


unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

JÉSSICA DE AMORIM BARBOSA

GIRLS IN THE HOUSE: práticas semióticas e *machinima*
no fazer narrativo



ARARAQUARA – S.P.
2023

JÉSSICA DE AMORIM BARBOSA

GIRLS IN THE HOUSE: práticas semióticas e *machinima*
no fazer narrativo

Tese de Doutorado, apresentado ao Conselho, Programa de Pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutora em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estrutura, Organização e funcionamentos discursivos e textuais.

Orientador: Dr. Arnaldo Cortina

ARARAQUARA – S.P.
2023

Barbosa, Jéssica de Amorim
B238g **Girls in the House: : práticas e machinima no fazer narrativo /**
Jéssica de Amorim Barbosa. -- Araraquara, 2023
111 p. : fotos

**Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara**
Orientador: Dr. Arnaldo Cortina

**1. Semiótica. 2. Narrativa. 3. Machinima. 4. Animação. 5. Práticas
semióticas. I. Título.**

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

JÉSSICA DE AMORIM BARBOSA

GIRLS IN THE HOUSE: práticas semióticas e *machinima*
no fazer narrativo

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutora em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estrutura, Organização e funcionamentos discursivos e textuais.

Orientador: Dr. Arnaldo Cortina

Data da defesa: 10/05/2023

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Dr. Arnaldo Cortina

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Ciências e Letras (UNESP/FCLAr)

Membro Titular: Dr^a. Patrícia Verônica Moreira

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Ciências e Letras (UNESP/FCLAr)

Membro Titular: Dr^a. Naiá Sadi Câmara

Uni-Facef – Centro Universitário Municipal de Franca

Membro Titular: Dr^a. Flávia Karla Ribeiro dos Santos

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Ciências e Letras (UNESP/FCLAr)

Membro Titular: Dr^a Mariana Luz Pessoa de Barros

UFScar – Universidade Federal de São Carlos

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Aos meus alunos e aos meus professores.

AGRADECIMENTOS

Ao meu marido, Rodrigo Zaccaro, pelo amor, apoio e compreensão.

Aos meus pais, Joanita Marta de Amorim Barbosa e Wildener Barbosa Filho por terem me propiciado toda base e estrutura para eu ter a liberdade de fazer o que sempre quis.

Ao meu orientador, Dr. Arnaldo Cortina, pelos grandes ensinamentos, paciência e apoio durante esses quatro anos.

À banca examinadora, por cederem seu tempo para leitura da minha pesquisa e pela contribuição em minha formação como semioticista.

Aos meus amigos e amigas, que sempre acreditaram em mim, compreenderam minhas ausências e vibraram com minhas conquistas. Em especial: Cláudia Carolina Oliveira, pela amizade de tantos anos e com quem pude dividir todos os momentos dessa jornada, e Ana Carolina de Picoli S. Cruz, pela amizade, por compartilhar momentos de estudo, de estrada, conquistas e aprendizados e por me ajudar na leitura, correção e formatação desta tese.

Ao Raony Phillips, por ter criado uma *webserie* de sucesso, que inspira risadas e muito material para estudos.

À Duny, por trazer todos os elementos de uma personagem rica, transgressora, por sua coragem e autenticidade.

“Meu livro. Eu que escrevi”
Duny Eveley (2017, capa)

RESUMO

O presente estudo compreende um texto sincrético e híbrido de uma narrativa audiovisual seriada criada em plataforma de jogo digital, intitulada *Girls in the House*. Buscamos observar a construção de sentido desse cópuz, desde a criação da narrativa pelo processo da *machinima* até a sua circulação inscrita em um objeto-suporte digital. Nosso trabalho investiga que efeitos de sentido o processo de interação produz e que estratégias discursivas configuram-se no percurso gerativo da expressão, proposto por Fontanille (2008, 2014), por meio dos níveis de pertinência semiótico. Para abordarmos essa questão teórica, partimos da conceituação da teoria, com foco nas práticas semióticas. Entendemos que a *machinima* é uma prática para construção textual e investigamos se a forma afeta o sentido do seu conteúdo e em quais aspectos isso acontece. Foi relevante retratar como se constituem os jogos digitais e as plataformas que constroem novos textos. Realizamos, também, um estudo sobre prática no curso da ação com a *machinima* como um processo de criação narrativa. Por fim, analisamos a prática textualizada por meio dos episódios da *webserie* e, por meio das recorrências, compreendemos gênero, intertextualidade e formas de vida. Atestamos *machinima* como uma prática semiótica e produtora de conteúdo audiovisual.

Palavras – chave: semiótica; *machinima*; práticas; narrativa; audiovisual.

ABSTRACT

The present study comprises a syncretic and hybrid text of a serialized audiovisual narrative created in a digital game platform, entitled *Girls in the House*. We seek to observe the construction of meaning of this corpus, from the creation of the narrative by the machinima process to its circulation inscribed in a digital support object. Our work investigates what effects of meaning the interaction process produces and what discursive strategies are configured in the generative path of expression, proposed by Fontanille (2008, 2014), through the levels of semiotic pertinence. To address this theoretical issue, we start from the conceptualization of the theory, with a focus on semiotic practices. We understand that machinima is a practice for textual construction and investigate whether the form affects the meaning of its content and in which aspects this happens. It was relevant to portray how digital games and the platforms that construct new texts are constituted. We also conducted a study on practice in the course of action with machinima as a process of narrative creation. Finally, we analyzed the textualized practice through the episodes of the webseries and through the recurrences, we understood genre, intertextuality, and ways of life. We attest to machinima as a semiotic practice and producer of audiovisual content.

Keywords: semiotic; machinima; practices; narrative; audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Personagens da série <i>Girls in the House</i> ----- | 27 |
| Figura 2: Exemplo de um <i>Flipper book</i> ----- | 28 |
| Figura 3: Animação faces cômicas de faces engraçadas ----- | 29 |
| Figura 4: Protótipo do gato Félix 1919 produzido pela <i>Paramount Pictures</i> ----- | 30 |
| Figura 5: Imagem do jogo Pong ----- | 36 |
| Figura 6: Imagem em debreagem enunciativa do jogo <i>Call of Duty Black Ops 4</i> ----- | 37 |
| Figura 7: Imagem em debreagem enunciativa da série <i>Girls in the House</i> ----- | 38 |
| Figura 8: Imagem do jogo <i>Quake</i> de 1996 da <i>id software</i> ----- | 47 |
| Figura 9: Imagem do jogo <i>Diary of a camper</i> da <i>id software</i> ----- | 48 |
| Figura 10: Print do site com a série <i>Red vs Blue</i> ----- | 49 |
| Figura 11: Print do <i>YouTube</i> da série <i>The NOOb Adventures</i> ----- | 50 |
| Figura 12: Print da plataforma <i>NetSims</i> ----- | 52 |
| Figura 13: Print da plataforma <i>The Sims 4</i> ----- | 54 |
| Figura 14: Print da plataforma <i>The Sims 4</i> da evolução na construção da personagem ----- | 55 |
| Figura 15: Personagem parecida com Dunny à esquerda e Dunny à direita----- | 56 |
| Figura 16: Print do episódio 1 <i>Date Night</i> ----- | 59 |
| Figura 17: Print do episódio 1 <i>Date Night</i> ----- | 60 |
| Figura 18: Honey, Dunny e Alex----- | 61 |
| Figura 19: Pensão da Tia Ruiva em <i>Willow Creek</i> ----- | 62 |
| Figura 20: Dunny ----- | 63 |
| Figura 21: Cena do encontro de Alex ----- | 64 |
| Figura 22: Raony Phillips, o criador da <i>Girls in the House</i> ----- | 65 |
| Figura 23: Imagem geral do <i>YouTube</i> ----- | 67 |
| Figura 24: Imagem cena 1 episódio <i>Holy Thievery</i> ----- | 74 |
| Figura 25: Dunny, Marete e o policial----- | 75 |
| Figura 26: Dunny conhece Priscilão ----- | 76 |
| Figura 27: Cena 1 episódio 1 temporada 3: intertextualidade ----- | 80 |
| Figura 28: Cena de <i>flashback</i> do episódio <i>The One with the football</i> de <i>Friends</i> ----- | 82 |
| Figura 29: Honey em <i>Bikini Contest</i> ----- | 83 |
| Figura 30: Lavagem de dinheiro em <i>Bikini Contest</i> ----- | 86 |
| Figura 31: A equipe pelas vítimas unidas da Irene: Kendra Foster, Frutífera, Dunny e Ingrid | 87 |
| Figura 32: Camareira confundida com Dunny ----- | 88 |

| | |
|--|-----|
| Figura 33: Cena de abertura de Dunny <i>as a kid</i> ----- | 89 |
| Figura 34: Dunny e Cassandra conversam na praça----- | 91 |
| Figura 35: Claudinho e Bochecha ----- | 91 |
| Figura 36: Dunny conversa com Lana Del Rey ----- | 92 |
| Figura 37: Livro da Dunny: “Meu livro. Eu que escrevi” ----- | 94 |
| Figura 38: Dunny conversa com Sia----- | 96 |
| Figura 39: Sia com o diamante na cabeça ----- | 98 |
| Figura 40: Filha da Beyoncé joga <i>The Sims freeplay</i> ----- | 99 |
| Figura 41: Raony jogando <i>The Sims freeplay</i> ----- | 100 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| 1 INTRODUÇÃO | 13 |
| 2 PRÁTICA SEMIÓTICA EM NARRATIVA AUDIOVISUAL | 17 |
| 2.1 Antes das práticas, a semiótica | 17 |
| 2.2 Práticas semióticas ou semiótica das práticas | 23 |
| 2.3 Semiótica-objeto: animações e <i>Girls in the House</i> | 26 |
| 2.4 Narrativa em jogos digitais | 31 |
| 2.4.1 Evolução histórica dos jogos | 36 |
| 2.5 A plataforma <i>The Sims</i> | 40 |
| 3 A PRÁTICA DE MACHINIMA | 43 |
| 3.1 O que é <i>Machinima</i> | 43 |
| 3.2 História e contexto de <i>Machinima</i> | 46 |
| 3.2.1 <i>Machinima</i> no Brasil | 51 |
| 3.3 <i>Machinima</i> e a prática semiótica | 52 |
| 4 PRÁTICA TEXTUALIZADA: ESTRATÉGIAS E SENTIDO EM <i>GIRLS IN THE HOUSE</i> | 57 |
| 4.1 Episódio 1: <i>Date Night</i> e os níveis de pertinência | 58 |
| 4.2 Objeto-suporte: <i>YouTube</i> | 65 |
| 4.3 Episódio 2 temporada 2: <i>Holy Thievery</i> - formas de vida da personagem Duny | 71 |
| 4.4 Episódio 1 temporada 3: <i>Bikini Contest</i> – formas de vida e intertextualidade | 79 |
| 4.5 Episódio 6 temporada 2: <i>Duny as a kid</i> | 88 |
| 5 UNIVERSO <i>GIRLS IN THE HOUSE</i> | 93 |
| 5.1 Disk Duny: <i>Black Mirror</i> – publicidade na enunciação | 94 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 102 |
| REFERÊNCIAS | 104 |
| ANEXOS | 108 |
| ANEXO A – Links dos episódios que analisados | 109 |
| ANEXO B – Sinopse do livro “Meu livro. Eu que escrevi”, Duny Eveley | 110 |
| ANEXO C – Plataformas digitais de <i>Girls in the House</i> | 111 |

1 INTRODUÇÃO

Lidamos, nos dias que correm, com inovações que se multiplicam vertiginosamente em todos os campos dos saberes. Essa aceleração no processo de desenvolver inovações ficou mais evidente no início dos anos 2000. De lá para cá, podemos afirmar que vivemos tempos férteis de mudanças de paradigmas e de fazer novas tentativas e experiências. Velhas práticas podem se transformar, com a ajuda da tecnologia, principalmente, porque as tecnologias são as ferramentas que ajudam no processo de reinvenção e ressignificação dessas práticas. Assim, surgem novas formas de articular diferentes tipos de produtos.

A convergência midiática, que vem sendo arduamente estudada por Jenkins (2006), nos traz o conceito de como os conteúdos de entretenimento atuam, no cenário atual, como disseminadores de novas práticas e com uma forte tendência a modificar os padrões de produção, consumo e de interação. Dessa forma, conseguimos notar como essas novas práticas promovem mudanças no nosso processo de comunicação. Segundo Jenkins (2006), a convergência midiática e cultural que caracteriza a contemporaneidade estabelece a era da cultura participativa, em que, nesse contexto, todos são também produtores midiáticos, e não apenas meros espectadores.

Nesta tese, buscamos entender alguns fenômenos dessas inovações tecnológicas, entre eles, a constituição textual e a atribuição de sentido em um produto audiovisual digital. Para isso, é necessário compreender os processos de enunciação em que o enunciatário é parte do sujeito da enunciação e produz discursos por meio de um texto de humor. Fiorin (2008, p. 76) já dizia que textos criados por meio de comunicação são produtos de linguagem. Por esse motivo, uma investigação no campo da semiótica se faz pertinente quando analisamos uma narrativa. Por meio dessa teoria, será possível analisar o conteúdo discursivo da narrativa e como ele se estabelece por meio de uma prática de produção textual que use ferramentas tecnológicas. Mesmo que a teoria não possa prever os diferentes formatos textuais que surgem com essas tecnologias, a análise de manifestações textuais audiovisuais digitais é perfeitamente possível, sendo, inclusive, uma das áreas que mais cresce a cada ano.

Neste contexto de práticas de construção textual por meio de tecnologias, as narrativas audiovisuais – que usam recursos de plataformas digitais tanto para construir, quanto para divulgar os conteúdos – têm despertado nos pesquisadores de diversas áreas, uma curiosidade quanto ao seu poder de adesão com o público e, também, quanto às suas práticas de produção. Alguns aspectos que chamam atenção são os diversos enunciadores e o fazer coletivo, segundo Fiorin (2008, p.77). De acordo com o autor, no cinema, o fazer coletivo seria uma

descrição do fazer do iluminador, do diretor de fotografia, entre outros. Mas o que o enunciatário apreende é o todo de sentido que vem da significação, e não a análise de descritivos individualmente. Todos esses elementos contribuem, de forma direta, na construção do texto.

Ao compreender como funciona a produção textual, procuramos entender o controle narrativo, os papéis actanciais e temáticos, mecanismos de construção textual e as estratégias discursivas que incidem especificamente sobre conteúdos audiovisuais. Todos os textos são passíveis de análise pela teoria semiótica. Por esse motivo, essa teoria será a responsável por nos ajudar a responder alguns questionamentos que surgem quando passamos a olhar os novos mecanismos de produção narrativa e quais efeitos de sentido eles configuram. A semiótica, “[...] se tem ocupado não só das manifestações do sentido por uma única linguagem, mas também daquelas em que isso é feito por diferentes linguagens” (FIORIN, 2008, p. 77)

Nos últimos anos, a produção de narrativas audiovisuais tem passado por mudanças significativas, influenciadas pelas tecnologias digitais e pelas práticas semióticas emergentes. Nesse contexto, o *machinima* se apresenta como uma prática narrativa que utiliza recursos tecnológicos de *games* para a produção de filmes, animações e séries. Neste trabalho, investigamos o *machinima* a partir da análise de *Girls in the House*, *webserie* de animação brasileira disponível gratuitamente no *YouTube*. Ela foi construída, por meio da plataforma *The Sims 4*, com um jogador que jogou, editou o jogo em um aplicativo de edição e publicou os episódios. Hoje, ela é um sucesso de crítica e de público. Seus episódios têm, em média, cinco milhões de visualizações. Na verdade, todas essas práticas continuam acontecendo no momento da finalização desta tese, quando a *webserie* se encontra na quinta temporada com episódios sendo lançados esporadicamente, sem data prevista.

Para ter efetividade nesta investigação, utilizamos os pressupostos da semiótica de linha francesa, com o aporte teórico de estudiosos como Greimas (1979, 2014), Fontanille (2005, 2008, 2011, 2014), Landowski (2014) e, também, vamos contar com a contribuição de outros pesquisadores das áreas de jogos, tecnologia, artes e audiovisual. A proposta desta tese é investigar práticas semióticas por meio da construção de narrativa digital e quais estratégias discursivas são utilizadas no texto-enunciado para garantir a adesão do público. Para isso, partimos do problema de pesquisa de saber se o processo de *machinima* é uma prática semiótica e quais são as estratégias enunciativas utilizadas na série, que é o resultado de *machinima*.

Um dos elementos mais importantes deste estudo, portanto, é o processo de criação narrativa, que acontece em uma plataforma digital: *machinima*. Nós propomos, aqui, a

identificação da *machinima* como uma técnica de produção audiovisual e, também, como uma prática semiótica. Fontanille (2014) aponta que há diversos modos de fazer uma análise textual para identificar estratégias e sentidos do texto. Por isso, ele propõe que haja, também, uma teoria que se preocupe com as práticas semióticas das situações, do fazer diário, do cotidiano, do fazer-fazer. Por isso, a teoria semiótica hoje não é apenas uma teoria do texto, mas também, das práticas. Por meio dessa configuração prática da *machinima*, trazemos aspectos da análise narrativa da *webserie* criada por ela, com o intuito de constatar se a forma de produção narrativa interfere, e em que aspectos, na enunciação e nos efeitos de sentido do texto. Assim, por meio do processo de *machinima*, temos como resultado uma prática textualizada. Mas, como esses textos-enunciados conferem sentido? De quais estratégias eles fazem uso para conseguir adesão do público, em um contexto de massiva circulação de textos digitais audiovisuais?

Para conseguir essas respostas, analisamos o produto construído por meio da *machinima*, para identificar estratégias, como o recurso do humor, aspectos pontuais do discurso, intertextualidade e formas de vida da personagem Dunny.

Para melhor explicitar os resultados desta pesquisa, no capítulo 1 abordamos os conceitos de prática, realizamos um relato sucinto do desenvolvimento da teoria semiótica do texto, compreendemos como funciona uma animação por meio do seu contexto histórico e adentramos o universo dos jogos digitais, com o intuito de entender como nosso corpus é caracterizado e construído. No capítulo 2, focamos nossos esforços em trazer um histórico da técnica de *machinima* e seu significado, além de conceituá-la como uma prática semiótica.

Nos capítulos 3 e 4, realizamos as análises em si. No capítulo 3, especificamente, focamos a compreensão dos quatro episódios e os aspectos que abordamos em cada um: em *Date Night* (primeiro episódio da primeira temporada) falamos sobre aspectos plásticos, texto-enunciado, objeto-suporte; em *Holy Thievery* (segundo episódio da segunda temporada) tratamos do humor e das formas de vida; em *Bikini Contest* (primeiro episódio da terceira temporada) discorremos sobre humor e intertextualidade; por fim, em *Dunny as a Kid* (sexto episódio da segunda temporada) abordamos a questão da metalinguagem.

No capítulo 4, examinamos o episódio de um especial chamado *Black Mirror*, que pertence ao Disk Dunny – um produto derivado de *Girls in the House*, que traz histórias mais curtas com foco na personagem Dunny. Nele, encontramos estratégia de enquadramento narrativo e intertextualidade também. Analisamos o produto construído por meio da *machinima*, para identificar estratégias, como o recurso do humor, aspectos pontuais do discurso, intertextualidade e formas de vida da personagem Dunny.

A preocupação desta tese foi esclarecer conceitos e trazer algumas referências para quem começa a pesquisar no escuro. Isso significa uma tentativa de auxiliar o pesquisador iniciante de por onde começar - algo que senti falta em minhas pesquisas iniciais no campo digital, desde o mestrado. Como essas plataformas hoje são realidade no cotidiano da nova geração de alunos, esta tese poderá auxiliá-los na construção e fortalecimento de estudos nessa área. Entender e esclarecer bem este funcionamento de narrativas digitais trará contribuições para outras pesquisas nesse setor. Por esse motivo, o objetivo central desse estudo foi deixar para a comunidade acadêmica de estudos semióticos e narrativos, um ponto de partida para quem se interessar em estudar textos digitais, ou textos-enunciados cômicos, ou produtos audiovisuais de animação, ou plataformas de jogos digitais, ou narrativas construídas por *machinima*, ou práticas semióticas em si.

À primeira vista, pode parecer um conteúdo muito vasto e exaustivo. Porém, tentamos deixar um material o mais didático possível para uma boa leitura. Sugiro ao leitor desta tese que veja os episódios analisados e me arrisco a indicar que assista à série toda se quiser se divertir um pouco. Somente assim será possível ver como ela é um rico objeto de análise, tanto no plano de expressão quanto no plano de conteúdo.

2 PRÁTICA SEMIÓTICA EM NARRATIVA AUDIOVISUAL

Para estudar prática semiótica, é preciso, primeiramente, compreender o que é a prática. “Prática” origina-se etimologicamente do grego *praktikê* e, segundo Houaiss (2009, p. 1536), significa “ato ou efeito de praticar: ação, execução, realização, exercício; execução (de algo que se planejou), aplicação (de teoria, fundamento, etc.)”. Pode significar, também, “palestra, conferência, fala”, o que remete à teoria semiótica e às práticas diárias. Dialogar, explicar algo, estão dentro de nossas práticas cotidianas. São ações práticas que desenvolvemos no nosso dia a dia. Ainda segundo o mesmo dicionário, quando falamos em “pôr algo em prática”, estamos dizendo que “executaremos”, “realizaremos” alguma coisa. Além de todas essas definições, a palavra prática possui outros significados. Porém, os citados aqui são os que nos interessam para fazermos uma correlação entre práticas.

Vamos tratar aqui de práticas semióticas, que envolvem tanto práticas de produção textual quanto as ações cotidianas que trazem sentido. O objetivo desse estudo é mostrar como é possível fazer uma aplicação da prática semiótica em um objeto.

Que este estudo de caso centre-se em práticas semióticas é uma evidência. Mas ousar dizer que não ficaremos apenas nesse limiar. Trataremos adiante, também, de estratégias enunciativas que fazem parte das cenas predicativas da *webserie* em estudo. Para chegar à discussão dos conteúdos das cenas predicativas, nesse primeiro momento, entretanto, vamos entender nosso objeto de pesquisa, sua constituição, como ele se insere em práticas diversas e como ele transita pelos níveis de pertinência. Para isso, será necessário entender a semiótica como uma prática, além de versar sobre práticas em curso e práticas textualizadas, que moldam o fazer semiótico. Mas, antes, vamos entender, de forma bem sucinta, o percurso da evolução da teoria semiótica e como chegamos até aqui.

2.1 Antes das práticas, a semiótica

Quando me refiro ao estudo da semiótica, que percorro por tantos anos, em meus grupos sociais, o estranhamento em relação a essa palavra é inegável para quem vive fora do ambiente acadêmico dos estudos da linguagem. A despeito desse desconhecimento geral pelo público leigo, é incrível perceber como a semiótica é tão colossal, que contempla inerentemente toda a população vivente, mesmo que a maioria das pessoas ignore esse fato. Afinal, todos nós utilizamos os signos linguísticos como os elementos essenciais para a

comunicação, e eles estão presentes tanto na comunicação verbal como na não-verbal. O que torna a semiótica admirável, na verdade, é justamente o fato de ela estar presente em todos os nossos atos de linguagem desde quando existimos. A boa notícia, porém, é que ela está sendo estudada há, pelo menos, 80 anos com mais propriedade e dedicação pela ciência da linguagem. Dessa forma, podemos compreender como os textos que nos permeiam e nossa comunicação têm poder e sentido. Como esta tese está pautada nos pressupostos da teoria semiótica para ajudar a compreender a prática de produção textual audiovisual e seus sentidos, antes de nos aprofundar no substrato teórico utilizado para a análise, julgamos ser importante percorrer, mesmo que rapidamente, os principais marcos da evolução da teoria até o momento da escrita desta pesquisa.

Estudos anteriores a 1950 não contemplavam, em sua totalidade e profundidade, aspectos referentes ao sentido dos textos. A não ser por Vladimir Propp, que em 1928 publicou *A morfologia do conto maravilhoso*, livro em que o linguista russo discorre sobre como criou sua teoria e metodologia de análise, que aplicou em 100 contos populares russos. A investigação desses contos permitiu a Propp identificar e descrever 31 funções narrativas básicas que compõem a estrutura deles. Essas funções são organizadas em uma sequência fixa, que Propp chamou de "esquema narrativo", e servem como um modelo para a análise de contos populares de outras culturas.

A despeito dessa pesquisa citada anteriormente, os estudos da semiótica de linha francesa tiveram início, efetivamente, na década de 1960 com origem no estudo semântico, com a publicação de obras importantes como *Semântica Estrutural* (publicado em 1966 na França) e *Elementos da Semiologia* (Barthes, 1967).

Foi após 1960, também, que o filólogo e linguista Algirdas Julien Greimas começou seus estudos em semiótica na França. Seu interesse era, basicamente, estudar o significado do texto e do discurso. Para isso, criou uma teoria semiótica sistemática e estrutural, que trouxe fórmulas e padrões de análise com intuito de extrair o real sentido dos textos. Em *Semântica Estrutural* (GREIMAS, 1976), considerada a obra fundadora dos estudos semióticos, o pesquisador já demonstra, no início do texto, a importância de estudar a significação, pois ela está intrinsecamente ligada à nossa existência, de certa forma. “Só pode ser chamado “humano” na medida em que significa alguma coisa” (GREIMAS, 1966, p. 11). “O sucesso da obra se deve às propostas de análises sêmicas, que abriram muitas perspectivas para os estudiosos da época” (BARBOSA, 2016, p. 16). Neste livro, Greimas propõe as bases do que seria sua proposta do percurso gerativo de sentido.

A presença da perspectiva estruturalista é evidente nessa obra, que, do ponto de vista linguístico, propõe examinar a significação para as ciências humanas por meio de um processo de classificação, de descrição e de imanência. (CORTINA, 2017, p.38).

Para Greimas, a ciência dos estudos da semântica das línguas naturais, bem como uma necessidade de formalização para seu completo entendimento, são dois aspectos que andam de mãos dadas quando se tenta investigar a fundo o sentido manifestado nos textos.

Nessa obra, marco inicial para a abertura dos estudos da semiótica, Greimas relata que o homem, desde sempre, tem sido “[...] atormentado por significações que os solicitam por toda a parte” (GREIMAS, 1976, p.15). Ele estaria justificando, talvez, a importância do estudo da linguagem, com base no pressuposto de que não somos distintos dela. Outro estudioso das ciências da linguagem, Louis Hjelmslev, defendeu, de forma mais poética, o estudo da linguagem em seu livro *Prolegômenos a uma teoria da linguagem* (1975, p. 1) quando diz que a linguagem é o meio pelo qual o homem “[...] modela seu pensamento, seus sentimentos, seus esforços, sua vontade [...] a base última e mais profunda da sociedade humana.”

Com o desenvolvimento de seu projeto semiótico, Greimas propôs a inclusão da noção de semiótica actancial, que descreve como os atores e forças presentes em uma narrativa interagem uns com os outros para criar significado, sempre afirmando a importância de se reconhecerem as relações internas ao texto na constituição de seu sentido. Assim, foi responsável pela máxima mais exaustivamente repetida pelos pesquisadores da área. “*Hors du texte, point de salut. Toute le texte, rien que le texte et rien hors du texte.*” (GREIMAS, 1974, p. 25). Em tradução livre nossa: “Fora do texto não há salvação. Todo o texto, nada senão o texto e nada fora do texto”. De maneira geral, a contribuição de Greimas para o desenvolvimento da semiótica inclui o estabelecimento de uma abordagem sistemática para o estudo do significado, bem como a criação de técnicas e de teorias que permitam aos analistas explorar, de forma mais profunda, as estruturas de significado presentes em textos e discursos. O linguista chamou de percurso gerativo de sentido a forma como o sentido é constituído no texto. A metodologia de análise busca explicar como os significados são gerados e organizados em um texto.

Segundo esse modelo teórico-metodológico, o processo de produção de sentido inicia-se com a observação do plano de expressão, ou seja, na forma como a mensagem é apresentada, e passa, a seguir, para o plano de conteúdo, onde os signos são interpretados e organizados em um conjunto coerente de significados. “Nessa concepção teórica, todo texto

organiza-se por estruturas imanentes (profundas) e estruturas aparentes (de superfície)” (BARBOSA, 2016, p.16). A essa estrutura de construção de sentido, que parte da imanência para a aparência, dá-se o nome de percurso gerativo de sentido.

[...] o princípio de imanência não postula que toda significação seja de natureza verbal. Postula apenas que nosso conhecimento é de natureza linguageira. A significação, que se manifesta pelas substâncias mais diversas – acústica, gestual, visual, olfativa, social, psicológica, etc. – organiza-se com a mesma estrutura linguageira. Essa estrutura deve dar forma a todas as substâncias, sejam elas físicas ou não. Daí a imanência à linguagem. (HARKOT-DE-LA-TAILLE e SOUZA, 2012, p.19).

Para se aprofundar no princípio da imanência, o percurso gerativo busca respostas por meio do plano de conteúdo. O percurso gerativo pressupõe que a significação é constituída em níveis: o fundamental, marcado por oposições semânticas; o narrativo, quando são identificadas as ações, os eventos e os actantes manifestados na estrutura narrativa do texto; o discursivo, que, por ser o nível de superfície, é o mais concreto, porém, o mais complexo. Nele, buscamos compreender os mecanismos da enunciação pelas categorias de pessoa, espaço e tempo e entendemos o discurso como um produto em que está manifestada a enunciação.

O percurso gerativo de sentido propõe que, à medida que o processo de interpretação avança nos diferentes níveis do plano de conteúdo, novos significados são gerados e organizados em uma estrutura hierárquica e coerente, que leva à compreensão global do texto.

Com o lançamento do livro *Sobre o sentido (Du sens)* em 1970, o pesquisador retorna a uma abordagem de uma semiótica interpretativa e estabelece padrões estruturais de análise, como inicialmente trouxe em *Semântica Estrutural*. Nesta mesma década, os estudos da semiótica francesa se expandiram para outras áreas, como a antropologia, a sociologia e a filosofia, para assegurar a importância do modelo semiótico, que se descolava da interpretação apenas do texto literário. Isso, por outro lado, também permitiu uma maior compreensão dos processos de significação e sua relação com a sociedade e a cultura.

A partir dos anos 1980, a semiótica discursiva consolidou-se como uma disciplina interdisciplinar. Neste período, os estudos da semiótica francesa concentraram-se principalmente na análise de diferentes discursos e textos, buscando compreender como eles refletiam e construíam a realidade social e cultural. Nessa época, também, o grupo de pesquisadores que empreendiam o projeto semiótico na França propõe diferentes caminhos para os estudos teóricos, dentre eles o da semiótica tensiva, defendida por Claude Zilberberg,

que buscava investigar a significação por meio da percepção do sensível. Nessa mesma época, dentro do espírito da evolução teórica proposta no grupo, surge a publicação do livro *Da imperfeição* (1987), do próprio A. J. Greimas. Outros autores que publicaram pesquisas nesta área foram Jacques Fontanille, coautor do livro com Greimas, *Semiótica das paixões: em busca do método* (1993) e Claude Zilberberg, que, em 1981, havia publicado *Essais sur les modalités tensives*, publicou, ainda em 1985, *L'essor du poème. Information rythmique e Semiótica tensiva y formas de vida*, que aparece em espanhol em 1999.

Além da semiótica tensiva, a sociossemiótica ganha destaque com os estudos de Eric Landowski, quando, simbolicamente, afirma “Fora do texto, a semiótica continua!” (LANDOWSKI, 2014, p.10). Seus estudos mostram uma abordagem mais alargada e renovada da teoria da geração de sentido de Greimas, que se interessa não só pelos textos, mas, também, pressupõe que o sentido se instaura pelas situações, práticas e pelas relações sociais. Esse novo olhar nos faz perceber que não só apenas os textos possuem discursos e efeitos de sentido, mas que todos os nossos atos, conscientes e inconscientes, podem servir de base para os estudos semióticos.

Essa abordagem combina conceitos e métodos da sociologia, da semiótica e da linguística para entender como a comunicação, a cultura e a sociedade estão interconectadas. A sociossemiótica investiga, de fato, como os signos são usados nas práticas sociais e como a cultura e a sociedade influenciam a produção e a interpretação do sentido. Ela se concentra na análise do uso do sentido em diferentes contextos sociais, incluindo a mídia, a publicidade, a arte, a literatura e outros aspectos da cultura.

Em uma palavra, pensar sociossemioticamente a questão geral do sentido, ou analisar sociossemioticamente objetos de ordens diversas, é, em todos os casos, colocar a noção de interação no coração da problemática da significação. (LANDOWSKI, 2014, p. 11).

A pretensão da sociossemiótica é, contudo, a de se fortalecer como uma teoria das situações vividas. “[...] a sociossemiótica se propõe como uma teoria da produção e da apreensão do sentido em ato.” (LANDOWSKI, 2014, p.12). Da mesma forma, ela se associa à teoria das práticas semióticas de Jacques Fontanille (2008, 2014), amplamente utilizada no decorrer desta tese.

As práticas semióticas, assim como a sociossemiótica, versam pelo olhar da percepção, visam às dinâmicas sociais e às situações e mostram, por meio de sua metodologia, que a busca do sentido é um caminho muito amplo a ser trilhado. Jacques Fontanille (2008) vê o texto-enunciado como uma significação maior por meio de análise dos níveis de pertinência

e de imanência, que proporciona uma observação não só de dentro do texto, mas permite que olhemos além do texto. A esse nível de análise ele chamou de percurso gerativo do plano da expressão.

Pode-se, pois, considerar que esse percurso, de níveis de pertinência, configurado progressivamente a partir de um horizonte material e sensível, é um percurso gerativo do plano da expressão. Esses níveis são todos constituídos por conjuntos significantes e a análise visa resolver a heterogeneidade no nível superior. (FONTANILLE, 2005, p. 36).

Esse percurso permite que analisemos o texto por outras vertentes, estrutura sua existência semiótica e dá mais opções para entendermos o texto como um todo. É possível analisar seu objeto-suporte, o texto-enunciado, suas estratégias e suas práticas e formas de vida, a fim de encontrarmos uma coerência em seu sentido. A depender do seu objeto de estudo, os semioticistas possuem, atualmente, uma gama maior de metodologias para aplicar em suas investigações científicas, tamanha a versatilidade e a abundância do projeto semiótico.

Finalmente, após os anos 2000, os estudos semióticos continuam com intuito de investigar a raiz sensível dos textos e das situações. Os cientistas da linguagem buscam compreender o funcionamento da língua por meio do sentido que vem de textos, práticas, experiências, tecnologias e formas de vida. O legado da semiótica francesa é vasto e sua influência continua sendo sentida na atualidade, tanto na academia quanto em nosso cotidiano.

Além disso, os estudos da semiótica francesa também contribuíram, até agora, para o desenvolvimento de novas metodologias e técnicas de análise, o que permitiu uma maior precisão e profundidade nas investigações. Outro aspecto importante da semiótica francesa é sua preocupação com a análise crítica e a desconstrução dos discursos dominantes, o que permitiu a descoberta de novos significados e a denúncia de ideologias e interesses escondidos. A semiótica discursiva, também, teve uma grande influência na formação de diversas disciplinas que são estudadas nos campos da linguística e da comunicação, como a semiótica da mídia, a análise do discurso e a cultura visual.

Com esse breve relato inicial, mostramos o percurso da semiótica até aqui, na concepção desta tese. Entre as semióticas investigadas na atualidade, escolhemos ressaltar as práticas e o plano da expressão, tendo em vista que essa pesquisa investiga um produto audiovisual criado por meio de uma plataforma digital. Nesse processo, deparamo-nos com um conjunto de práticas.

2.2 Práticas semióticas ou semiótica das práticas

Uma prática semiótica corresponde a um conjunto de atos que se constrói em tempo real.

Prática semiótica se define, também, por sua temática principal, que fornece o predicado central da prática, ao redor do qual se organiza um dispositivo actancial que compreende um operador, um objetivo e, sobretudo, outras práticas com as quais a prática de base interage. (FONTANILLE, 2006, p. 181).

Para Greimas (2014), a semiótica é um projeto científico que está atrelado às práticas individuais. Para o autor “[...] o projeto científico é hoje o único espaço em que a noção de progresso ainda faz sentido [...]” (GREIMAS, 2014, p.15). A semiótica, que antes estava preocupada com a contemplação de conceitos muito relacionados ao texto, se viu lançada ao mundo para sustentar, tanto construções e interpretações textuais, quanto para organizar e sistematizar práticas. Fontanille diz que a ocorrência da prática é científica “[...] e nesse sentido, reagrupa todas as operações, todas as decisões, todas as ações concretas que produzem teoria, modelos, e um discurso científico”¹. (FONTANILLE, 2014, p. 248 – tradução nossa)

A prática, porém, não deve ficar restrita como manifestação do discurso científico. Para usar o significado semiótico do termo, recorremos ao *Dicionário de Semiótica* (1979) de Greimas e Courtés e encontramos o verbete práticas semióticas. Além das práticas ditas verbais, que existem e funcionam no interior da língua, os autores qualificam as práticas também como sociais, pois possuem comportamentos somáticos. “O conceito de prática semiótica cobre, entre outras coisas, os discursos gestuais e as estratégicas proxêmicas [...]”. (GREIMAS & COURTÉS, 1979, p. 345). Ou seja, o estudo das práticas se resume ao estudo da ação, do movimento e do fazer semiótico.

Fontanille, em *Prácticas Semióticas* (2014), afirma que o fazer semiótico (que é tratado como uma prática), não perde seu caráter científico. “[...] o projeto científico da semiótica, tal como o concebia Greimas, é o que faz dela uma prática.” (2014, p. 256). Todo objeto científico pressupõe experimentações, métodos e práticas empíricas, que se tornam compatíveis com as práticas semióticas. Por esse motivo, Fontanille (2014) considera que a semiótica é uma prática científica “[...] cujo resultado é um texto, que pertence ao discurso científico. E ela própria interpreta esse "texto" da mesma forma que interpreta os objetos que

¹ [...] y en ese sentido, reagrupa todas las operaciones, todas las decisiones, todas las acciones concretas que producen la teoría, los modelos, y un discurso científico.

escolhe para analisar”²(FONTANILLE, 2014, p. 256 – tradução nossa). Da mesma maneira que há regras e normas para a prática semiótica, é certo que também existem formas pessoais e estilos individuais que configuram liberdade e marcas ao fazer semiótico.

As práticas semióticas estão inseridas em um modelo de análise que é denominado “níveis de pertinência”. É por meio dessa metodologia que vamos compor esta tese e entender a construção de novos tipos de narrativa que utilizam novas configurações práticas digitais. Por meio desses níveis, é possível entender como funcionam as práticas semióticas, que integram os diferentes planos de imanência e possuem gêneros textuais bem definidos (FONTANILLE, 2014, p.100). Esse nível só faz sentido quando a prática se relaciona com o princípio da integração entre os planos de imanência.

A integração desses níveis, por exemplo, é o que configura o sentido e a experiência semiótica. Afinal, uma prática só acontece quando esses planos se integram, pois cada nível precisa do outro para coexistir.

O conceito de integração citado por Fontanille (2008) parte de Benveniste (1995), mais especificamente no capítulo intitulado “Os níveis de análise linguística”, de *Problemas de linguística geral I*, quando afirma que é preciso segmentar o texto a ser estudado em porções cada vez mais reduzidas (p. 128). Ao reduzir as porções, fica mais fácil analisar cada nível. Benveniste (1995, p. 133) exemplifica, no artigo anteriormente citado, como o signo se torna palavra, e como palavras juntas evoluem para a frase. Além disso, esclarece como os níveis se integram.

Pelo fato de serem discretas, identidades linguísticas admitem duas espécies de relação: entre elementos de mesmo nível ou entre elementos de níveis diferentes. Essas relações devem ser bem distinguidas. Entre os elementos de mesmo nível, as relações são distribucionais; elementos de nível diferente, são integrativas.

As práticas se apoiam, também, em suportes materiais e suportes formais para se manifestarem. Elas estão ligadas à sua dimensão predicativa, que é o lugar onde se situam os eventos semióticos. Esses eventos, que serão explicados mais adiante, correspondem a cenas predicativas. Ou seja, são práticas formais que configuram cenas de ação prática na enunciação. Dentro das cenas predicativas estão as estratégias enunciativas que discutiremos nos capítulos seguintes.

² [...] cuyo resultado es un texto, el cual pertenece al discurso científico. Y ella misma interpreta ese «texto» de mismo modo que interpreta los objetos que elige para analizar.

[...] uma prática pode comportar um ou vários processos (um ou vários predicados), atos de enunciação que implicam papéis actanciais desempenhados, entre outros, pelos próprios textos ou imagens, por seus objetos suportes, pelos elementos do ambiente, pelo transeunte, pelo usuário ou pelo observador, tudo que forma a “cena” típica de uma prática. Do mesmo modo, ela é composta pelas relações entre esses diferentes papéis essencialmente relações modais, mas também passionais. (FONTANILLE, 2008, p. 21).

Fontanille, em seu artigo *L'analyse du cours d'action: des pratiques et des corps*, publicado na revista *Semen Revue sémio-linguistique des textes et discours*, conceitua dois tipos de práticas: as práticas textualizantes e as práticas em curso.

Ao contrário de uma ação textualizada e finita, cujo sentido está inteiramente contido no sentido do objeto visado pela ação (o objeto de valor), uma ação. Em outras palavras, o processo de produção desse sentido é o próprio arranjo sintagmático. Por outro lado, buscar o sentido pretendido e fechado de uma ação em andamento, centrada no objeto de valor, equivale a tratá-la como um texto narrativo. ³(FONTANILLE, 2016, n.p.).

O autor complementa afirmando que um mesmo objeto pode receber os dois tipos de análise, basta aceitar as peculiaridades de cada tipo de prática. A prática textualizada, por exemplo, é fechada, e concentra toda sua significação no objeto visado pela ação. Já a prática em curso é a enunciação em ação, a práxis enunciativa, portanto, há mais flexibilidade e possibilidades de buscar novas informações e arranjos para compor a ação, que está em curso. Um objeto semiótico, dessa forma, pode ser analisado somente por sua prática, sem precisamente focar em sua produção ou interpretação.

Essa tese investiga uma semiótica-objeto que traz, em sua constituição, dois tipos de prática: a prática em curso da ação da *webserie* brasileira *Girls in the House* – que analisa o processo de construção narrativa *machinima* – que é produzida por meio de uma plataforma digital de jogo de videogame; e a prática textualizada, que versa sobre as cenas predicativas e suas estratégias discursivas. A seguir, iniciaremos o desvendamento desse objeto e de suas práticas.

³ À la différence d'une action textualisée et finie, dont la signification est toute entière contenue dans son cours pratique doit sa signification à l'agencement même du cours de cette pratique ; en d'autres termes, le processus de la production de cette signification est l'agencement syntagmatique lui-même. Inversement, rechercher le sens visé et clos d'une action en cours, focalisé sur l'objet de valeur revient à la traiter comme un texte narratif.

2.3 Semiótica-objeto: animações e *Girls in the House*

Quando falamos em semiótica-objeto, deparamo-nos com um primeiro conceito básico, que aparece em Greimas e Courtés (1979, p. 409), que afirma tratar-se de um “[...] conjunto significante que se suspeita, a título de hipótese, possua uma organização, uma articulação interna autônoma”. Ou seja, há um conjunto que forma o todo dotado de sentido, que seria a premissa básica para a constituição de um texto.

Esse conjunto, porém, é formado por texto, objetos, práticas e formas de vida. Segundo Fontanille (2008), cabe ao analista definir o que são essas semióticas-objeto. Por esse motivo, definimos a semiótica-objeto escolhida – para dar base para compreensão de novas práticas semióticas que se configuram em consonância com novos processos de comunicação e construções textuais – a *webserie* digital *Girls in the House*.

Essa é uma *webserie* brasileira criada pelo carioca Raony Phillips. Além de produtor, Raony é também o editor, o dublador e o distribuidor da série. Para que todos tivessem acesso ao *Girls in the House*, Raony criou um canal no *YouTube* – RAO TV – onde ele publica esporadicamente os episódios da série (que têm de 10 a 20 minutos de duração) desde 2014. Já estão on-line quatro temporadas completas e a quinta, ainda está em andamento (concomitantemente ao momento da concepção desta tese).

Como não há uma periodicidade padrão de lançamento dos episódios, não é possível saber quando se encerrará a quinta temporada e nem se haverá outras temporadas. Além da série, Raony também publica *spin-offs*⁴ e videoclipes da personagem Dunny, e outros produtos audiovisuais.

⁴ *Spin-offs* são produtos derivados de um filme ou série, mas que trazem outras narrativas que podem dar sequência ou não à narrativa original. Costumam ser novas histórias baseadas em alguns personagens ou alguns momentos específicos da série (neste caso).

Figura 1: Personagens da série *Girls in the House*



Fonte: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/07/girls-in-the-house-YouTuber-conta-a-criacao-da-webserie-feita-em-the-sims.htm>. Acesso em: 02 mar. 22.

O humor predomina em quase todo texto-enunciado da *webserie*. Principalmente porque ele é pautado em situações corriqueiras do dia a dia. Há alguns aspectos de suspense também, que giram em torno da personagem oculta Tia Ruiva (dona da pensão e que nunca apareceu em nenhum episódio). Essa pensão é gerenciada por três amigas (Duny, Honey e Alex) que vivem situações cômicas e dramáticas ao longo da narrativa.

Girls in the House é uma animação que, do ponto de vista do enunciatário, pode parecer apenas uma animação comum, mas do ponto de vista do enunciador, ela possui um processo diferente e peculiar de construção. Detalharemos na sequência, mas, antes, é importante entender como a animação conseguiu o seu lugar ao sol na indústria cinematográfica e no gosto popular.

Uma animação cinematográfica, em sua essência, pressupõe um filme animado que tem como base um desenho feito à mão. Hoje, por meio da tecnologia digital, os desenhos são feitos em programas de computador e são animados (recebem movimento) digitalmente. Mas, nem sempre fazer uma animação foi dessa forma.

Há 35 mil anos foram registrados, nas cavernas, os primeiros desenhos feitos à mão pelo homem. Até o século XIX, para criar a sensação de movimento, eram usados desenhos e não fotos, mesmo que a fotografia já existisse desde 1830. Durante alguns anos, foram criadas e aprimoradas ferramentas de fazer animação com desenhos. Uma dessas ferramentas que se tornou bem conhecida foi o folioscópio (1868). O *flipper book* (livro de folhear) era um aparato bem simples que causava o efeito de sentido de uma animação. Bastava fazer diversos

desenhos que seguiriam uma sequência e segurar o livro pela brochura em uma mão e folhear rapidamente com a outra. Dessa forma, era possível ver uma animação em movimento com um simples efeito de ilusão de ótica.

Figura 2: Exemplo de um *flipper book*



Fonte: WILLIANS, Richard. Manual de Animação. São Paulo: Editora Senac, 2016, p. 14.

Em 1896, um cartunista de Nova York chamado James Stuart Backton, realizou uma entrevista com Thomas Edison e descobriu que ele estava trabalhando com imagens em movimento com um aparelho que o inventor chamou de cinetoscópio – um projetor interno de filmes, em que uma sequência de fotografias em película poderia ser rodada. Vistas uma a uma, causavam o efeito de sentido de movimento. Esse aparato foi o grande responsável pela criação e pelo estabelecimento da linguagem cinematográfica. No encontro com Backton, Edison fotografou seus desenhos e fez a primeira combinação entre fotos e desenhos da história. Com esse material, eles produziram e divulgaram, em 1906, esse experimento – que seria uma espécie de antecessor dos desenhos animados – intitulado “Fases cômicas de faces engraçadas”. Foram necessários três mil desenhos para realizar essa animação. Uma imagem do resultado pode ser vista na figura a seguir:

Figura 3: Animação Faces cômicas de faces engraçadas

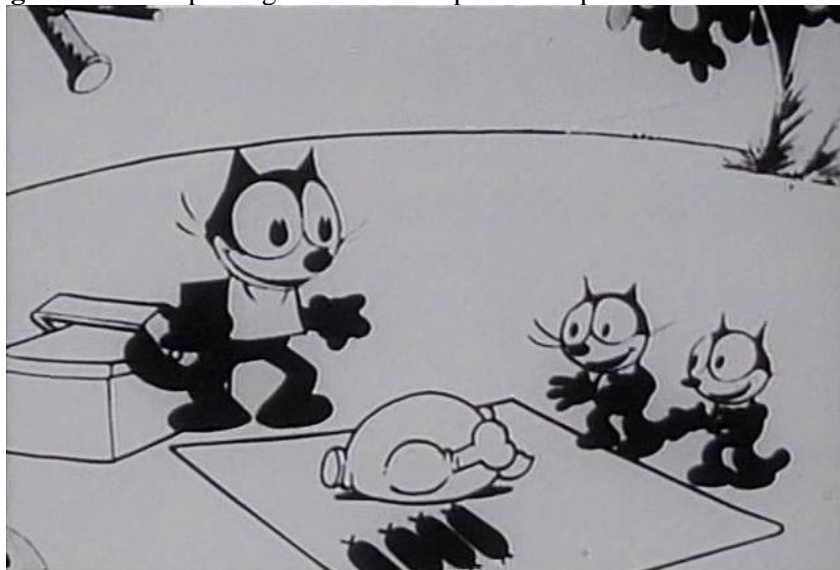


Fonte: WILLIANS, Richard. Manual de Animação. São Paulo: Editora Senac, 2016, p. 16.

Após essa animação, a primeira década do século XX foi movimentada por experimentos e tentativas de diversos cineastas da animação. Winsor McCay foi um dos grandes realizadores dessa época, que trouxe experiências audiovisuais animadas interativas, dramáticas e artísticas. Um feito notável para a época.

Na década de 1920, uma personagem de animação fazia tanto sucesso quanto Charlie Chaplin: o famoso *Gato Félix*. “Essas curtas animações do Félix eram visualmente inventivas, fazendo o que uma câmera não podia fazer” (WILLIANS, 2016, p. 17). Essa afirmação de Willians retrata bem um aspecto da animação que a tornou um diferencial na produção audiovisual: por meio da animação era possível criar mundos, cenários, personagens e situações que os produtores e roteiristas quisessem, porque ela possuía um tipo de mobilidade e de liberdade de construção e de manifestação que não existiam na produção audiovisual padrão, encenada com atores em lugares reais. A animação era realizada com recriações animadas da realidade e podia ter o formato que o produtor quisesse em relação às cores, aos tamanhos etc. Não havia limites para a criação de uma animação. Diferentemente de um filme *live action* (com atores reais), em que há limites de atuação, cenários, espaços e tempo, por exemplo

Figura 4: Protótipo do gato Félix 1919 produzido pela *Paramount Pictures*



Fonte: <https://history.uol.com.br/hoje-na-historia/prototipo-do-gato-felix-faz-sua-estrela>
Acesso em 20 abr 2022

A animação do *Gato Félix* e todo o seu sucesso com o público abriu portas para o império Walt Disney, que começou a atuar efetivamente em 1928. A produtora tornou-se uma grande especialista em animações e participou ativamente da evolução dos desenhos: fez desenhos com som (*O vapor Willie*) e produziu a primeira animação em cores (*Flores e Árvores*, 1932). Em 1937, a Walt Disney lançou o longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* – com 83 minutos – e, partir daí, podemos dizer que esse filme deu início a “era de ouro” da animação.

Após a Segunda Guerra Mundial e o advento da televisão doméstica, a demanda por produções em massa fez com que a produção de animações entrasse em processo de produção em escala industrial. Por um lado, as produções perderam um pouco a qualidade – como é comum acontecer em produções feitas em larga escala para um grande público. Mas, por outro lado, cresceu o número de produções autorais com nuances mais artísticas e experimentais, fazendo uma espécie de reinvenção do gênero.

Entretanto, nos últimos anos, o renascimento da animação como forma de entretenimento de massa está fazendo ressurgir o antigo conhecimento. As inovações incrivelmente bem-sucedidas da animação computadorizada estão ajudando a transformar a animação – em todas as suas formas multifacetadas – em uma parte significativa da indústria de entretenimento. Paralelamente a isso está ocorrendo uma explosão da indústria de jogos de computador. (WILLIANS, 2016, p. 20).

Na verdade, a explosão de jogos de computador a que o autor se refere já estava acontecendo há alguns anos. E o processo de evolução de toda nova tecnologia é bem

parecido: no início, consiste em novos experimentos, muitos testes e produção rudimentar, para depois, aos poucos, melhorar a aparência. Assim também aconteceu com os jogos de videogame, que aqui chamaremos de jogos digitais. Produzidos com animação computadorizada, os jogos percorreram um longo caminho até se tornarem um produto audiovisual com excelente qualidade de áudio e vídeo que encontramos hoje. Estamos vivendo um momento em que é quase impossível diferenciar um jogo digital de uma produção cinematográfica, em razão da alta qualidade das imagens e do produto todo em si.

2.4 Narrativa em jogos digitais

Antes de entender o processo de *machinima*, é preciso adentrar ao universo dos jogos digitais para compreendermos seus conceitos básicos, gêneros e história. Como o nosso cópula traz um produto audiovisual produzido por meio de um jogo digital, vejamos o que diz um dos precursores de estudos do lúdico, John Huizinga. O autor publicou, em 1938, o livro *Homo Ludens* em que apresenta conceitos sobre o ato de jogar de uma maneira geral. Ele diz que o jogo é uma instância primária da vida e todos nós precisamos passar por esse estágio do jogar para o nosso desenvolvimento enquanto pessoas.

[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. (HUIZINGA, 1999, p.3-4).

Esse é um conceito inicial do ato de jogar que usamos para justificar a importância do jogo e do lúdico no contexto social e comportamental, além de outros aspectos que adentram outras áreas do conhecimento não exploradas aqui, como nosso desenvolvimento cognitivo e motor, por exemplo. Contextualizamos conceitos sobre o ato de jogar nesta tese porque nosso objeto de estudo é uma série audiovisual construída em uma plataforma de jogo, portanto, compreender o jogo e o ato de jogar é fundamental para esclarecer alguns pontos importantes no estudo da *machinima* e das estratégias narrativas. Consideramos, de maneira global para todos os tipos de jogos, o ato de jogar como uma prática semiótica. Nesse caso, o jogador é um sujeito realizado, tendo em vista que ele opera uma performance motivado (manipulado) pelos valores impostos pelo jogo. O objetivo final de um jogo é que o sujeito realizado conquiste o objeto-valor, ou seja, que complete todas as missões e finalize o jogo. Ao ganhar

o jogo, o sujeito obtém a sanção positiva, afinal, ele consegue concluir o desafio após seguir e cumprir um conjunto de regras pré-estabelecidas.

Quando, na citação, Huizinga fala em “sentido”, automaticamente invocamos o valor semiótico do termo. A busca do sentido é o objeto-valor de qualquer análise que se realiza com a metodologia da semiótica discursiva. Para ele, o jogo digital narrativo corresponde a uma prática narrativa e discursiva interativa e a uma instância enunciativa que pressupõe atores da enunciação.

Os videogames possuem uma pertinência social, importante para a formação das abordagens analíticas que os endereçam, relativa à sua posição determinante na contemporaneidade, por sua alta difusão entre o público jovem, da adolescência à média dos 30 anos (Cf. SUZUKI *et al*, 2009); a escola, a universidade e o trabalho inclusive sofrem as consequências das mudanças ocasionadas na vida de seus integrantes devido ao uso de videogames, deflagrando uma maior ou uma menor produtividade e eficácia das rotinas acadêmicas e administrativas (Ibidem), não obstante o senso comum que acusa certa nocividade e viciosidade nas práticas dessa mídia. (SILVA Jr., 2021 p. 18).

No caso específico deste trabalho, estamos diante de um texto que foi construído por meio do ato de jogar e por meio da prática de criação narrativa. É importante ressaltar aqui que esse princípio da prática narrativa não vale para todos os jogos, já que há jogos que não possuem histórias, uma vez que podem ser divididos em dois tipos: os estruturais e os narrativos.

Nos estruturais, como o Tetris, por exemplo, não há uma história que seja o fio condutor da ação do sujeito no jogo. O jogador simplesmente precisa encaixar peças em seus devidos lugares conforme elas caem para o destinatário-jogador pontuar e passar de fase para continuar com a mesma tarefa, apenas com mudança de quantidade e intensidade para tornar o jogo mais desafiador. Já nos jogos com estrutura narrativa, com verossimilhança cinematográfica, os atores da enunciação enunciada se apresentam para o enunciatário de duas formas: em primeira pessoa e em terceira pessoa (BARBOSA, 2016, p.41-42).

Vale lembrar que os primeiros jogos criados em laboratórios, universidades e bases militares eram todos estruturais e não narrativos.

Segundo Murray (2003), uma pesquisadora dos textos no universo digital, os jogos têm uma premissa original bem diferente do que conhecemos como narrativa. No tipo de narrativa a que estamos acostumados, como as contadas em livros, filmes ou mesmo por meio da oralidade, acompanhamos a história passivamente, como plateia. Já os jogos exigem mais

do interlocutor, pois envolvem interação e uma atividade participativa. "Os jogos costumam fazer um uso instrumental da linguagem" (MURRAY, 2003, p. 138). Roteiros narrativos bem elaborados, porém, ainda não estavam em evidência quando publicou seu estudo. Por isso, para ela, a linguagem dos jogos era puramente instrucional.

A autora acredita que, por meio dos jogos, é possível encenar uma relação básica com o mundo para superar nosso desejo por desafios, modelar o ambiente de acordo com o que queremos e vencer obstáculos. Em sua essência, é isso que o jogo proporciona. Quando jogamos, despimo-nos de nosso "eu" e acionamos o "outro", assumimos o controle de um outro universo em que comandamos todos os passos: "[...] os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas" (MURRAY, 2003, p. 141).

Para entender o universo dos ambientes digitais, a autora pontua que eles são: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. (2003, pág.78). Por procedimentais podemos entender o jogo que possui suas próprias instruções, organização e suas próprias regras. Assim como podemos entender por participativo o processo que leva à interação e a mudanças comportamentais. As características dos ambientes espaciais dizem respeito à representação, à capacidade de representar espaços variáveis, navegais, mutáveis, em que as personagens podem se mover. Os ambientes digitais enciclopédicos, por sua vez, dizem respeito às características de armazenamento de dados e de informações dos jogos em ambientes virtuais.

Murray diz que a autoria nos meios digitais é procedimental.

Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. [...] O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas. (MURRAY, 2003, p.144).

O que Murray (2003) classifica como procedimental, equivale, na metodologia da semiótica discursiva, ao conceito de programação de Landowski (2014). Eric Landowski é um dos estudiosos da área de sociosemiótica da atualidade, que deixou de realizar suas pesquisas com a metodologia semiótica nos aspectos actanciais e narrativos e passou a se interessar por estudos de apreensão de sentido em situações práticas, interações e relações sociais. No seu livro *A sociedade refletida* (1992), o autor fala sobre a criação de uma teoria geral do fazer e a elaboração de uma semiótica da ação (LANDOWSKI, 1992, p. 148). As interações, que se encontram dentro dessa semiótica da ação, são as instâncias que trazem mais elementos para

serem investigados e, para isso, o semiótico criou uma metodologia de análise que se baseia em quatro regimes de interação que podem ocorrer entre sujeitos e entre sujeitos e o ambiente. São eles: programação, acidente, ajustamento e manipulação. Os detalhes dessa proposta aparecem no livro *Interações Arriscadas* (2014), em que o autor fala do funcionamento desses regimes e como eles podem ser aplicados. Vamos entender, de forma sucinta, como esses regimes funcionam, visto que eles ajudam a compreender a complexidade do nosso objeto.

Os regimes de programação e de acidente são regidos pelas instâncias do fazer-ser, pois trata-se da representação do fazer do sujeito. Já os regimes de ajustamento e de manipulação são da ordem do fazer-fazer e regem a ação do sujeito sobre objetos e sobre outros sujeitos. Para o autor, a enunciação só tem sentido na interação, pois é quando o enunciador e o enunciatário estão presentes no discurso – que ele denomina interação discursiva. Seus estudos vão ao encontro das práticas semióticas de Fontanille (2008), pois a práxis enunciativa nada mais é que uma semiótica da ação, a enunciação em ato.

Quando analisamos um objeto semiótico como um jogo digital, entretanto, os regimes de programação e de acidente (fazer-ser) ajudam a entender os processos práticos da ação do objeto e suas estratégias enunciativas. Por exemplo: o regime da programação, como o próprio nome sugere, pauta-se pelo programado, pela constância, pelos comportamentos regulares dos actantes, pela regra, pelo padrão, ou seja, por tudo que está pré-estabelecido. Como se trata da previsibilidade, é possível prever ações e comportamentos. Por isso, jogos digitais são regidos por esse regime em sua essência. Afinal, sem uma programação prévia, não seria possível ter uma organização lógica da prática do jogar.

O mercado também se interessa pela identificação das constâncias estruturais do conteúdo dos jogos para classificá-los e vendê-los em catálogos apropriados, para consumidores apropriados, como o gênero narrativo, a focalização na tela e a espacialização do enunciado. (SILVA Jr., 2021, p. 23).

O jogo tem regras pré-estabelecidas em que os actantes exercem papéis temáticos bem definidos. Se as regras não forem cumpridas e se a missão não for executada, o jogador não passa de fase e não chega ao final do jogo. Essas regras são enunciadas para o jogador por meio de uma práxis enunciativa de instrução, orientada pelo regime da programação. Essa enunciação manipula as ações do jogador (operador), ou seja, a prática dialoga com o regime da manipulação. De acordo com a proposta de Landowski para esse regime, a manipulação costuma ser sedutora e oferece sempre algo em troca para o sujeito manipulado. Na práxis enunciativa do jogo, a troca fundamental é o ato de jogar pelas recompensas oferecidas dentro

do próprio jogo, como vidas, armas, prêmios, passar de fase, entre outros. Para manipular alguém na enunciação, é preciso que o outro tenha ações, intenções e demonstre comportamento motivado, segundo Landowski (2014, p.29). Geralmente, quem joga tem inúmeras motivação externas e internas ao jogo, por isso o regime da manipulação também se configura nesta prática.

O operador, por sua vez, conduz uma práxis operativa, porque atualiza a instrução anteriormente dada a situações em ocorrência, gerando um enunciado interpretativo. (SILVA Jr., 2021, p. 62).

No regime do acidente, acontece o efeito de sentido contrário ao da programação. O acidente é inesperado e imprevisível. Quando se trata de um jogo digital, podemos dizer que ele tem o efeito de sentido de acidente, já que o jogador sente certa liberdade enunciativa quando direciona as ações do avatar⁵ no jogo, porém, por mais que pareçam, essas ações não são aleatórias, e, sim, programadas. Elas, apenas, parecem acontecer por acaso, ao trazerem um efeito de descontinuidade. Mesmo que seja possível mudar de cenário, seguir caminhos diferentes e escolher diversos comandos, qualquer aspecto que pareça aleatório já estava previsto dentro da jogabilidade. Podemos dizer que, dentro de um ambiente de jogo digital, o acidente é programado.

Na prática do jogo, cada segmento coerente em que ações tomam lugar no tempo, configura uma práxis, produzindo enunciados audiovisuais imediatamente renderizados na tela ou enunciados táteis, gestuais ou motores, que interpretam, por meio do corpo do jogador, os processos audiovisuais instrutivos e avaliativos. (SILVA Jr., 2021 p. 62).

Hoje, podemos dizer, seguramente, que a indústria dos jogos e do cinema (e do entretenimento, de maneira geral) é a que mais cresce no mundo com uma velocidade difícil de acompanhar. Todos os anos, os dados crescem e novas tecnologias são aperfeiçoadas. De acordo com relatório do *Technet Immersive*, o segmento de jogos está avaliado em mais de 163 bilhões de dólares e a previsão é de que, em 2023, o setor de jogos alcance a marca de 200 bilhões⁶

⁵ Avatar é o nome dado à personagem principal de um jogo, que é comandada pelo jogador e realiza todas as ações no jogo.

⁶ Fonte: <https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-jogos-a-maior-industria-do-entretenimento-cresce-a-cada-ano-167994/#:~:text=O%20mercado%20de%20games%20teve,consideravelmente%20abaixo%20do%20valor%20atual>

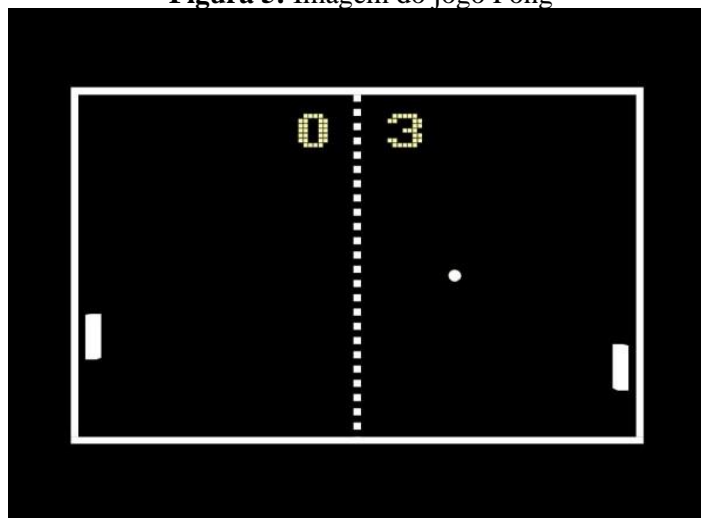
2.4.1 Evolução histórica dos jogos

Antes de serem comercializados em consoles domésticos, os jogos se tornaram populares por meio de máquinas de fliperamas que ficavam em locais públicos. Como o conceito de jogar em público era algo novo nos anos 1960 – e, por incrível que pareça, não era visto com bons olhos pela sociedade ainda – essas máquinas costumavam ficar em locais escondidos e em bares da periferia das cidades. Jogar era como infringir uma regra social, e isso tornava a prática mais sedutora para os jogadores. Por isso, a prática foi ganhando cada vez mais adeptos e, pouco a pouco, se espalhou de forma abrangente.

O primeiro jogo a chegar às casas de fliperama foi o *Spacewar*, em 1961, e ele consistia, simplesmente, em fazer disparos contra uma nave espacial. Mesmo que tenha sido o primeiro jogo a ser comercializado e disponibilizado para a população, ele não fez tanto sucesso quanto esperavam, pois não caiu no gosto popular. Mesmo assim, ele foi responsável por inaugurar uma era do entretenimento voltada para os jogos digitais.

O jogo mais popular depois do *Spacewar* foi o *Pong*, que consistia em um jogo estrutural que simulava uma partida de tênis de mesa e sua dinâmica era bem simples: rebater a bolinha de um lado ao outro da tela para fazer pontos. “A Magnavox adquiriu sua licença em 1970 e foi lançado em 1972, tornando-se o primeiro jogo eletrônico bem-sucedido nas casas de fliperama”. (BARBOSA, 2016, p. 40).

Figura 5: Imagem do jogo Pong



Fonte: BARBOSA, 2016, p. 89.

Nos anos de 1980, os jogos passaram a ser comercializados em consoles⁷, o que facilitou a adesão dos jogadores, porque era muito mais confortável jogar em casa do que em máquinas de fliperamas. O controle dos consoles era mais rudimentar no início, e depois passou a ter versões melhores.

Hoje em dia, ele é produzido da forma mais anatômica possível para propiciar a melhor pegada para a mão do jogador e permitir um grande número de combinações dos botões ou hastes (os sticks) pressionados, para o controle mais amplo e orgânico dos movimentos das personagens. Não apenas o console doméstico pode rodar videogames atualmente, mas se incluem outras plataformas de mídias digitais, como computadores (cujo instrumento de controle são o mouse e o teclado) e celulares (com controle na própria tela, touchscreen). (SILVA Jr., 2021, p. 21-22).

Dentro de todas essas plataformas para jogar, encontramos os dois tipos de jogos que já descrevemos anteriormente. O estrutural e os narrativos. O jogo narrativo traz uma enunciação enunciada em que os atores da enunciação se apresentam de duas formas para o enunciatário: em debreagem enunciativa (primeira pessoa) ou em debreagem enunciva (terceira pessoa). Os jogos em primeira pessoa são aqueles em que o jogador experiencia o jogo do seu ponto de vista. Para isso, os jogos usam o recurso da câmera subjetiva, aquela pela qual conseguimos olhar o cenário por meio dos olhos da personagem que guia a ação.

Figura 6: Imagem em debreagem enunciativa do jogo *Call of Duty Black Ops 4*



Fonte: <https://rbngames.com.br/index.php/2018/07/31/call-of-duty-black-ops-4-jogo-de-tiro-em-primeira-pessoa-ps4-xbox-one-e-pc/> Acesso em 20 abr. 2022.

⁷ Consoles são dispositivos eletrônicos projetados, especificamente, para jogar videogames em uma televisão ou monitor. Eles são diferentes dos computadores em que seu *hardware* é otimizado para jogos e sua interface é, geralmente, mais simples e fácil de usar. Os consoles de videogame, geralmente, incluem um processador de jogos, uma placa gráfica, memória RAM e um sistema operacional personalizado que permite aos jogadores executar jogos diretamente no *hardware* do console.

Nos jogos em terceira pessoa (debreagem enunciativa), o jogador consegue visualizar tanto o cenário quanto as personagens, como é o caso do jogo *The Sims*, que deu origem à série *Girls in the House*.

Figura 7: Imagem em debreagem enunciativa da série *Girls in the House*



Fonte: <http://setimacabine.com.br/girls-in-the-house-a-nova-febre-da-internet/> Acesso em 20 abr. 2022.

Os jogos narrativos correspondem a enunciados do ser e do fazer, e são interessantes porque oferecem ao jogador um combo de situações viciantes, como: o lado instrucional e lúdico do ato de jogar, que por si só já são elementos de adesão à prática do jogar; além da narrativa, que desenha um enredo envolvente e dá sentido à prática do jogo. De acordo com Fontanille (2005, p. 101), “as instâncias enunciantes estabelecem relações sociais e modais e participam de uma estrutura global de interação [...]”. A prática do jogar, nesse caso, integra-se à prática de contar histórias. Mesmo que a narrativa venha acompanhada de um conjunto de regras que são próprias do jogo digital, as missões direcionadas por uma história fazem mais sentido porque imitam o comportamento humano, mesmo que as ações estejam manifestadas de forma descontínua e não-linear.

A ideia do jogo é conseguir adesão ao processo enunciativo e à prática do jogar, que se constroem em ato, quando o jogador está com o controle. O jogo digital, de forma geral, possui três maneiras bem específicas de conseguir adesão ao texto: por meio do texto instrucional, da narrativa e da prática do jogo.

Segundo Novak (2011), os jogos digitais se dividem em gêneros e subgêneros, que possuem características específicas. Dessa forma, fica mais fácil atender aos gostos e especificidades de cada jogador. Por exemplo, dentro do gênero “Ação”, encontramos os subgêneros games de plataforma (como Mario ou *Donkey Kong*), jogos de tiro (com

debreagens enunciativa e enunciativa) e de corrida. Dentro do gênero “Aventura”, há o subgênero “Ação-Aventura”, que seria uma mistura dos dois. O gênero “Quebra-Cabeça” é bem simples: “[...] o jogador deve solucionar um problema ou uma série de problemas sem controlar um personagem”. (NOVAK, 2011, p.102). Um exemplo bem conhecido é o Tetris, já mencionado anteriormente, quando falamos em jogos estruturais.

O game de representação de papéis, ou RPG (*Role playing-games*), é muito conhecido entre os fanáticos por jogos. A tradição desses jogos começou com a série *Dungeons & Dragons*, em 1970, e faz um estrondoso sucesso até hoje entre o público *gamer*. Esse gênero, inclusive, pode ser considerado um dos grandes responsáveis pela evolução narrativa e das personagens dentro de um jogo, já que a dinâmica consiste em assumir avatares – papéis actanciais – de magos, guerreiros, sacerdotes, elfos, entre outros, e construir a narrativa por meio da evolução interativa das personagens na história.

Há também jogos do gênero “Estratégia” que se originam de gêneros clássicos como jogos de tabuleiro – o xadrez, por exemplo – e, geralmente, se passam em um cenário militar. Dentro desse gênero, há um subgênero que chamamos RTS (*Real-Time Strategy*) ou “Estratégia em Tempo Real”, que comumente vemos nos jogos de multijogador, em que diversos jogadores jogam o mesmo jogo de forma on-line. Por fim, de acordo com a categorização de Novak (2011), temos os jogos do gênero de “Simulação”. Como o próprio nome já diz, esses jogos têm a premissa de proporcionar uma simulação de alguma situação real, como: simuladores de voo e de veículos, simuladores de construção e de administração, simuladores para ensino-aprendizagem e, também, simuladores da vida real, apenas para entretenimento.

A série *Girls in the House*, por exemplo, é uma *webserie* de animação que foi inteiramente produzida na plataforma de um jogo eletrônico, chamado *The Sims 4*, que tem como premissa fazer uma simulação da vida real e que possui uma dinâmica bem parecida com o antigo jogo *Second Life*. Na verdade, criado em 1999, o *Second Life* é um ambiente virtual que simula a vida real. Cada membro pode criar o seu avatar com as características que quiser e viver, on-line, situações parecidas com o dia a dia. Diferentemente de um jogo com missões, narrativa e tempo para terminar, esses ambientes virtuais são infinitos e só terminam quando quem está no comando parar de acessar a plataforma.

Nessas plataformas, o jogador pode criar perfis com características humanas bem parecidas com a vida real e simular uma vida cotidiana dentro de um jogo digital. É o que acontece no *The Sims*. Por ter essa flexibilidade e liberdade na construção narrativa, os jogos se tornam uma ferramenta ideal para se produzir produtos midiáticos e novas histórias, uma

prática que não é nova, porém, é pouco conhecida nos meios acadêmicos, a *machinima*. Vamos detalhar mais a respeito do processo da *machinima* no capítulo seguinte.

2.5 A plataforma *The Sims*

O *The Sims* é um jogo digital de simulação da vida real que foi criado por Will Wright nos anos 1990. SIM é a abreviação de *simulated characters* (personagens simulados), nomenclatura totalmente autoexplicativa. Por mais que a ideia tenha surgido em 1991 – em um momento bem trágico da vida de Will, quando ele havia perdido sua casa em um incêndio – o jogo só começou a ser produzido em 1995 com a produtora *Maxis*. Seu lançamento para o público, porém, só aconteceu no início dos anos 2000.

Após seu lançamento, o jogo não fez, inicialmente, muito sucesso. Como toda nova ideia, causou estranhamento inicial, pois suas características fugiam do padrão dos jogos da época, quando os desafios com tiros, RPG e aventura eram os mais procurados. *The Sims* enquadra-se no gênero de jogo que chamamos de *Sandbox*, um tipo de jogo que se passa em um espaço aberto em que o jogador consegue criar narrativas, personagens e explorar livremente os ambientes em que a história acontece. Esse perfil de jogo pressupõe uma liberdade narrativa e passa o efeito de sentido de autoria e de controle. Por meio dele, é possível ver claramente a práxis enunciativa em ato se desenvolvendo.

Mesmo que não tenha chamado muito a atenção dos *gamers*⁸ à época, o jogo conquistou o público feminino. Talvez por causa das suas características que fazem um diálogo mais direto com as mulheres, que preferem jogos de construção a jogos de destruição. *The Sims* é uma plataforma de simulação da vida real, portanto, ela é totalmente adequada para explorar recursos narrativos e produzir histórias. Diferentemente de um jogo FPS⁹ ou um jogo estrutural (jogos sem narrativa) por exemplo, que já apresentam ao jogador a narrativa pronta, os caminhos produzidos, uma prática programada que direciona o jogador para os desafios e obstáculos do jogo.

Segundo uma reportagem da *SBT Games*, as mulheres representavam 60% do público do *The Sims* em seus primeiros anos. Era um número bem expressivo para a época, já que a maioria dos *gamers* era composta pelo público masculino. Se fosse hoje, essa notícia não teria tanta repercussão, tendo em vista que as mulheres já são a maioria do público *gamer* do Brasil em qualquer gênero¹⁰.

⁸ *Gamer* é o nome dado às pessoas que são fãs de jogos de videogame e jogam com muita frequência.

⁹ FPS: First Person Shooter – Atirador em primeira pessoa

¹⁰ Fonte: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-do-mercado-de-e-sports/>

Apesar de começar a se espalhar pelo universo *gamer* de forma tímida e gradual, em 2005 o jogo alcançou a marca de 16 milhões de cópias vendidas e passou a ser conhecido e jogado no mundo todo. Após a primeira versão, o *The Sims* tornou-se uma franquia e começou a expandir. Nesse momento, ele possuía uma ferramenta que se chamava foto-álbum, que permitia as interações e as manipulações para elaboração de *comic books*¹¹. Na versão seguinte, o jogo trazia uma ferramenta que permitia a gravação dos jogos. A empresa lançou, na sequência, sete jogos em *CD-Room* – todos traduzidos para o português. Entre eles: "Gozando a Vida", "Num Passe de Mágica", "Em Férias", "O Bicho Vai pegar", "Fazendo a Festa", "Encontro Marcado" e "Superstar".

Desde o seu lançamento, o *The Sims* já teve algumas versões em 2004, 2009 e 2014 alguns *spin-offs* e uma versão *mobile* (*The Sims FreePlay*). Por mais que os jogos digitais passem o efeito de sentido do regime de interação do acidente, na verdade eles estão dentro do regime de programação e de estratégias. A autonomia do jogador é, então, totalmente pressuposta. Nesse aspecto, o jogo virtual *The Sims* tem a vantagem de proporcionar ao jogador a autonomia da criação narrativa. Por mais que haja limites, como na exploração do cenário, por exemplo, a plataforma proporciona uma liberdade de criação de personagens e de roteiro, só comparável à possibilidade de criação em um papel em branco. A diferença é que, em uma plataforma digital, não é necessário iniciar uma criação do zero. Ela disponibiliza elementos gráficos para ajudar na composição da história. Grosso modo, é só usar o que já está quase pronto e moldar com base em suas preferências.

Essa transposição de práticas (do jogar e do narrar) é bem sutil, e traz em seu ajustamento elementos que as condensam e as fazem uma única grande prática. Quando o jogador enunciador joga *The Sims*, utilizando como ferramenta de suporte o videogame, ele constrói uma narrativa autoral com uma infinidade de sentidos. Mas não é só isso. Essa mecânica traz em sua essência algo muito maior. “Quando um jogador joga *The Sims*, ele está brincando de ser criador e controlador de modelos digitais de vida” (BRAGA, 2009, p. 32).

O percurso do jogar, nesse tipo de jogo, condensa o percurso do fazer narrativo porque, ao mesmo tempo em que o jogo possui uma narrativa prévia e elementos pré-moldados, o enunciador pode alterá-la a qualquer momento.

Um jogo de “simulação do cotidiano”, como *The Sims*, possui o injusto papel de tentar marcar a heterogeneidade das relações humanas, os fluxos, as aspirações, os desejos, as liberdades individuais e coletivas. Como qualquer simulador, é impossível dar conta de toda a complexidade do mundo atual,

¹¹ *Comic books* são histórias em quadrinhos.

ainda mais quando este cenário perpassa pelas variáveis da condição humana e seu cotidiano. Mas também como qualquer simulador, o objetivo é oferecer um treinamento seguro para ações e futuras produções de narrativas sobre as pessoas e o mundo. (BRAGA, 2009, p.27).

Dessa forma, na configuração proposta pelo jogo, há um enunciador que constrói os sentidos de sua narrativa para determinado narratário. Ao modificar essa proposta inicial da narrativa, o jogador passa a construir um outro enunciador que se dirige a um outro enunciatário. Modalizado pelo poder-fazer, ao se apropriar da narrativa, o jogador constrói um outro texto, com um novo significado e, dessa forma, projeta uma nova imagem de enunciatário ao disponibilizar seu texto pela plataforma on-line.

A esse texto construído pelo jogador chamamos de texto-enunciado no percurso gerativo da expressão. Nós, como semioticistas, olhamos mais atentamente para o texto-enunciado para entender as escolhas do enunciador e seus efeitos de sentido.

Um texto-enunciado é um conjunto de figuras semióticas organizadas em um todo homogêneo graças à sua disposição sobre o mesmo suporte ou veículo (uni, bi ou tridimensional): o discurso oral é unidimensional, os textos escritos as imagens são bi-direcionais; e a língua dos sinais é tridimensional. (FONTANILLE, 2005, p.18).

O texto-enunciado é, também, visto como um dispositivo de inscrição das situações semióticas. O *The Sims*, nesse caso, é uma ferramenta que possui todos os elementos necessários para a construção de qualquer texto audiovisual. Esses textos podem simplesmente ser usados como um jogo de simulação – que é justamente sua proposta inicial – e podem, também, se tornar narrativas únicas ou seriadas. Para isso, basta fazer a gravação do jogo e editar em cenas. O produto final é uma narrativa audiovisual cinematográfica do gênero animação.

Usar elementos, ferramentas e/ou jogos pré-existentes para dar vida à outra narrativa é uma prática que existe há quase 40 anos. Porém, ela não era muito popular. Sempre ficou restrita às comunidades dos *gamers*, se tornando muito conhecida entre os amantes de jogos digitais, que também gostam de consumir e de construir narrativas. A essa prática, eles chamam de *machinima*.

3 A PRÁTICA DE *MACHINIMA*

Criar narrativas sempre foi considerada uma atividade solitária. Independentemente do meio em que essas histórias são divulgadas, o processo inicial consiste na operação da escrita com papel e caneta ou com o uso de computador por uma pessoa que pensa e cria essas narrativas. Em algum momento, caso essa história seja contada por meio do audiovisual, ela será transformada em um roteiro e depois será encenada e filmada, por meio de técnicas e de ferramentas que compõem uma produção cinematográfica. Há, hoje, algumas formas de criar narrativas audiovisuais sem que seja necessário atrelar-se a alguma grande produtora. Com a facilidade e abundância do uso de recursos digitais, como internet, celular, ter inscrição em alguma plataforma digital faz parte do processo de criação de novos relatos, pois algumas delas, podem ser feitas de forma independente, com o uso de recursos visuais prontos.

Machinima é o nome dado a esse processo de construção narrativa realizado por meio de textos digitais pré-existentes. Trata-se de uma nova técnica de produção fílmica, que se vale da estrutura de jogos prontos ou de plataformas de simulação para construir uma nova narrativa que tenha sentido. Os jogos e as plataformas digitais apresentam, dessa forma, novas práticas de produção, inscrição e circulação desses textos. Por isso, a junção de todos esses elementos que circundam o universo da *machinima* instigaram a investigação desta tese. “[...] a produção cinematográfica baseada em games é capaz de tornar uma grande variedade de faixas etárias em produtores de filmes” (LOWOOD, H. 2011, p.11)

Na sequência, vamos entender o que é a *machinima*, de fato, como ela se configura como um processo complexo de elaboração de textos e discursos, porque a consideramos uma prática semiótica e como narrativas são criadas utilizando seu padrão de produção.

3.1 O que é *machinima*

Os estudos deste procedimento de construção narrativa audiovisual ainda são escassos na área da semiótica. Há, porém, alguns outros estudiosos das áreas de comunicação, tecnologia e discurso que já conceituaram a *machinima*. Vamos fazer uso desses estudos para compor nossa definição e amparar o embasamento teórico dessa prática.

Os três primeiros livros¹² da área foram escritos por próprios praticantes da *machinima*, com o intuito de oferecer um material teórico e, ao mesmo tempo, instrucional e de consolidar esse processo como algo amplamente viável, que não oferecia grandes custos de produção e que poderia ser altamente criativo. Alguns conceitos começaram a se consolidar, como: “*Machinima* é a convergência da realização de filmes, animação e desenvolvimento de jogos¹³” (KELLAND, M. *et al*, 2005, p.11 – tradução nossa). Os autores, além de conceituarem a prática da *machinima*, também denominam os profissionais que usam dessa técnica para criar narrativas como os *machinimators* (2011, p.16). Naquela época, no início, essa nomenclatura fazia muito sentido, porém hoje, é pouco usual.

Gregolin (2009) possui estudos na área do discurso e da *machinima*, estabelecendo relações entre ela e os processos artísticos. Para a autora, esse processo de criação “significa usar a *engine*¹⁴ do jogo eletrônico para produzir conteúdo, criando avatares e ações de personagens, transformando mapas e cenários, aplicando a linguagem do cinema” (2009, p. 65). Dessa forma, a autora considera que existam duas ações em desenvolvimento nesse processo: a ação de quebra e a de construção de narrativa. Esse conceito faz todo o sentido quando o confrontamos com o funcionamento da técnica. A quebra, por exemplo, ocorre quando os *machinimators* desconfiguram uma narrativa já existente; e a construção vem em seguida, quando o texto é refeito e, assim, adquire novos sentidos. Para ela, quando os *machinimators* utilizam-se dos elementos pré-dispostos dos jogos digitais, “[...] os produtores se reapropriam desses elementos no contexto do *Machinima* e os ressignificam em uma nova narrativa” (2009, p. 63 – grifo nosso).

Almeida (2014, p.13) também realiza um estudo com foco em constituição artística da *machinima* e a conceitua como “[...] meio de realização audiovisual acessível, cujas obras são influenciadas por características dos games, da animação computadorizada e na narrativa cinematográfica”. Para ela, o processo de contar histórias associa-se aos padrões de uma narrativa clássica.

Para Berkeley (2006, p. 66), a definição e os processos são bem mais simples. Ele diz que *machinima* é simplesmente o local onde o jogo de animação é gravado em tempo real como um processo comum de produção audiovisual e, depois, é utilizado para produzir

¹² *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima* (Paul Marino, 2004); *Machinima: Make Animated Movies in 3D Virtual Environments* (Matt Kelland, David Morris e Dave Lloyd, 2005); *Machinima for Dummies* (Hugh Hancock e Johnnie Ingram, 2007).

¹³ *Machinima is the convergence of film-making, Animation, and game development.*

¹⁴ *Engine* é o nome dado ao conjunto de *softwares* que constituem um jogo digital e são capazes de fazê-lo rodar. A *engine* é responsável por criar a percepção de um ambiente virtual na tela.

narrativas tradicionais em vídeo¹⁵. O que chama atenção nesta definição totalmente didática de Berkeley (2006) é o uso da palavra tradicional. Por mais que o processo da criação narrativa seja efetuado digitalmente e tenha sido uma novidade para a época, o resultado dessa prática é o tipo de texto a que estamos acostumados: o que contém uma narrativa clássica. Ou seja, por mais que o curso de uma ação tenha articulado novas práticas no processo de criação, o resultado é o mesmo de um texto que tenha sido criado no formato tradicional de execução. Henry Lowood acredita que “[...] podemos pensar em *machinima* como a exploração de uma tecnologia encontrada.” (LOWOOD, 2011, p. 39) (grifo nosso). Para ele, o processo de criar narrativas desse modo ajuda no desenvolvimento da criatividade de jogadores, pois a ferramenta (videogame) não foi criada para esse fim, porém, de forma criativa, os jogadores fazem bom uso dela. O autor é enfático ao reconhecer que as práticas fazem parte do processo, por mais que ele estude *machinima* pelo viés artístico e criativo. Segundo ele, “a recontextualização do game de computador levou a uma formação de camadas de práticas” (2011, p.40). A execução de todas essas camadas leva ao produto final.

Após apreciar os conceitos dos estudiosos de *machinima*, nós nos arriscamos, nesta tese, a explicar o nosso conceito. *Machinima* é uma prática semiótica que configura o fazer narrativo por meio de uma prática em curso de produção digital, que resulta em uma prática textualizada de enunciados. Por meio da prática do jogar é possível eternizar a enunciação em ato por meio da edição desse material e sua posterior acoplagem em uma plataforma digital para apreciação e divulgação. De maneira geral, cada jogo é único e ele acontece no momento do ato de jogar. Ou seja, toda jogada realizada ali se dissolve a partir do momento que o console ou computador são desligados. Com *machinima*, o momento jogado ou texto criado fica salvo, ele não se perde, apenas pode se transformar na narrativa que o jogador quiser.

Salvo algumas particularidades que envolvem um texto feito pelo processo de *machinima*, que instauram alguns efeitos de sentido mais específicos, de uma maneira geral o texto traz as mesmas sensações e percepções de sentido. Nesta tese, atestaremos essa afirmação nos capítulos finais de análise dos episódios.

A priori, compreender o conceito e o contexto da *machinima* e como ela se constitui como uma prática em curso da ação, será uma base para o entendimento de como ela pode resultar em uma prática textualizada no formato de uma narrativa clássica.

¹⁵ “Machinima is where 3D computer animation gameplay is recorded in real time as video footage and then used to produce traditional video narratives.” (BERKELEY, 2006, p. 66)

3.2 História e contexto de *machinima*

No início da descoberta da *machinima* como uma ferramenta para criar histórias, aconteceram muitas tentativas de criação, com muitos acertos e, também, muitos erros. Assim costuma ser o percurso que todas as inovações tecnológicas percorrem. De forma rudimentar, os primeiros vídeos nasceram de um processo que visava, apenas, a preservar os jogos jogados e relembrar jogadas por meio de vídeos curtos.

As primeiras tentativas de *machinima* datam da época da proliferação da cultura *hacker*¹⁶ nos Estados Unidos da América, na década de 1980. Os *hackers* modificavam os códigos dos jogos e criavam programas chamados “demos”. Esses “demos” eram usados para rodar antes do jogo principal começar, e funcionavam como uma espécie de *teaser*¹⁷ do jogo. Os demos, porém, não eram gravados como vídeos, mas eram gerados por algoritmos. Eles eram feitos para rodar apenas dentro da *engine* do jogo.

O *engine* de animação em tempo real dentro do game de computador foi descoberto por jogadores, que encontraram a tecnologia e aprenderam a usá-la para produzir filmes animados de uma forma nova. (LOWOOD, 2011, p. 29 – grifo nosso).

Para distribuir e armazenar esses demos, os *machinimators* costumavam gravar as imagens da tela com uma câmera externa. Depois, eles editavam esse material e usavam como e quando quisessem, inclusive transformando esses fragmentos de vídeos em narrativas mais lineares. Esse foi o processo inicial do que conhecemos hoje como *machinima*.

O *insight* que levou aos filmes de *Quake* e *machinima* foi ver essa tecnologia como fornecedora de um sistema fértil para a produção de animação em tempo real, em oposição a ter de fazer animação de forma exaustiva [...] como artistas da Pixar ou da Disney. (LOWOOD, 2011, p.28 – grifos nossos).

Muitos *gamers* passaram a trocar arquivos por meio de comunidades on-line de jogos, principalmente dos jogos *Quake* e *Doom*, desenvolvidos pela *id Software*.

¹⁶ *Hacker* é o nome dado para profissionais com grande conhecimento em tecnologia, informática e códigos de computação - bem como outros assuntos da informática – capaz de explorar sistemas computacionais, descobrir seu funcionamento e realizar qualquer atividade.

¹⁷ *Teaser* é uma prévia de algum tipo de conteúdo, que tem o objetivo de atrair a atenção do público e dar uma degustação do produto final.

O que era inovador nos games da ID (sic) era sua representação do mundo da maneira como o personagem o veria, de uma perspectiva 3D em primeira pessoa que era rapidamente redesenhada quando o personagem se movia pelo ambiente. Essa inovação estabeleceu um gênero de game que dominaria o desenvolvimento da tecnologia de games durante os anos 90: o jogo de tiro em primeira pessoa [...]. (LOWOOD, 2011, p. 16).

Dessa forma, os jogadores passaram a usar os conteúdos desses demos para criar novas narrativas. Tudo era feito de forma bem primitiva nesse início, e o jogo *Quake* era considerado o que tinha mais popularidade entre os jogadores da época para realizar esse tipo de ação.

É importante reconhecer que a produção e circulação de conteúdo baseado em games pode abrir novas formas de expressão pública e criativa, e não só para gamers. E, no entanto, reduzir uma avaliação positiva do gameplay ao seu potencial de vanguarda para formas “mais sérias” não é nem a única, nem a mais forte das razões para voltarmos nossa atenção para o *machinima* (grifo nosso). (LOWOOD, 2011, p. 15).

O jogo *Doom*, que consistia em matar demônios a tiros, deixou marcas e entrou para a história quando se fala em tecnologia, interação, noção de conectividade e autoria nos jogos desse tipo. O *Quake* foi produzido nos mesmos moldes de *Doom*, e trouxe a primeira *engine* gráfica que fornecia material verdadeiro em 3D.

Práticas associadas a FPS (*First Person Shooter*) e a configuração técnica desses games tornaram novas formas de criação possíveis, dentre as quais estava a de filmes animados usando os *engines* gráficos de tempo real da *ID*. (LOWOOD, 2011, p.17 – grifos nossos).

Figura 8: Imagem do jogo *Quake* de 1996 da *id Software*



Fonte: <https://www.armaduranerd.com.br/2021/10/review-quake-1996.html> Acesso em 28 jul. 2022.

Em 1992, após o lançamento do jogo *Stun Island*, a prática de *machinima* se popularizou ainda mais na comunidade *gamer*. Passou a ser possível acrescentar elementos nas cenas criadas pelos jogadores e a técnica começou a se apresentar mais interessante. Isso porque os *gamers* passaram a trocar elementos e materiais entre si, aumentando a possibilidade de construir inúmeras narrativas diferentes e fomentando um processo de interação entre os jogadores. O que motivou, ainda mais, a adesão a essa prática.

O jogo de *Doom*, de 1993, veio com um processador para gravar as jogadas. Dessa forma, essas gravações serviam para atestar a boa performance dos jogadores e, também, para recriar e dar novo significado às jogadas editadas. O desenvolvimento acelerado e crescente da tecnologia digital, com o passar dos anos, promoveu um aprimoramento na *engine* dos jogos digitais, que fez com que a prática da *machinima* possuísse mais mecanismos e ferramentas para ser ampliada. Os jogos passaram a ser produzidos com a tecnologia 3D, o que viabilizou novas experiências práticas e imersivas para o jogador. Com mais recursos e mais sofisticação, as animações produzidas dessa forma passaram a ganhar um *status* de produção profissional.

Em 1996, com o lançamento do jogo *multiplayer*¹⁸ *Quake*, os jogadores conseguiam interagir entre si e isso possibilitou a criação de clãs. Neles, eram exibidos os demos com as performances de jogadores e, foi em um deles (*The Rangers*), que aconteceu o primeiro vídeo por meio de *machinima*: o *Diary of a Camper*. Abaixo, reproduzimos uma imagem em que a câmera está em *plongée*¹⁹, o que nos possibilita ver todo o cenário do jogo e a frase de um diálogo no topo do vídeo.

Figura 9: Imagem do jogo *Diary of a Camper* da *id Software*



Fonte: <https://spicyonion.com/title/diary-of-a-camper-english-movie/> Acesso em 02 ago. 2022

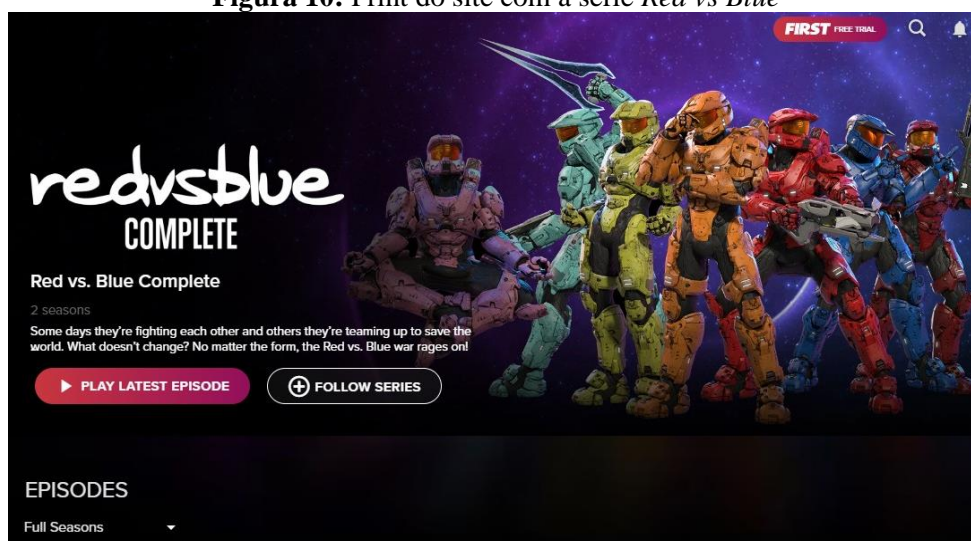
¹⁸ *Multiplayer* é o nome dado aos jogos multijogador, em que vários jogadores conseguem jogar on-line.

¹⁹ *Plongée* significa mergulho e é o nome, em francês, para um tipo de enquadramento cinematográfico em que temos a sensação de profundidade da cena, pois a câmera filma de cima para baixo.

Diary of a Camper foi um marco nesse tipo de produção audiovisual, porque ele sistematizou uma forma de produzir conteúdo ficcional digital que é seguido até hoje pelos *machinimators*. Os jogadores apropriavam-se das personagens do jogo e desenvolviam uma nova história. A partir desse filme, os jogadores passaram a criar novas narrativas, as quais passaram a chamar de “filmes *Quake*”, e a compartilhar on-line por meio do jogo *multiplayer*. Ao mesmo tempo, produtores de videogames e jogadores queriam aprimorar a técnica e passaram a se dedicar a criar programas e sistemas para facilitar a gravação e a edição desses materiais. Dessa forma, outros jogadores passaram a realizar essa produção fílmica com os games e, em 2000, o termo *machinima* passou a ser usado para denominar esse tipo de técnica.

A partir dessa data, diversos filmes *machinima* passaram a ser distribuídos e comercializados por sites especializados. Alguns ficaram bem famosos, entre eles: ²⁰*Red vs. Blue* — criado por *Rooster Teeth Productions*, este é um dos mais populares e mais antigos exemplos de *machinima*. É uma série de comédia baseada no jogo *Halo: Combat Evolved*.

Figura 10: Print do site com a série *Red vs Blue*



Fonte: <https://roosterteeth.com/series/red-vs-blue-complete> Acesso em: 15 fev. 2023

World of Warcraft — este popular jogo de MMORPG²¹ tem sido amplamente utilizado para a criação de *machinima*. Há muitos exemplos interessantes, como *Illegal Danish: Super Snacks* e *The Craft of War: BLIND*; *Minecraft* — que tem sido usado para criar muitos vídeos de *machinima*, por exemplo, o *The N00b Adventures*, uma série de comédia que

²⁰ Neste link é possível se inscrever no site e acompanhar o processo de criação desta *machinima* <https://roosterteeth.com/watch/red-vs-blue-bts-machinima>. Acesso em: 15 fev. 2023.

²¹ MMORPG - *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (Jogo de representação de papéis on-line, multijogador em massa, em tradução livre). O termo foi usado pela primeira vez em 1997 por Richard Garriott.

segue as aventuras de um jogador iniciante; *Half-Life* – outro exemplo de franquia popular de jogo usado para criar *machinima*. Outro exemplo, ainda, é *Civil Protection*, uma série de comédia que segue dois policiais desajeitados enquanto tentam manter a ordem na cidade.

Por fim, temos o *The Sims*, um dos mais utilizados para criação de *machinima*, com criadores produzindo filmes e séries baseados em seus personagens e ambientes. De todas essas plataformas e *machinimas* citadas, o *The Sims* é o jogo que mais se aproxima da representação da vida cotidiana humana, mesmo porque, foi criado para justamente para ser um simulador da vida real no ambiente digital. Por isso, a adesão a produtos criados nessa plataforma é eminente.

Esses são apenas alguns exemplos notáveis de *machinima*, mas há muitos outros filmes e séries criados usando uma variedade de jogos e *softwares* de simulação.



Fonte: <https://www.YouTube.com/watch?v=9iEOdIV-OhI> Acesso em: 18 fev. 2023

Para fomentar esse novo negócio, duas empresas exclusivas da área foram criadas: *Strange Company* (produção exclusiva de *machinima*) e *Fountainhead Entertaimant*. Assim, a demanda para esse tipo de produção aumentou, chegando próximo de um cronograma de produções cinematográficas feitas nos moldes tradicionais. Em decorrência dessa alta demanda, em 2002 foi fundada a *Academy of Machinima Arts and Science*, em Nova York, nos Estados Unidos da América, com o intuito de promover encontros e ações de divulgação de produtos desenvolvidos por meio de *machinima*.

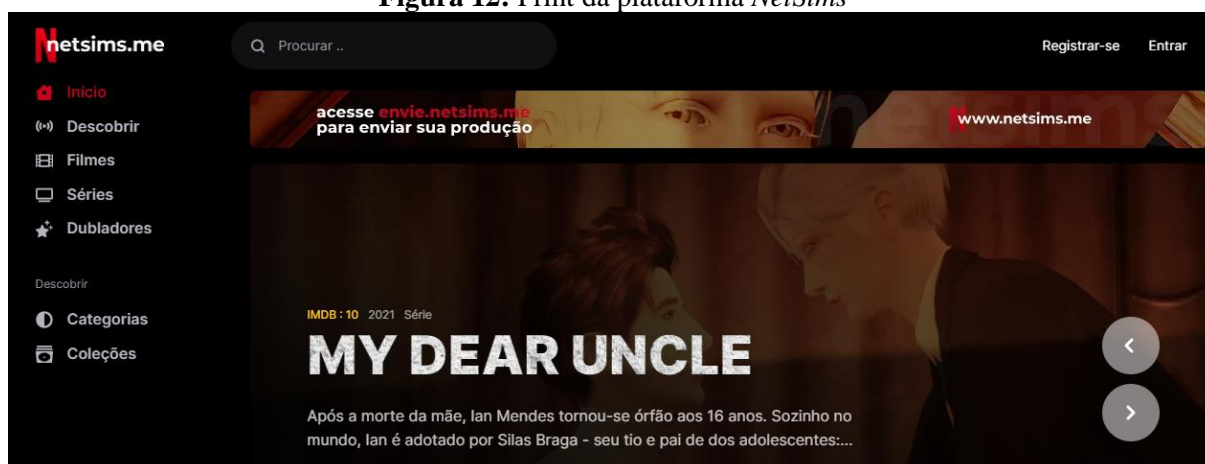
Outro fenômeno que veio na esteira do sucesso dessas produções foi a criação de jogos em que o jogador pudesse ter maior flexibilidade interativa e usar sua criatividade em jogos que o estimulassem a atuar como criador. Assim, o jogo *The Sims* veio para atender a essa demanda do mercado. Como já vimos no capítulo 1, sua primeira versão trazia um recurso interativo de foto-álbum, que propiciava uma interação nesse sentido. Na versão do *The Sims 2* de 2004, o aparelho trazia uma ferramenta interna de gravação de vídeos. Hoje, sabemos que, com o *The Sims 4*, é possível criar qualquer tipo de narrativa com suas ferramentas variadas, que permitem diversas construções de cenários e personagens.

3.2.1 Machinima no Brasil

Tantos os estudos quanto as práticas de *machinima* no Brasil não possuem, ainda, tanta relevância no meio acadêmico, principalmente na área da semiótica. Alguns poucos estudiosos das áreas de estética, artes, tecnologia e design estão engajados na investigação dessa prática no país. Patrícia Moran e Janaína Patrocínio (2011) são alguns nomes de relevância no estudo dessa ferramenta, bem como Almeida (2014) e Gregolin (2009).

A técnica de *machinima* tornou-se mais conhecida no Brasil a partir de 2007, com o lançamento do jogo *Second Life*. O jogo tem a premissa de ser uma plataforma de simulação da vida real, em que os usuários criam avatares e simulam situações do cotidiano. É possível, também, interagir com outros usuários nesse ambiente virtual. A plataforma possuía uma ferramenta para fazer a gravação das interações e se tornou uma ferramenta para a criação de *machinimas* no país. Os usuários criaram uma comunidade na plataforma, que foi extinta em 2009. Outras comunidades surgiram depois do *Second Life*, como o *Machinima Brasil*, porém, sua relevância ficou apenas para usuários dentro do nicho, sem expandir as fronteiras para a criação de *machinimas*.

Figura 12: Print da plataforma *NetSims*



Fonte: <https://www.netsims.me/> Acesso em: 06 ago. 2022

O *The Sims* foi o responsável por viabilizar a criação de *machinimas* a partir da sua plataforma, afinal, ele possuía todas as ferramentas necessárias para isso. Hoje, além da *webserie Girls in the House*, há centenas de outras produções sendo realizadas e consumidas no Brasil e no exterior²². A *NetSims*²³, por exemplo, é uma plataforma de *streaming* que disponibiliza produções de diversos gêneros on-line. Algumas mais conhecidas são *Better Beware*, como nós conhecemos, *Delirium*, *Rainha Vermelha*, entre outras²⁴. Além dessa plataforma, também é possível assistir a filmes e séries no *YouTube*.

3.3 *Machinima* e a prática semiótica

Além da *machinima* ser categorizada como uma técnica de produção de conteúdo audiovisual, nesta tese, ela também será denominada como uma prática semiótica. A teoria semiótica do texto, hoje, também se interessa por esse estudo. Segundo Fontanille (2014), os estudos das práticas, assim como a investigação textual, precisam ter uma metodologia que contribua para uma análise consistente da situação semiótica. Por esse motivo, o autor foca suas investigações científicas em mecanismos de análise semiótica que são pautados nos níveis de pertinência, que servem tanto para analisar e buscar sentido nos textos de qualquer gênero, como também, em situações do cotidiano. Segundo Fontanille, as situações cotidianas

²² Além de produzir material autoral, jogadores também recriam universos conhecidos. Por exemplo, um internauta criou versões das séries *Friends* e *Seinfeld* no *The Sims 4*. Disponível em: <https://www.purebreak.com.br/midia/-the-sims-4-foi-lan-ccedil-ado-no-dia-39722.html> Acesso em: 06 ago. 2022.

²³ <https://www.netsims.me/>

²⁴ <https://www.cidadedossims.com.br/2021/08/06/listao-das-melhores-series-no-the-sims/>

estão dentro do campo das práticas, que podem ser práticas em curso ou práticas textualizadas.

O conceito de prática em curso utilizado por Fontanille (2011, 2014) origina-se dos estudos de Jacques Theureau, que a denomina, na verdade, como semiologia do curso da ação, quando tratava de aspectos relativos às práticas sociais e cotidianas.

Se nos colocamos na perspectiva da “cena prática” (cf. supra), a posição de Theureau consiste em concentrar-se no ato considerado como um processo (a atividade) e em suas relações com o “horizonte estratégico” (a situação). (FONTANILLE, 2014, p.188).

O autor enfatiza que a situação só se torna significativa quando ela está inserida em um contexto de interação do operador (o sujeito) com a atividade, pois, dessa forma, é possível notar a relevância da dinâmica da ação em curso, ou seja, quando o “[...] próprio ator contribuiu para construir” (FONTANILLE, 2014, p. 189). Mais adiante, nesse mesmo texto do livro *Práticas Semióticas*, Fontanille enfatiza que a significação na prática em curso acontece em ato e, para que ela aconteça, é preciso que haja uma coerência global da cena (2014, p. 147). A significação em ato nada mais é do que a significação produzida pela práxis, que não se restringe a apenas operações de modelos e de sistemas pré-estabelecidos, mas sim, em seus valores. Ademais, a prática em curso é uma prática aberta. Esse conceito faz todo o sentido para o estudo da técnica *machinima*.

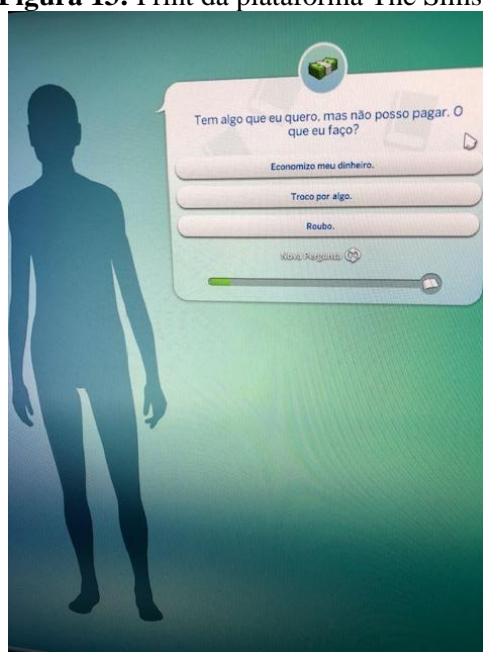
Machinima, então, pode ser considerada uma prática em curso, que constrói narrativas audiovisuais em um processo no qual o enunciador-jogador manipula uma plataforma digital para criar produtos fílmicos. Há uma interação entre o que Fontanille chama de operador (o jogador) e a atividade e, conseqüentemente há uma significação produzida pela práxis. Nesse caso, o enunciador produz a *webserie Girls in the House* usando a plataforma *The Sims 4* para criar e editar, e publica os episódios no *YouTube* para que mais pessoas tenham acesso à sua criação.

Há, entretanto, outro aspecto muito interessante que a técnica *machinima*, como prática, proporciona. Além da práxis enunciativa do fazer narrativo como criação individual, o processo de *machinima* permite que outros enunciadores (qualquer pessoa que tenha acesso à plataforma *The Sims 4*) compartilhem da mesma prática – não só para criar produtos diferentes, mas para produzir narrativas que derivem de séries já existentes. Na produção audiovisual, essa pode ser considerada uma nova configuração prática trazida por esse procedimento.

Em um processo padrão de criação narrativa audiovisual para o cinema, por exemplo, por meio de animações ou mesmo filmes *live actions*²⁵(e da mesma forma quando nos referimos à produção de jogos digitais, videoclipes, entre outros) não é possível que qualquer pessoa realize as criações dos mesmos vídeos, usando os mesmos elementos, porque estamos falando de produções audiovisuais comerciais, em que há, geralmente, uma produtora, uma emissora, diversos profissionais envolvidos. Não é fácil – e nem barato – conseguir fazer reproduções ou continuações de narrativas pré-existentes que habitam o universo de criações audiovisuais do *mainstream*.

Porém, a *machinima* possibilita e configura novas formas de produção audiovisual em que é possível que qualquer pessoa que tenha acesso à plataforma possa fazer a recriação de qualquer personagem que já exista. Vale lembrar que isso só é possível porque a plataforma possui elementos pré-moldados à disposição do jogador. Para comprovar essa afirmativa, utilizamos a plataforma para tentar recriar a personagem Duny. Vejamos, a seguir, o resultado.

Figura 13: Print da plataforma The Sims 4



Fonte: Captura de tela da própria autora

Quando abrimos o *The Sims 4* para começar o jogo, recebemos esse avatar sem forma e sem animação. É preciso responder a algumas perguntas para que a inteligência artificial da máquina possa montar uma versão prévia de uma personagem. Essas perguntas têm a ver com

²⁵ Filmes *live action* são filmes que utilizam atores e cenários reais, ao contrário de filmes de animação. O termo vem do inglês e significa “ação ao vivo”.

gostos, ações, personalidade e comportamento. O intuito é que a máquina tenha uma noção básica do temperamento e características da personagem que o jogador quer criar e monte uma versão inicial para que, a partir dela, comecemos a construção da personagem.

Após responder a essas perguntas, o jogo apresenta para a pessoa que se dispõe a jogá-lo uma versão preliminar. A partir de agora, é possível usar os elementos da plataforma para mudar a aparência do avatar.

Figura 14: Print da plataforma The Sims 4 da evolução na construção da personagem



Fonte: Captura de tela da própria autora

Para iniciar a mudança, passamos por diversas telas de aquisição de aparência para montar a personagem, como cor da pele, tamanho, cor e tipo do cabelo, entre outras. Ao final de algumas escolhas de roupa, de cabelo, dos olhos, do estilo de corpo, da altura, do formato dos quadris, entre outros, chegamos a uma versão preliminar da personagem Dunny. Ainda não é a mesma personagem, pois ela foi montada em uma única tentativa. Com mais tentativas é possível chegar a um produto final bem satisfatório.

Figura 15: Personagem parecida com Dunny à esquerda e Dunny à direita



Fonte: Captura de tela da própria autora

A plataforma oferece inúmeros elementos para criar personagens bem diversos. Essa possibilidade de recriação de personagens atrai diversos fãs da série que podem fazer *spin-offs* ou mesmo *fanfics*²⁶. Essa liberdade enunciativa é muito rara em outros meios de comunicação. Com o recurso *machinima*, ela, agora, se efetiva.

O interessante em se observar na técnica *machinima* é que ela engloba tanto uma prática em curso quanto uma prática textualizada. O próprio Fontanille (2016, p.3) já diz que “o mesmo objeto de análise pode receber os dois tipos de abordagem”²⁷. Sua prática está em curso quando ela cria e articula os episódios da série e os disponibiliza on-line para o público final. Toda essa movimentação dá-se no curso da ação. O resultado dessa prática em curso é o texto-enunciado e as cenas práticas fechadas em episódios das temporadas. Por meio dos episódios, é possível extrair os sentidos do texto. É justamente isso que faremos nos capítulos seguintes.

²⁶ *Fanfics* são narrativas construídas por fãs em que as personagens saem de seu ambiente narrativo e habitam outros universos propostos pelos fãs.

²⁷ « Le même objet d’analyse peut recevoir les deux types d’approches »

4 PRÁTICA TEXTUALIZADA: ESTRATÉGIAS E SENTIDO EM *GIRLS IN THE HOUSE*

Para Fontanille (2016, p.3) é perfeitamente possível textualizar qualquer tipo de prática. Principalmente práticas que se voltam para a ação cotidiana e a construção do texto, como é o caso do processo de *machinima*. A utilização dessa técnica é, relativamente, a mais nova no que diz respeito à produção de filmes. Notamos, porém, que, por mais que o processo de criação seja aberto e possibilite uma autonomia criativa e de coparticipação de usuários e de fãs, a textualização da prática *machinima* resulta em narrativas que possuem uma estrutura clássica. Essa estrutura traz efeitos de sentido pautados tanto no discurso, quanto na figurativização.

Por se tratar de uma animação, porém, há alguns elementos que ajudam a identificar sentidos próprios desse tipo de texto. Para verificar de perto esses pontos – e para facilitar nossa leitura e nosso entendimento da série – realizaremos a análise textual de alguns episódios. O primeiro episódio a ser analisado é o episódio 1 da primeira temporada, *Date Night*, em que abriremos algumas discussões a respeito da forma e do conteúdo; o segundo será o episódio 2 da segunda temporada, *Holy Thievery*, em que identificaremos algumas recorrências, falaremos sobre novas personagens e iniciaremos uma discussão sobre formas de vida; o terceiro episódio a ser analisado é o primeiro episódio da terceira temporada, *Bikini Contest*, em que falaremos sobre humor e diversidade no discurso e, por fim, analisaremos o episódio 6 da segunda temporada, *Duny as a Kid*, em que amarraremos todas as análises anteriores e falaremos sobre intertextualidade com outros formatos cinematográficos.

As análises valer-se-ão do suporte da teoria dos níveis de pertinência do percurso gerativo do plano da expressão (Fontanille, 2005, 2008, 2014), partindo do texto-enunciado, com aspectos no objeto-suporte (na primeira análise), nas cenas práticas e nas formas de vida (nos demais episódios). Quando necessário, o plano de conteúdo será pontuado e teóricos do humor também auxiliarão nessa exploração. Como é possível notar, a análise de cada episódio elencado focará alguns aspectos específicos. O intuito é mostrar como um mesmo produto – nesse caso, uma *webserie* – contém diversos efeitos de sentido que constroem uma significação global. Dessa forma, ele se mostra relevante para atestarmos elementos da enunciação aplicados a um objeto digital que traz novas configurações em seu processo enunciativo.

4.1 Episódio 1: *Date Night* e os níveis de pertinência

Ao trabalhar com textos sincréticos, buscamos o estudo de Teixeira (2009, p. 48), que nos explica que a semiótica vale-se do conceito de sincretismo para tratar da “sobreposição de funções irradiadas a partir de um mesmo elemento”. Ela complementa observando que o que torna um objeto sincrético é sua produção por meio de várias linguagens, as quais manifestam um sentido único (p.49). Ou seja, é um texto formado por diversas linguagens que resultam em uma enunciação. *Date Night*, o primeiro episódio da *webserie Girls in the House*, entra no âmbito da prática semiótica do jogar e do fazer narrativo ao mesmo tempo. Nesse caso, a prática de jogar não é unidimensional, mas sim, bidimensional, pois se vale não apenas do ato de jogar mas, também, do ato de construir uma narrativa a partir do ponto de vista de um enunciador.

O episódio é objeto de análise do ponto de vista da produção textual, da relação do enunciador com a produção do enunciado e das estratégias da enunciação em si, isto é, de seus efeitos de sentido nas cenas práticas. Analisamos a experiência semiótica e fazemos o percurso do plano da expressão, partindo do texto-enunciado, passando pelas práticas, suas derivações e, por fim, pelo objeto-suporte. Todos esses níveis se integram e constituem sentido.

De acordo com Fontanille (2005, p. 101), “as instâncias enunciadoras estabelecem relações sociais e modais e participam de uma estrutura global de interação [...]”. A prática do jogar, nesse caso, integra-se à prática de contar histórias. Dessa forma, na configuração proposta pelo jogo, há um enunciador que constrói os sentidos de sua narrativa para determinado narratário. Ao modificar essa proposta inicial da narrativa, o jogador passa a construir um outro enunciador que se dirige a um outro enunciatário. Isso acontece quando ele cria narrativas ou personagens distintas. Quando o jogador executa as funções da plataforma de jogo para criar histórias, cria um texto-enunciado, que também é conhecido como o dispositivo que inscreve as situações semióticas.

Um texto-enunciado é um conjunto de figuras semióticas organizadas em um todo homogêneo graças à sua disposição sobre o mesmo suporte ou veículo (uni, bi ou tridimensional): o discurso oral é unidimensional, os textos escritos as imagens são bi-direcionais; e a língua dos sinais é tridimensional. (FONTANILLE, 2005, p.18).

O texto-enunciado abarca todo o sentido do texto. Por esse motivo, será por meio dele que encontraremos esses elementos na série. A semiótica sempre coloca à disposição de seus

estudiosos instrumentos diversificados para a resolução de problemas que concernem à visualidade, mesmo que não existam modelos perfeitos ou receitas prontas para fazer esse tipo de análise. Não interessa o ponto de partida da análise; o importante é que, ao final, ela configure apreensão de sentido.

A análise proposta pela metodologia de Teixeira (2009), ajuda-nos a compreender as categorias cromáticas, topológicas, eidéticas, matéricas e cinéticas do plano da expressão. Essas categorias correspondem aos elementos próprios da semiótica plástica, que integram os estudos do plano da expressão. Os aspectos topológicos observados no episódio 1 da primeira temporada²⁸ da série *Girls in the House* não trazem nenhuma alteração a ser considerada. Os posicionamentos das imagens e das personagens ocupam os lugares comuns que funcionam dentro de uma animação. Como é uma animação que simula a vida real, portanto, sua topologia traz aspectos de verossimilhança com a realidade. Ou seja, convence quem está assistindo ao episódio.

Na sua configuração eidética, tirando o simulacro da animação com os seres humanos, é possível perceber que há algumas falhas. Como são apresentadas animações produzidas por um jogo de videogame, por mais que elas tentem chegar perto da constituição do corpo humano, a caracterização do rosto, por exemplo, mostra claramente as limitações da plataforma nesse aspecto. Os rostos são estáticos, não conseguem reproduzir as expressões faciais. Como a série é cômica, as situações engraçadas ficam concentradas no texto do roteiro.

Figura 16: Print do episódio 1 Date Night



Fonte: Captura de tela da própria autora

²⁸ O episódio 1 pode ser visto no seguinte link: <https://www.YouTube.com/watch?v=DueqHtupyNI&t=632s>

Em se tratando da configuração cromática, a série traz tons coloridos, pastéis, em uma paleta que foca as cores bege, cinza, roxo, lilás, rosa, verde claro e azul. A composição de cores usadas nesse primeiro episódio e, também nos demais, causa um efeito de sentido de harmonização. Como se trata de uma animação, as cores podem ser chamativas, mas quando elas estão em harmonia, é mais fácil permanecer assistindo à cena.

Figura 17: Print do episódio 1 *Date Night* – Paleta de cores



Fonte: Captura de tela da própria autora

De acordo com a perspectiva da configuração cinética, uma vez que corresponde a um texto audiovisual, são utilizados os recursos de movimentação das personagens. Há, porém, alguma limitação na movimentação por se tratar de uma animação. Pode-se dizer que o movimento, assim como acontece na sua composição eidética, é engessado e limitado. Apesar de os aspectos eidético e cinético não estarem em conformidade com a realidade, não instaurando, portanto, um contrato adequado de veridicção, os demais elementos do texto configuram-no como dotados de sentido.

Para fazer com que o enunciatário adira ao discurso, o recurso da metalinguagem e o da identificação, que desencadeia a intertextualidade, são utilizados. A começar pelo nome da série, *Girls in the House*, que instaura uma relação intertextual com outras séries com nomes parecidos, como: *Girls*, *Good Girls*, *Gossip Girls*, entre outras. Como toda abertura de série, o primeiro episódio da primeira temporada faz uma apresentação sucinta das personagens, do cenário e do enredo. Já se sabe, logo de início, que no enredo aparecerão três personagens principais: Dunny, Alex e Honey, três amigas que trabalham na pensão da tia Ruiva.

Figura 18: Honey, Duny e Alex

Fonte: <https://www.dicionariopopular.com/girls-in-the-house/> Acesso em: 03 mar. 2023

As três personagens são apresentadas pelos principais aspectos que as diferenciam: uma é administradora da pensão (Honey), a outra é responsável pelo marketing (Duny) e a terceira é responsável pela alimentação (Alex). O texto traz cenas predicativas que mostram aspectos que definem claramente a personalidade e a função de cada personagem. Na configuração imagética, sabemos que Honey é administradora porque a vemos em uma sala ao telefone e escrevendo. Entendemos que Duny faz o marketing porque a vemos conversando com as pessoas e, na conversa, aproveita para pedir que sigam seu site. Além disso, percebemos que Alex é cozinheira porque a vemos em volta às panelas na cozinha. Na configuração textual, o narrador faz uma rápida apresentação na abertura do episódio. Conforme ele fala, as imagens descritas anteriormente vão aparecendo:

Narrador: Essa é a pensão da Tia Ruiva, uma das pensões mais conhecidas de *Willow Creek*. Essa é Honey Eloise, gerente da pensão. Ela cuida de toda a parte administrativa e financeira. Apesar de trabalhar para a Tia Ruiva, Honey nunca a viu na vida. Essa é a Duny. Ela faz o marketing da pensão, mas também aproveita para fazer propaganda de si mesma.

— Acessem meu site — diz Duny.

Narrador: E essa é Alex. Ela cuida de todas as refeições da pensão. Ei, não é o pessoal da pensão que tá com intoxicação alimentar?

— Ai. Merda! Que inferno! — diz Alex.

Narrador: As pessoas que vocês menos imaginam vão aparecer nessa pensão e causar as maiores confusões. Nossa, isso virou comercial da Sessão da Tarde?²⁹

Nessa primeira fala, juntamente com as cenas que as acompanham, é possível determinar, na enunciação, que a série se pauta em dois gêneros narrativos: o suspense e a comédia. No texto: “Apesar de trabalhar para a Tia Ruiva, Honey nunca a viu na vida” já introduz o grande mistério da série: quem é a Tia Ruiva? Todos os que trabalham ou moram na pensão sabem que ela existe – mesmo porque o nome da pensão é Tia Ruiva – mas ninguém nunca a viu. Esse elemento está presente durante todas as temporadas e será responsável por instigar a curiosidade dos fãs, bem como manter a adesão do público na série. O restante da narração é feito de forma bem informal e descontraída e, ao final, o narrador estabelece uma intertextualidade com a Sessão da Tarde, da Rede Globo.³⁰ Assim, é possível notar que o gênero comédia (humor) será predominante em *Girls in the House*.

Figura 19: Pensão da Tia Ruiva em *Willow Creek*³¹



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

O enredo, de maneira geral, traz situações corriqueiras, sempre com aspecto cômico em evidência. Após assistir a mais alguns episódios, verificamos que esse aspecto permanece. O recurso da comicidade é comum à série. Para trazer o alívio cômico ao texto no decorrer da

²⁹ *Girls in the House*, cena de abertura do episódio 1 da primeira temporada. Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=DueqHtupyNI&t=632s>

³⁰ Sessão da Tarde é um programa de TV da Rede Globo que reprisa filmes que já foram sucesso.

³¹ *Willow Creek* é o nome da cidade fictícia em que se passa *Girls in the House*. Após a terceira temporada, o nome da cidade muda para *SunTown*.

série, o autor usa situações do dia a dia, piadas que brincam com o comportamento, situações políticas e sociais que têm a ver com nossa cultura.

O texto de *Girls in the House*, por exemplo, possui um humor peculiar que abrange grande camada da população, mas atinge diretamente o seu público-alvo, que hoje é formado por jovens da geração *millennials* (nascidos entre 1980 e 1997) e, principalmente, os jovens da geração Z (nascidos após 1997), que gostam e entendem o universo de cultura pop, LGBTQIA+ e está familiarizado com a figurativização que a série proporciona em relação à apresentação das personagens. A comicidade na série apresenta-se no texto-enunciado por meio do roteiro e do áudio, que trazem os diálogos, as expressões idiomáticas e as falas engraçadas. Como a construção gráfica das personagens tem pouca mobilidade, expressão facial limitada e poucos recursos para a criação de situações mais espontâneas, o humor concentra-se no texto, como já dito anteriormente.

Todas as cenas práticas têm a presença dominante dos interlocutores. Geralmente, cada uma das amigas da pensão está em destaque, principalmente a personagem Duny, responsável por todas as principais cenas cômicas da série. Podemos observar que a personagem traz em si formas de vida do deboche e da arrogância, e todos os seus atos na série estão atrelados a essas formas de vida. Duny, por exemplo, considera-se melhor do que as outras e a todo momento, seu comportamento aparece no texto. Ela constantemente inferioriza suas amigas, perde a paciência, fala muitos palavrões e sempre debocha das amigas e das situações, colocando-se, sempre, em primeiro lugar. Esse padrão de comportamento pode ser percebido em todos os episódios da série.

Figura 20: Duny



Fonte: <https://www.dicionariopopular.com/girls-in-the-house/> Acesso em: 03 mar. 2023

As cenas práticas trazem em sua enunciação as marcas enunciativas que mostram como o texto-enunciado representa o discurso para a população jovem, LGBTQIA+, que aprecia cultura pop e cenas de humor. Além disso, as cenas procuram fazer simulacros de situações que pessoas reais poderiam vivenciar em seu cotidiano. Por exemplo, no episódio analisado (*Date Night*), além das personagens principais, o tipo de enredo também reforça a espera de situações cotidianas que envolvam aspectos engraçados.

Esse episódio, em específico, traz uma situação cômica em que uma das personagens é convidada para um encontro com um rapaz bonito. Inclusive, essa cena foi a que deu nome ao episódio. A personagem é considerada, pelas amigas, uma das mais desajeitadas, por isso ela fica toda feliz com o encontro. Mas, ao chegar lá, descobre que o rapaz quer apenas que ela o ajude no buffet do seu casamento.

Figura 21: Cena do encontro de Alex



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*.

O encontro era, na verdade, uma reunião de negócios comum na visão do rapaz. Mas, para a personagem Alex, era a esperança de conhecer alguém legal e, talvez, desenvolver um relacionamento. Essa cena prática retrata e simula a situação comum de um mal-entendido que poderia muito bem ter acontecido com qualquer pessoa que estivesse assistindo ao episódio. Cenas desse tipo geram identificação, empatia e humor.

Um elemento interessante nessa série, ainda, é que, na enunciação enunciada, o enunciador desenvolve diversos papéis actanciais e modais. Ele é, ao mesmo tempo, o narrador, o interlocutor – já que faz dublagem de todos os personagens da série, além de

roteirizar, produzir a narrativa, construir toda a figurativização, editar e distribuir esse conteúdo pela internet por meio da plataforma digital *YouTube*.

Figura 22: Raony Phillips, o criador da *Girls in the House*



Fonte: <https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-846327/> Acesso em: 28 fev 2023

4.2 Objeto-suporte: *YouTube*

Tim Berners Lee é conhecido por ser inventor do *World Wide Web* (WWW), uma rede de distribuição de conteúdo on-line. Após o surgimento da internet, ela se tornou o objeto-suporte de inscrição de diversos tipos de textos-enunciados. Plataformas como *YouTube* democratizaram a distribuição de textos-enunciados, ampliando, assim, o alcance e o acesso aos diversos conteúdos publicados na rede.

Compreendemos que o nosso texto-enunciado está acoplado a um objeto que tem como suporte de inscrição a internet. O *YouTube* atua como um objeto de circulação do enunciado. “[...] o objeto-suporte da escritura integra o texto, fornecendo uma estrutura de manifestação figurativa para os diversos aspectos da enunciação” (FONTANILLE, 2005, p.23).

É inegável que o *YouTube* foi uma grande criação. A plataforma possibilita a publicação de vídeos de todos os gêneros e, também a criação, de forma independente, de diversos tipos de textos-enunciados. Cada gênero visa atender a um nicho específico de público.

Além disso, *YouTuber*³², hoje, se tornou uma profissão, com altas possibilidades de ganho, flexibilidade no trabalho e respeito e credibilidade do público. Para ser um *YouTuber*,

³² *YouTuber* é o nome dado a criadores de conteúdo ou influenciadores digitais desta plataforma que vivem com a monetização que fazem com as publicações.

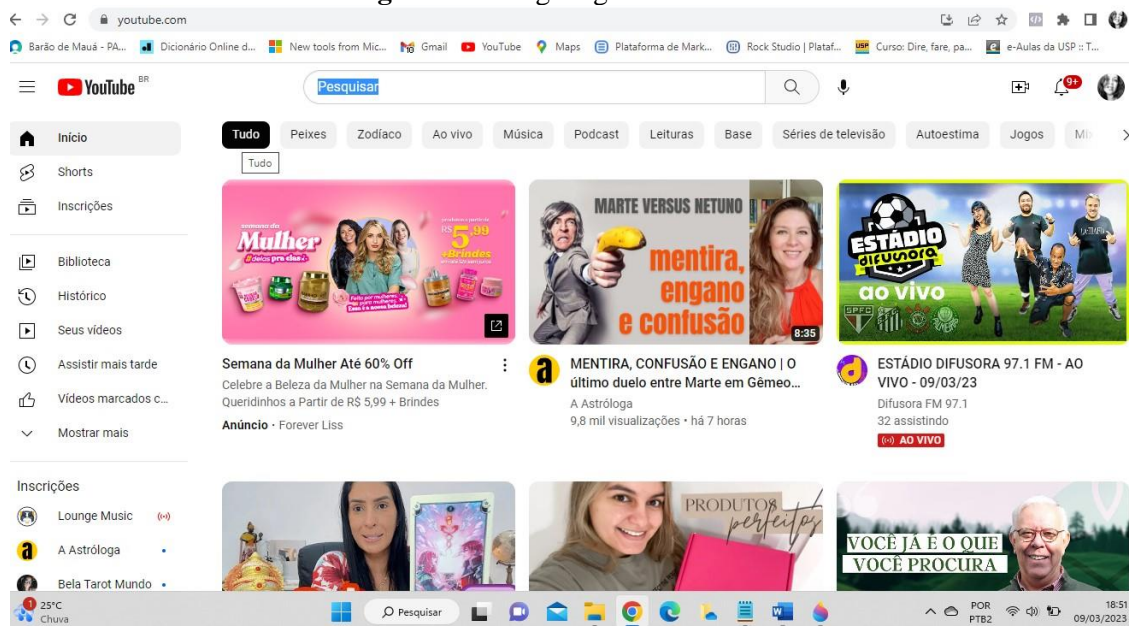
basta saber ou aprender o caminho para a produção de conteúdo consistente. Mesmo que a plataforma tenha permitido e democratizado a veiculação de textos-enunciados, isso não significa que devam ser realizados de qualquer maneira. Afinal, o público é exigente e quer receber informações de qualidade. Por esse motivo, grande parte dos criadores de conteúdo da plataforma investem em bons equipamentos, curso de marketing e oratória, programas de transmissão e edição, na estética pessoal e do ambiente, entre outros aspectos.

Os brasileiros, de uma forma geral, foram criados em frente à TV. Possuem o hábito de receber informações mais em formato audiovisual que por meio da leitura, isso é fato. Portanto, investir na criação de vídeos é uma excelente estratégia de divulgação de conteúdo, pois é um meio de fácil penetração e visualização, acessível por outros meios (que não seja a TV) como os PCs, tablets, smartphones, por exemplo. Durante muito tempo, para se fazer uma produção audiovisual de qualidade era necessário possuir equipamentos de ponta que custavam caro, uma grande equipe, um estúdio, profissionais qualificados e um bom orçamento para despesas.

Desde o advento do cinema e da televisão tem sido assim. Pouco democrática, a produção audiovisual sempre esteve restrita a esses meios, a quem tinha dinheiro ou a quem tinha o poder de agências, produtoras de vídeo ou TV, ou mesmo produtoras de cinema.

Com a banda larga e o surgimento de plataformas digitais como o *YouTube*, hoje não é mais necessário possuir equipamentos caros e toda uma infraestrutura para produzir vídeos. Com o celular/smartphone e poucos recursos, é possível produzir conteúdo audiovisual de qualidade. Começar a produzir conteúdos para redes e plataformas digitais exige poucos equipamentos e um certo improviso. Mas, para se manter em evidência, quando se começa a ter visibilidade, é importante investir em equipamentos para deixar o conteúdo mais profissional.

Figura 23: Imagem geral do *YouTube*



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*.

O *YouTube*, ao contrário do que muitos pensam, não é uma rede social. É uma plataforma e um agregador de textos-enunciados, embora não seja uma produtora do conteúdo em si. Cada pessoa ou empresa pode fazer a produção de seus vídeos de forma independente, usando os recursos que tiver em mãos, e fazer a veiculação por meio da plataforma. O *YouTube* possui, também, uma estrutura nativa própria de edição de vídeo, que facilita a vida do produtor de conteúdo. Podemos dizer, então, que ele promove a democratização da distribuição do conteúdo em rede digital, tendo em vista que não é regulado por nenhuma empresa de mídia. O *YouTube* proporcionou uma nova forma de consumir e de produzir conteúdos audiovisuais.

A plataforma de vídeos mais famosa do mundo foi criada por Chad Hurley, então com 29 anos, e Steven Chen, com 27 anos, em 2005. Em maio de 2006, o site atingiu a marca de 40 milhões de vídeos exibidos diariamente. Em junho do mesmo ano, o site alcançou a média de 100 milhões de exibições/dia, com o total de 2,5 bilhões de vídeos exibidos.

O *YouTube* não estabeleceu limites para o número de vídeos que cada usuário poderia colocar on-line via upload, ofereceu funções básicas de comunidade, tais como a possibilidade de se conectar a outros usuários como e a amigos, e gerava URLs e códigos HTML que permitiam que os vídeos pudessem ser facilmente incorporados em outros sites, um diferencial que se aproveitava da recente introdução de tecnologias de blogging acessíveis ao grande público. Exceto pelo limite de duração dos vídeos que podiam ser transferidos para o servidor, o que o *YouTube* oferecia era similar a outras iniciativas de vídeos on-line da época”. (BURGESS, 2009, p. 17).

Em 2019, quando a pesquisa desta tese se iniciou – de fato – o *YouTube* já havia atingido a marca de 4,5 bilhões de visualizações por mês em todo o mundo. Assim, consolidou-se um novo espaço alternativo, que atende às massas e distribui conteúdo audiovisual de qualquer espécie. Documentários, videorreportagens, vídeos antigos, paródias, ficção, videoaulas, propagandas, micronarrativas, tutoriais, entrevistas, ³³*DIY (Do it Yourself)*, enfim, uma variada gama de vídeos pode ser publicada na rede por meio dessa plataforma.

Como a rede possibilita a veiculação de vídeos de qualquer natureza, há alguns gêneros que predominam e que se estabeleceram como os principais tipos de vídeos que funcionam na plataforma. Vale lembrar que esses gêneros não foram criados pelo *YouTube*, muitos já existiam em outros formatos ou outros veículos de comunicação, e apenas se resignificaram e se ajustaram para se vincularem à plataforma e para serem decodificados dentro dessa nova linguagem. A seguir, apresentamos alguns desses gêneros mais comuns e suas características:

Gameplay: O *gameplay* ou tutorial de games é um dos gêneros mais difundidos entre os jovens que gostam de jogar videogame. Nesse tipo de vídeo, o dono do canal mostra um jogo que está jogando e dá dicas sobre ele, geralmente com a imagem do jogo na tela e a voz *over* (voz de fundo) do dono de canal.

Vlog: O termo vem da palavra videolog ou diário de rede. No *YouTube*, os *vlogs* são como se fossem diários audiovisuais.

Tutorial: São vídeos que ensinam a fazer algo específico.

Webseries: São narrativas seriadas produzidas para o *YouTube*. Podem usar os procedimentos padrão de produção audiovisual, mas podem, também, usar recursos digitais, como o caso do objeto de estudo, *Girls in the House*, uma série produzida em uma plataforma digital de games.

Com o intuito de buscar respostas, vamos entender que o nosso objeto tem como suporte de inscrição: a rede (ou internet) e o *YouTube* pode ser também entendido como um suporte de circulação. Afinal, ele traz a manifestação do texto-enunciado na plataforma.

O objeto-suporte é um elemento essencial na enunciação, pois materializa os objetos manipulados e a rede constitui a materialidade do objeto. Além de objeto-suporte, porém, é possível constatar que a plataforma *YouTube* atua como uma estratégia de circulação de vídeos, que divulga os textos-enunciados por meio do ciberespaço. A plataforma também

³³ *DIY (Do it yourself)*, em tradução livre: "faça você mesmo", é um subgênero de conteúdo do *YouTube*, muito popular, inclusive, que traz vídeos de pessoas ensinando como fazer determinada coisa sem precisar contratar serviço especializado. Ou seja, é o faça você mesmo, que vai desde comida a móveis e reformas.

permite que qualquer pessoa seja um enunciador. Qualquer um pode ser usuário³⁴ e, ao mesmo tempo, produtor. Para isso, basta produzir um conteúdo audiovisual – com o celular mesmo – editar em um aplicativo, no próprio celular, e publicar no *YouTube* que se torna, assim, um grande disseminador dos enunciados.

Ao ter a autonomia de produzir e de publicar, o enunciatário-usuário realiza uma prática semiótica on-line que está, segundo Fontanille (2008), na dimensão metassemiótica do tipo técnico ou didático.

Se analisarmos o percurso narrativo da jornada do enunciatário-usuário, então, nota-se que ele muda de estado nesse processo: passa dos estados de querer-fazer e saber-fazer para os estados de poder-fazer e fazer-fazer. Ou seja, o usuário quer fazer parte do processo de construção de textos e sabe como fazer, porém, agora ele tem a competência e a performance. Ou seja, como ele pode fazer, portanto, ele realiza. “É somente por meio do site que o usuário/produtor alcança o poder-fazer efetivo, que não seria possível, porém, sem o suporte da internet” (OLIVATTI, 2008, p. 243).

Dessa forma, o usuário/produtor, que antes estava na forma de vida de usuário receptivo, hoje usa o suporte e a plataforma *YouTube* como estratégia para poder-fazer seu próprio conteúdo e marcar-se como presença on-line; assim, cria e divulga seus enunciados sem precisar depender de uma grande emissora.

Podemos dizer, então, que as plataformas digitais configuram novas formas de vida para os sujeitos. Hoje, usam-se os recursos virtuais para marcar sua presença on-line e sua identidade por meio da estratégia poder +saber + querer + fazer, preenchendo todo o território virtual por meio de sua existência semiótica. A prática semiótica on-line encaixa-se perfeitamente na teoria do regime de interação do ajustamento proposto por Landowski (2014). No ajustamento, os parceiros da interação constroem juntos uma relação (Fiorin, 2013, p. 440), um todo de significado e eles se influenciam pelo contato. Ou seja, os sujeitos se conectam não pelo fazer-criar, que envolvem aspectos cognitivos, mas sim pelo fazer-sentir, que envolve sensibilidades e contágio.

O usuário/produtor/enunciador, que usa o *YouTube* para veicular seus conteúdos, recebe as interações por meio do regime do ajustamento. Os textos-enunciados trazem conteúdos que vão atrair o público que mais se identifica com ele e o resultado dessa interação dar-se-á de forma orgânica, sem antecipação, como acontece no regime de programação. Segundo Landowski, por meio do ajustamento, os sujeitos buscam uma

³⁴ Usuário é o nome dado a quem usa internet. A palavra internauta também é utilizada.

realização mútua, que crie sentido e valor em seus textos-enunciados e em suas interações. Por isso, o usuário-enunciário de plataformas digitais se encontra na mesma posição do enunciador.

Além de acessar o texto-enunciado, ele também tem a competência e performance para criar e publicar no ambiente on-line, desenvolvendo a prática semiótica do poder-fazer virtual. “Estamos lidando agora com uma interação entre iguais, na qual as partes coordenam suas dinâmicas por meio de um fazer conjunto”. (LANDOWSKI, 2014, p.50).

Podemos notar, no *YouTube*, papéis sintáticos diferentes para o enunciário da plataforma: ora podemos atuar como narrador (produz o conteúdo), ora como narratário (quem consome o conteúdo) e até como interlocutor (quando interagimos por meio dos comentários). Instaura-se, nessa troca de papéis, um modo de regulação do poder-fazer por parte dos usuários da rede, o que Fontanille (2008) chama de práxis. A plataforma, também, estabelece uma convergência de práticas, sendo elas: (i) de veiculação, que podem ser coletivas, pois o vídeo pode ser produzido e inserido por uma equipe; (ii) de consumo, que é pessoal, pois cada usuário acessa o conteúdo de forma individual e a seu tempo; (iii) de compartilhamento em redes sociais.

O *YouTube*, por suas características, exemplifica a forma de vida individual do sujeito, quando ele consome as mídias audiovisuais. Enquanto, por outro lado, a plataforma também tem uma prática televisiva, que apresenta uma forma de vida da coletividade, que assiste à programas de TV de forma coletiva.

Uma prática de ver TV implica uma forma de vida coletiva. Poderíamos dizer que a instantaneidade, o ineditismo do conteúdo e a transmissão ao vivo caracterizam a prática televisiva, que não pode ser substituída pela prática da internet, caracterizada por conteúdos acumulados, interação e atividade. O fazer diante da internet é mais individual, e ele se traduz em ações como: “eu assisto quando quiser”, “eu posto o que eu quiser”! (FULANETI, O.; MANCINI, R.; SOUSA, S.M.; TEIXEIRA, L. 2012, p. 221/222).

Quando assistimos à *webserie Girls in the House* no *YouTube*, realizamos a prática do consumo. Como já foi explanado, essa prática só é possível porque os textos-enunciados precisam de um suporte para dar acesso a eles. Segundo Fontanille, os textos digitais precisam de duas mídias: um suporte interno digital (o código), um meio externo como uma página da tela (suporte material) e o suporte formal (a tela). É dessa forma que a práxis enunciativa acontece, com texto-enunciado e suporte. Porém, é preciso mais elementos para que a enunciação e o sentido se manifestem. A seguir, na análise de outro episódio, vamos entender

como a forma de vida da personagem Duny se constitui na *webserie* por meio dos níveis de pertinência semiótico de Fontanille (2005, 2008, 2014), principalmente.

4.3 Episódio 2 temporada 2: *Holy Thievery* - Formas de vida da personagem Duny

De todas as personagens da série, a Duny é a mais interessante. Principalmente, porque sua forma de existência semiótica traz a forma de vida como elemento de destaque. A forma de vida, de maneira geral, trata da identidade espaço-temporal. O termo é resultante de uma operação complexa de “esquematização que parte da materialidade dos enunciados linguísticos, passa pela realização social de seus usos e chega a enunciados mais gerais” (Portela, 2008, p. 105). Segundo Greimas e Fontanille (2014, p. 30) “é uma filosofia de vida, uma atitude do sujeito e um comportamento esquematizável”.

Do ponto de vista do plano de expressão, a forma de vida é, portanto, a “deformação coerente” obtida pela repetição e regularidade de todas as soluções estratégicas adotadas para articular as cenas práticas entre si. Mas, como nas integrações, o último nível herda todas as formas pertinentes esquematizadas anteriormente, uma forma de vida também incluirá figuras, textos, objetos e práticas específicos. (FONTANILLE, 2014, p.45)³⁵

Foi no início dos anos 1990 que os primeiros conceitos de forma de vida começaram a ser difundidos entre os semioticistas. A primeira conceituação de forma de vida para a semiótica pode ser encontrada no artigo *Le beau geste*³⁶ (1993), em que Greimas explica a forma de vida não como um estilo de vida individual, mas sim, uma filosofia de vida de determinado grupo. Na verdade, como ele conta, Greimas adaptou esse conceito das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein, em que ele desdobra essa definição quando fala sobre práticas culturais e variabilidade linguística, bem como seus usos semióticos. As formas de vida, portanto, não deixam de ser práticas que instituem um fazer no mundo.

O estudo dessas práticas semióticas humanas que estereotipadas se configuram em formas de vida permite interpretar o fazer, o saber e o sentir

³⁵ *Desde el punto de vista del plano de la expresión, una forma de vida es, pues, la «deformación coherente» obtenida por la repetición y por la regularidad del conjunto de las soluciones estratégicas adoptadas para articular las escenas prácticas entre sí. Pero, como por integraciones, el último nivel hereda de todas las formas pertinentes anteriormente esquematizadas, una forma de vida comprenderá también figuras, textos-enunciados, objetos y prácticas específicas.*

³⁶ “O belo gesto” (1993).

que regem os sujeitos no seu percurso pelo mundo e o sentido da própria vida. (NASCIMENTO, 2014, p. 38).

As formas de vida, quando analisadas em sua recorrência, trazem marcas na enunciação que tornam possível identificar aspectos na prática semiótica, que determinam tanto o teor do seu discurso quanto seu gênero. Segundo Nascimento (2014, p. 37), Greimas também definia forma de vida “[...] por sua recorrência nos comportamentos e no projeto de vida do sujeito, por sua permanência [...]”. É justamente essa mistura de recorrência e permanência que constituem as formas de vida da personagem Dunny. Afinal, uma forma de vida tem a ver com a recorrência de elementos textuais ou comportamentos. Quanto mais eles aparecem no texto, mais conseguimos identificar uma forma de vida. Para ficar mais claro, vamos entender como se aplicam as formas de vida na personagem Dunny, seguindo uma metodologia de análise de trechos pertinentes dos episódios.

A série *Girls in the House* é uma narrativa seriada que se estrutura com base na rotina, que “[...] são aquelas cujas estratégias enunciativas estruturam-se, predominantemente pelo esperado, pela repetição de situações no campo de presença do enunciatário [...]” (CÂMARA, 2014, p. 174). Portanto, há diversos elementos que marcam recorrência em seu discurso. Para atrelar essas recorrências ao nível de pertinência semiótico das formas de vida, foi realizada uma transcrição das cenas do segundo episódio da segunda temporada da série, em que foram detalhados aspectos das cenas práticas e os diálogos. A título de exemplificação, vamos analisar a situação e o diálogo de duas cenas apenas. O episódio da *webserie*, é um texto audiovisual, que manifesta seus discursos por meio de narrativas. Segundo Barros (1994, p. 38), há “duas definições de narrativa inicialmente propostas: sucessão de estados e de transformações; sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos.” As primeiras definições, que falam sobre sucessão de estados e transformações, portanto, se encaixam mais neste objeto de estudo.

Segundo Fiorin (2010), podemos analisar a enunciação por meio de marcas que ela deixa no próprio texto. Essas marcas, no entanto, são encontradas em três categorias instauradas no discurso: pessoa, espaço e tempo, que realiza mecanismos de debreagem, que podem ocorrer de duas maneiras: enunciativa ou enunciva. Na debreagem enunciativa (enunciação enunciada), o sujeito da enunciação projeta um eu-aqui-agora em um discurso em primeira pessoa, que simula o espaço e tempo em que o discurso está sendo proferido. Dessa forma, cria o efeito de sentido de subjetividade. Na debreagem enunciva (enunciado enunciado), porém, é projetado um ele-lá-então. Isso cria um discurso em terceira pessoa e um

espaço e tempo diferentes do momento da enunciação, o que produz o efeito de sentido de objetividade. Esses mecanismos podem ser observados em *Girls in the House* na análise dos seus episódios, tendo em vista que se trata de um enunciado enunciado, já que temos a presença do enunciador, do narrador e dos interlocutores, projetados em um espaço (*Willow Creek*) e tempos diferentes, conduzidos por uma narrativa que versa pela rotina.

As personagens (interlocutoras) têm características físicas e psicológicas bem diferentes, como detalharemos a seguir: Alex é tímida, doce, insegura, amiga para todas as horas e um pouco desastrada. Fisicamente, ela é magra, tem o cabelo escuro, na altura dos ombros e não cuida muito da aparência. Por isso, não se acha bonita. Honey é bonita, tem cabelos pretos e olhos claros, é administradora da pensão, é muito responsável, muito preocupada com as amigas, solícita e meiga. Dunny é a personagem mais bonita, loira, cabelos lisos, olhos verdes, alta, corpo curvilíneo, mas é sem paciência, irritadiça, boca-suja e debochada. Seu sonho é ser uma super celebridade e, por isso, ela é responsável pela maior carga cômica da série. Para trazer alívio cômico ao texto, o autor usa situações do dia a dia, piadas que brincam com o comportamento, situações políticas e sociais que dialogam com a nossa cultura. Afinal, essa é uma das formas em que o humor se constitui. “[...] a análise de textos humorísticos mostra que os aspectos explorados são os mais diversos[...]”.

(POSSENTI, 1998, p.21)

Vejamos os descritivos das cenas de maior concentração de humor desse episódio com a personagem Dunny. Assim, será possível ver, na prática, como se dão as situações de humor em suas falas e ações.

Na cena prática de abertura do episódio, já acontece uma situação com a interlocutora Dunny. Ela se envolve em uma disputa por uma vaga de estacionamento. Vejamos um descritivo da terceira cena, intitulada pela autora como “Incidente de carro com a Dunny”, com um diálogo entre as interlocutoras Dunny e a mulher envolvida no incidente.

Figura 24: Imagem cena 1 episódio *Holy Thievery*



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*.

Na cena, a mulher estaciona em uma vaga em que a Duny colocaria seu carro. Ela desce do carro e começa a discussão:

Duny: Ei, você viu que eu ia estacionar aqui.
 Mulher: Você podia ter ido mais rápido.
 Duny: O quê? Você tá ficando maluca? Eu tava³⁷ praticamente dentro.
 Mulher: Estar praticamente dentro não é estar dentro.
 Duny: Tira esse carro daí agora.
 Mulher: O que foi, querida?
 Duny: Querida o cacete! Tira esse carro daí agora.
 Mulher: Me obrigie.
 Duny: O que disse?
 Mulher: Me desculpe. Eu não tenho tempo para perder.
 Duny: Volte aqui agora, sua galinha desamparada.
 Mulher: Vai se arrepender.
 Duny: Vai fazer o quê?
 Mulher: Senhor policial?

Nesse momento, a mulher chama um outro interlocutor, um policial que está passando por ali. Esse policial, uma personagem fixa na série, aparece em cena e entra na discussão.

³⁷ A transcrição manteve o diálogo da mesma forma que foi proferido.

Figura 25: Duny, Marete e o policial

Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*.

Policial: Boa tarde!

Mulher: Eu sou a juíza Marete Campos e essa senhora acabou de me insultar.

Policial pergunta para Duny: Você fez isso?

Duny: Ela roubou a vaga que eu estava entrando.

Mulher: Por favor, prenda ela.

Policial: Senhora, vire-se, por favor.

Duny: Tá maluco? Eu não vou ser presa.

Policial: Vire-se, por favor.

Duny: Eu vou ser presa?

Policial: Vai.

Duny: Então, pera aí. (grita alto). Vai se foder, sua galinha!

Mulher: O que disse?

Duny: Agora sim.

Por que essa cena prática é engraçada? A interlocutora Duny é uma personagem debochada, egocêntrica, que só se importa consigo mesma, irritadiça e adora se meter em confusão para não levar desaforo para casa. Com essa cena de abertura, é possível notar, por meio da manifestação textual, o temperamento de Duny, que é evidenciado em todos os outros episódios também: seu comportamento impulsivo, explosivo e irritadiço e sua disposição para entrar em uma discussão. Atestamos esse fato na transcrição do trecho do episódio. Ao ler as falas e/ou assisti-las, somos impactados com o efeito de sentido do texto gerado.

O cômico da cena se concentra nas falas de sua própria personagem, que discute e xinga a mulher, inicialmente, de galinha desamparada. Ao final, quando ela percebe que vai ser presa de qualquer jeito, ela grita alto para a mulher: “Vá se foder, sua galinha!”. Com essa atitude, Duny mostra cada vez mais características de sua personalidade que a enquadram na

forma de vida do deboche. É possível atestar, também, que toda cena prática do texto-enunciado em que a interlocutora Duny está presente, o seu comportamento se repete, com um texto que traz os mesmos elementos com teor de ironia e deboche, além de palavras de baixo calão.

As cenas seguintes, do texto-enunciado, envolvem uma personagem ruiva, que chegou à pensão recentemente e disse ser a Tia Ruiva – a famosa dona da pensão, que todos conhecem apenas de nome. Ao longo do episódio podemos perceber que ela pode ser uma golpista, já que houve algumas incoerências entre seu discurso e os acontecimentos na pensão. Temos, também, um casal misterioso – os Champignons – na cena seguinte, que contém um suspense a respeito de quem eles são. O episódio se desenrola com as demais outras cenas, que não vamos detalhar. A título de interesse desta tese, vamos nos concentrar em detalhar apenas as cenas com a personagem Duny.

A cena seguinte desse episódio, que consideramos importante para ser detalhada, é a cena 4 (com a personagem Duny), em que ela está na prisão. A cena é relevante para o desenvolvimento da narrativa, pois marca o início da entrada de uma personagem travesti na série: a Priscilão. Dessa forma, o enunciator marca um discurso voltado para a diversidade e a inclusão.

Figura 26: Duny conhece Priscilão



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

A próxima cena em que Duny aparece intitulamos cena 4 “Na prisão com Priscilão”, acontece com 6’20’’ no episódio. A cena tem o seguinte contexto: após ter tido voz de prisão ao desacatar uma juíza depois de uma briga por vaga no estacionamento, Duny foi presa.

Anteriormente, existe uma cena em que Honey está conversando com Duny na prisão. Nessa cena, Duny relata que precisará fazer trabalhos comunitários. O diálogo a seguir diz respeito a uma cena prática em que Duny está com outras detentas em uma praça no centro da cidade, ajudando a distribuir comida para as pessoas carentes.

Policia: Vamos lá, detentas

Duny: Meu amor, meu nome é Duny. Quer parar de chamar a gente de detenta como se a gente fosse um rebanho.

Priscilão: Mas é o que a gente é.

Duny: Ah, é? E que horas que eu te perguntei alguma coisa?

Priscilão: Eu diria que a gente está numa desvantagem aqui, mas vejo que não sou a única trans.

Duny: Eu sou mulher, ô alelo recessivo!

Policia grita: Duny!

Priscilão: Duny! Que nomezinho, hein! – comenta, com ironia.

Duny: Qual é seu nome?

Priscilão: Priscila, mas eu sou mais conhecida como Priscilão.

Duny: Por que o “ão”?

Priscilão: Porque praticamente eu amputei uma perna.

Duny: E tá usando perna mecânica?

Priscilão: Bom, não era bem uma perna.

Depois desse diálogo inicial de apresentação da personagem, o policial as interrompe para que elas continuem o trabalho comunitário: dar comida a pessoas carentes. Por que a cena é engraçada? A personagem Duny costuma ser confundida com travesti em diversos episódios, por causa de sua voz rouca, sua alta estatura e seu jeito franco e debochado. Esse é um elemento de recorrência na série e rimos porque julgamos natural que essa confusão ocorra, porque Duny apresenta algumas características de uma mulher trans, mesmo não sendo. Para Bergson, o efeito cômico deve ser natural para ter sentido. “Quando certo efeito cômico derivar de certa causa, quanto mais natural a julgarmos tanto maior nos parecerá o efeito cômico” (BERGSON, 1983, p. 11). A todo momento em que ela é confundida com um travesti, a cena fica engraçada e provoca risos. Além disso, Duny sempre fala em tom de deboche, às vezes até agressivo, marcando uma personalidade de pessoa briguenta e sem paciência. Trata-se de outro elemento de recorrência, que mostra uma forma de vida.

A forma de vida, na perspectiva do projeto greimasiano, constitui-se em um nível de descrição das gestões dos valores culturais identitários próprios ou do outro. Portanto, a forma de vida não é jamais natural, mas uma construção cultural individual e coletiva que se encarrega do sentido da vida [...]. (NASCIMENTO, 2014, p. 42).

Os descritivos de duas cenas já permitem perceber como o humor é o gênero ficcional predominante na série. Afinal, rir faz parte da nossa cultura. Dessa forma, vemos como o humor é um elemento que contribui para a adesão do público à série. “O humor universal, padronizado, midiático, comercializado, globalizado, conduz o planeta.” (MINOIS, 2003, p. 554). Segundo o autor, é possível rir de tudo e riso faz parte da nossa existência. Por esse motivo, narrativas com conteúdo cômico atraem a audiência.

Outro estudioso do riso que citamos anteriormente, Henri Bergson (1983), fala sobre a constituição do humor nos textos e, na citação a seguir, ele faz uma ligação do cômico com a animação.

Mas se atentarmos ao desenho com a firme vontade de só pensar nele, verificaremos, segundo penso, que o desenho é em geral cômico na proporção da nitidez, e também da discricção, mediante as quais nos faça ver no ser humano um fantoche articulado. É preciso que essa sugestão seja nítida e que percebamos claramente, como por transparência, um mecanismo desmontável no interior da pessoa. Mas é preciso também que a sugestão seja discreta, e que conjunto da pessoa, na qual cada membro foi retesado como peça mecânica, continue a nos dar a impressão de um ser vivente. (BERGSON, 1983, p. 19-20).

Como se trata de uma série feita pela animação de uma plataforma de jogo digital, essa definição do autor mostra como – mesmo que o texto seja uma animação – temos a impressão de que os desenhos são realísticos, eles passam um efeito de sentido de verossimilhança. Ou seja, mesmo que sejam animações e suas constituições físicas sejam limitadas, o roteiro, a aparência e a forma de vida das personagens estão cada vez mais próximas da realidade. “Não há comicidade fora do que é propriamente humano” (BERGSON, 1983, p. 7). Por isso, sempre vamos rir de algo que se assemelha conosco, às nossas ações, práticas e formas de vida. Quanto mais próximo da nossa realidade, aumenta nossa probabilidade de julgar engraçado.

Outro aspecto habitual, na série, além da constituição genérica do humor, é uma recorrência comportamental da personagem Dunny. Ela é sempre irônica e debochada com as amigas, além de ser desbocada e impulsiva. Nos descritivos das cenas deste episódio, marcamos dois momentos da personagem Dunny que mostram essas recorrências: na cena 1 (que foi descrita anteriormente), ela briga na rua por uma vaga no estacionamento e xinga a mulher sem se importar em ser presa. Na cena 4, ela está na prisão e quase entra em discussão com sua colega na hora do trabalho comunitário. Nas duas cenas, ela se comporta da mesma forma: irritada, sem paciência, desbocada e irônica.

Aspectos de deboche e ironia nos textos estão presentes em narrativas que são do gênero comédia e são movidas pelo humor. Eles também configuram formas de vida do deboche e da ironia da personagem Dunny. Por enquanto, mostramos marcas enunciativas desses aspectos em um episódio apenas, mas vale ressaltar a personagem se comporta dessa maneira em todas as cenas práticas de todos os episódios em que está presente. Portanto, conseguimos reconhecer uma forma de vida.

O conceito de forma de vida foi criado por Greimas (2014) com inspiração nas ideias de Wittgenstein.

A forma de vida define-se, para o observador, ao mesmo tempo (1) por sua recorrência nos comportamentos e no processo de vida do sujeito; (2) por sua permanência ... (3) e pela deformação coerente que ela induz a todos os níveis de percurso de individuação: nível sensível e tensivo, nível passional, nível axiológico, nível discursivo e aspectual etc. (GREIMAS; FONTANILLE, 2014, p. 30).

A forma de vida, desse modo, está ligada a um comportamento recorrente. Não se trata apenas de um estilo de vida individual, mas de uma filosofia de forma de vida de uma pessoa ou um grupo. Há, segundo Greimas (2014), diversas formas de vida que serão geradas por meio das interações com outro. No caso da série *Girls in the House*, a forma de vida da personagem Dunny está atrelada às interações que ela compartilha com as outras personagens da *webserie*. Sem elas, não haveria deboche e ironia do discurso da Dunny. Além disso, o discurso de Dunny – recheado de deboche, ironia e palavrões – é um dos maiores responsáveis pelos efeitos de sentido de humor da *webserie*.

4.4 Episódio 1 temporada 3: *Bikini Contest* – Formas de vida e intertextualidade

Além das formas de vida presentes nas personagens, em especial na interlocutora Dunny, outro aspecto relevante que encontramos na em *Girls in the House* é a intertextualidade com outras obras e a ênfase que o enunciador faz questão de dar a essas cenas. “[...] a paródia é sempre intertextual.” (LAURENT, 1979, p. 11). O que a autora quer dizer, basicamente, é que grande parte de textos cômicos se valem da intertextualidade para fazer rir.

Intertextualidade é um termo utilizado para descrever a relação entre dois ou mais textos que possuem referências explícitas ou implícitas um ao outro, ou uma relação dialógica entre discursos, segundo Fiorin (2012, p. 151). Essas referências intertextuais podem ser de diversos tipos, incluindo referências literárias, históricas, culturais, por exemplo. Quando um

texto faz referência a outro texto de maneira consciente e intencional, ele está estabelecendo uma conexão e criando um diálogo entre as duas obras. Esse diálogo se apresenta, em uma situação semiótica, em uma cena predicativa. A intertextualidade, portanto, é uma ferramenta importante na criação de sentido em um texto, pois permite que o autor explore diferentes camadas de significado e estabeleça conexões com outros textos. Além disso, ela pode ser utilizada de forma crítica e reflexiva, permitindo que o autor comente e questione outros textos e conceitos presentes na cultura e na sociedade. É importante destacar que a intertextualidade não se limita apenas à literatura. Ela pode ser encontrada em diferentes tipos de textos, incluindo publicidade, música, cinema, *machinima*, entre outros. No nosso caso, a intertextualidade é uma ferramenta estratégica de humor.

Figura 27: Cena 1 episódio 1 temporada 3: Intertextualidade



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Certamente, quando reconhecemos um texto em outro texto, isso nos provoca sentimentos de identificação e nos tornamos mais abertos e receptivos para a proposta do texto. E em se tratando de uma comédia, o ato de rir se torna mais espontâneo. “O termo “intertextualidade” designa essa transposição de um (ou vários) sistema(s) de signos noutro [...]” (JENNY apud KRISTEVA, 1979, p.13).

Raony Phillips, em entrevista a um portal de notícias³⁸, já relatou que se inspirou em séries norte-americanas dos anos 1990 para criar *Girls in the House*. Na figura 27, vemos a

³⁸ UOL: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/07/girls-in-the-house-YouTuber-conta-a-criacao-da-webserie-feita-em-the-sims.htm>

cena de abertura do primeiro episódio — *Bikini Contest*³⁹ — da terceira temporada. A cena mostra Duny, Alex e Todd sentados no sofá, ligando a TV para, supostamente, assistir ao novo episódio de *Girls in the House*. A cena começa com Duny chegando na sala e chamando por Alex e Todd. Vamos ver como aconteceu esse diálogo.

Duny: Ai, caralho! Alex, Todd. O episódio saiu.

Alex: Mentira!

Duny: Sim, depois de um século saiu essa porra. Chama a Honey.

Alex: Mas Duny, a Honey já morreu há dois anos esperando o episódio.

Duny: É verdade, minha cabeça tá meio ruim. Dá play logo nessa porra!

Dois aspectos nessa cena prática merecem destaque. O primeiro é a piada de si mesmo. Para entender a piada dessa cena é preciso compreender o contexto. A série não tem uma periodicidade programada para a divulgação dos episódios. Como cada episódio demanda muito tempo para ser realizado do começo ao fim, o autor somente o divulga quando ele fica pronto, sem uma data pré-estabelecida. O intervalo entre o lançamento de cada episódio pode levar semanas e até meses. Os fãs acabam reclamando nas redes sociais e perguntado quando sairá o próximo. Sem querer, essa prática acaba se fixando como uma estratégia de marketing. Além de gerar interações e comentários nas redes sociais, assim que o episódio é publicado, os fãs correm para ver, comentar as cenas e isso gera um grande movimento e repercussão na *web*. *Bikini Contest* foi o primeiro episódio da terceira temporada, foi muito esperado e fez muito sucesso quando foi originalmente publicado em 31 de agosto de 2016.

Outro aspecto interessante é a intertextualidade com outras séries. Uma estratégia muito utilizada em séries e *sitcoms*⁴⁰ norte-americanas é o recurso de contar histórias do passado das personagens atuais ou imaginá-las no futuro, quando estiverem idosos. A série televisiva norte-americana *Friends*, por exemplo, usou esse recurso em um episódio da

³⁹ Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=iXfDZsjy6pc> Acesso em: 01 mar. 2023

⁴⁰ *Sitcom* é a abreviação de "situation comedy", um gênero de televisão que se originou nos Estados Unidos na década de 1940 e se tornou muito popular em todo o mundo. Uma *sitcom* é uma série de televisão que apresenta personagens em situações cômicas em um ambiente familiar ou doméstico, geralmente com um público ao vivo. Geralmente apresentam personagens estereotipados e caricatos, com diálogos engraçados e situações absurdas que são usadas para provocar risos no público. Elas podem ser gravadas em frente a uma plateia ao vivo ou serem pré-gravadas em um estúdio. O formato é caracterizado por episódios curtos, geralmente com cerca de 20 minutos de duração, e por terem uma estrutura narrativa fechada, em que os conflitos são resolvidos no final de cada episódio. Algumas das *sitcoms* mais populares da história da televisão incluem *Friends*, *Seinfeld*, *The Big Bang Theory*, *How I Met Your Mother*, *The Office*, entre outras.

terceira temporada *The one with the Football*. *Friends* foi uma das séries de maior audiência nos Estados Unidos e no mundo nos anos 1990 e início dos anos 2000.

Outro fator importante é que a série ajudou a popularizar o formato de *sitcom*, que se tornou um dos gêneros mais populares da televisão. *Friends* também foi elogiada por sua escrita afiada e engraçada, seus personagens carismáticos e suas histórias envolventes e emocionantes. A série abordou temas como amizade, amor, carreira, família, entre outros, e conquistou um lugar especial no coração de milhões de fãs ao redor do mundo.

Figura 28: Cena de *flashback* do episódio *The one with The Football* de *Friends*



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Nesse episódio, os amigos relembram como eram no passado em um Dia de Ação de Graças, quando Ross apresentou Chandler para Rachel e sua irmã Monica. Esse recurso é chamado de *flashback*⁴¹. Já no episódio *Bikini Contest*, o recurso usado foi o *flashforward*, o que mostra como as personagens seriam em um suposto futuro.

O enredo de *Bikini Contest*, após a cena de abertura, começa com uma narração em *off* da Dunny para atualizar os usuários dos novos acontecimentos. Esse é um padrão em episódios de início de temporada. Dunny nos conta, então, que Priscilão está atuando ativamente na administração da pensão, Julie está cuidando mais da jardinagem e Todd e Alex ficam tão grudados, “que parecem a mesma pessoa”, como ela mesma diz.

Após a vinheta de abertura, a cena seguinte é das garotas conversando sobre uma ação beneficente. Segue o diálogo transcrito:

⁴¹ *Flashback* é uma técnica narrativa usada em filmes, séries, livros para mostrar eventos que ocorreram no passado em relação à história principal.

Honey: Gente, é o seguinte: esse ano vamos voltar com as nossas ajudas beneficentes.

Duny: Hum. Eu só vejo a gente ajudando os outros, sem ninguém ajudando a gente. Semana passada eu tava catando moedinha na pensão.

Alex: O que vai ser esse ano?

Honey: Esse ano vamos participar de um concurso de biquíni.

Duny: Opa, eu ouvi biquíni? Aparecer? Me gabar pelo meu corpo? Já tô dentro!

Priscilão: Deixa a Honey falar que ela quase já não fala.

Duny: Ai ta, desculpa!

Honey: Achei que vocês iam ficar um pouco surpresas com a minha escolha esse ano.

No diálogo descrito, assim como na cena de abertura detalhada acima, acontece um outro fenômeno da linguagem que é interessante citar: a metalinguagem.

Figura 29: Honey em *Bikini Contest*



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Segundo Jakobson, (1975, p. 127), “[...] praticamos a metalinguagem sem nos dar conta do caráter metalinguístico de nossas operações”. Roman Jakobson desenvolveu o conceito de metalinguagem em vários de seus trabalhos, mas a obra mais conhecida em que ele discute esse tema é no artigo *Linguística e Poética* (1975). Nesse artigo, Jakobson propõe uma abordagem estruturalista da linguagem e explica as funções e conceitos. Metalinguagem é uma linguagem que é usada para descrever, explicar ou discutir uma outra linguagem. Em outras palavras, é a linguagem usada para falar sobre a própria linguagem. Por exemplo, quando um linguista analisa a gramática de uma língua e descreve suas regras, ele está usando

metalinguagem. Quando um cineasta faz um filme que fala de cinema, como é o caso de *Os Fabelmans*⁴² ou *A noite Americana*⁴³, por exemplo. Da mesma forma, quando um escritor discute a técnica usada em seu próprio trabalho ou quando um estudante de língua estrangeira aprende os termos gramaticais para descrever a estrutura de uma frase, ele está usando metalinguagem. Podemos dizer que ela é uma ferramenta útil para a análise e discussão de diferentes aspectos da linguagem, permitindo que as pessoas tratem de questões linguísticas de forma mais clara e precisa. Greimas também se preocupou com essa questão em seus estudos. Portela (2012), em um artigo sobre a metalinguagem de Greimas na semiótica, explica que:

A metalinguagem não é um dialeto, não é a senha para o bom convívio científico, mas, antes, a manifestação lexical de uma fina rede conceitual que se organiza por meio de dependências, de modo a explicitar e a descrever a complexidade das semióticas- objeto. (PORTELA, 2012, p. 6).

A metalinguagem em *Girls in the House*, portanto, costuma ser outro elemento recorrente. Na cena de abertura, por exemplo, que pode ser vista na figura 27, recordamos que se trata da cena que fala da própria série e que, inclusive, faz piada do fato do produtor demorar meses para lançar um episódio novo. Na cena representada na figura 29, é a cena descrita anteriormente em que Honey começa a falar sobre a ação beneficente que a pensão irá participar. Priscilão faz uma brincadeira, pedindo para Dunny não interromper Honey, já que ela quase nunca fala. Essa fala se torna engraçada e metalinguística, já que o autor está, por meio de uma personagem, falando da própria obra, zombando de si mesmo ao dizer que a personagem quase não tem falas. Assim, ele aponta sua própria falha enquanto roteirista, por não fazer uma divisão coerente dos destaques e falas das personagens na série.

Ao zombar de si mesmo apontando um defeito, ele consegue o efeito de sentido cômico desejado. É como se ele dissesse: “Eu sei que Honey aparece menos, mas vou procurar melhorar isso”. Mostrar falhas e vulnerabilidade, por meio do próprio texto, causa empatia, identificação e descontração, por isso provoca o riso. Esse tipo de fala metalinguística acontece em outros episódios também. Quem acompanha a série, certamente vai rir pois sabe que, das três amigas da pensão, Honey é a que menos aparece e a que tem menos fala e menos tempo de tela na série. Dessa forma, nos leva a crer que a metalinguagem

⁴² Os *Fabelmans* é um filme norte-americano de 2022 dirigido por Steven Spielberg. Ele é autobiográfico, baseado na vida do diretor Spielberg e fala sobre cinema.

⁴³ O filme "A noite americana", François Truffaut é de 1973 e mostra os bastidores da produção de um filme.

utilizada (conversa da obra com ela mesma) é um recurso cômico e um *mea-culpa* do próprio autor e, por isso, provoca o riso.

O episódio *Bikini Contest* não foi escolhido para esta tese por acaso. Ele traz diversos elementos em seu texto-enunciado que mostram suas estratégias enunciativas.

[...] análise de textos humorísticos mostra que os aspectos explorados são os mais diversos, talvez todos, mais ou menos como são mobilizados, direta ou indiretamente, todos os recursos linguísticos para falar quotidianamente [...] (POSSENTI, 1998, p. 21).

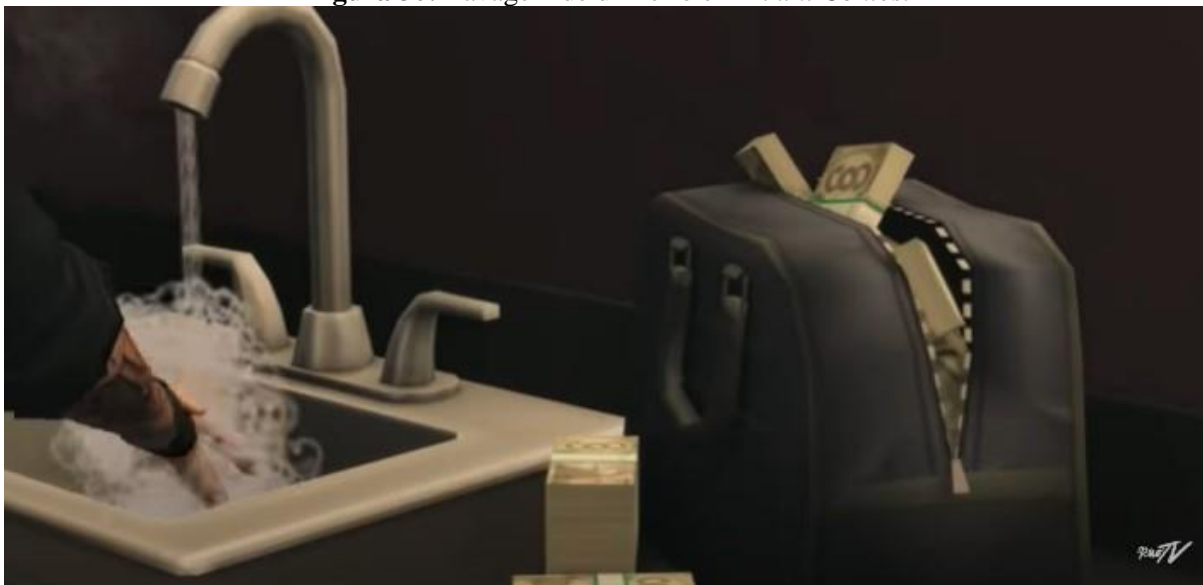
Além da intertextualidade e metalinguagem, neste episódio – assim como em outros – nos deparamos com uma cena de humor pastelão. Esse humor é de um tipo exagerado, caracterizado por cenas cômicas e comumente utilizado em filmes de comédia, desenhos animados e programas de TV, em que as personagens realizam ações ou situações absurdas, muitas vezes sem sentido. O objetivo é fazer o público rir do absurdo.

Ele é baseado em movimentos físicos em excesso, quedas, cenas embaraçosas, tropeções, golpes, cenas absurdas, porém, que fazem sentido para a narrativa que está sendo contada. O termo "pastelão" é originário do inglês *slapstick*, que faz referência ao tipo de bastão que era usado em teatro para produzir o som de uma bofetada. Em *Bikini Contest*, podemos citar um exemplo bem claro de humor pastelão. A cena acontece já no desfile de biquínis. Após a apresentação das equipes, as garotas da pensão da Tia Ruiva, que representam a instituição Vítimas Unidas da Irene⁴⁴, ouvem a conversa de uma garota da equipe rival e o responsável pela organização do evento, sobre uma suposta fraude em que as garotas adversárias – As *bodybuilders*⁴⁵ da academia da Jussara – ganhariam e que o intuito do evento é lavar dinheiro. A cena prática da lavagem de dinheiro acontece no minuto 12' do episódio e o que as garotas veem é a cena da figura 30.

⁴⁴ Para entender o porquê de Vítimas Unidas de Irene. Na série, Irene é uma personagem secundária que aparece eventualmente. É uma cabeleireira bem ruim, que estraga o cabelo de todas as clientes. Mesmo assim, elas ainda continuam frequentando seu salão.

⁴⁵ *Bodybuilder* é um termo em inglês que se refere a uma pessoa que pratica a musculação para fins estéticos

Figura 30: Lavagem de dinheiro em *Bikini Contest*



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Essa imagem é a visão de Duny e Priscilão do outro lado da porta. Um rapaz, literalmente, lavando dinheiro na pia. Esse é um exemplo clássico de humor pastelão, muito comum em séries de animação, justamente porque é mais fácil construir cenas absurdas usando recursos digitais do que em filmes *live actions*⁴⁶.

As garotas da pensão da Tia Ruiva trazem muito claramente, nas cenas práticas desse episódio, o discurso da diversidade. No momento da apresentação das equipes concorrentes de biquínis, podemos ver a constituição plástica das garotas da academia da Jussara: elas são todas padrão, musculosas e magras. Já as garotas da equipe da pensão da Tia Ruiva possuem padrões de belezas diversos: Duny é loira e alta, Frutífera é careca e tem alguns cabelos brancos, Kendra Foster é negra e tem cabelos crespos e Ingrid, a recepcionista, é gordinha e tem cabelos tingidos de azul. Ao final do concurso, apenas uma integrante das equipes é chamada para se apresentar sozinha em nome do grupo. Ingrid foi a escolhida para representar as meninas da pensão da Tia Ruiva.

⁴⁶ Filmes com atores reais.

Figura 31: A equipe pelas Vítimas Unidas da Irene: Kendra Foster, Frutífera, Duny e Ingrid



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Vale ressaltar que, em todas as cenas em que Duny aparece, seu discurso é marcado por sua forma de vida do deboche. A todo momento ela está em embate com alguém, suas falas sempre contêm ironia, deboche, palavras de baixo calão e demonstram impaciência e grosseria.

A cena final deste episódio é interessante para mostrar a possibilidade de liberdade plástica na narrativa de histórias criadas por meio de *machinima*. Na última cena, Honey e Alex avistam uma mulher de costas e começam a chamar por Duny. Porém, quando a mulher se vira, elas descobrem que se trata de outra pessoa. A mulher diz: “Sou a camareira”. Honey comenta que “ainda bem” que Duny não as viu cometendo esse engano. Com o recurso da *machinima*, fica mais fácil fazer essa cena, porque o autor precisou, apenas, mudar alguns elementos do rosto da personagem para criar outra identidade. É possível perceber que o corpo e o cabelo de Duny foram mantidos. O que Raony fez foi alterar os olhos, boca e nariz, essencialmente. A plataforma *The Sims* possibilita que essas alterações, na constituição plástica, sejam realizadas de forma prática e simples. Veja o resultado a seguir:

Figura 32: Camareira confundida com Dunny



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

4.5 Episódio 6 temporada 2: *Dunny as a Kid*

Dunny as a Kid é um episódio curto que está na metade da segunda temporada. Como o foco é analisar a personagem Dunny, ele não poderia ficar de fora. Afinal, mostra um pedaço da infância de Dunny, tanto para justificar sua personalidade e formas de vida, quanto para defender alguns comportamentos da personagem. Nesse episódio, podemos ver a estratégia discursiva de troca de papéis proporcionada pela narrativa digital: Dunny atua tanto como narradora como interlocutora. Na cena prática de abertura do episódio, vemos uma Dunny criança.

Figura 33: Cena de abertura de Dunny as a Kid



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Dunny: Vocês acham que eu sempre fui a melhor pessoa do mundo? Não, não. Eu passei por muita coisa que vocês nem ao menos acreditariam. É o que o ditado diz: Antes de ser o melhor, você precisa sofrer. Eu não sei se eu inventei esse ditado agora, mas alguém já deve ter dito algo parecido.

Após a narração de início, as cenas práticas que se apresentam em seguida mostram uma abertura personalizada e exclusiva para este episódio, com apresentação das personagens da infância de Dunny (seu pai, mãe, avó e irmãos), assim como já é realizado nos episódios padrão, em que percebemos uma nítida referência às séries televisivas norte-americanas. Nas primeiras cenas práticas que se passam dentro de casa e mostram o relacionamento de Dunny com sua família, o autor inseriu as risadas de fundo a cada fala engraçada, o que criou um efeito cômico. Esse recurso é chamado de "trilha de risadas" ou "risadas enlatadas" em português. Em inglês, é conhecido como *laugh track*. Funciona assim: uma gravação prévia de risadas é adicionada à trilha sonora de uma *sitcom* para indicar ao público quando algo engraçado aconteceu e, dessa forma, encorajar a risada coletiva. Esse recurso foi bastante popular na televisão americana nos anos 50 e 60. Mas, antes disso, a primeira vez que esse recurso apareceu foi em um programa de rádio – o *Big Crosby Radio Show*, nos anos 1940⁴⁷. O primeiro programa de TV a usá-la foi o *The Hank McCune Show*, em 1950. Nos *sitcoms* norte-americanos, esse recurso foi muito utilizado para, além de estimular as risadas, promover a interação do público, tendo em vista que a maioria desses *sitcoms* são gravados

⁴⁷ <https://super.abril.com.br/cultura/por-que-as-series-de-comedia-deixaram-de-usar-a-trilha-de-risadas/>

com plateia no estúdio. O recurso tem caído em desuso nos últimos anos, principalmente depois do encerramento da série *The Big Bang Theory*⁴⁸, em 2019.

Na sequência do episódio, Duny encontra suas amigas na praça e descobre que sua melhor amiga está dividida entre a amizade dela e ir à festa de uma das outras amigas, Esther. Tudo isso porque Duny não foi convidada para a festa, que vai contar com músicas do ⁴⁹Claudinho e Bochecha. Esther convida até os garotos que estavam no parque, menos Duny. Chateada, essa começa a pensar o que poderia ter feito à Esther para não ser convidada. Ela, então, lembra de algumas coisas que falou para moça nos últimos anos, o que mostra marcas da forma de vida do deboche e da ironia desde quando ela tinha 10 anos.

Duny: Isso é porque na sua casa só tem biscoito maisena e *cream cracker*.
 Duny: Isso. Eu tenho dez balas, mas não vou te dar nenhuma porque vai ser uma a menos para mim.
 Duny: Esther, eu que vou ser a Carla Peres do é o Tchan.
 Duny: E não foi a cegonha que deixou seu irmãozinho na porta. Ele, na verdade, saiu de dentro da [...]

Depois de rever essas suas falas em uma cena que simula Duny lembrando de quando as proferiu, ela compreende por que não foi convidada. Ao passear pela praça, encontra uma mulher elegante sentada sozinha no banco e começa a conversar com ela.

Cassandra: Tendo um dia difícil?
 Duny: Minha mãe disse que eu não devo falar com estranhos.
 Cassandra: Garotinha, a única estranha aqui é você. E eu ganho R\$ 30.000 por mês.
 Duny: Olá, meu nome é Duny. Pode me levar para onde você quiser.
 Cassandra: Você parece chateada.
 Duny: Minha melhor amiga me trocou por uma festa de aniversário que é de uma garota que me odeia e não me convidou. Por que eu estou tão incomodada com isso?
 Cassandra: Porque você ainda não paga conta.
 Duny: O que vou fazer hoje o dia inteiro, enquanto meus amigos se divertem longe de mim?
 Cassandra: Vem, vamos para minha casa.
 Duny: Qual é seu nome?
 Cassandra: Cassandra.
 Duny (narração): A Cassandra não tinha dez anos de idade, mas ela foi minha melhor amiga de infância.

⁴⁸ A série *The Big Bang Theory* é uma comédia de um grupo de amigos geeks, que são cientistas e estudantes de física, e suas vidas pessoais e profissionais. A série é ambientada em Pasadena, na Califórnia e segue, principalmente, a vida de dois personagens principais: Sheldon Cooper e Leonard Hofstadter.

⁴⁹ Claudinho e Bochecha foi uma dupla de funk brasileira que fez sucesso nos anos 1990. Em 2002 Claudinho faleceu em um acidente de carro.

Figura 34: Duny e Cassandra conversam na praça



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

Ao chegar na casa de Cassandra, elas são recebidas pela empregada Lourdinha. Duny fica deslumbrada com a riqueza e o estilo de vida de Cassandra, e diz que quando crescer quer ter uma empregada, como a Lourdinha. Duny conversa com a mulher no sofá por um tempo e depois as duas vão nadar. Depois da piscina, Cassandra conta para Duny que é amiga do Claudinho e Bochecha e os convida para ir até sua casa.

Duny, então, leva os músicos para a festa e acaba chamando toda a atenção para eles.

Figura 35: Claudinho e Bochecha



Fonte: Captura de tela da autora feito no *YouTube*

A *webserie* costuma trazer muitos artistas pop para participações especiais. Outra vantagem de fazer produção de animação por meio do processo de *machinina* é poder construir qualquer pessoa na plataforma. O autor usa demasiadamente esse recurso para enriquecer o texto-enunciado com figuras públicas, celebridades, astros da música, entre outras pessoas famosas. Neste caso, os astros foram Claudinho e Bochecha. Mas, no primeiro episódio, há participação da Frozen (animação), por exemplo, e outros episódios e programas especiais contaram com Lana Del Rey, Sia, Beyoncé, Taylor Swift, Jay Z, Kim Kardashian, Britney Spears, Presidente Dilma, entre outras.

Figura 36: Duny conversa com Lana Del Rey



Fonte: <https://buzzfeed.com.br/post/20-motivos-para-voce-ver-a-serie-girls-in-the-house-agora>
Acesso em: 10 mar 2023.

5 UNIVERSO *GIRLS IN THE HOUSE*

Além da *Girls in the House*, em sua quinta temporada com episódios sendo lançados esporadicamente até o momento de encerramento desta tese, o universo *Girls in the House* possui mais derivações, por isso pode se considerar um produto transmidiático. Produtos transmídia são aqueles que se desdobram em diferentes plataformas de mídia, como televisão, cinema, quadrinhos, jogos de vídeo, livros e outras formas de conteúdo. Esses produtos, geralmente, envolvem a criação de uma narrativa ou universo que pode ser explorado em diferentes meios, criando uma experiência mais rica e imersiva para o público. Um exemplo comum de produto transmídia é uma franquia de filmes, que pode incluir livros, quadrinhos e videogames que exploram personagens e histórias adicionais que não são apresentados nos filmes. Outro exemplo são os jogos digitais que têm histórias complementares em quadrinhos ou livros, ou séries de TV que têm *spin offs* em outras plataformas de mídia.

O conceito de transmídia vem da convergência midiática proposta por Henry Jenkins (2006), que ele chama de narrativa transmídia “[...]uma nova estética que surgiu em resposta à convergência de mídias.” (2006, p. 49). De acordo com o conceito de Jenkins, é preciso que um destinador-produtor elabore narrativas estratégicas que consigam manter a adesão dos destinatários e o controle da enunciação. Os usuários costumam fazer novas exigências nessas narrativas e, também, participam de sua construção por meio de sua comunidade de fãs.

A ideia por trás da transmídia é criar um universo rico e expansivo, que permita que os consumidores se envolvam com a história ou personagens em vários pontos de contato. Essa abordagem pode ser usada para criar uma base de fãs mais engajada e dedicada, aumentando o valor e o sucesso financeiro da franquia ou produto.

Em *Girls in the House*, a expansão do universo acontece por meio dos *spin offs* do *Disk Dunny*, que são micro episódios focados na personagem Dunny como celebridade. Em alguns, há narrativas, em outras são clipes musicais. Tanto os *spin offs* quanto os episódios da série são distribuídos pelo *YouTube*. *Girls in the House* também se comunica com seu público por meio do Facebook⁵⁰, Twitter⁵¹ e do Instagram⁵². Em agosto de 2017, Raony foi bem ousado e publicou um livro da personagem Dunny, como se tivesse sido escrito por ela. O livro se chama *Meu livro. Eu que escrevi*.

⁵⁰ <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/>

⁵¹ <https://twitter.com/githbr>

⁵² <https://www.instagram.com/girlsinthouse/>

Figura 37: Livro da Dunny: “Meu livro. Eu que escrevi”



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Meu-livro-Eu-que-escrevi-ebook/dp/B073JZ8SFV> Acesso em: 10 mar 2023.

Dunny sempre quis ser uma celebridade na série e, no livro, ela já alcançou esse patamar. Veja a sinopse do livro no Anexo B.

5.1 Disk Dunny: *Black Mirror* – Publicidade na enunciação

Após passarmos por alguns episódios e encontrar, em suas cenas práticas, aspectos como estratégias e formas vida, metalinguagem e intertextualidade, vamos entender a configuração e a dinâmica de um *spin off* Disk Dunny. Como já foi mencionado, os *spin offs* ficam na plataforma do *YouTube* e trazem enredos que fogem da narrativa original. Alguns deles trazem celebridades, videoclipes da Dunny como cantora, micronarrativas de terror, entre outros.

O Disk Duny que fez mais sucesso na plataforma e colocou esse formato em evidência foi o “Kim expõe Taylor”, publicado no canal em 19 de julho de 2016. O vídeo foi a sátira de uma briga famosa entre Kim Kardashina, Kanye West e Taylor Swift, que aconteceu naquela época por causa da letra de uma música. Para o casal, a Taylor havia aprovado a música, mas em seu perfil no Instagram ela disse o contrário. Kim havia gravado a aprovação de Taylor e divulgou o vídeo na internet, causando uma grande confusão. Foi o assunto mais falado do momento no mundo pop na época. Esse caso, retratado no Disk Duny, foi um sucesso estrondoso. Assim, o vídeo viralizou⁵³ e trouxe mais fãs e seguidores para a página.

O episódio que vamos analisar, porém, é diferente. Além da narrativa com as personagens da série, ele traz uma enunciação publicitária do lançamento de um produto. O interessante são os recursos usados para fazer a publicidade do produto. As cenas práticas trazem, em sua enunciação, as marcas enunciativas que mostram que o texto-enunciado é, na realidade, uma campanha publicitária do início ao fim, e não uma narrativa padrão. A seguir, algumas marcas identificadas na enunciação e porque elas causaram rupturas com o padrão de texto da *webserie*.

O episódio chama-se *Black Mirror*⁵⁴, o mesmo título de uma série de televisão britânica distópica de ficção científica e drama, criada por Charlie Brooker. A série explora o impacto que a tecnologia pode ter na sociedade e na vida humana, muitas vezes mostrando um futuro distópico e sombrio. Cada episódio apresenta uma história independente, com diferentes personagens e cenários, explorando distintos aspectos da tecnologia e suas implicações. O título *Black Mirror*, faz referência à tela preta de um dispositivo eletrônico (como um smartphone, por exemplo), que reflete o nosso próprio reflexo quando desligado. A série estreou em 2011 na Inglaterra, foi produzida pela *Channel 4*, e posteriormente foi adquirida e produzida pela *Netflix*⁵⁵ a partir da terceira temporada.

Black Mirror – no universo de *Girls in the House* – se passa por um vídeo padrão do Disk Duny, porém, quando você assiste, consegue ver claramente que é um vídeo publicitário de uma ação promocional para a divulgação de um aplicativo: o *The Sims FreePlay*. O aplicativo pertence à empresa *EA Mobile*, e é uma versão gratuita da franquia *The Sims 4*. Ele foi lançado em 2011 para iOS e Android. Por ser para celular, sua versão é limitada, mas ele pode construir personagens diversas, personalizar seus próprios *Sims*, construir e decorar

⁵³ Se tornou viral, teve um grande alcance e milhares de pessoas acessaram e compartilharam o vídeo.

⁵⁴ Disponível em: <https://www.YouTube.com/watch?v=2sH48qdGwVM> Acesso em: 10 mar 2023.

⁵⁵ Plataforma on-line de entretenimento onde é possível assistir filmes e séries.

casas e participar de diferentes atividades, como trabalhar, socializar e desenvolver relacionamentos.

Como estamos falando de um vídeo publicitário, é possível notar que esse vídeo é, também, uma estratégia de *branding*⁵⁶. Uma ação de branding é qualquer esforço realizado por uma empresa para promover e construir sua marca no mercado. O objetivo do *branding* é criar uma imagem positiva e duradoura na mente dos consumidores, estabelecendo uma conexão emocional com a marca que irá influenciar suas decisões de compra.

Para conferir sentido a esse vídeo, foi preciso que o enunciador elaborasse uma estratégia em que a prática publicitária estivesse no mesmo universo em que o enunciatário construído no discurso está – o fã que acompanha a série. Além de ter usado, como referência à série original, uma narrativa fragmentada, o enunciador usou um recurso narrativo conhecido como "história dentro da história" ou "enquadramento narrativo". O termo técnico é *mise en abyme*, vem do francês e significa "colocar em abismo". Esse recurso é comum em filmes, séries, livros e outros tipos de narrativa, onde uma história principal é contada enquanto outra história, geralmente menor e menos importante, é inserida dentro dela. A história dentro da história, na maioria das vezes, tem alguma conexão com a história principal e ajuda a aprofundar ou explicar a trama principal.

Figura 38: Dunny conversa com Sia



Fonte: Captura de tela da própria autora feita no *YouTube*.

⁵⁶ *Branding* significa gestão de marca

Em resumo, esse texto-enunciado começa com uma cena prática com Duny conversando com a cantora Sia⁵⁷ na sala. Ela pede para usar o computador em que Sia está escrevendo uma música. Após relutar, Sia deixa que ela use o computador, mas ela desiste e fala: “Agora não quero mais usar, vou beber água”. Quando Duny sai da sala para ir para a cozinha, entra na tela o logo⁵⁸ do *The Sims FreePlay*. Duny, então, para e pergunta se Sia percebeu alguma coisa diferente.

Sia: Não, meu cabelo tá na cara. O que aconteceu?

Duny: Acabou de apare...

[Imagem do primeiro plano da Duny no vídeo congela por um tempo. Em seguida, a imagem em plano geral foca em Duny e Sia na sala]

Duny: Apareceu uma...que estranho. Do que a gente tava falando mesmo?

Sia: Não lembro bem. Você não ia usar o computador?

Duny: Não, eu vim beber água. Mas olha, tive uma ideia, vou fazer uma torta cheia de corante para você passar mal.

Sia: Ai, que horror!

Aparece novamente o logo do *The Sims FreePlay* na tela rapidamente.

Duny: Não é possível que você não tenha visto isso agora!

Sia: Apareceu um merchan⁵⁹, daqueles do SBT.

Duny: O que é SBT?

Sia: Eu não tenho certeza. Mas, não acha que estamos presas em um merchan, né?

Duny: Não.[...] – Neste momento, Duny profere vários palavrões mas eles são censurados com um som característico, que é inserido para cobrir o áudio da Duny.

Sia: Quando que você aprendeu a fazer o falsete?

Duny: Eu não dei falsete. Meus palavrões foram censurados.

Sia: Oh, meu Deus. Então, de fato, estamos presas em um merchan.

Duny: Sim, como a gente veio parar aqui?

Sia: Ai, eu não sei.

Duny: O que é isso? Quem está por trás dessa porra?...Eu vou fazer algo para comer porque estou morrendo de fome.

Sia: Como você mudou de humor tão rápido?

Duny: Não sei, eu nem sou de Gêmeos, eu acho.

[...]

Ao final desse diálogo, Duny percebe que tem um diamante em cima da cabeça de Sia, e pergunta para ela o que é esse diamante. Sia responde que há um diamante na cabeça de Duny também.

⁵⁷ Sia é uma cantora, compositora e produtora musical australiana.

⁵⁸ Logo é redução de logotipo, é a representação imagética da marca de uma empresa ou produto.

⁵⁹ Merchan vem de merchandising, uma estratégia de marketing que envolve a criação e venda de produtos licenciados com a marca ou imagem de uma empresa. O objetivo do merchandising é promover a marca ou produto através da venda de produtos que possam ser associados a ela.

Figura 39: Sia com o diamante na cabeça



Fonte: Captura de tela da própria autora feita no *YouTube*.

Após olhar para cima e ver o diamante sobre sua cabeça, Duny se desespera e, nesse momento, a cena congela novamente. O enunciatário que joga *The Sims 4* percebe o intertexto entre o jogo e série nessa cena prática. O diamante verde que aparece acima da cabeça das personagens em *The Sims 4* é um indicador de que o *Sim* está em um estado "focado". Quando um *Sim* está focado, ele está altamente concentrado em uma tarefa ou atividade específica que está realizando. O estado focado é geralmente ativado quando um *Sim* usa um computador, lê um livro ou realiza outras atividades intelectuais, por exemplo. Ter o *Sim* focado pode ajudar a melhorar o desempenho em certas tarefas, aumentando a velocidade de aprendizado de habilidades intelectuais como lógica, escrita ou programação. Além disso, alguns objetos ou interações no jogo podem ter efeitos especiais quando um *Sim* está focado. Por exemplo, alguns objetos de cozinha podem produzir pratos de comida de alta qualidade, entre outras atividades.

A ideia do uso desse recurso no texto-enunciado é mostrar que se trata de uma cena que está dentro de outra cena, ou um jogo que está sendo manipulado por alguém. Na cena seguinte, essa possibilidade se textualiza, e vemos que a cena prática entre Sia e Duny está acontecendo dentro de um jogo no celular da filha da Beyoncé.

Figura 40: Filha da Beyoncé joga *The Sims FreePlay*



Fonte: Captura de tela da própria autora feita no *YouTube*.

A cena seguinte traz a Beyoncé e sua filha, que está jogando, e Duny, que explica para as duas como o jogo funciona. Ao se levantar para oferecer o jogo para a vizinha ao lado, Duny congela em cena, novamente, e a próxima cena mostra que quem estava jogando esse jogo era a Sia. Ironicamente, ela comenta “Eu adorei esse jogo. Eu nunca pensei que fosse controlar a Beyoncé”. O texto-enunciado, traz marcado em seu discurso, uma possível rivalidade entre as cantoras pop.

Em seguida, a próxima cena prática é com as irmãs Kardashians, que são celebridades norte-americanas muito conhecidas no cenário pop. E, novamente, o recurso do enquadramento narrativo é usado. Uma delas estava “jogando” com a Sia, e ao final do diálogo entre as irmãs, a casa começa a pegar fogo. Na verdade, vemos em seguida que essa cena está dentro do jogo que a Taylor Swift está jogando no seu smartphone. “Eu adorei esse jogo. Agora vou fazer um namorado novo pra mim”, diz Taylor. Essa cena provoca risos no enunciatário porque a cantora é conhecida por trocar de namorado com frequência e fazer músicas para os ex.

O episódio é curto, tem 4’15’’ e terminaria aí, pois os créditos começam a subir. O melhor, porém, são as cenas pós-créditos. A primeira delas mostra Duny e Alex sentadas no sofá, assistindo a um suposto episódio de *Black Mirror*. Ou seja, todo esse encadeamento de cenas dentro de cenas era o episódio de uma série. Será?

Duny: Gente, eu não entendi nada desse episódio de *Black Mirror*.
 Alex: Eu acho que era sobre o *The Sims FreePlay*. Será que esse jogo existe mesmo?
 Duny: Eu vou procurar aqui agora [e pega seu celular e começa a digitar]. Existe!
 Alex: Gente, existe mesmo!
 Duny: Olha, eu achei esse comercial muito criativo. Quem será que...[...]? – após essa fala, Duny congela na tela e aparece o logo do *The Sims FreePlay*.

Por fim, a próxima e última cena é o logo do jogo no celular do criador de *Girls in the House*, Raony Phillips. Ou seja, ele se manifesta na enunciação no controle enunciativo de todos esses jogos sobrepostos que foram exibidos neste texto-enunciado.

Figura 41: Raony jogando *The Sims FreePlay*



Fonte: Captura de tela da própria autora feita no *YouTube*.

Após os créditos finais, a cena é finalizada com uma música cantada por Duny. “Para, reflita, pensa, a situ tá tensa. Pega seu cavalinho, desce a escada, tchau e bença”.

Black Mirror não foi o único episódio com esse tipo de ação promocional. O Disk Duny intitulado *Autópsia*⁶⁰, era uma parceria com a *Diamond Films* para divulgar a estreia nacional de seu novo filme de terror com o mesmo título. Para isso, o autor de GITH criou uma narrativa em que uma das personagens secundárias da série, a professora de dança Embucete, foi encontrada caída na sala. Ao ser levada para o necrotério pelas garotas da pensão, pois pensaram que ela estava morta, Embucete se levanta de forma assustadora e as garotas fazem uma ligação entre o aspecto sombrio da professora de dança e a estreia nacional

⁶⁰ Disponível em: https://www.YouTube.com/watch?v=D6_sYgUiy4 Acesso em: 17 mar. 2023.

do filme *Autópsia*, que estava previsto para 4 de maio de 2017. O vídeo foi lançado um dia antes, com o intuito de fazer propaganda para o filme. Outros vídeos do Disk Dunny também serviram para outras ações promocionais.

Girls in the House fez tanto sucesso que as ações promocionais ajudaram a monetizar o canal. Até o momento da escrita final desta tese, a série continua, da mesma forma, com lançamentos de episódios da quinta temporada de forma muito esporádica, mas em andamento. O último episódio lançado foi em 28 de novembro de 2022, o sétimo episódio da quinta temporada intitulado *A maniac in the House*.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série *Girls in the House* traz em sua constituição enunciativa, aspectos da narrativa contemporânea como hibridismo e complexidade. Ao decidir estudar os mecanismos enunciativos de adesão do enunciatário, buscamos um objeto que fosse rico em elementos textuais e práticos. A *webserie Girls in the House* atendeu a esses requisitos. O que chamou a atenção de início foi seu processo de construção narrativa: uma animação. Mas, não uma animação qualquer, produzida nos moldes tradicionais. Trata-se de uma animação construída por jogadores em uma plataforma digital em um processo que se chama *machinima*. Identificamos aí uma prática semiótica passível de ser desvendada. Além disso, buscamos saber se o tipo de produção interfere no sentido das narrativas construídas por esse meio. E vimos que não.

Conseguimos, por meio do estudo desta *webserie*, identificar estratégias enunciativas no objeto-suporte, no texto-enunciado e nas cenas predicativas. Além disso, em sua prática textualizada, foi possível fazer um paralelo ao estudar o cômico e os aspectos plásticos configuram sentido ao texto. Na verdade, ao olhar para o texto-enunciado, foi possível perceber a riqueza de elementos de análise, que podem render, futuramente, diversos artigos com muito ainda a ser explorado. O interessante, porém, foi ter conseguido fazer uma análise de seu conjunto de práticas: a prática textualiza e a prática da construção textual, onde trouxemos a questão do processo de *machinima*. Atestamos, enfim, *machinima* como uma prática semiótica que configura o fazer narrativo por meio de uma prática em curso de produção digital, que resulta em uma prática textualizada de enunciados.

As plataformas digitais estão a nosso serviço e por meio delas, novas configurações práticas de circulação de enunciados são realizadas todos os dias. Essas configurações se tornam fenômenos de comunicação e, de certa forma, estão inseridos em nosso cotidiano. Foi exatamente isso que inspirou os estudos publicados nesta tese, a ânsia de usar elementos da teoria semiótica para ajudar a compreender essas relações e configurações práticas.

Entendemos que, por meio da plataforma há a mudança de estados e competências do sujeito virtual, que regido pelo regime de interação do ajustamento, tem a competência da criação e veiculação do texto, e não somente a recepção e leitura passiva dos conteúdos. Assim, os sujeitos interagem por meio do fazer sensível adquiridos pelo contato dos textos-enunciados propagados on-line. Ou seja, criar e divulgar narrativas, que gerem uma grande adesão do público pode ser realizada por qualquer pessoa que possua acesso a plataformas digitais. Não é preciso esperar para fechar algum contrato com uma grande produtora. O

acesso a ferramentas hoje está muito fácil e permite que todos possam ser enunciadores para um grande público.

Os encaminhamentos futuros para além do desta tese recaem em aprofundamentos dos estudos das práticas semióticas em artigos científicos para a comunidade acadêmica e sobretudo para alunos de graduação e pós-graduação. Esperamos que os estudantes encontrem, neste documento, um ponto de partida para estudos na área do digital, que envolvam relações semióticas complexas. O intuito aqui foi trazer uma gama de autores de diversas áreas, e não somente da semiótica, para que o estudante entenda que é possível alargar pesquisas nesta área.

É importante dizer que, na era da coparticipação em que vivemos, os papéis de enunciator e de enunciatário se confundem e se imbricam quando o conteúdo é exposto nos meios digitais. Mostramos, portanto, como novas formas de construir narrativas (usando uma plataforma de jogo, por exemplo, como é o caso do nosso objeto) deixam mais acessíveis o manejo desses enunciados quando o enunciatário também tem a possibilidade de ser enunciator.

As formas de vida das personagens principais, principalmente a Duny, contribuem para as estratégias enunciativas e faz com que elas consigam aderência do público consumidor deste tipo de narrativa. Duny é uma personagem extremamente interessante, que rende, inclusive, estudos discursivos do plano de conteúdo com mais profundidade em artigos futuros. Material para isso há de sobra. A sua eloquência, o seu contexto na narrativa e sua forma de vida permite que ela tenha uma carga semântica muito forte na história. Portanto, ela é uma personagem que fica marcada por ser transgressora e sabemos que personagens desse tipo carregam consigo práticas e enunciados quem marcam e deixam as narrativas mais emocionantes. Foi o que observamos e identificamos em alguns aspectos nesta pesquisa.

Após focar nos estudos da prática, do texto-enunciado, do objeto-suporte e das formas de vida atestamos que todo material analisado nos permitiu ter uma noção geral de como a série se constrói enunciativamente para manter o seu público fiel.

O início desta pesquisa foi difícil, pois como este é um objeto complexo, tivemos percalços para encontrar um ponto de equilíbrio na pesquisa, fontes que me ajudassem no processo e estrutura para desenvolver uma tese. Por isso, esperamos que este material ajude os futuros estudiosos de textos digitais e suas imbricações semióticas. O processo de criação de uma tese é bem penoso, mas pode, também, ser divertido. Espero que este material traga leveza e diversão para quem fizer a leitura, instigue pesquisas no campo digital e seja referência para os novos semioticista

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F. A. de. **Machinima**: entre a narrativa e a experimentação. 2014. 119f. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-24042015-164451/publico/2014_FernandaAlbuquerqueDeAlmeida_VOrig.pdf Acesso em: 30 jun. 2022.
- AMERICO, T. **Mulheres são maioria entre os gamers no mercado de e-sports**. CNN: 11/9/2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-do-mercado-de-e-sports/> Acesso em: 2 maio 2022.
- BARBOSA, J. A. **Análise da estrutura narrativa e regimes de interação em Assassin's Creed Revelations** / Jéssica de Amorim Barbosa; Orientador: Naiá Sadi Câmara. – 2016 - Unifran.
- BARROS, D. L. P. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Editora Ática, 1994. p.7
- BENVENISTE, E. **Problemas de Linguística Geral I**. Tradução Maria da Glória Novak e Luiza Neri. 4ª edição. Campinas – SP: Pontes, 1995.
- BERGSON, H. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. Tradução de Nathanael Caixeiro. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.
- BERKELEY, L. **Situating Machinima in the New Mediascape**, The Australian Journal of Emerging Technologies and Society, vol. 4, nº 2, 2006, p. 65-80. Disponível em: <https://webarchive.nla.gov.au/awa/20110325110400/http://apo.org.au/research/situating-machinima-new-mediascape> Acesso em 29 jul. 2022.
- BRAGA, M. E. M. **O jogo das narrativas**: ranhuras do mundo pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game *The Sims*. Marcos Elízeo de Moura Braga / Belo Horizonte UFMG, 2009.
- BURGESS, J; GREEN, J. **YouTube e a revolução digital**. Tradução Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.
- CÂMARA, N. S. Formas de vida no seriado de ficção televisiva *Game of Thrones*. In ABRIATA, V. L. R; NASCIMENTO, E. M. F. (org) **Formas de vida**: rotina e acontecimento. Ribeirão Preto – SP, Editora Coruja, 2014, p.171-191.
- CORTINA, A. Percurso da semiótica por meio das obras de Greimas. **Estudos Semióticos**. [on-line], volume 13, n. 2 (edição especial). Editores convidados: Waldir Bevidas e Eliane Soares de Lima. São Paulo, dezembro de 2017, p. 37–50. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/esse> . Acesso em: 20 jan. 2023.
- DIÁRIO POULAR. **Mercado de games: a maior indústria do entretenimento cresce a cada ano**. 21/01/ 2022. Disponível em: <https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-games-a-maior-industria-do-entretenimento-cresce-a-cada-ano->

GREIMAS, A. J. (1974). L'énonciation (une posture épistémologique). Significação: Revista De Cultura Audiovisual, (1), 9-25.

<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90115/92860>

<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.1974.90115>

GREIMAS, A. J. **Semântica Estrutural**. Tradução de Haquira Osakabe e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1976.

GREIMAS, A. J. & COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Tradução Alceu Dias Lima *et al.* São Paulo: Cultrix, 1979.

GREIMAS, A. J.; FONTANILLE, J. O belo gesto. *In*: ABRIATA, V. L. R; NASCIMENTO, E. M. F. (org) **Formas de vida**: rotina e acontecimento. Ribeirão Preto – SP, Editora Coruja, 2014

HARKOT-DE-LA-TAILLE, Elizabeth e SOUZA, Paula Martins de. **Princípio de imanência**: uma reflexão acerca do seu teor polêmico. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Acesso em: 19 fev. 2023.

HISTORY CHANNEL BRASIL. **Protótipo do Gato Félix faz sua estreia**. 20/8/2019.

Disponível em: <https://history.uol.com.br/hoje-na-historia/prototipo-do-gato-felix-faz-sua-estrela>. Acesso em: 20 abr. 2022.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. Tradução de J. Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 1975.

LANDOWSKI, E. **As interações arriscadas**. Tradução Luiza Helena o. da silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

_____. **Sociosemiótica**: uma teoria geral do sentido. Galáxia (São Paulo, On-line), n. 27, p. 10-20, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014119609>. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/19609/14586>. Acesso em: 13 jan. 2023

MINOIS, G. **História do riso e do escárnio**. Tradução de Maria Helena O Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MOLETTA, A. **Você na tela**: criação audiovisual para internet. São Paulo: Summus, 2019.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003

NASCIMENTO, E. M. F. S. Formas de vida, acontecimento e semiótica das culturas: de Greimas a Zilberberg. *In*: ABRIATA, V. L. R; NASCIMENTO, E. M. F. (org) **Formas de vida**: rotina e acontecimento. Ribeirão Preto – SP, Editora Coruja, 2014. p. 35-54.

OLIVATTI, T. F. Internet, *YouTube* e Semiótica: novas práticas do usuário/produtor. *In*: Diniz, Maria Lúcia Vissotto Paiva; Portela, Jean Cristtus (org.) **Semiótica e mídia**: textos, práticas, estratégias São Paulo: Unesp/Faac, 2008. p.237-249.

OLIVEIRA, A. C.; TEXEIRA, L. **Linguagens na Comunicação**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

PORTELA, J. C. Semiótica midiática e níveis de pertinência. *In*: DINIZ, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (Orgs.). **Semiótica e Mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: Unesp/Faac, 2008, p. 93-113.

_____. **Metalinguagem semiótica**: empréstimos e redefinições. *In*: Cadernos de Semiótica Aplicada. Vol. 10 n. 2, dezembro de 2012. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa>. Acesso em: 16 mar. 2023

POSSENTI, S. **Os humores da língua**: análises linguísticas de piadas. Campinas - SP: Mercado de Letras, 1998.

PRADO, M. G. S. Jacques Fontanille, Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. *In*: Diniz, Maria Lúcia Vissotto Paiva; Portela, Jean Cristtus (org.). **Semiótica e Mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: Unesp/Faac, 2008.

PROPP, V. **Comacidade e riso**. Tradução Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Editora Ática, 1992.

SILVA Jr., M.S.T. **A textualização da experiência sensível em videogames**. Mário Sérgio da Silva Jr. Orientador: Dr. Arnaldo Cortina: Araraquara, 2021. Unesp - 186p.

SOUSA, S. M. de; FULANETI, O.; MANCINI, R.; TEIXEIRA, L. Linguagens na cibercultura. *In*. PORTELA, Jean Cristtus [et al.]. **Semiótica**: identidade e diálogos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 209-227

UOL. **Girls in the House: YouTuber fala do sucesso da série criada no The Sims**. 07/02/2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/02/07/girls-in-the-House-YouTuber-conta-a-criacao-da-webserie-feita-em-the-sims.htm> . Acesso em: 12 fev. 2022.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação**. São Paulo: Editora Senac, 2016.

ANEXOS

ANEXO A – LINKS DOS EPISÓDIOS QUE ANALISADOS

Ep. 1 Temp. 1: <https://www.YouTube.com/watch?v=DueqHtupyNI&t=632s>

Ep. 1 Temp 2: <https://www.YouTube.com/watch?v=pF8ZbP81HAA> exemplo relatório

Ep. 2 Temp 2: <https://www.YouTube.com/watch?v=2z3WEqKehqQ> (entrada da Priscilão)

Ep. 1 Temp 3: <https://www.YouTube.com/watch?v=iXfDZsjy6pc> TESE

Ep. 6. Temp 2:

<https://www.YouTube.com/watch?v=KQFBoqO8oNo&list=PLLzL0mq1mPyWPWA7KfAVfpP7kZkVDidiW&index=15>

Ep. Disk Duny Black Mirror : <https://www.YouTube.com/watch?v=2sH48qdGwVM>

Ep. Disk Duny Autópsia: https://www.YouTube.com/watch?v=D6_sYgUiy4

ANEXO B – SINOPSE DO LIVRO “MEU LIVRO. EU QUE ESCREVI”, DUNY EVELEY

Duny (lê-se Dani) é uma celebridade de alcance mundial, alçada ao estrelato por seu imenso talento, inteligência, classe e beleza incomparáveis. Ou, pelo menos, era isso o que ela esperava da vida — que, no caso de Duny, se resume basicamente a um loop infinito de lacres, barracos e baixarias cometidos em busca da fama. Meu livro. Eu que escrevi é o maior deles.

Conhecida dos fãs principalmente por trabalhar e morar na Pensão da Tia Ruiva e ser uma das estrelas da *webserie Girls in the House*, Duny hoje comanda também o reality show investigativo Disk Duny e é comentarista on-line de premiações como o Oscar e o Grammy para uma grande rede de TV, mas ela já passou por muita coisa nessa vida: da humilhação pública de fazer agachamentos em trajes sumários num programa de auditório a fingir que suporta crianças só para ser babá da filha de uma artista famosíssima e ficar um tantinho mais perto dos maiores nomes da música pop.

Se valeu a pena? Para Duny, ainda vamos saber. Mas, para quem lê essa autobiografia recheada do início ao fim com o melhor da ironia (ou grosseria) moderna e total ausência de preciosismo vernacular, vale cada página.

Disponível: <https://www.amazon.com.br/Meu-livro-Eu-que-escrevi-ebook/dp/B073JZ8SFV>
Acesso em: 10 mar. 2023.

ANEXO C – PLATAFORMAS DIGITAIS DE *GIRLS IN THE HOUSE*

<https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/>

<https://twitter.com/githbr>

<https://www.instagram.com/girlsintHouse/>

<https://www.YouTube.com/@raonyphillips>