as estratégias que viraram modismos do entretenimento nos EUA nos formatos transmídia (JENKINS, 2008) de desenvolvimento de conteúdos complementares, utilizando-se do potencial de mídias diferenciadas, os produtores espalharam DVDs da série, que ainda não havia sido lançada, em locais públicos inusitados do Rio de Janeiro e de São Paulo (banheiros de bares, bancos da praça de alimentação de um *shopping*, museus, teatros, livrarias, metrô, cantinas de faculdades em diferentes bairros). E, como em um jogo proposto de ARG (*alternate reality game*), lançaram um desafio para quem achasse os DVDs espalhados pela cidade, propondo que as pessoas escrevessem sua experiência posteriormente no *site* e repassassem o DVD encontrado, colocando-o em outro lugar público para estender a noção de rede. A intenção dos produtores da série era a de realizar uma publicidade espontânea que se propagasse numa lógica contínua, sem que fosse necessário pagar funcionários para realizá-la, utilizando o fator curiosidade para o seu funcionamento e propagação em rede. O objetivo, assim, no papel de produtores do

discurso, era captar um número expressivo e variado de pessoas para assistir à série que ainda estrearia na TV, o que contribuiu para a audiência no dia da estreia no canal.

Paralelamente, ação simultânea pelo Twitter chamava o público para a participação em um projeto chamado Mil Casmurros (www.milcasmurros.com.br), em que vários atores da Globo, assim como usuários da internet, gravavam, em suas câmeras caseiras, trechos da obra *Dom Casmurro* de modo que, ao final do processo, a intervenção contou com a participação de 688 pessoas numa composição coletiva interpretada pelo público com diferentes sotaques e idades. Nesse projeto, a leitura era realizada de maneira criativa, aberta ao público, por meio de interpretações, entonação do texto, pausa para os diálogos, mas ainda mantinha a leitura corrente com as marcações singulares ao texto impresso (guias de falas dos personagens, entre outros).

Posteriormente ao conglomerado midiático que fornece sensações ao usuário, verifica-se que há uma série de produções de adaptação da obra no YouTube – algumas realizadas por usuários em vídeos caseiros, outras pelos próprios professores como material didático, além de *trailers* feitos pela indústria. Essas ferramentas seguem os mesmos objetivos dos *games*: auxiliar no aprendizado nas escolas e na forma de fixação do conteúdo, além, é claro, da simples possibilidade de diversão e entretenimento.

Assim, se, de um lado, os produtores da indústria apostam no uso de recursos metafóricos, de imagens em movimento para promover a aproximação do público e possibilitar que se aprofunde na obra, por outro, a possibilidade de participação ativa desse usuário pelas múltiplas plataformas também funciona como uma estratégia de gerar envolvimento pela experiência.

Considerações finais

O estudo de caso deste artigo, observado sob a ótica das mídias digitais, da educação e do entretenimento, objetivou realizar uma amostragem em estratégias para despertar um aprendizado (mesmo formal) com

base na vivência do aluno. Para além dos processos tradicionais de ensino com poucos atrativos, os recursos multimídia exploram o aparato *sensorium* humano que, de acordo com o conceito de cognição ampliada, favorece a atenção e a retenção dos conteúdos a serem assimilados.

O estudo de caso da obra *Dom Casmurro* buscou fornecer exemplos de como os recursos multimidiáticos podem oferecer um aprendizado mais lúdico e contextualizado na experiência do aprendiz, favorecendo a maior retenção do conteúdo. Trata-se de uma aposta híbrida de leitura que envolve processamentos multitarefa do usuário, além de um aprendizado que abarca os diversos sentidos e contextos requeridos no hábito da leitura e na sensibilização do usuário. No caso da série e das experiências multimídia, foram geradas informações e diálogos linguísticos novos construídos pelos leitores como atores participantes.

A proposta desta pesquisa concorda com a linha de pensamento de Beatriz Sarlo quanto à importância de o livro persistir na alfabetização formal. Porém, deve-se abrir os olhos para uma segunda alfabetização, que nos possibilita múltiplas escrituras pelo mundo audiovisual e da informática:

Estamos diante de uma mudança nos protocolos e processos de leitura que não significa somente a mudança de um modo de ler para outro, senão a articulação complexa de um e outro, da leitura de textos e hipertextos, da dupla inserção de uns em outros, com o que isso implica de continuidades e rupturas, de reconfiguração da leitura como conjunto de modos muito diversos de navegar pelos textos (SARLO, 1999, p. 65, 77).

Por isso a importância de as escolas utilizarem criativamente as mídias audiovisuais e as tecnologias informáticas de forma a tornar possível o trânsito de um modo linear de leitura para o modo circular, descentralizado e plural cuja chave é a criatividade na reorganização dos saberes para novas formas de participação cidadã e as modificações cognitivas pelas diferentes maneiras de interpretação e apropriação das mensagens midiáticas, televisivas e digitais e de sua localização no contexto da vida cotidiana (BARBERO, REY, 2001, p. 71).

Referências

- ANDERSON, C. *Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
- ARENDDT, H. A crise na educação. In: _____. *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva, 1961.
- BARBERO, J. M.; REY, G. *Os Exercícios do Ver*. Hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Senac, 2001.
- CLARK, A. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. Nova York; Oxford: Oxford University Press, 2001.
- DENNETT, D. *Kinds of minds*. New York: Basic Books, 1996.
- FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- _____. *Extensão ou Comunicação?* 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- JOHNSON, S. *De cabeça aberta: conhecendo o cérebro para entender a personalidade humana*. Trad. Diego Alfaro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Philosophy in the flash*. Nova York: Basic Books, 1999.
- MAMEDE-NEVES, M. A. *O (re)encanto de ler e ouvir histórias*. (curso ministrado no 1º. Sem. 2011.) Disponível em: <proler.bn.br/images/PDF/encantoneves.DOC> Acesso em: 30 ago. 2010
- McKENZIE, D. F. *Bibliography and the sociology of texts*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- MÉSZÁROS, I. *A educação para além do capital*. 2. ed. rev. São Paulo: Boitempo, 2010.
- MORAVEC, H. P. *Mind children*. Harvard University Press, 1988.
- PIAGET, J. A psicogênese do conhecimento e sua significação epistemológica. In: PIAGET, J. ; CHOMSKY, N. (org.). *Teorias da Linguagem, Teorias da Aprendizagem*. Trad. Rui Pacheco. Lisboa: ed. 70, 1985.
- PESQUISA BRASILEIRA DE MÍDIA 2014: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom), fev. 2014.
- RELATÓRIO PROLER. Ministério da Cultura. *Fundação Biblioteca Nacional*. Programa Nacional de Incentivo à Leitura, Dez 2010.
- RETRATO DA LEITURA DO BRASIL. Instituto Pró-Livro. Coord. Observatório do livro e da Leitura. Execução: Ibope Inteligência, 2007/2008.
- RORTY, R. *El pragmatismo, una versión: antiautoritarismo em epistemologia y ética*. [s.l.], [s.d.]. (Universalidad y Verdad.)
- SARLO, B. *Escenas de la vida posmoderna: intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Ariel, 1999.
- VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Sites consultados:

CAPITU. Cena final. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Rede Globo, 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=6ImCMJecazs&feature=related>. Acesso em: 15 jul. 2011.

GAMES INVADEM AS SALAS DE AULA. Matéria exibida no programa televisivo Olhar Digital. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/games-invadem-as-salas-de-aula. Acesso em: 25 mar. 2011.

JOGOS EDUCATIVOS. Matéria exibida no programa televisivo Olhar Digital. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/jogos_educativos. Acesso em: 8 mar. 2011.

MAMEDE-NEVES. O (re)encanto de ler e ouvir histórias. Disponível em: <[www.bn.br/proler/imagens/pdf/encant ministrado no 1º. Sem. 2011oneves.doc](http://www.bn.br/proler/imagens/pdf/encant_ministrado_no_1o_Sem_2011oneves.doc)> Acesso em: 30 ago 2010.

PROJETO MIL CASMURROS. Disponível em: <http://www.milcasmurros.com.br/>. Acesso em: 15 jul. 2011.

PNLL/Plano Nacional do Livro e Leitura. Ministério da Cultura, Ministério da Educação. Relatório 2010. Disponível em: <www.pnll.gov.br>. Acesso em: 10 jul. 2011.

SITE SÉRIE CAPITU. Disponível em: <<http://capitu.globo.com/Capitu/0,,16142,00.html>>. Acesso em: 15 jul. 2011.

VIDEOGAMES PODEM AJUDAR JOVENS COM PROBLEMAS DE APRENDIZADO. Matéria exibida no programa televisivo Olhar Digital. Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/produtos/digital_news/noticias/estudo_mostra_que_videogames_podem_ajudar_jovens_com_problemas_de_aprendizadoad. Acesso em: 4 jul. 2011.