



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)  
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (FIC)  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO (PPGCOM)

CAMILA CRISTINA LUCINDO HIRTH

**Estilo e machinima na ficção seriada: uma análise da  
websérie *Girls In The House***

GOIÂNIA  
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

### E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

#### 1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação      ☐ Tese      ☐ Outro\*: \_\_\_\_\_

\*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

**Exemplos:** Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

#### 2. Nome completo do autor

Camila Cristina Lucindo Hirth

#### 3. Título do trabalho

**Estilo e machinima na ficção seriada: uma análise da websérie *Girls In The House***

#### 4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM      ☐ NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
  - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

**Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Camila Cristina Lucindo Hirth, Discente**, em 01/07/2026, às 11:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alexandre Tadeu Dos Santos, Professor do Magistério Superior**, em 03/07/2026, às 10:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **6233618** e o código CRC **4F05C40C**.

---

**Referência:** Processo nº 23070.026839/2026-97

SEI nº 6233618

CAMILA CRISTINA LUCINDO HIRTH

**Estilo e machinima na ficção seriada: uma análise da  
websérie *Girls In The House***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade de Informação e Comunicação, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Mestra em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação, Cultura e Cidadania

Linha de pesquisa: Mídia e Cultura

Orientador: Professor Doutor Alexandre Tadeu dos Santos

GOIÂNIA  
2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Hirth, Camila Cristina Lucindo

Estilo e machinima na ficção seriada [manuscrito]: uma análise da websérie Girls In The House / Camila Cristina Lucindo Hirth. - 2026.

114 f.: 2026

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Goiânia, 2026.

Bibliografia.

Inclui: lista de figuras, lista de tabelas.

1. Websérie. 2. Machinima. 3. Girls In The House. 4. Estilo. 5. Televisão.

I. Santos, Alexandre Tadeu dos, orient. II. Título.

CDU 007



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

### ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 32/2026 da sessão de Defesa de Dissertação de **Camila Cristina Lucindo Hirth**, que confere o título de Mestra em Comunicação, na área de concentração em Comunicação, Cultura e Cidadania.

Aos vinte e seis de junho de dois mil e vinte e seis, a partir das nove horas e 30 minutos, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “**Estilo e machinima na ficção seriada: uma análise da websérie *Girls In The House*.**”. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Orientador(a), Professor(a) Doutor(a) **Alexandre Tadeu dos Santos** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor(a) Doutor(a) Rodrigo Cássio Oliveira (PPGCOM/FIC/UFG), avaliador titular interno; e Professora Doutora Adriana Pierre Coca (PPGCOM/UFRGS), avaliadora titular externa, com a participação de todos por videoconferência. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo(a) Professor(a) Doutor(a) Alexandre Tadeu dos Santos, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e seis dias de junho de dois mil e vinte e seis.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Alexandre Tadeu Dos Santos, Professor do Magistério Superior**, em 26/06/2026, às 11:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Pierre Coca, Usuário Externo**, em 26/06/2026, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira, Coordenador de Curso**, em 28/06/2026, às 19:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **6231519** e o código CRC **091C2270**.

Referência: Processo nº 23070.026839/2026-97

SEI nº 6231519

## AGRADECIMENTOS

Realizei o meu mestrado durante uma avalanche de transformações felizes, mas que me fizeram questionar a rota para a qual minha vida seguiria. Em um prazo tão curto, entrei no serviço público para atuar como técnica em audiovisual da Universidade Estadual de Goiás, engravidei, me casei e saí da casa da minha mãe. Em meio a um turbilhão de vida, encontrei diferentes suportes e incentivos que não me deixaram desistir da pós-graduação, a essa altura, o Ícaro já se abrigava no meu coração e no meu corpo. Era difícil focar em qualquer coisa que não fosse a magia de ter um filho chegando, ao passo que sabia que esse esforço também seria por ele. Por isso, devo a conclusão desse trabalho a essas pessoas que me deram força, às quais citarei nominalmente.

Ao meu marido, Mauricio Matheus, meu companheiro de quase 8 anos, que me deu base, colo, escuta e mãos ativas durante esse processo. Amor, além de um excelente pai, você é um excepcional marido e o meu melhor amigo. Obrigada por segurar a minha mão nos desafios da vida, seja no nascimento do nosso bebê, seja na conclusão do mestrado. Encontro força em você sempre que preciso e estive precisando bastante. Agradeço a sua disposição em fazer um malabarismo com as nossas rotinas quando precisamos nos dedicar a outras demandas. Mauricio também acabou de finalizar o mestrado no Instituto de Química/UFG e ingressou no doutorado na segunda-feira seguinte, por isso, te digo: Me orgulho de nós dois e imensamente de você.

À minha mãe, Angela Lucindo, que é a minha inspiração na maternidade e em tudo o que faço. Ver a sua trajetória me faz acreditar que também consigo chegar lá. Obrigada por cuidar de mim a vida inteira. Obrigada por, mesmo crescida, ainda cuidar. Você, junto com o Mauricio, foi uma das vozes que diziam “Você não vai desistir. Vamos dar um jeito juntas” e foi pensando nisso que eu segui, porque a minha mãe estava lá. Obrigada por cuidar do Ícaro e por permitir que a Camila profissional coexista com a Camila mãe. Obrigada por se divertir comigo neste processo e por me ensinar tanto a cada dia.

Ao meu pequenininho, Ícaro, que talvez só consiga entender o frenesi dessa jornada daqui a muitos anos. Meu filho, é por você que fazemos. Me tornar a sua mãe foi a maior metamorfose da minha vida e é o melhor título que carrego, sempre será. Suas risadinhas, seu abraço e assistir ao seu desenvolvimento são o meu

combustível para alçar voos maiores por nós. Cada dia de vida com você é mágico, único e inesquecível. Como você é amado, meu filho.

Agradeço ao meu orientador, Professor Alexandre Tadeu, que me estendeu a mão e me parabenizou genuinamente pelas conquistas pessoais e profissionais durante essa trajetória. Obrigada por ter lutado por mim, por ter sentado para conversar, por ter me mostrado caminhos possíveis quando eu já estava convencida de que o mestrado ficaria para depois. Obrigada por ter me ajudado a chegar até aqui. Além de um exímio professor, é um exímio ser humano, com quem aprendi não somente sobre audiovisual, mas sobre empatia, confiança e persistência.

Agradeço às minhas amigas, Kely Carvalho e Thalita Barros, que também são servidoras e por isso compartilhamos cargas horárias, almoços, pensamentos, fofocas e incentivos. Encontrar vocês, em meio à correria, foi uma pausa de sororidade entre mulheres. Agradeço por darmos forças umas às outras nos nossos projetos profissionais e pessoais.

Agradeço a este Programa de Pós-Graduação em Comunicação, pelos professores capacitados e gentis, e à banca examinadora, composta pelo Prof. Rodrigo Cássio e pela Profa. Adriana Coca, que se dispuseram a nos ouvir e a contribuir com essa pesquisa. Agradeço à Universidade Federal de Goiás, que me formou na graduação e, agora, no nível de mestrado, pela visão de mundo que acredito ter apenas porque meu caminho a atravessou.

Por fim, agradeço à Camila criança, de 8 ou 9 anos. Durante a pesquisa, lembrei como gostava de jogar The Sims. Lembrei, ainda, de que fazia meus próprios filmes com o jogo. A partir das imagens, me divertia na edição e até publicava. Antes mesmo de saber que seria publicitária, antes de me especializar em audiovisual, antes de entregar uma pesquisa em nível de mestrado sobre (quem diria) The Sims e audiovisual, fico pensando que ela já sabia. Mesmo sem saber. É curioso como alguns interesses reverberam pela vida e, ao revisitar aqueles pequenos experimentos caseiros, justifico tantas decisões sérias que tomei já adulta. Esse trabalho é para você também.

E a todos que encontrei na trajetória, o meu mais sincero obrigada. Que bagunça bonita foram os últimos anos. Mal posso esperar para ver o que vem a seguir.

## RESUMO

O trabalho investiga as narrativas ficcionais seriadas disponibilizadas na internet no contexto da era pós-televisão a partir de *Girls In The House*, websérie criada pelo brasileiro Raony Phillips utilizando o jogo The Sims 4. Para isso, recorre-se à análise de estilo na quinta temporada da websérie, considerando as limitações e potencialidades do machinima enquanto forma de produção audiovisual. O estudo dialoga com os aportes teóricos de Bordwell (2008) e Jullier e Marie (2009), no que se refere à análise de estilo, além das contribuições de Jost (2014) e Aeraphe (2013) para a compreensão das transformações entre televisão e webséries. No tensionamento entre jogo e audiovisual, mobilizaram-se as reflexões de Santaella (1992), Machado (2001), Nitsche (2008) e Lowood (2011). Como resultado, a pesquisa demonstra que a websérie se apropria de convenções do cinema e da televisão, ao mesmo tempo em que as reconfigura no contexto digital e evidencia soluções para impasses técnicos e expressivos. Observa-se que o estilo de Raony se manifesta na articulação entre dublagem, montagem e estratégias narrativas, especialmente na mobilização de gêneros como a comédia e o suspense. Por fim, verifica-se que a websérie *Girls In The House* se insere em um cenário de hibridização cultural, no qual o machinima se consolida como espaço de experimentação e exploração estética.

Palavras-chave: Websérie; Machinima; *Girls In The House*; Estilo; Televisão.

## **ABSTRACT**

This work investigates serialized fictional narratives available on the internet in the context of the post-television era, using *Girls In The House*, a web series created by Brazilian Raony Phillips using the game *The Sims 4*, as a starting point. To this end, a stylistic analysis of the web series' 5th season is employed, considering the limitations and potential of machinima as a form of audiovisual production. The study engages with the theoretical frameworks of Bordwell (2008) and Jullier and Marie (2009), not in relation to stylistic analysis, as well as the contributions of Jost (2014) and Aeraphe (2013) to understanding the transformations between television and web series. Without focusing on the tension between games and audiovisual media, reflections from Santaella (1992), Machado (2001), Nitsche (2008), and Lowood (2011) are also drawn upon. As a result, research demonstrates that the web series appropriates conventions from cinema and television, while simultaneously reconfiguring itself within the digital context and highlighting solutions to technical and expressive impasses. It should be noted that Raony's style manifests itself in the articulation between dubbing, editing, and narrative strategies, especially in the mobilization of genres such as comedy and suspense. Finally, it is observed that the web series *Girls In The House* is situated within a scenario of cultural hybridization, in which machinima consolidates itself as a space for experimentation and aesthetic exploration.

Keywords: Web series; Machinima; *Girls In The House*; Style analysis; Television;

## LISTA DE FIGURAS

|             |                                                   |    |
|-------------|---------------------------------------------------|----|
| Figura 1 -  | The Spot (1995) .....                             | 22 |
| Figura 2 -  | Imagens do Trailer de H+.....                     | 23 |
| Figura 3 -  | Produção de Webséries por País .....              | 19 |
| Figura 4 -  | Playlists do Canal Rao TV.....                    | 27 |
| Figura 5 -  | Poster da 4ª Temporada de Girls In The House..... | 28 |
| Figura 6 -  | Estrutura para webséries.....                     | 31 |
| Figura 7 -  | Sequência Kátia.....                              | 32 |
| Figura 8 -  | Publicidade McDonald's.....                       | 36 |
| Figura 9 -  | Publicidade Lojas Americanas.....                 | 37 |
| Figura 10 - | Publicidade Mercado Pago.....                     | 37 |
| Figura 11 - | Vinheta de Abertura.....                          | 42 |
| Figura 12 - | Sequência Kendra Foster.....                      | 48 |
| Figura 13 - | Deise do Tombo.....                               | 48 |
| Figura 14 - | Comentários do Vídeo.....                         | 49 |
| Figura 15 - | Irmandade Amém.....                               | 50 |
| Figura 16 - | Espaços do Videogame.....                         | 52 |
| Figura 17 - | Edição Não-Linear de Vídeo.....                   | 55 |
| Figura 18 - | Processo de Criação Machinima.....                | 55 |
| Figura 19 - | Pioneiros Machinima.....                          | 56 |
| Figura 20 - | Simséries.....                                    | 57 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Figura 21 - Celebidade (2011).....                        | 58 |
| Figura 22 - Rio de Fevereiro.....                         | 60 |
| Figura 23 - Criatura.....                                 | 60 |
| Figura 24 - Tipos de Movimentação de Câmera.....          | 62 |
| Figura 25 - POV's em The Sims 4.....                      | 63 |
| Figura 26 - Alex em Plano Próximo.....                    | 63 |
| Figura 27 - Fluxograma de análise de estilo.....          | 75 |
| Figura 28 - Reportagem fictícia da TV Maresol.....        | 76 |
| Figura 29 - Personagens reunidos na mesa mediúnica.....   | 77 |
| Figura 30 - Dinâmica de diálogos na mesa.....             | 78 |
| Figura 31 - Diálogo clássico.....                         | 78 |
| Figura 32 - Médiun Incorporada.....                       | 79 |
| Figura 33 - Dimensão de Monstros.....                     | 79 |
| Figura 34 - Ritmo de fala e reações.....                  | 80 |
| Figura 35 - <i>Easter-egg</i> .....                       | 81 |
| Figura 36 - Ambientação Externa.....                      | 82 |
| Figura 37 - Fergie e a Barraquinha de Açaí.....           | 83 |
| Figura 38 - Plano próximo durante a recusa de Fergie..... | 84 |
| Figura 39 - Maldita Corleone e o arremesso de Shaft.....  | 84 |
| Figura 40 - Chegada de O'Connor.....                      | 85 |
| Figura 41 - Acusação de O'Connor.....                     | 86 |
| Figura 42 - O'Connor é ameaçada.....                      | 87 |

|             |                                                                   |    |
|-------------|-------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 43 - | Cornélia, Kátia e Onisha.....                                     | 88 |
| Figura 44 - | Estabelecimento do mundo normal.....                              | 89 |
| Figura 45 - | Deslocamento da atenção de Pífia.....                             | 90 |
| Figura 46 - | Deslocamento da atenção de Conchita.....                          | 90 |
| Figura 47 - | POV da Criatura.....                                              | 91 |
| Figura 48 - | Tentativa de retorno à normalidade.....                           | 91 |
| Figura 49 - | Concretização da ameaça de Pífia.....                             | 92 |
| Figura 50 - | Conchita e a manutenção do suspense.....                          | 92 |
| Figura 51 - | Concretização da ameaça de Conchita.....                          | 93 |
| Figura 52 - | Retorno ao Ordinário.....                                         | 93 |
| Figura 53 - | <i>Thumbnail de Better Beware</i> .....                           | 95 |
| Figura 54 - | Expressão facial e texturização em <i>Better Beware</i> .....     | 95 |
| Figura 55 - | Alterações na Profundidade de Campo em <i>Better Beware</i> ..... | 96 |
| Figura 56 - | Colorização em tons de azul em <i>Better Beware</i> .....         | 96 |
| Figura 57 - | Movimentação de Câmera em <i>Better Beware</i> .....              | 97 |
| Figura 58 - | Cartelas de Animação em <i>Better Beware</i> .....                | 97 |
| Figura 59 - | Plano Holandês em <i>Zero</i> .....                               | 98 |
| Figura 60 - | Plano Zenital em <i>Zero</i> .....                                | 99 |
| Figura 61 - | Mudança de POV em <i>Zero</i> .....                               | 99 |

## LISTA DE QUADROS

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 - Primeiras webséries no Brasil.....                        | 24 |
| Quadro 2 - Mapa da Temporada.....                                    | 32 |
| Quadro 3 - Decupagem sonora de “ <i>Junina’s Celebration</i> ” ..... | 68 |

## SUMÁRIO

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                            | <b>13</b>  |
| <b>1 WEBSÉRIE: A HIBRIDIZAÇÃO DA SÉRIE TELEVISIVA NA WEB.....</b> | <b>17</b>  |
| 1.1 UM PERCURSO HISTÓRICO.....                                    | 22         |
| 1.2 ESPECIFICIDADES DA WEBSÉRIE.....                              | 28         |
| 1.2.1 Produção.....                                               | 28         |
| 1.2.2 Episódios e Estrutura Narrativa.....                        | 30         |
| 1.2.3. Financiamento.....                                         | 36         |
| 1.2.4. Veiculação e Plataformas.....                              | 38         |
| 1.3 ECOS TELEVISUAIS E HERANÇAS DO AUDIOVISUAL SERIADO..          | 39         |
| 1.4 FLASHES CIBERNÉTICOS: HUMOR E CIBERCULTURA.....               | 45         |
| <b>2. MACHINIMA: DO JOGO À PRÁTICA AUDIOVISUAL.....</b>           | <b>50</b>  |
| 2.1 MANIPULAÇÃO VISUAL EM <i>GIRLS IN THE HOUSE</i> .....         | 58         |
| 2.2 MANIPULAÇÃO SONORA EM <i>GIRLS IN THE HOUSE</i> .....         | 64         |
| 2.2.1 Dublagens.....                                              | 66         |
| 2.2.2 Ruídos.....                                                 | 68         |
| 2.2.3 Música.....                                                 | 71         |
| <b>3. ESTILO EM <i>GIRLS IN THE HOUSE</i>.....</b>                | <b>73</b>  |
| 3.1 SEIS AVATARES SENTAM EM UMA MESA.....                         | 76         |
| 3.2 A CONSTRUÇÃO DA PIADA.....                                    | 81         |
| 3.3 ESTILO NO SUSPENSE E A RUPTURA DE GÊNERO.....                 | 89         |
| 3.4 PARALELOS COM OUTROS MACHINIMAS.....                          | 94         |
| <b>CONCLUSÃO.....</b>                                             | <b>100</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                           | <b>104</b> |

## INTRODUÇÃO

Narrativas ficcionais acompanham a sociedade da era primitiva à idade contemporânea, viajando entre *vaudevilles* e folhetins, presente na cultura popular e na cultura de massa, nos contos orais e nos *blockbusters*. O ato de contar histórias está presente na trajetória humana, seja para repassar crenças, valores, tradições ou apenas pela diversão. Nesse sentido, estudar as formas com que se apresenta, e forma é uma palavra-chave nesta pesquisa, é uma das inúmeras possibilidades de se entender a cultura de um povo.

O formato webseriado é tema de estudo em pesquisas correntes, para entender do que se trata, Aeraphe (2013) explica que “em sua essência, as webséries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet” (p.17, 2013), já Figueiredo e Lins (2015) defendem que há uma diferença entre série na web, ou seja, um produto que é translocado da televisão e pode ser assistido na internet, e as webséries, como “produtos que levam em consideração na sua formulação as características das mídias digitais” (p.219). Por isso, leva-se em consideração a definição de websérie de Hergesel (2018):

A websérie é um exemplo de narrativa midiática. Enraizada no ciberespaço, esse formato, em constante amplificação e de definição fugidia, pode utilizar a gama de recursos hipertextuais da esfera digital até se ocupar simplesmente da linguagem auditiva e/ou da imagem sem movimentos. Cabe ao produtor da websérie decidir o que deseja e, a partir dos instrumentos a que tem acesso, conduzir sua narrativa – que, de maneira geral, pode ou não dispor da interatividade (Hergesel, 2018, p.135).

Como usuária, o primeiro contato com a produção *Girls In The House* foi a partir de uma navegação casual no YouTube. A websérie despertou interesse pela forma da sua realização, a partir do jogo eletrônico *The Sims 4*, um jogo que se propõe a ser um simulador da vida real, com a criação de avatares com traços de personalidade, casas que podem ser mobiliadas ao gosto do jogador, várias carreiras para Sims<sup>1</sup> se manterem economicamente ativos no mundo, relacionamentos com demais Sims NPC do mundo aberto, além das expansões que são conteúdos adicionais e aumentam a experiência do jogador - como expansões

---

<sup>1</sup> “Sims” são os nomes dados para os avatares. O jogador pode criar seu próprio núcleo familiar de Sims, que interagem com o mundo aberto à sua volta. O jogo não é on-line e avatares fora do seu núcleo são personagens não-jogáveis (NPC), a não ser que você os inclua no núcleo a partir de um casamento e/ou convite para morar juntos. Além disso, eles interagem entre si usando a sua própria língua, o “Simlish”, um idioma inventado com sonoridades de palavras de línguas de todo o globo.

que adicionam estações, vida noturna, animais de estimação, laços familiares, seres sobrenaturais, viagens, entre outros. Com 24 anos desde o lançamento da primeira versão, o jogo está atualmente na quarta edição, com expansões trimestrais, e pode ser jogado tanto em computadores quanto em videogames.

É nesse universo jogável pré-determinado, porém extremamente personalizável, que os jogadores têm se empenhado em realizar produções audiovisuais, prática que é denominada como machinima e estudada por autores como Nitsche (2011) e Lowood (2011). Em uma breve explicação, o machinima consiste em programar os avatares para executarem determinadas movimentações ou tarefas, e gravar a tela enquanto eles executam. A partir da visualização pela câmera virtual, tem-se a criação de uma cena que pode ser reinterpretada, atribuindo novos sentidos e significados. Além da adição de ruídos, colorização e músicas, a partir da edição em programas tradicionais de pós-produção de vídeo. *Girls In The House* está ancorada nesta técnica.

Para realizar o recorte adequado do objeto de estudo, utilizou-se o procedimento do estado da arte, explicado por Ferreira (2002, p. 256) como um processo metodológico “de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar”, para isso, buscou-se o termo “*Girls In The House*” no Google Acadêmico e na Plataforma Sucupira. Como resultado, obteve-se onze trabalhos relacionados diretamente ao objeto de estudo. Nesse caso, escolheu-se pesquisar pelo nome da série e não pelo termo “websérie” ou “narrativa ficcional seriada” pelo objetivo traçado: o de compreender quais nuances desse objeto em particular já haviam sido estudadas e quais lacunas existem.

As pesquisas encontradas durante o levantamento do estado da arte demonstram que a websérie *Girls In The House* foi explorada, principalmente, pelas teorias da semiótica e como um exemplo de machinima. No entanto, há uma lacuna de pesquisa no que tange ao estilo fílmico da obra, isto é, como Raony soluciona o uso da câmera digital? Como ele cria a sua marca audiovisual em um jogo? É possível discutir audiovisual em uma materialidade diferente das conhecidas? Há algum nível de aproximação das séries televisivas? Dos conhecimentos da linguagem audiovisual? E os distanciamentos? O uso dos web criadores é o mesmo ou há diferentes mecanismos de manipulação de imagem?

Aqui, nota-se a lacuna à qual essa pesquisa deseja preencher. Por isso, como questão-problema, estabelece-se: de que modo *Girls In The House* articula elementos fílmicos tradicionais na construção de um estilo próprio em uma obra machinima?

Como hipótese, tem-se que as práticas audiovisuais migraram de dispositivos e se expandiram para além da mídia tradicional, a televisão. Essa movimentação é fomentada por um grupo de usuários que deseja mais do que assistir, criar as suas próprias narrativas. Deste modo, os criadores, como Raony Phillips, podem estabelecer um estilo audiovisual próprio, onde se reconhece uma natureza híbrida entre a linguagem audiovisual e a cibernética.

Nesse contexto, estabelece-se como objetivo geral da pesquisa identificar como Raony Phillips articula elementos fílmicos tradicionais para criar o seu estilo na websérie *Girls In The House*. Como objetivos específicos, têm-se:

- a) Analisar as soluções propostas por Raony Phillips para dilemas do audiovisual no contexto do machinima, como a ambientação do espectador e a construção de cenas básicas, como a conversa entre personagens.
- b) Compreender as escolhas de estilo associadas a gêneros e como o diretor as utiliza na criação do humor e do suspense.
- c) Analisar a estrutura de *Girls In The House* na web, a partir das teorias de formato e gênero televisivo, a fim de compreender como o formato websérie se aproxima e se distancia da televisão, considerando enredo, duração, quantidade de episódios, características, acesso e disposição on-line.

Essa pesquisa justifica-se a partir do contexto da proliferação de mídias, oriundas do avanço tecnológico característico do início do século XXI, que provocou transformações na comunicação e na sociedade. Nos estudos de imagem, o que antes era separado categoricamente entre cinema, televisão, fotografia, hoje se mistura em um oceano de possibilidades. Como Dubois afirma “tudo desaguava no digital” (Dubois, 2004, p.98)<sup>2</sup>. Nesse sentido, até os anos 2000, os pesquisadores tendiam ou a condenar as produções digitais, ou decretar o fim das mídias

---

<sup>2</sup> Com a criação do computador, Dubois (2004, p.98) afirma que nos anos 80 e 90 pesquisadores e artistas se desencantaram das próprias produções pois as diferenciações se tornaram “indiscerníveis as clivagens físicas e técnicas: desenho, foto, cinema, vídeo, imagem, som, texto”. Isso fez com que certas experimentações artísticas da época estacionassem, como a videoarte.

tradicionais<sup>3</sup>. A perspectiva aqui defendida, agora com décadas à frente e novas informações, é de que ambas as possibilidades são radicais e não abrem espaço para um diálogo que seja tão misturado, ou híbrido, quanto a discussão do fenômeno necessita.

*Girls In The House*, produzida no quarto de Raony Phillips, expressa como as mudanças ocorrem. Disposto de um jogo eletrônico, um computador e uma mente criativa, Raony criou um universo narrativo original que se mantém relevante mesmo após 5 temporadas e 53 episódios, considerando seus 2.51 milhões de inscritos. Por isso, entende-se que a melhor maneira de verificar como este universo se estabelece enquanto sistema formal é com um estudo do estilo da websérie.

Como metodologia, escolhe-se a análise de estilo com base em Bordwell (2008). O estilo de um diretor é a sua marca de identidade, isso é percebido através do reconhecimento de elementos, por exemplo, quando se sabe que Kubrick tende a composições simétricas nos planos, assim como Tarantino utiliza com frequência a violência quase coreografada e close-ups dramáticos em seus personagens. Essas afirmações associam expectativas aos diretores e também à recorrência de decisões nas obras. Para estabelecer um determinado estilo de uma obra, diretor ou gênero, parte-se do pressuposto de “decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade” (Vanoye; Goliot-Lété, 1998, p. 15). Para isso, extraem-se os fotogramas de uma sequência de cenas determinantes para observação de padrões, assim, é possível rastrear as decisões tomadas pelo diretor durante a produção. Isso engloba questões como: Como foi enquadrado? Quais movimentações a câmera realiza? Como os personagens se movimentam em cena? Quais elementos se conectam a outros na criação de sentido?

Para entender o estilo de Raony Phillips, estabeleceu-se o corpus da pesquisa na quinta temporada da websérie. Isso se justifica por ser a última lançada, por isso, é a que detém as maiores atualizações do jogo, com as animações e movimentos específicos que não aparecem nas temporadas anteriores. A escolha também considera o amadurecimento do diretor. Para isso, estabelece-se três dilemas para análise de estilo: (1) Como Raony filma os personagens conversando

---

<sup>3</sup> Martín (2005) escreve uma dura crítica a imagem eletrônica em “A Linguagem Cinematográfica”, para o autor, mídias digitais estariam “contaminando” (2005, p.300) o meio cinematográfico.

em uma mesa; (2) Como o humor é construído estilisticamente; (3) O que acontece quando há a ruptura do humor para o terror. Sendo assim, espera-se que os resultados demonstrem como Raony estabelece o seu próprio estilo diretivo em uma websérie machinima.

O panorama geral do machinima brasileiro pode ser criado em um trabalho futuro, mas neste focou-se em entender qual a forma ideal de olhar o formato, antes de propor afirmações acerca de um universo de obras. A comparação entre obras no último subcapítulo é limitada em termos de amostragem, mas detém a finalidade de estabelecer o contraste entre diretores machinima para compreensão do que seria diferencial de Raony Phillips.

Como estrutura de trabalho, no primeiro capítulo, se fez necessário compreender as categorias com as quais a obra dialoga, ou seja, com o formato da websérie a partir da sua perspectiva histórica das ficções seriadas, assim como a discussão acerca de características herdadas da televisão e inauguradas pela cibercultura. Em sequência, no segundo capítulo, discute-se o próprio surgimento do machinima com os videogames, a importância dos conteúdos modificados criados por jogadores *crackers* e das comunidades na internet. Por fim, o terceiro capítulo é composto pela análise de estilo em *Girls In The House*.

## 1. WEBSÉRIE: A HIBRIDIZAÇÃO DA SÉRIE TELEVISIVA NA WEB

Uma das estratégias para se entender um fenômeno é buscar sua origem e as circunstâncias que o provocaram. As webséries em sua maioria contemplam três elementos: acesso e domínio da tecnologia; presença de pelo menos um criador ou diretor criativo; e contexto cultural. O acesso à tecnologia se justifica pela própria forma de produção e veiculação da obra, como a utilização de equipamentos básicos de gravação e um computador. O criador ou diretor ou produtor atua como um regente geral que se reveza em vários profissionais, é dele que comumente se tem a ideia criativa e o principal esforço de produção. Já o contexto cultural tende a dar o pontapé inicial da narrativa e aparece a partir de indícios do momento em que a obra foi produzida. Tendo em vista essas três circunstâncias, pode-se ter uma prévia dos principais dilemas do formato.

Uma segunda percepção que deve ser discutida nessa ideia é que a narrativa tende a ser contida por uma mídia, e neste ponto pode-se pensar em jornais, rádio, televisão, internet, mas também no próprio corpo enquanto uma

primeira mídia<sup>4</sup> de contato com o mundo ao redor. Mídias estas que se transformam a partir das mudanças do tempo e da tecnologia, por isso, Santaella (1992) define que é possível pensar em uma cultura das mídias:

Não se constitui numa pasta homogênea e disforme de mensagens, mas apresenta uma enorme e sempre crescente diversidade de veículos de comunicação, tendo cada um deles uma função específica e diferencial, função esta que se engendra através da interação de uma multiplicidade de códigos e processos sógnicos que atuam dentro de cada mídia, produzindo no receptor efeitos perceptivos e comunicativos também diferenciais e específicos (Santaella, 1992, p.30)

Para a autora, “quanto mais as mídias se multiplicam, mais aumenta a movimentação e interação ininterrupta das mais diversas formas de cultura, dinamizando as relações entre diferenciadas espécies de produção cultural” (Santaella, 1992, p.30). Dessa forma, entende-se que as mídias e seus modos de produção, com seus produtos veiculados, não são itens desconexos, mas se misturam e se sobrepõem em cada novo suporte. Ao traçar os pontos de encontro entre narrativas seriadas e mídias, encontram-se diversos objetos de interesse, como as radionovelas, novelas, filmes, séries, seriados, e, como objeto de pesquisa deste trabalho: as webséries.

Para discuti-las, é necessário ir até uma mídia anterior, a televisão. Hoje, o aparato televisivo se comporta mais como uma tela de transmissão do que uma mídia de programação para a família, mas é dela que vêm os hábitos de assistir programações episódicas com a finalidade de manter o espectador em uma rotina cativa conjunta em que, em um determinado dia e horário da semana, sua programação favorita o espera. O hábito de se consumir séries é antigo, elucidado por Jost (2010) por:

Se, até 1992, os filmes não obtinham maior audiência, a partir desse ano, a curva se inverte e as séries e telefilmes passam a ser os programas preferidos pelos telespectadores, até se tornarem, em 1995, sua ficção favorita, constituindo 60% das emissões mais assistidas (fonte: CNC). Como explicar tal fenômeno? Sem dúvida, pelos próprios critérios de qualidade adotados, que, nesse caso, distinguem as produções televisuais das cinematográficas (Jost, 2010, p.121).

Enquanto Jost (2010) afirma que se consome séries massivamente há, pelo menos, trinta anos, Machado (2000, p.84) justifica que essas ficções podem

---

<sup>4</sup> A ideia de “*embodiment*” está presente principalmente na Antropologia, essa teoria entende que a cognição está ligada ao corpo e seus sentidos, pois é a partir dele que interagimos com o mundo ao redor. Aplicada às mídias, pesquisadores entendem que o corpo poderia ser a “primeira mídia”, pois é a partir de seus gestos, falas, posturas e expressões que se estabelece a comunicação humana (PEREIRA, 2005).

aparecer de três formas: a primeira, em que um arco narrativo percorre vários episódios e/ou capítulos sequencialmente; a segunda, em que um *plot* novo é apresentado ao núcleo de personagens em cada episódio; e o terceiro é a que se mantém um tema, mas os personagens e as histórias se alteram. É válido ressaltar que, quando se pensa em ficção seriada, incluem-se os produtos audiovisuais como telenovelas e as séries, mas também os modelos estruturais que deram origem a elas, como os folhetins e as radionovelas.

Se a estrutura de uma ficção seriada parece ter se mantido nos últimos trinta anos, e o interesse pelo público em narrativas seriadas pode ser rastreado até os folhetins, em meados de 1830, qual a novidade, então? A forma de se consumir esses produtos. Enquanto a televisão mantinha certa hegemonia até o início dos anos 2000, a proliferação de canais de televisão por assinatura e, em sequência, a internet e os *streamings* mudaram os hábitos dos espectadores. É neste contexto em que essa pesquisa se encontra, na era intitulada como era “pós-televisão” por Carlón (2014).

Em síntese, a crise da televisão deve-se às mudanças nos dispositivos midiáticos, discursivos e nas práticas sociais de produção e recepção discursiva. E isso está tornando cada vez mais evidente algo que já se suspeitava: em nossa sociedade, as pessoas tem gostos diferentes e realizam (por causa do seu pertencimento identitário a diferentes grupos sociais) sempre que podem, escolhas diferentes (esse fenômeno está explodindo nas moradias na medida em que as telas se multiplicam e cada um pode escolher o que ver) (Carlón, 2014, p.17).

A era pós-televisão seria então esse momento indeciso de onde a televisão está competindo entre novas mídias, com uma programação que parece ter escapado ao seu próprio dispositivo. Por isso, a discussão da era pós-televisão está resumidamente contida na frase “como a televisão perdura após o fim da televisão?” (Carlón, 2014, p.18). Nesse sentido, não se fala em fim da TV como o fim da “tela que reina na sala de estar” (Jost, 2010, p.56), essa também acompanhou a evolução tecnológica e ganhou até o prefixo “inteligente” (nas *Smart Tvs*) para diferenciar-se da versão analógica, logo, ela comporta os novos hábitos de consumo. Mas refere-se ao fim da televisão enquanto mídia que programava a vida do telespectador e detinha, de certa forma, exclusividade na exibição nos programas estabelecidos por ela - como os jornais, as telenovelas e as séries. A multiplicidade de telas e o atravessamento de linguagens é tema para Jenkins (2015), que a coloca como partícipe da cultura da convergência: “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar

novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (p. 30, 2015), por isso, estudos da era pós-televisão podem estar contemplados nos estudos culturais.

Uma das formas de se manter a mídia viva seria, então, na migração dos programas contidos por ela para formas reinventadas de produção. Entende-se que as webséries são parte da televisão que perdura, agora sob nova roupagem. Isso não significa dizer que as narrativas seriadas nos canais abertos não existem ou que as séries migraram por completo para *streamings*, pois a maioria dos *streamings* hoje são oriundos de canais televisivos - considere a Disney+, Max, Star, Globoplay e afins. Mas significa dizer que, de alguma forma, parte da cultura televisiva está na internet neste formato particular, e é aqui onde reside o nosso interesse.

A formação da websérie, sendo uma mescla de linguagem de diferentes suportes, contribui para sua classificação enquanto produto cultural híbrido. Para Canclini (1997), o conceito de hibridização é definido por “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (Canclini, 1997, p. 19). Por isso, a hibridização tende a surgir a partir do encontro entre diferentes peças culturais, como comunidades que se encontram com outras ou novas e velhas tecnologias que se chocam.

Para Burke (2006) “devemos ver as formas híbridas como o resultado de encontros múltiplos e não como o resultado de um único encontro, quer encontros sucessivos adicionem novos elementos à mistura, quer reforcem os antigos elementos” (2006, p.31). O autor elucida, ainda, que há uma gama de exemplos de hibridismo no mundo, que esse fenômeno está presente em diversas vertentes da sociedade, não sendo um processo exclusivo dos estudos de comunicação.

Exemplos de hibridismo cultural podem ser encontrados em toda parte, não apenas em todo o globo como na maioria dos domínios da cultura - religiões sincréticas, filosofias ecléticas, línguas e culinárias mistas e estilos híbridos na arquitetura, na literatura ou na música. Seria insensato assumir que o termo hibridismo tenha exatamente o mesmo significado em todos estes casos (Burke, 2006, p.20).

Por esse viés, para que uma websérie seja analisada, é coerente partir da sua natureza híbrida. Isto é, inicialmente, compreender seu surgimento a partir dos veículos originários (como a televisão, cinema e internet) e então verificar como ela responde a um novo tipo de produção utilizando técnicas já conhecidas. Essa empreitada, frequentemente uma livre iniciativa de produtores autônomos, tem

vantagens na liberdade obtida pelos envolvidos, seja na liberdade temática, de veiculação, roteiro, ritualidade, entre outros. A discussão de mídia e cultura está contemplada nos estudos da comunicação, por isso, estudar as novas formas de produção que estão em voga é um dos caminhos possíveis para verificar as mudanças em ambas as áreas. A importância da produção cultural popular é defendida por Barbero (1997) como uma das formas em que uma sociedade utiliza não só para se entreter, mas também para promover seus valores e resistir às narrativas predominantes nas mídias de massa. Além disso, o autor coloca que há uma retroalimentação da cultura popular e massiva.

Nunca se tinha revelado tão problemática a concepção da cultura como superestrutura que à luz dessa concepção do poder como produção de verdade, de inteligibilidade, de legitimidade. O que nos remete ao coração de nosso debate: à negação de sentido e legitimidade de todas as práticas e modos de produção cultural que não vêm do centro, nacional ou internacional, à negação do popular como sujeito não só pela indústria cultural, como também por uma concepção dominante do político que tem sido incapaz de assumir a especificidade do poder exercido a partir da cultura, e tem achatado a pluralidade e complexidade dos conflitos sociais sobre o eixo unificante do conflito de classe (Barbero, 1997, p.84)

No que tange ao tensionamento entre cultura e estilo, Bordwell (2008) coloca que, nem sempre, a cultura justifica todas as escolhas. Isto é, é possível analisar o estilo como a obra por si mesma, para ele “é o diretor que liga a câmera, não a cultura” (2008, p.312). Nesse sentido, para o autor, a cultura é um dos atravessamentos possíveis na realização audiovisual, assim como a política e o tempo, mas não pode ser responsabilizada por todo o conjunto de estilo de uma obra. Neste trabalho, o contexto cultural aparece pelo viés histórico e pela intertextualidade, pois há o entendimento de que a forma de se criar audiovisual, inaugurada pelo cinema, modificada pela televisão e expandida na web, se repercutem umas pelas outras.

Sendo assim, em uma perspectiva proposta por Santaella (1992), admite-se que o estilo de obras contidas em cada uma dessas mídias possam se comunicar de alguma forma, principalmente por serem feitas dos mesmos elementos constituintes e as soluções serem repetidas. No entanto, entende-se também que cada diretor toma as próprias decisões, e seguir o que já foi realizado ou não, também é uma escolha a ser tomada:

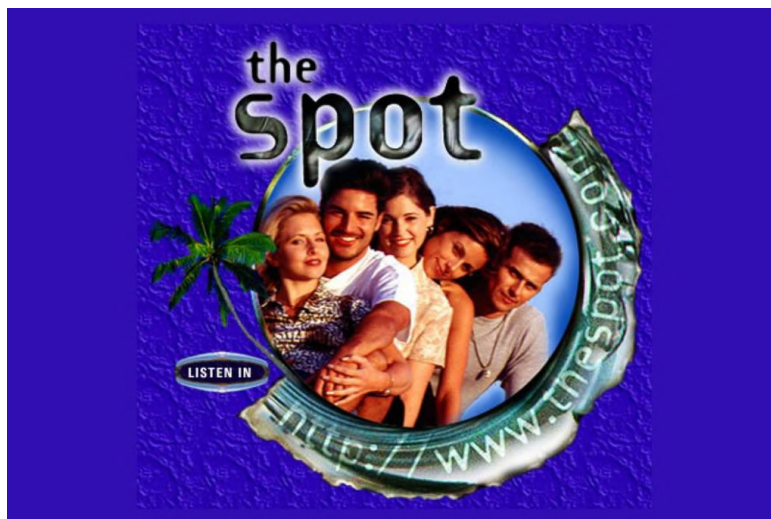
A organização estilística que detectamos é resultado da seleção que os diretores fizeram entre alternativas disponíveis. Tais escolhas podem ter sido planejadas antes de filmar, podem ter emergido espontaneamente

durante a filmagem ou se imposto na pós-produção. Para fazer uma distinção super simplificada, podem ser "escolhas livres", que realizam realmente as intenções do diretor, ou podem ser "escolhas forçadas", nascidas de limites externos, como tempo, dinheiro ou falta de poder (Bordwell, 2008, p.69)

## 1.1 UM PERCURSO HISTÓRICO

Para iniciar um rastreamento histórico do formato, há o experimento *The Spot* de 1995, que pode ser lido como a primeira tentativa de se realizar uma história fictícia seriada na internet. Os episódios eram postados em um site, com domínio "[thespot.com](http://thespot.com)", e acompanhava um grupo de amigos na Califórnia vivendo situações cotidianas da vida adulta (Huynh, 2024). Cada personagem realizava sua publicação composta por vídeos e texto, e a mesma história poderia ser vista por aspectos diferentes a depender do personagem ao qual assistia.

Figura 1 - *The Spot* (1995)



Fonte: Huynh, 2024.

A equipe de produção era pequena, sendo composta por Scott Zakarin, idealizador, e atores que também desempenhavam papéis nos bastidores, como a escrita de roteiros. Quanto ao financiamento, os custos foram cobertos a partir da veiculação de anúncios no site, mas em um determinado ponto de sucesso, Zakarin vendeu o projeto para investidores e em sequência ela foi descontinuada (Jay, 2020). Um dos pontos relevantes dessa obra é que o público poderia interagir com os personagens por e-mail e fórum, opinando sobre as publicações, dando ideias para desfechos de situações e, por vezes, o final que aparecia no site era o que fora discutido em conjunto. *The Spot* evidencia que há cerca de 30 anos a interatividade já se apresentava como um fator incorporado às narrativas seriadas na internet.

Figura 2 - Imagens do Trailer de H+

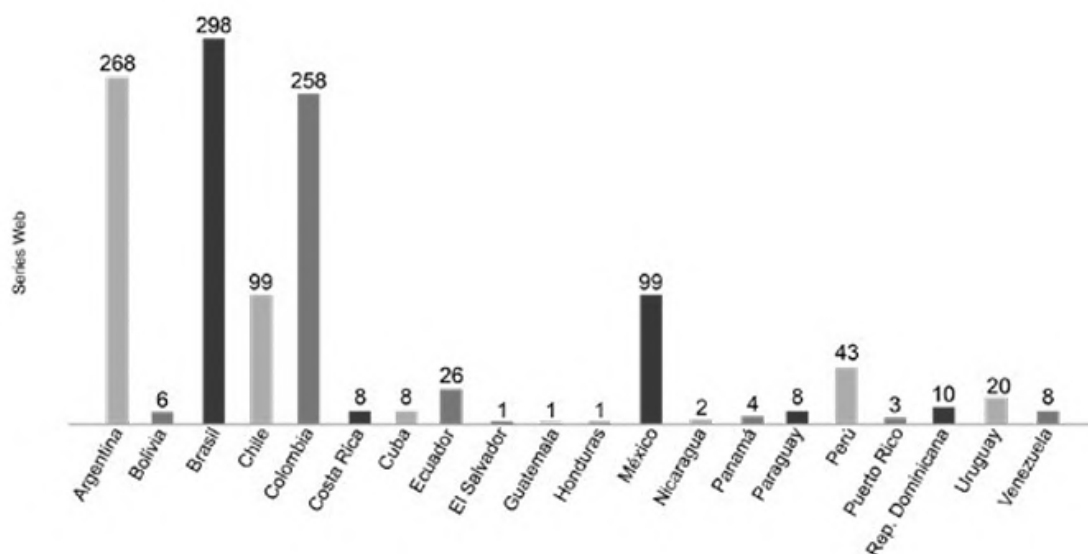


Fonte: ClipZone: Beyond Infinity via YouTube

Após duas décadas, foi lançada a websérie de ficção científica "*H+: The Digital Series*" (2012), produzida pela Warner Bros, Dolphin Entertainment e Bad Hat Harry Productions. A obra se assemelha à lógica da produção webseriada atual por dois aspectos, o primeiro foi a veiculação no YouTube, já a segunda é a duração dos 48 episódios, entre 8 a 10 minutos. A narrativa se trata de uma realidade distópica em que um terço dos seres humanos foram contemplados com um nano chip cerebral que os conecta à internet ininterruptamente, quando ele é invadido por um vírus, as pessoas passam a ter consequências tecnológicas letais. Para Caccamo (2017) a websérie se destaca por trazer um viés transhumanista que dialoga com a forma que foi criada, utilizando transições pixeladas e vinhetas de abertura rápidas que não mostram o nome dos atores e produtores, para a autora, favorece que o espectador fique imerso na diegese proposta. O formato influencia, ainda, as pessoas a acreditarem que os vídeos são reais, uma proposta de gênero que se assemelha ao *mockumentary*.

É importante ressaltar que, entre essas duas obras e este espaço temporal, outras webséries foram produzidas, inclusive fora dos Estados Unidos. O estudo de Bermúdez (2022) avalia o contexto das webséries na América Latina entre 2000-2019. O autor descobriu 1171 produções, sendo que a crescente de lançamentos se estabelece após 2009 e detém picos entre 2015-2017 (Bermúdez, 2022, p.211). O Brasil é o país que mais produz webseriados na região, de acordo com o levantamento:

Figura 3 - Produção de Webséries por País



Fonte: Bermúdez, 2022, p.211.

No Brasil, as primeiras webséries são do final da década de 2000. Zanetti (2013) indica que são exemplos bem-sucedidos, dada a avaliação positiva pelo público e pela mídia. Com base nos títulos apontados pela autora, realizou-se a tabela abaixo com detalhamento acerca da produção, estrutura e veiculação:

Quadro 1 - Primeiras webséries no Brasil

| Ano  | Título             | Produção                                                          | Gênero             | Temporada | Episódios | Veiculação                         |
|------|--------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------|-----------|------------------------------------|
| 2008 | O que é que é isso | O2 Filmes, Locaweb                                                | Comédia            | 01        | 08        | Site próprio                       |
| 2009 | 2012 Onda Zero     | Independente                                                      | Ficção Científica  | 01        | 12        | YouTube; Site próprio <sup>5</sup> |
| 2013 | Quebra-Cabeças     | Independente; Mãos do Vento Produções Trailer Casulazul Produções | Drama              | 01        | 03        | YouTube <sup>6</sup>               |
| 2011 | #E_VC?             | Independente; 8KA Produções                                       | Drama; Adolescente | 01        | 09        | YouTube <sup>7</sup>               |
| 2011 | Lado Nix           | Independente; Mambo Jack                                          | Drama; Adolescente | 01        | 09        | YouTube <sup>8</sup>               |

<sup>5</sup> Episódios indisponíveis, mas citados em: <https://serieondazero.wordpress.com/>

<sup>6</sup> Disponível no canal: <https://www.youtube.com/@quebracabecascanal>

<sup>7</sup> Disponível no canal: <https://www.youtube.com/@canal8ka>

<sup>8</sup> Disponível no canal: <https://www.youtube.com/@LADONIX>

|      |            |                                |                   |    |             |                                  |
|------|------------|--------------------------------|-------------------|----|-------------|----------------------------------|
|      |            |                                | te                |    |             |                                  |
| 2011 | 3%         | Maria Bonita Filmes            | Ficção Científica | 01 | 01 (piloto) | YouTube e Netflix <sup>9</sup>   |
| 2011 | Armadilha  | Independente; 8KA Produções    | Comédia           | 01 | 08          | YouTube <sup>10</sup>            |
| 2013 | Despertar  | Independente; 8KA Produções    | Musical           | 01 | 05          | YouTube <sup>11</sup>            |
| 2013 | ApocalipZe | Independente; Guerrilha Filmes | Ficção Científica | 01 | 05          | YouTube, atualmente indisponível |

Fonte: Elaborado e ampliado pela autora com base em Zanetti, 2013.

Ao comparar o desenvolvimento do formato nos Estados Unidos e no Brasil, percebe-se que as webséries nos dois países surgem de um campo experimental. No entanto, a maneira como são vistas e apropriadas pela indústria diferem. Para Zanetti (2013), nos Estados Unidos, as webséries já formam um mercado consolidado, com festivais próprios e reconhecimento. Isso fica evidente em *The Spot*, que surge com uma estrutura complexa na internet, e posteriormente foi alvo de investimentos. Com relação a *H+: The Digital Series*, a realização pela Warner Bros demonstra que o formato despertava o interesse de grandes produtoras ainda em seu primórdio.

Já no Brasil, as webséries surgem posteriormente, com o YouTube em consolidação e veiculando a maioria dos conteúdos. O pioneirismo conta com uma iniciativa publicitária, a websérie *O que que é isso* da Locaweb, e logo após é potencializado por coletivos independentes. A predominância de temporadas únicas, com poucos episódios, podem ser uma pista da dificuldade de investimentos, no entanto, a quantidade de obras brasileiras que Bermúdez (2012) levanta reforça a persistência dos criadores em produzir histórias.

A Internet concede espaço a qualquer um que deseje expressar suas opiniões ou suas preferências, em um contexto onde o usuário é o protagonista, cria e gera conteúdos e serviços de maneira ativa, satisfazendo sua necessidade de protagonismo, de sentir-se parte de uma comunidade (Lacalle, 2010, p.41).

<sup>9</sup> O episódio piloto foi lançado no YouTube em três partes. Posteriormente, a websérie foi ampliada pela Netflix. O episódio compilado está disponível no link:

<https://www.youtube.com/watch?v=WSxpRWoBr1I> Links originais estão indisponíveis.

<sup>10</sup> Disponível no canal: <https://www.youtube.com/@canal8ka>

<sup>11</sup> Disponível no canal: <https://www.youtube.com/@canal8ka>

*Girls In The House*, apesar de ter o título em inglês, é uma websérie brasileira do Raony Phillips. Até então, Raony era um jogador tradicional que utilizava tais funções para fazer *gameplay* no seu canal do YouTube, a RAO TV. Em 2014, Raony lançou no seu canal a primeira temporada da série com 9 episódios e, hoje, o episódio piloto “*Date Night*” detém 10 milhões de visualizações, enquanto o canal detém 2,51 milhões de inscritos. Após o sucesso da primeira temporada, alguns anos após o lançamento, *Girls In The House* foi expandida e contém ao todo 40 episódios, com a quinta temporada ainda em andamento<sup>12</sup>.

O enredo acompanha três amigas, a desbocada e cômica Duny, a tímida e inocente Alex, e a organizada e responsável Honey. Juntas, elas cuidam da Pensão da Tia Ruiva, em que os personagens mais aleatórios aparecem para se hospedar e criam situações hilárias diversas. As características das personalidades das personagens também aparecem em seus vestuários, Duny utiliza decotes e saias apertadas, Alex está com roupas confortáveis e casuais, já Honey sempre aparece com roupa formal e maquiada. Além delas, a websérie também conta com personagens secundários como a Priscilão, uma mulher trans e amiga de prisão de Duny; a Embucete, uma vizinha que sempre implica com o que ocorre na pensão; além de personagens pontuais de cada *plot* da temporada, como o hóspede James Roberto, com referência de nome de galã de novela mexicana, por quem Alex se apaixona até descobrir que ele queria matar sua noiva, Clotilde, na primeira temporada.

Outra informação de apresentação que deve ser considerada é a materialidade da obra, que é realizada com videogame com a prática do machinima. Isso será discutido posteriormente, a este ponto, é necessário ter em vista que The Sims é um jogo com uma quantidade infinita de personalização, em que cada avatar pode ser alterado em seus mínimos detalhes. É possível gerar cenários, figurinos e personagens diversos. A utilização da simulação para produção de conteúdos audiovisuais já era prevista pela *EA Games*, fabricante, que deixou disponível enquanto função nativa a possibilidade de fotografia e gravação de tela. Por isso, em termos práticos, os jogadores podem selecionar as ações para os Sims fazerem, darem pausa no relógio do mundo, apertar para gravar a “cena” e ter essas imagens salvas posteriormente no computador em MP4 e prontas para montagem. Por isso,

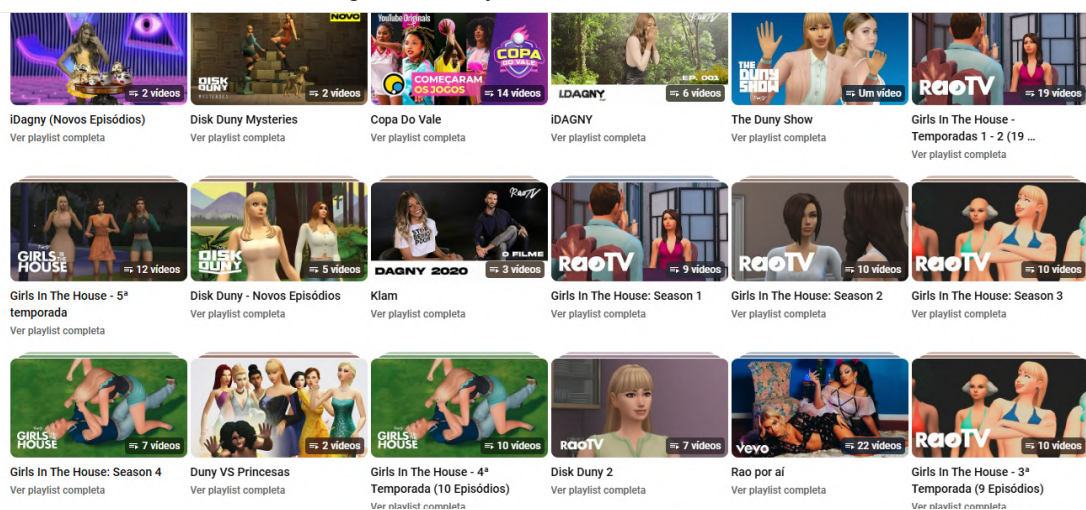
---

<sup>12</sup> Dados retirados do canal RaoTV no Youtube em 28/01/2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/@raonyphillips>

a criação de webséries com a franquia *The Sims* é frequente e conhecida pela comunidade de fãs.

Cada episódio tem duração média de 15-20 minutos e explora tanto situações pontuais, que se resolvem no mesmo episódio, como um arco que se mantém em toda temporada. Como material expandido, há *spin-offs* da série como o *Disk Duny*, em que avatares inspirados em celebridades reais ligam para a Duny resolver problemas do mundo pop. Todos os conteúdos são dispostos em *playlists* organizadas na plataforma YouTube.

Figura 4 - Playlists do Canal Rao TV



Fonte: Captura de tela do canal Rao TV no Youtube<sup>13</sup>

As narrativas são formadas a partir de vivências brasileiras populares e referências de internet - como a situação em que as meninas veem uma criança careca e perguntam se foi piolho, mas logo ela responde “Eu tive Irene”, que é a cabeleireira da rua que corta o cabelo demais, ou quando Alex vê uma mulher com rosto desproporcional e diz “Jesus...” mas quando é perguntada sobre o que viu, logo responde “Nada não, é que estava pensando em Jesus Cristo”. Por esse viés, percebe-se que a série traça uma linha entre utilizar a estrutura já estabelecida pelas séries norte-americanas, como títulos em inglês, vinhetas de aberturas, pôsteres, mas também utiliza o repertório popular sul-americano para criar identificação com o público brasileiro. A brincadeira de referenciais aparece no próprio cartaz da quarta temporada que mescla os idiomas com “*New Season. New barracos*”:

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/@raonyphillips/playlists>

Figura 5 - Poster da 4ª Temporada de *Girls In The House*



Fonte: Foto de divulgação no instagram do Raony Philips/raonyp<sup>14</sup>

Dessa forma, as informações apresentadas indicam que as webséries não são apenas uma nova forma de se consumir ficção seriada, mas um laboratório audiovisual que tensiona o que se sabe sobre produção e narrativas em outras mídias. Por isso, se faz necessário caracterizar as especificidades do formato.

## 1.2 ESPECIFICIDADES DA WEBSÉRIE

Para entender o que difere as webséries das narrativas seriadas em outros veículos, recorreu-se à revisão bibliográfica e à análise das contribuições teóricas de Hergesel (2015; 2018), Aeraphe (2013), Lacalle (2010), Jost (2014), Hernández (2016), Coca e Santos (2014), entre outros. A partir desse levantamento, foram estabelecidas 7 categorias de análise e realizou-se o cruzamento de conceitos para verificar como cada uma delas tem sido discutida no campo.

### 1.2.1 Produção

Como observado, a produção das webséries é um desafio para os seus criadores. No entanto, quem seriam estes criadores? Para Hernández (2016, p.1), os pioneiros da criação de webséries eram produtores de televisão e profissionais de comunicação que investigavam como os usuários da internet reagiam a conteúdos derivados. Como exemplo, a autora cita uma segunda obra do publicitário Scott Zakarin, de *The Spot*, que em parceria com o canal NBC, realizou a websérie

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DCkXAj7B2XI/>

*Homicide: Second Shift* (1997). Nessa perspectiva, entende-se que os primeiros produtores eram pessoas que conheciam o processo de realização audiovisual e suas etapas. Todavia, com o crescimento do YouTube e o maior acesso à internet, rapidamente os usuários amadores começaram a produzir seus próprios conteúdos:

É então quando os usuários assumem o protagonismo e se tornam, pela primeira vez, produtores de ficções seriadas para a Internet. Naquele momento, o fenômeno experimenta um crescimento exponencial. Nos Estados Unidos, surgem webséries que fascinam milhões de usuários<sup>15</sup> (Hernández, 2016, p.2).

Para Moletta (2019), a possibilidade de criar o seu próprio canal atraiu os jovens que estavam desinteressados da programação televisiva. Na outra ponta, os espectadores na internet também percebiam que poderiam inverter os papéis e virar produtores:

O espectador pôde dizer, diretamente ao realizador, o que achou da obra. Isso também despertou o interesse desse mesmo espectador de poder fazer “do seu jeito”, culminando em um movimento natural de consumidores audiovisuais que começaram a criar, produzir e compartilhar seu próprio conteúdo na rede (Moletta, 2019, p.11).

A produção experimental, principalmente quando se é amadora, incita a adaptação e o imprevisto de estruturas, afinal, não se sabe se o que se criou dará retorno. Mas, também, não pode ser feito de qualquer forma: “Se o audiovisual para internet for produzido sem preocupação técnica, de qualquer maneira ou com qualquer equipamento, o resultado será apenas frustração e baixa audiência” (Hergesel, 2015, p.71). Nesse sentido, é imperativo o remanejamento de custos.

Os produtores de websérie trabalham com a premissa do “desperdício zero”: o número de personagens precisa ser limitado, e as locações, poucas. Antes da gravação, é importante fazer uma pré-produção, aperfeiçoando a estrutura e evitando muitos cortes, repetições, desperdícios de cena. Como ainda não há uma massa no mundo das webséries, o orçamento para produção desse tipo de audiovisual não costuma ser alto; então, há de se evitar gastos extraordinários (Hergesel, 2015, p.71)

No caso de *Girls In The House*, as informações da produção foram retiradas de transcrições do criador Raony Phillips em entrevista ao The Noite com Danilo Gentili. Ele afirma que, apesar de sentir vontade de realizar o audiovisual, só foi possível lançar algo após o seu investimento em um bom computador. Ele conta que

---

<sup>15</sup> No original: Es entonces cuando toman el relevo los usuarios y se convierten por vez primera en productores de ficciones seriadas para Internet. El fenómeno, en aquel momento, experimenta un crecimiento exponencial. En Estados Unidos aparecen webseries que fascinan a millones de usuarios (Hernández, 2016, p.2).

antes era inacessível, pois “sempre quis fazer séries de TV, mas não tinha câmera, nem equipe, nem dinheiro. Continuo não tendo. Então essa vontade ficou” (The Noite, 2017, 02:15). No caso da websérie *Girls In The House*, o computador é ferramenta fundamental de uma produção machinima e será discutido posteriormente.

O segundo dado relevante é o tempo de produção, como Raony atua sozinho, ele afirma que a parte mais demorada é a escrita do roteiro, pois fica condicionada a sua inspiração e momento de vida. Quando inicia as gravações, finaliza entre 5 a 6 dias. Já a montagem é frenética, até parar, pois “eu não durmo. Fico muito ansioso” (The Noite, 2017, 07:46). Ele afirma que o público tende a reclamar da demora de produção dos episódios, mas que não vê forma diferente de realizá-los, justamente por precisar conciliá-los com outras responsabilidades.

Para Hergesel (2018, p.35), “a técnica de produção da websérie precisa ser adaptada ao meio, principalmente quanto aos planos, ao tempo e às categorias da narrativa – sobretudo, o espaço e os personagens”, por isso, a prática da websérie independente se difere das séries convencionais. Enquanto para o audiovisual com investimento providenciam-se as estruturas, e aqui considera-se estrutura tanto material quanto imaterial, no caso das webséries, a estrutura é construída a partir dos recursos disponíveis. À vista disso, a experiência de Raony é um bom exemplo do que é visto nas postulações teóricas.

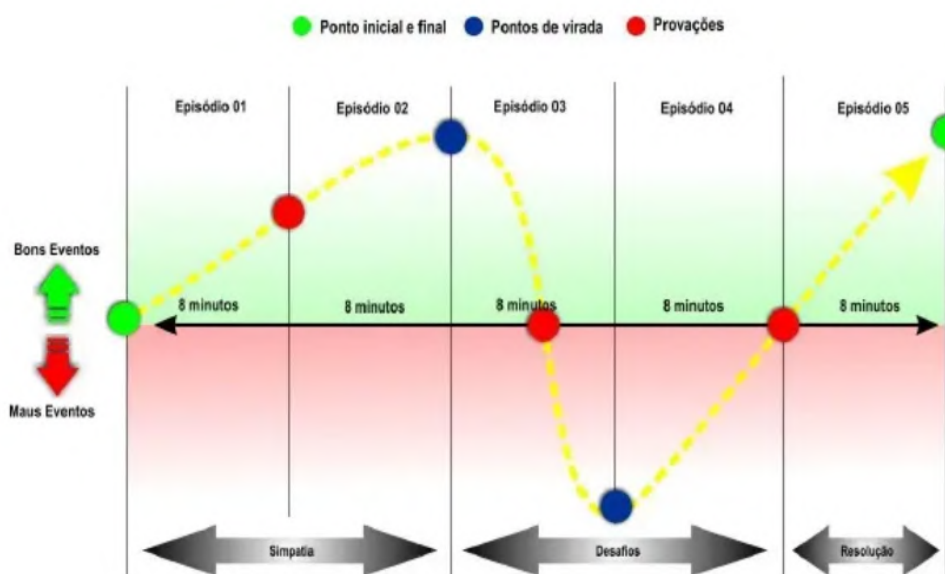
### 1.2.2 Episódios e Estrutura Narrativa

Em termos narrativos, Jost (2014) coloca que as webséries e as séries de televisão se distanciam na forma de produção e na captação de recursos, mas são parecidas em narrativa, pois há três formas de se realizar a ficção: Uma sendo a partir das narrativas naturalizadoras, que mimetizam o mundo real; outra, com ficções “claramente ficcionais” e aqui se enquadram as histórias fantásticas, mundos inventados; E a terceira, as lúdicas, em que são referenciadas pelos desenhos animados.

Isso nos lembra de que toda história precisa ter bons personagens. Não interessa se são humanos ou não, se é um cão, uma árvore, um alienígena ou uma pedra. É preciso que se deem sentimentos a estas ações e não tem como contar uma história sem isso. E quanto mais eles estiverem presentes melhor (Aeraphe, 2013, p.34).

Em termos de linguagem, Aeraphe (2013) argumenta que as webséries devem ser “através de roteiros onde há poucas personagens e locações a serem trabalhadas, concentrando a ação dramática e encurtando os arcos das tramas para que o público possa ter o máximo de engajamento em um mínimo de tempo” (2013, p.55). Devido ao encurtamento de tempo da exibição, o autor estabeleceu um esquema para roteirizar os arcos dramáticos:

Figura 6 - Estrutura para webséries



Fonte: Aeraphe, 2013, p.37

O tempo de um episódio de websérie é outra característica inespecífica, sabe-se que os episódios são curtos, mas eles variam entre 5-25 minutos. Já em relação à sua montagem, Wodevotzky e Baitello explicam:

Apesar do corte ser extremamente rápido, a simplicidade da produção contribui com a leitura. Como os planos se repetem e não existe mudança de locação ou de núcleo dramático, o espectador não se perde no entendimento da ação. Também não existe um trabalho rebuscado de fotografia e cenografia; o que importa aos vídeos é a contextualização da situação de maneira clara (Wodevotzky; Baitello Júnior, 2020, p.59).

No caso de *Girls In The House*, a obra se assemelha com o que Jost (2014) estabelece como uma websérie claramente ficcional, em que há o mundo inventado de Rio de Fevereiro com um núcleo de personagens absurdos, como a personagem Kátia, uma mulher que só existe da cintura para baixo:

Figura 07 - Sequência Kátia



Fonte: Produzido pela autora a partir de captura de tela/RAO TV no YouTube.

Fernanda - Me chamo Fernanda, mas pode me chamar de Fefê. E essa é a Kátia, pode chamar ela de Kátia.

Kátia - Pode me chamar de Kátia...

Fernanda - Fico feliz de ter vocês como vizinhas.

Kátia - A gente fica muito feliz de ter vocês como vizinhas...

Duny - O que aconteceu com a Kátia?

Fernanda - Kátia já foi uma grande mulher, né, Kátia?

Kátia - Já fui uma grande mulher...

Fernanda - Infelizmente só lhe sobrou as pernas, mas ela continua sendo uma grande mulher.

Kátia - Continuo sendo uma grande mulher...

Duny, Alex e Honey aplaudem. (RAOTV, 2020)

Com relação ao tempo de obra, duração dos episódios e desdobramentos dos arcos ficcionais, recorreu-se à 5ª temporada para realizar uma tabela de estudo. A tabela foi feita adaptando a estrutura de ficha filmográfica, definida por Aumont e Marie (2009, p.22) como um mecanismo que auxilia estudantes, críticos e animadores a explicarem determinada obra. Comumente, consta com as variáveis: dados acerca da produção, resumo e decupagem dos filmes. Aqui, as variáveis escolhidas foram: título, duração do episódio, data de lançamento, resumo de enredo.

Quadro 2 - Mapa da Temporada

| Título                                      | Duração | Lançamento | Resumo                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------|---------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.01 - <i>Breath of so-called Fresh Air</i> | 20:52   | 27/05/2020 | Introdução da temporada. Recapitulação das personagens, as meninas estão mudando a pensão de local para Rio de Janeiro após a trama da temporada anterior. Elas se apresentam na nova vizinhança. Rivalidade com as Irmãs Amém, que comandam o bairro local. |

|                                             |       |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------|-------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.02 - <i>The Comeback</i>                  | 20:33 | 19/08/2020 | <p>*Promocional de “wap” da Nicki Minaj; Introdução ao segredo de Embucete; Priscilão e Julie visitam a pensão “Garotas na Casa”.</p> <p>Plot do dia: O sumiço da Domenica, cadela da Priscilão, a pedido das Irmãs Amém. Primeiros hóspedes da pensão chegam: uma família disfuncional (Sr. Cateter, Betina e Coriza, a nova madrasta que se casou após 9 dias da morte da mãe de Betina).</p> <p>Gancho para o próximo episódio: Áudio da biópsia da mãe que foi concluída a morte por envenenamento.</p> |
| 5.03 - <i>Happy Anniversary!</i>            | 19:55 | 14/02/2021 | <p>Plot do dia: Aniversário de amizade das meninas. Alex quer fazer uma surpresa, mas fica presa em uma designer de sobancelhas por não saber dizer “não”. Honey vai para uma reunião com possíveis investidores da pensão. Duny vai ser babá de duas crianças, filhas do cantor Justin Timberlake.</p>                                                                                                                                                                                                     |
| 5.03 Bonus - <i>Sickest Beach Day Ever!</i> | 11:43 | 18/02/2021 | <p>*<i>Destaque parceria paga: Méqui 1000;</i></p> <p>Plot do dia: As meninas vão conhecer o Rio de Fevereiro e a Santa Protetora do Brioco. Julie é assaltada. Elas vão para a praia por não ter dinheiro para ir no bondinho. Duny participa de um jogo de rimas que vale uma coxinha e um guaravita.</p>                                                                                                                                                                                                 |
| 5.04 - <i>Full House</i>                    | 18:53 | 23/05/2021 | <p>*<i>Destaque parceria paga: Lojas Americanas para organizar uma festa rápido; Aniversário da Kendra Foster, que é trancada no porão enquanto elas organizam.</i></p> <p>Plot do dia: Visitas de personagens da antiga temporada - Cindy, Frutífera, e Ricky (irmão de Duny, pai da Shaft). Conchita é a contadora que vai ajudar nas finanças da pensão. Amina se declara para Andy.</p>                                                                                                                 |
| 5.05 - <i>Junina's Celebration</i>          | 23:56 | 11/11/2021 | <p>Plot do dia: O carro estragou e as meninas precisam atravessar pela mata. Visita à família da Alex. A cidade está comemorando a vida de Junina, a mulher mais velha que sobreviveu ao Chupa [palavrão]. Conhecem a Caceta, que é igual a Embucete. Pífia é atacada e as meninas ficam de vigia. Conchita é pega, mas escapa por falar alto e assustar a criatura. Duny se torna isca.</p>                                                                                                                |

|                                           |       |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------|-------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           |       |            | A armadilha mata o monstro. Comemoração na festa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| O Retorno de Irene                        | 4:18  | 16/06/2022 | <p>Plot do dia: Irene abre um salão, mas ela tem a fama de ser uma má cabeleireira. Ela justifica que basta não tirar a concentração que os cortes saem bons.</p> <p><i>Destaque do formato:</i> Em entrevistas. Estrutura similar a The Office, com quebra de quarta parede e exagero de zoom.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 5.06 - <i>Opening Day Goes Wrr...ong?</i> | 26:41 | 14/11/2022 | <p>Destaque para retrospectiva "Anteriormente nessa [palavra]": Retoma os acontecimentos anteriores - Embucete, família, Ricky. A Fergie, cantora pop, trabalha vendendo açai.</p> <p>Plot do dia: Inauguração da pensão. Tody e Rick brigam. Duny e Priscilão chamam pessoas para a festa. Introdução da Biquinho. Irmãs Amém tentam boicotar a festa com ratos e baratas. Alfredo aparece com a esposa com chifres. Tentam pagar Embucete para não ir na festa. Embucete e a irmã brigam no escritório que está transmitindo, ela revela que está grávida. Cantora <i>drag queen</i> Acalanto faz o show de estreia com a música original "cabelo e unha". Alfredo é revelado como o pai.</p>                                                               |
| 5.07 - <i>A Maniac In The House</i>       | 27:58 | 28/11/2022 | <p><i>*Parceria paga com Mercado Pago e Nath Finanças.</i></p> <p>Plot do dia: Maldita Corleone ou Silvia Corleone se hospeda na pensão, uma ex-presidiária que matou duas pessoas. Elas querem organizar um chá revelação para Embucete. Priscilão descobre que as irmãs Amém sequestraram Domenica, sua cachorra. O marido, Sr Cateter, da Coriza tem algo para descobrir acerca da morte da esposa e a filha, Betina, o dopa na pensão. Black Eliana faz check-in. Alex quer ir para a prova de Madriposa. Rick e Toddy brigam por conta da Shaft. Mostra Fergie Açai. Duny e Kendra vão até o local de arrecadação das Irmãs Amém e descobrem que as doações não chegam pela Senhora de Idade. Um homem quebra a perna de todos que tentam denunciar.</p> |
| Episódio 8 - <i>Not Charlie's</i>         |       | 05/10/2023 | Plot do dia: Duny e Kendra Foster vão                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                      |       |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------|-------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Angel</i>                         | 35:58 |            | para a academia. Descobrem que a Senhora de Idade está no hospital com as duas pernas quebradas e ela conta que o Centro de Doações das Irmãs Amém não doa as roupas, mas as vende. Dunny, Kendra, Priscilla e Biquinho invadem o centro com um caminhão e doam. Coriza, Alex e Sílvia vão para o spa. Honey ajuda Stacy a vender casas. No final do dia, uma festa no hospital para comemorar a doação. As Irmãs Amém juram vingança.                                                         |
| 5.09 - <i>Fashion Contest</i>        | 40:14 | 23/04/2024 | Plot do dia: As meninas participam de um concurso para definir a próxima modelo da Doce Banana. Enquanto isso, nos bastidores, Honey descobre que Alfredo é pai do filho da Embucete. Dunny sabota a outra equipe, em uma parceria com a ex-rival Centeio. Conchita cuida da Shaft, e quando vai buscar a bola na casa vizinha, descobre que Betina sequestrou o médico legista de sua mãe e o namorado dele. Ao tentar soltá-los, Conchita também é atacada por Betina. Alex ganha o desfile. |
| 5.11 - <i>Embucete's Baby</i> (NOVO) | 35:19 | 29/10/2024 | Plot do dia: As meninas realizam um chá revelação para a família de Embucete. A esposa de Alfredo o pretende envenenar com um bolo, mas ele resolve levá-lo ao chá. Tentando evitar que todos morram envenenados, eles têm uma briga pública. Todos descobrem que Alfredo é o pai e o traidor. Embucete e sua família ficam furiosos.                                                                                                                                                          |

Fonte: Produzido pela autora.

O primeiro dado de destaque é a duração média dos episódios, cerca de 23 minutos e 58 segundos. Isso revela que os episódios detêm tempo similar ao das séries de televisão, ainda que apresente variações. Isso porque alguns episódios têm duração inferior a cinco minutos, como “*O Retorno de Irene*”, enquanto o maior episódio, “*5.09 Fashion Contest*” chega a 40 minutos. A variação temporal demonstra a ausência de um padrão formal rígido. O dado aponta para uma flexibilidade e liberdade característica das produções audiovisuais digitais.

O segundo dado de interesse é o intervalo entre o lançamento de um episódio e outro, sendo cerca de 4 meses. No entanto, a quinta temporada está vigente desde 2020, o que exprime uma contraposição das séries televisivas, em que se estreiam um conjunto de episódios em hiatos regulares, Raony lança

episódios em intervalos até anuais e mantém uma mesma temporada vigente há seis anos.

Por fim, com relação à narrativa, a breve descrição dos episódios sugere que há a tendência de se contar “a história do dia”, que é movida por um plot que inicia e finaliza no mesmo episódio. Ao longo desse plot, também se desenrola a história principal da temporada: a chegada das meninas ao Rio de Fevereiro e a rivalidade com as Irmãs Amém, que dominam o bairro. Outro fator interessante é a presença de anúncios integrados à história, com parcerias com Mercado Pago, Lojas Americanas e McDonald's.

### 1.2.3 Financiamento

Angariar investidores é um dos principais desafios para criadores que publicam seus conteúdos audiovisuais na internet. O YouTube, entre outras plataformas, investe nesses agentes através da monetização por visualização, em outras palavras, conforme um vídeo é assistido por mais pessoas, mais aquele criador ganha. No entanto, o retorno pode não ser o ideal para a total cobertura de custos e as parcerias com patrocinadores têm se tornado comuns.

Na quinta temporada de *GITH*, há a inserção de três anunciadores durante os episódios. Na aparição do McDonald's, as personagens vão até o Méqui 1000 de Rio de Fevereiro, a construção digital referencia o Méqui 1000 de São Paulo, mas acaba por funcionar para qualquer McDonald's do país, dado que o público da série não é regional. Lá, as personagens desfilam ao lado dos sanduíches.

Figura 8 - Publicidade McDonald's



Fonte: Produzido pela autora a partir de captura de tela/RAO TV

Já no anúncio das Lojas Americanas, as personagens esquecem que é o aniversário da Kendra Foster, uma frequente visitadora da pensão e amiga do núcleo principal. Por isso, organizam uma festa de aniversário rapidamente com a ajuda das Lojas Americanas. O humor é criado na cena quando, para montarem a festa, elas optam por trancar Kendra no porão e simular um sequestro:

Figura 9 - Publicidade Lojas Americanas



Fonte: Produzido pela autora a partir de captura de tela/RAO TV

Na publicidade, Alex interage com uma simulação do aplicativo das Lojas Americanas, em alguns segundos as compras chegam e a festa é montada. Por fim, a parceria com o Mercado Pago se destaca por ser em conjunto com a influencer Nath Finanças. Para isso, Raony criou uma avatar de Nath no jogo e a influencer a dubla. A publicidade divulga a função de investimentos do Mercado Pago, e Nath, que é uma figura de autoridade no meio digital sobre dinheiro, explica como proteger sua conta digital.

Figura 10 - Publicidade Mercado Pago



Fonte: Produzido pela autora a partir de captura de tela/RAO TV

As três inserções publicitárias revelam que Raony sabe articular diferentes formas de integrá-las ao enredo, seja de forma discreta, ao colocar os personagens em situações que eles precisem dos produtos, como no caso das Lojas Americanas, seja de forma mais elaborada, como a construção de uma cópia digital do McDonald's. A presença de um programa de entrevistas também contribui para as

discussões sobre convergência entre televisão e internet, em que os formatos e linguagens da televisão são representadas e modulados para o contexto da web.

### 1.2.4 Veiculação e Plataformas

Jost (2014) entende que o diferencial das webséries não está na estrutura narrativa, isto é, nos enredos ficcionais, nos gêneros ou as diegeses propostas, que se assemelham a televisão, mas na sua forma de circulação.

A especificidade da websérie não reside tanto em seu enredo, em sua retórica ou nos mundos que constrói, mas no significado que lhe é conferido pelo espaço de sua circulação, seja por meio de um distribuidor independente ou de um portal na Internet (Jost, 2014, p.50, tradução nossa)<sup>16</sup>.

Nesse sentido, para se discutir a circulação de *Girls In The House*, à plataforma YouTube detém um local de destaque, pois é o endereço digital em que a websérie é veiculada. A plataforma se trata de um repositório de vídeos criado em 2004, e permite que os usuários criem o seu próprio canal audiovisual on-line, além da publicação de vídeos, eles também podem interagir com conteúdos publicados por outros usuários, comentar, curtir e compartilhar vídeos nas redes sociais. O canal de Raony Phillips se intitula RAO TV, além de *Girls In The House*, o criador também veicula episódios dos programas autorais *Disk Dunny*, *iDAGNY*, *The Dunny Show*, *Rao por Aí* e *Música*. Aqui, a noção de “programa” é a definida por Souza (2015) para televisão, que consiste em:

No caso dos programas de TV, a “forma” é a característica que ajuda a definir o gênero [...] Há muita semelhança entre gêneros e formatos na televisão no que se refere ao estudo de gênero no campo da biologia. Assim como na biologia existem gêneros e espécies, em televisão coexistem os gêneros e os formatos. Pode-se fazer uma analogia, com as devidas diferenças, entre as espécies da biologia e os formatos da televisão. Na biologia, várias espécies constituem um gênero, e os gêneros agrupados formam uma classe. Em televisão, vários formatos constituem um gênero de programa, e os gêneros agrupados formam uma categoria (Souza, 2015, p.45).

Nessa perspectiva, os formatos criados por Raony se aglomeram em programas audiovisuais digitais. Esses programas convergem com o que Moletta (2019, p.80) identifica para os gêneros da internet, como as gameplays, DIY, Vlog, Tutoriais, Unboxing, Review, Time-Lapse e Paródias. Isso reforça que os conteúdos

<sup>16</sup> No original: “la especificidad de la webserie se encuentra menos en su relato, en su retórica o incluso en los mundos que desarrolla que en el sentido que le otorga el lugar de su difusión, su distribuidor (independiente o portal de Internet)” (Jost, 2014, p.50).

audiovisuais na internet estão se constituindo de referências diversas do que já foi realizado na televisão e no cinema. No entanto, no meio digital eles comportam características específicas, como a possibilidade de assistir em qualquer lugar e momento, por isso, a importância de se ter um veículo com estrutura que disponibiliza tais especificidades.

Em *Girls In The House*, os episódios estão organizados em playlists por temporada, além disso, o público interage com o conteúdo diretamente através das ferramentas da plataforma como a caixa de comentários, botões de inscrever-se e de curtir o conteúdo. Figueiredo e Lins (2015) reforçam que esse é o diferencial das webséries, principalmente quando o autor dos conteúdos está atento às informações expostas pelo público e as utiliza na tomada de decisões narrativas, pois, se não houvesse a possibilidade de interação, seria apenas uma “série na web”, no sentido em que a tela se tornaria uma mídia de exibição e não de diálogo.

### 1.3 ECOS TELEVISUAIS E HERANÇAS DO AUDIOVISUAL SERIADO

À vista das informações dispostas até aqui, entende-se que as webséries herdaram elementos da televisão, ainda que estejam vinculadas à uma nova mídia. Essa disputa midiática é explicada por Jost (2010, p.44): “uma nova mídia não encontra de pronto seu lugar entre as outras já instauradas. O acesso ao estatuto de mídia, em geral, passa por lutas ou alianças”. Neste viés, é interessante verificar que se considera a televisão como a mídia-origem, mas a própria televisão já foi objeto de renegociação com mídias anteriores.

Em suma, a televisão é, em sua origem, o que se poderia chamar de intermedia: longe de se afirmar como uma mídia independente, com propriedades únicas e insubstituíveis, ela faz a síntese das técnicas dos espetáculos já existentes. Uma mídia só se constitui verdadeiramente como tal a partir do momento em que passa do estado de novidade técnica ao de elaboração de programas (Jost, 2010, p.44)

A ideia de programas colocados por Jost (2010) são os formatos inaugurados por ela, como os jornais, as telenovelas, programas de auditório, entre outros. Mas, apropriando-se do raciocínio, se a web também inaugurou as webséries, ela já seria uma mídia “completamente constituída” e “longe da novidade técnica?”. Como visto, a origem das webséries foi ocasionada, também, por quem produzia as séries de televisão. Ela surge por uma soma de fatores: para buscar os jovens que haviam se esvaído da audiência televisiva; Na utilização dos produtores

televisivos em experimentos transmidiáticos; para expandir a narrativa de conteúdos tradicionais, e, é claro, pelo próprio surgimento de uma nova mídia, a internet.

Em seu período inicial de maturidade, as webséries eram criadas como complemento a séries de televisão, apresentando histórias paralelas ou complementares da história principal, como é exemplo a série *Lost: Missing Pieces* ou *Heroes: Going Postal*. Por vezes este formato foi utilizado para lançar pequenas séries que serviam para fazer a ponte entre duas temporadas da mesma série, mantendo o interesse do espectador, ou ainda como suporte para campanhas publicitárias diversas (Aeraphe, 2013, p.13)

É fundamental entender que, para as webséries terem espaço, o costume de se assistir narrativas seriadas audiovisuais já havia sido instaurado pela televisão. Coca e Santos (2014, p.5) afirmam que a serialização satisfaz um problema televisivo: a audiência dispersa. Por isso, a solicitação de atenção do espectador é realizada com “padrões que se repetem”, isso é demonstrado, por exemplo, nas recapitulações no início dos episódios, nos diálogos que reforçam momentos passados ou, ainda, em alguns estereótipos que se mantêm. Aeraphe (2013) considera que os padrões seguram o público na medida em que eles têm sua expectativa suprida:

Na série, o espectador acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas (Aeraphe, 2013, p.17)

Para Machado (2000, p.68) as expectativas são uma questão de gênero, pois é através dele que “se manifestam as tendências expressivas mais estáveis e mais organizadas da evolução de um meio, acumuladas ao longo de várias gerações de enunciadores”. O gênero referido seria as ficções, principalmente no formato seriado. Nesse sentido, aqui não se defende que a televisão está ultrapassada ou que sua fórmula migrou em totalidade para a web. Mas que as práticas televisivas criaram um repertório, a partir dos gêneros, e ele tem sido consultado na produção das novas mídias:

A despeito de todos os discursos popularescos e mercadológicos que tentaram e ainda tentam explicá-la, a televisão acumulou, nestes últimos cinquenta anos de sua história, um repertório de obras criativas muito maior do que normalmente se supõe, um repertório suficientemente denso e amplo para que se possa incluí-la sem esforço entre os fenômenos culturais mais importantes do nosso tempo (Machado, 2000, p.15).

Lacalle (2010, p.87) justifica que, ainda que o repertório televisivo seja vasto, os jovens tiveram uma ausência de uma programação específica para eles. Em conjunto aos jogos e as redes sociais, a mídia foi sendo progressivamente afastada. Hergesel (2015, p.60) concorda que a origem das webséries foi “o de resgatar o público televisivo jovem, que estava trocando a tevê pelo computador”. Já Lacalle (2010, p.91) defende que, apesar disso, a mídia televisiva seguiria hegemônica, e a internet, então, seria o local para extensão dos seus conteúdos.

As primeiras webséries correspondem a idealização de Lacalle (2010), pois, como Aeraphe (2013) aponta, há os exemplos de “*Lost: Missing Pieces*” e “*Heroes: Going Postal*”, séries televisivas norte-americanas que migraram para o meio digital com o objetivo de adicionar elementos a narrativa, manter o público engajado entre temporadas e, por vezes, em uma estratégia de publicidade. Coca e Santos (2014, p. 11) mostram uma movimentação similar no cenário brasileiro, como as produções do Multishow “*Conectados*”, “*Minha Vida sem roteiro*” e “*I Love my nerd*” - webséries criadas pelo canal televisivo para serem veiculadas no Youtube.

Diante desse cenário, surge a pergunta: o que, afinal, permaneceu da televisão na internet? Entre as principais heranças ressalta-se o emprego da estrutura episódica, com unidades narrativas que se complementam e formam blocos, contendo arcos resolutivos entre si. A diferença é que essas unidades não estão condensadas em uma grade previamente programada, então, o tempo de fruição do espectador é definido por ele:

Uma emissão diária de um determinado programa é normalmente constituída por um conjunto de blocos, mas ela própria também é um segmento de uma totalidade maior – o programa como um todo – que se espalha ao longo de meses, anos, em alguns casos até décadas, sob a forma de edições diárias, semanais ou mensais. Chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual (Machado, 2000, p.151)

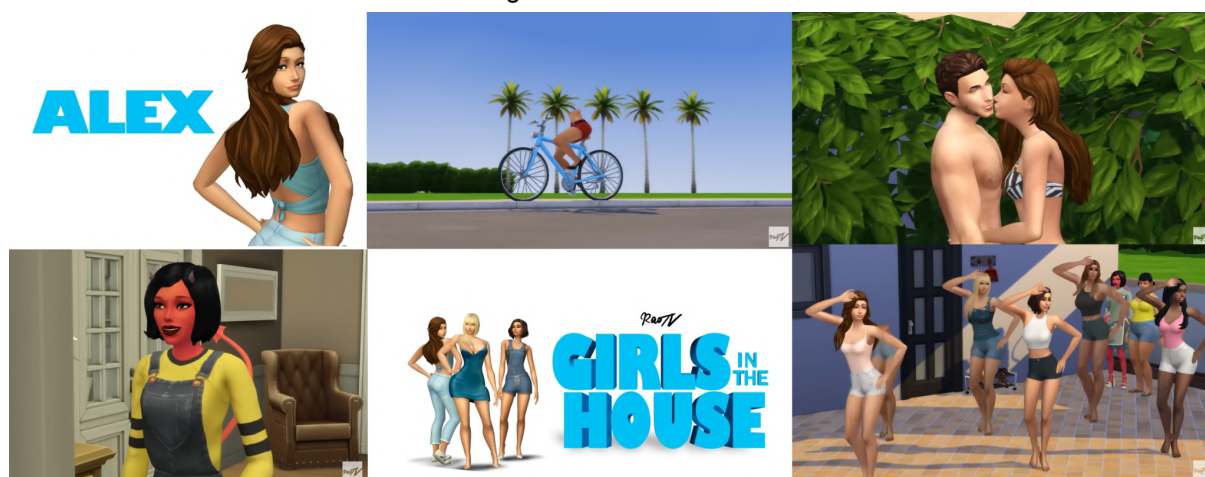
Em *Girls In The House*, conforme a Figura 13 - Playlists na RAOTV mostra, a estrutura migrou para a internet por meio dos agrupamentos em playlists e indexação pelo título, como “5.01” e “5.02”, a fim de auxiliar o espectador a se localizar na obra. No entanto, a emissão não é fixa como a televisão, por isso, importou-se outra convenção, às recapitulações:

O enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados uns dos outros por breaks para a entrada dos comerciais. Muito frequentemente, esses blocos incluem, no início, uma pequena contextualização do que estava acontecendo antes

(para refrescar a memória ou informar o espectador que não viu o bloco anterior) e, no final, um gancho de tensão, que visa manter o interesse do espectador até o retorno da série depois do break ou no dia seguinte (Machado, 2000, p.151)

A vinheta de abertura, créditos ao final do episódio e a utilização do “anteriormente...” para retomar os acontecimentos anteriores a partir de *flashbacks* também se encontram presentes nas webséries. Em um formato que não pré-determina a frequência de veiculação, tais estratégias se tornam especialmente eficazes para trazer o espectador de volta à narrativa, visto que podem ter se passado meses entre os lançamentos. Além disso, há a presença de ganchos entre um episódio e outro, conforme Aeraphe (2013) esquematiza e *Girls In The House* demonstra, isto é, verifica-se que os métodos de roteiro para outras mídias também foram adaptados. Além disso, os marcadores de entrada e finalização auxiliam na criação de rituais com o espectador, o que também é uma característica herdada, e proporciona a familiaridade da obra no cotidiano.

Figura 11 - Vinheta de Abertura



Fonte: *Girls In The House*, RAO TV.

Quanto aos personagens, em qualquer história, seja ela seriada ou não, sabe-se que estes cumprem funções dentro da narrativa. É fácil identificá-los a partir de arquétipos como o vilão, a mocinha, o sábio, entre outros, por isso, espera-se determinados comportamentos e atitudes em seus arcos de enredo. Para Jost (2015), nas ficções seriadas televisivas, esses personagens são estáveis durante a maior parte da narrativa:

Embora possa parecer que um dos prazeres das narrativas seriadas seja acompanhar os personagens crescerem e se desenvolverem ao longo do tempo, a maioria dos personagens televisivos é mais estável e consistente do que propriamente mutável. Isso não significa sugerir que os personagens

não vivenciem eventos importantes da vida, traumas e conflitos que impactam quem eles são. Certamente a maioria dos personagens seriados experimenta um número irrealista de tais ocorrências no universo de alto drama da ficção (Mittel, 2015, p.133, tradução nossa<sup>17</sup>)

Isso significa dizer que a Duny ser desbocada e aventureira é uma característica que a acompanha desde o episódio piloto ao último lançado, logo, quando ela está em cena, espera-se comentários irônicos e atitudes politicamente incorretas. Enquanto isso, Honey, que é séria e contida, é o freio da amiga. Já Alex é inocente, então, pode-se esperar que ela seja passada para trás por outros personagens ou vítima de monstros, como acontece na primeira temporada quando ela se apaixona por James Roberto, um vilão típico de novela mexicana. À vista disso, Mittel (2015) afirma que são as funções e as características dos personagens que movem a lealdade do público, pois, a partir das crenças demonstradas por eles, eles se afeiçoam e os defendem. Por exemplo, alguém com o mesmo senso de humor de Duny se diverte quando ela faz um comentário ácido, ao passo em que uma pessoa mais comportada, possivelmente se afeiçoa a Honey no momento em que está corrigindo a amiga. É claro que também é possível ser leal à vários personagens simultaneamente e se divertir com a dinâmica entre eles.

A partir disso, infere-se que a construção dos personagens também foi inspirada no que é visto no audiovisual “tradicional”, principalmente nas ficções seriadas. Em entrevista concedida ao programa “The Noite” do SBT em 2017, Raony afirma que era fã de *Desperate Housewives* e que aprendeu assistindo-a, pois quando iniciou a websérie, ainda não fazia faculdade, logo, o seu conhecimento acerca do audiovisual naquele momento foi obtido através de aprendizado informal enquanto espectador (The Noite, 2017). A fala é reveladora dado que o próprio criador tem ciência de seu processo de aprendizagem, ao invés da série ser apenas mais um repertório consultado, ele conscientemente prestou atenção nos processos de montagem, enredo e aplicou-lhes em seu projeto pessoal.

Isso é uma coisa que eu acabei aprendendo. Eu sou uma pessoa que conta muita piada, tem essa parada. Mas eu também assisti muita coisa, faço pesquisa assistindo [...] não li nada disso. Na verdade, eu ficava vendo muita série e falava pra minha mãe que estava fazendo pesquisa (The Noite, 2017, 05:57)

---

<sup>17</sup> No original: “While it may seem that a pleasure of serial narratives is watching characters grow and develop over time, most television characters are more stable and consistent rather than changeable entities. This is not to suggest that characters do not experience major life events, traumas, and conflicts that have an impact on who they are - surely most serial characters experience an unrealistic number of such occurrences in the high-drama realm of fiction” (Mittel, 2015, p.133).

Essa afirmação confirma uma das desconfiâncias dessa pesquisa: a de que, por vezes, os criadores aprendem a partir da espectralidade de conteúdos em outras mídias. Sobre essa intercambiação de saberes, Jost (2014) coloca que a televisão é uma referência para a web, mas também um critério de êxito:

Entre a web e a televisão produzem-se processos de legitimação em um duplo sentido: a televisão permanece como uma referência, seja como um fim em si mesma, seja como uma forma de conferir destaque; e, no caso das webséries abertamente ficcionais, a televisão segue sendo um critério de sucesso, tanto pelo tipo de linguagem quanto pelo lugar de produção (Jost, 2014, p.50, tradução nossa<sup>18</sup>).

O “êxito” colocado por Jost pode estar relacionado tanto a migração da obra para a televisão, a partir de um direito de exibição adquirido ou mesmo financiamento e veiculação, ou ainda esse momento que o autor viveu: o convite para uma entrevista em canal aberto para divulgar a obra. Raony também elucida a necessidade de ter feito *spin-offs* da websérie, os *spin-offs* são conhecidos como narrativas derivadas de uma obra original, o que é uma prática das séries televisivas. Como visto, os episódios demoram para sair, em razão disso, ele criou o *Disk Duny*:

Não estava saindo *Girls In The House* faziam uns quatro meses, eu falei “Cara, isso não pode ficar assim, porque as pessoas estão começando a conhecer” e eu preciso de uma solução curta. Já estava estudando publicidade e pensei “hum, vamos pegar a Duny, que o pessoal gosta, e vamos fazer uma propaganda de *Girls In The House* em uma coisa atual, o *Disk Duny*” que são curtas dela se envolvendo com celebridades de coisas recentes daquela época (The Noite, 2017, 15:30).

Dessa forma, valida-se o que Santaella (1992, p.35) afirma ao dizer que “o traço fundamental da cultura das mídias é a mobilidade, a capacidade de trânsito da informação de uma mídia a outra, acompanhada de leves modificações na aparência”. Ou seja, os formatos televisivos migram e renovam-se no meio digital, a partir de necessidades similares, seja a rapidez de produção ou a resposta a uma audiência que quer consumir produtos, ou ainda o receio de que a audiência abandone a obra.

À vista das informações apresentadas, compreende-se que a websérie não rivaliza com as séries televisivas, mas constitui-se como um desdobramento da cultura televisiva no ambiente digital. O formato apropriou-se das estruturas

---

<sup>18</sup> No original: “Entre web y televisión se producen procesos de legitimación en un doble sentido: la televisión permanece como una referencia, sea esta un fin en sí mismo o una manera de darse realce y, para las webseries abiertamente ficcionales, la televisión permanece como criterio de éxito, tanto por el tipo de lenguaje como por el lugar de producción” (Jost, 2014, p.50).

narrativas, estratégias de fidelização e modelos seriados. Nesse sentido, as especificidades das webséries não rompem com a tradição televisiva, mas diferenciam-se a partir da circulação digital e como esta influencia os produtos veiculados, tema que será aprofundado no subcapítulo seguinte.

#### 1.4 FLASHES CIBERNÉTICOS: HUMOR E CIBERCULTURA

Por serem criadas em ambiente digital, as webséries se alimentam de acontecimentos virtuais e da cultura da internet, empregando-as como matéria prima na construção de sentido junto ao público. Nesse contexto, a noção de “flashes” emerge do clarão de pixels que ilumina as telas: um brilho fugaz, no qual as narrativas se esvaem e se renovam a cada novo clique. Para discutir cultura digital, é necessário recorrer à diferentes concepções de cultura. Para Burke (2003, p.16), culturas englobam “atitudes, mentalidades e valores e suas expressões, concretizações ou simbolizações em artefatos, práticas e representações”. Já Barbero (1997) a conecta com a comunicação: “a comunicação se tornou para nós questão de mediações mais que de meios, questão de cultura e, portanto, não só de conhecimentos mas de re-conhecimento” (1997, p.16). Já Santaella (1992) entende que “para as outras ciências, a cultura é um meio para atingir um fim: a investigação do homem nas suas múltiplas realizações” (1992, p.27). Em uma concepção histórica, tem-se:

Até o século XVIII, cultura tinha uma acepção mais restrita e significava uma atividade, a cultura de alguma coisa, em geral, animais e produtos agricultáveis. Mas, nas últimas décadas século XVIII, particularmente, nos idiomas alemão e inglês, a palavra cultura começou a ser empregada com o sentido de “configuração ou generalização do espírito”, como aquilo que informa o modo de vida global de um determinado povo (Anjos; Ertzogue, 2016, p.234).

A liga entre comunicação e cultura está na forma em que a cultura, ou seja, como o modo de vida de uma sociedade é negociada a partir, entre e com os meios de comunicação. Em outras palavras, como essas duas entidades produzem sentido a partir e entre si. Os estudos diversificam entre algumas possibilidades, como: se é possível pensar a dominância de uma sobre a outra; se há possibilidade de troca igualitária; se se trata de uma questão de espírito do tempo ou de utilização de tecnologias. O dilema fica ainda mais complexo quando se questiona se são os meios de comunicação que produzem cultura por si só ou se é a cultura que propicia o arcabouço simbólico para os meios de comunicação.

O campo cultural ainda pode ser um laboratório. Lugar onde se joga e se ensaia. Frente à "eficiência" produtivista, reivindica o lúdico; frente à obsessão do lucro, a liberdade de retrabalhar as heranças sem réditos que permanecem na memória, as experiências não capitalizáveis que podem livrar-nos da monotonia e da inércia (Canclini, 1997, p.113).

Muitos adjetivos foram estabelecidos na organização do que pode ser entendido como cultura. Se a pauta é uma cultura tradicional, com práticas na oralidade, por exemplo, o termo atribuído é "popular". Se é de uma lógica mercadológica, com apoio de grandes fábricas, tem-se a cultura "industrial". Se se fala em cultura clássica tem-se a cultura "erudita". No meio digital, pode-se discutir acerca das culturas híbridas. O conceito é definido por Canclini (1997, p.19) como: "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas". O autor explica como acontece:

Como a hibridação funde estruturas ou práticas sociais discretas para gerar novas estruturas e novas práticas? Às vezes, isso ocorre de modo não planejado ou é resultado imprevisto de processos migratórios, turísticos e de intercâmbio econômico ou comunicacional. Mas frequentemente a hibridação surge da criatividade individual e coletiva. Não só nas artes, mas também na vida cotidiana e no desenvolvimento tecnológico. Busca-se reconverter um patrimônio (uma fábrica, uma capacitação profissional, um conjunto de saberes e técnicas) para reinseri-lo em novas condições de produção e mercado (Canclini, 1997, p.22)

Nesse sentido, a websérie configura-se como um objeto fundamentalmente híbrido. O aumento dos dispositivos tecnológicos, que encurtam as distâncias entre outras nações, aliado à mercantilização da cultura, propiciou novas formas de experimentações simbólicas. Isto é, facilitou-se o intercâmbio de significações, valores e tradições entre indivíduos que até então estavam separados. Esse movimento, na maioria das vezes, acontece através de um meio de comunicação. No caso das webséries, essa intercambiação se dá no ciberespaço:

O ciberespaço como suporte da inteligência coletiva é uma das principais condições de seu próprio desenvolvimento. Toda a história da cibercultura testemunha largamente sobre esse processo de retroação positiva, ou seja, sobre a auto-manutenção da revolução das redes digitais. Este é um fenômeno complexo e ambivalente (Lévy, 1999, p.29)

Para Lévy (1999), tais narrativas constroem no imaginário popular uma inteligência coletiva, a qual todos compartilham referenciais e se conectam com as histórias que as mencionam. Tudo isso ocorre no ciberespaço, ou seja, os ambientes digitais propiciados pela internet, onde o formato webseriado está

localizado. Por isso, entende-se que a cibercultura influencia os enredos, Aeraphe (2013) afirma que essa habilidade é fundamental para uma websérie obter sucesso:

O segundo princípio é o dos referenciais. É fundamental para o engajamento de nossos webespectadores a identificação com o seu mundo pessoal, real, e também com o seu mundo imaginário (Aeraphe, 2013, p.34).

É válido lembrar que a cultura é feita por pessoas, por isso, ainda que a centralidade da pesquisa esteja no objeto, concorda-se com Jenkins, Green e Ford (2014)<sup>19</sup> de que o ato de contar histórias não é atual, e que as novas tecnologias apenas aceleraram práticas já conhecidas. Criam-se novas formas para preencher velhas necessidades. Nesse contexto, o ato de assistir e comentar em comunidade é uma das ferramentas que propiciam que a cultura digital seja expressa. Estando conectado à internet, o indivíduo utiliza seu arcabouço simbólico para tecer um mundo para si, e se emerge nele por horas. O ato é um movimento de entretenimento, mas, como posto por Barbero (1997)<sup>20</sup>, o riso e a diversão também são formas de resistência.

Essas habilidades estão sendo aplicadas primeiro à cultura popular por várias razões: por um lado, porque os riscos são baixos; por outro, porque brincar com a cultura popular é muito mais divertido do que brincar com questões mais sérias (...) mas pode rapidamente ser aplicado ao ativismo político, à educação ou ao trabalho (Jenkins, 2015, p.339).

Um dos exemplos de como a prática ocorre acontece no episódio “*Sickest Beach Day Ever!*” que tem a tradução para “o dia de praia mais doentio de todos os tempos”, com duração de 11 minutos, em que as meninas estão turistando pela cidade. Na cena de Kendra Foster, ela está em um lugar que aparenta ser um morro do Rio, com construções sem acabamento, rachaduras na parede, e dançando funk cantando: “*Vou pá piscina! Bom dia!*”, até que se distrai quando alguém pergunta se ela ficaria em casa e cai em um beco. Sua queda se dá em cambalhotas, até chegar à praia, inclusive troca o vestido preto por um biquíni rosa enquanto gira. Durante o

<sup>19</sup> Em “Cultura da Conexão”, os autores afirmam que: “Todos devemos tomar cuidado para não supor que meios mais participativos de circulação possam ser explicados exclusivamente (ou mesmo basicamente) por esse surgimento da infraestrutura tecnológica, ainda que essas novas tecnologias desempenhem um papel crucial na viabilização das mudanças” (Jenkins; Green, Ford, 2014, p.25).

<sup>20</sup> Essa afirmação está contida na explicação do autor sobre cultura popular, para ele, ela é expressa a partir do carnaval com seus dois simbólicos, a máscara (que subverte a identidade e a metamorfoseia) e o riso: “Riso não enquanto gesto expressivo do divertido, da diversão, mas enquanto oposição e repto, desafio à seriedade do mundo oficial, ao seu ascetismo diante do pecado e sua identificação do valioso com o superior” (Barbero, 1997, p.95)

trecho, é possível inferir que se trata de uma periferia, a figura 22 ampliada auxilia a verificar como a cena foi montada. Há a presença do poste de luz, de rachaduras nas paredes, construções realizadas apenas com tijolos e motos estacionadas nas ruas. Além das janelas e uma construção no terraço, no fundo da imagem. Essa imagem em contraponto com a praia, em que há prédios e coqueiros, expressam a mudança entre periferia e um bairro da zona sul:

Figura 12 - Sequência Kendra Foster



Fonte: *Girls In The House*, RAO TV.

Esses objetos, por sua vez, não são nativos do jogo. Assim, o criador possivelmente precisou de conteúdo personalizado tanto na ambientação quanto na animação da dança do funk e da cambalhota, que também não são nativas. Nos comentários do vídeo, os espectadores ainda associam a queda ao meme “Deise do Tombo”, revelando que se trata, ainda, de um repertório compartilhado da cibercultura. Indo atrás do vídeo original, Deise do tombo está no morro, também de vestido preto e cantando “Vou pá piscina! Bom dia!”, até que cai de uma escadaria.

Figura 13 - Deise do Tombo

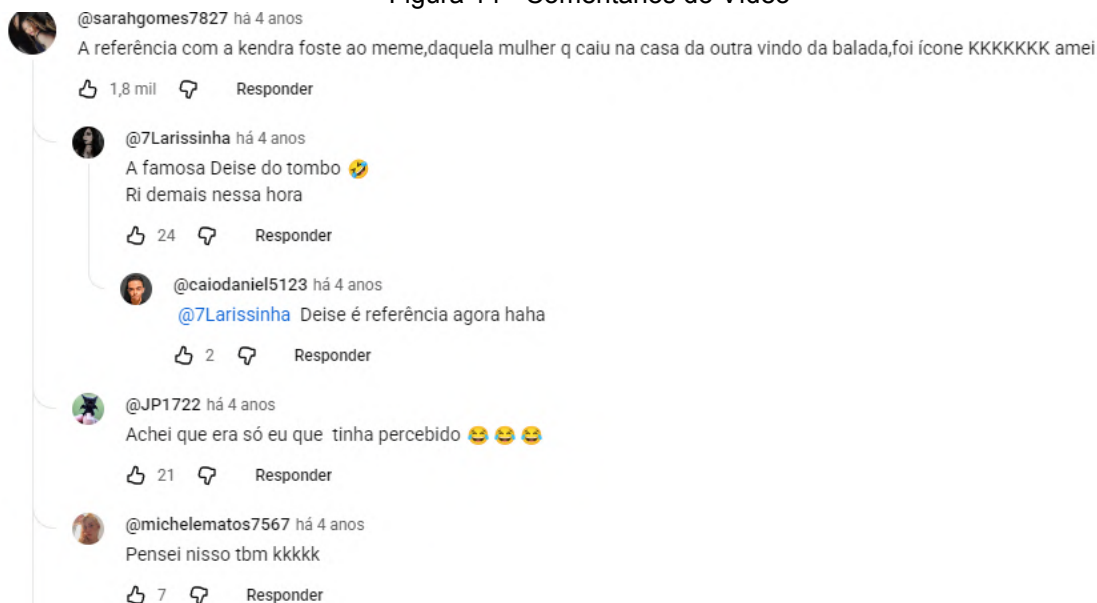


Fonte: “Deise do tombo” via @capoeira\_naveia no YouTube<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-MwSYXvxjOI>

Para Mari Jr e Michelin (2019, p.80), o meme é “é um recurso de linguagem que permite que signos muito breves e simples carreguem complexos significados e representem partes importantes da informação consolidada na inteligência coletiva”, por isso tem uma função importante na cibercultura, pois é através dessa mixagem de signos que se criam referenciais. Por sua vez, os comentários no vídeo corroboram a hipótese de que essa é uma referência compartilhada:

Figura 14 - Comentários do Vídeo



Fonte: *Girls In The House*, RAO TV.

As vivências no Rio de Janeiro estão no repertório dos brasileiros e atraem o público que se diverte ao assistir essas situações deslocadas. Por vezes, as situações surgem até em caráter de resistência e rompendo estereótipos. Anjos e Hertzogue (2016) argumentam que, no hibridismo cultural, as mídias auxiliam na formação de um imaginário e memória coletiva. Outra conexão com referenciais acontece na cena em que as personagens visitam o Casarão Amém e lá estão as gêmeas Mimi e Milena, uma versão parodiada das gêmeas do filme “*O Iluminado*”:

Figura 15 - Irmandade Amém



Fonte: *Girls In The House*, RAO TV.

É esse imaginário que Raony resgata para inspirar-se no roteiro de *Girls In The House*. Essa prática não é inédita, considerando a retroalimentação já existente entre mídias. No ambiente digital, contudo, ela se intensifica, sendo utilizada com maior liberdade e potencial criativo. As perspectivas analíticas para observar *Girls In The House* são múltiplas: De um fenômeno da cibercultura a um objeto híbrido; de uma produção possibilitada pelas novidades midiáticas aos atos de resistência; das obras audiovisuais independentes às experimentações de jogos digitais. À vista disso, para entender como um jogo é apropriado na realização de uma websérie, faz-se necessário aprofundar no conceito de machinima.

## 2 MACHINIMA: DO JOGO À PRÁTICA AUDIOVISUAL

Ao investigar a origem dos machinimas, pode-se supor, à primeira vista, que a prática é de um passado recente, ancorada na cultura da convergência e na evolução das mídias. Contudo, suas primeiras manifestações datam há 30 anos, em 1996, a partir dos filmes de *Quake*, um jogo de tiro para computador. Hoje, os filmes são realizados por todo o globo e estudados por pesquisadores como Henry Lowood (2011a, 2011b) e Michael Nitsche (2008; 2011a, 2011b), do Instituto de Tecnologia Massachusetts, e no Brasil a partir de autores como Janaína Patrocínio (2011), Arlindo Machado (2011), Patrícia Moran (2011) e Jéssica Barbosa (2023), entre outros.

Em retrospectiva, os filmes de *Quake* se consagraram como os primeiros produtos a mesclarem jogo virtual e audiovisual. Ao contrário da prática atual, em

que os jogos são gravados, editados e veiculados, os filmes de *Quake* eram criados a partir de *demos*. Na prática, o jogo de computador reproduzia movimentos de personagens e encenava, ao espectador, uma cena previamente produzida e codificada por outro jogador. Essa cena migrava entre os dispositivos a partir das comunidades de jogadores, então, criar uma *demo* e exibi-la era uma maquinaria de diferentes fatores: era necessário um jogador que entendesse minimamente de códigos, realizasse a movimentação de personagens e disponibilizasse o arquivo pronto, já compilado, em fóruns com outros jogadores. A partir disso, o espectador baixava a cena codificada e incorporava-lhe no seu computador pessoal. Assim, quando inicializasse o jogo, ela era exibida para ele.

A gravação foi a primeira forma de circulação ampla de replays de jogos associada aos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e permanece como o principal modo de visualização de partidas competitivas gravadas em gêneros como os jogos de estratégia em tempo real. Em termos estritos, as *demos* de *Doom* e *Quake*, ou os replays de *Warcraft III*, não são propriamente filmes. Trata-se, antes, de sequências de comandos ou *scripts* que informam ao motor do jogo o que deve ser feito, essencialmente por meio da repetição dos efeitos das entradas de teclado e mouse na mesma sequência executada pelo jogador durante a partida (Lowood, 2011a, p.6)<sup>22</sup>.

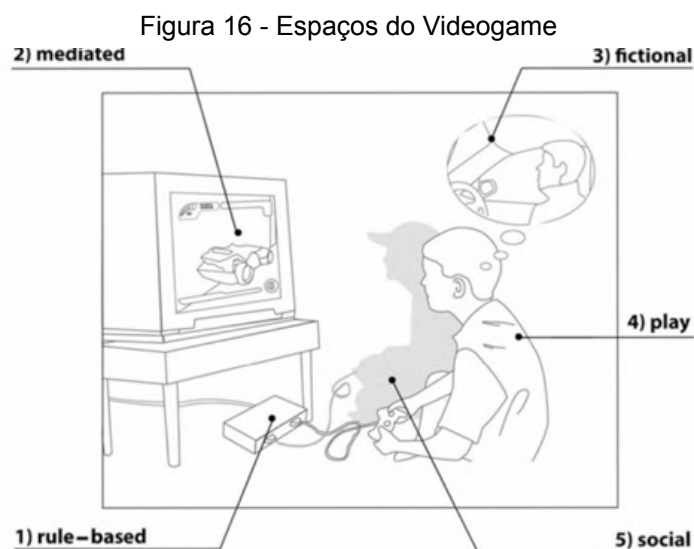
Os arquivos de extensão, de extensão *lump* e *demo* (.lmp e .dem), eram gerados e disponibilizados nas comunidades de jogadores, posteriormente, com a viabilidade da captura de tela e incorporação de câmeras virtuais, o machinima passou a ser utilizado de uma forma mais similar com o que é visto atualmente. Lowood (2011b) entende que a cultura do faça-você-mesmo foi um dos pivôs responsáveis pelo sucesso do formato. Para ele, enquanto parte dos jogadores aprendia a realizar filmes, a outra aprendia a assisti-los:

A primeira é que ele ilustra todo o alcance da cultura “faça você mesmo” que surgiu com tanta força na cultura gamer, não só para modificar a tecnologia e conteúdo dos games, mas também como uma ação através de tecnologias de mídia, de games digitais interativos a filmes animados. Em segundo lugar, se falharmos em contextualizar o surgimento de práticas associadas à produção de machinima dentro de comunidades de jogadores, perderemos a associação essencial dessas práticas a uma mistura de tecnologia, gameplay e performance pública dentro da cultura gamer (Lowood, 2011b, p.15)

---

<sup>22</sup> No original: “Recording was the first form of widely circulated game replays associated with first-person shooter (FPS) games and remains the primary mode for viewing recorded competitive games in genres such as real-time strategy. Strictly speaking, *Doom* and *Quake* demos or *Warcraft III* replays are not really movies. Rather, they are sequences of commands or scripts that tell the game engine what to do, essentially by repeating the effects of keyboard and mouse input in the same sequence as executed by the player when playing a game” (Lowood, 2011a, p.6).

Tendo isso em vista, entende-se que o machinima só foi possível porque os interatores se apropriaram dos espaços de videogame e exercitam ali às suas práticas narrativas. Sendo assim, o próprio videogame se torna um elemento a ser aprofundado, pois é nele que se compõe não só o cenário, mas as histórias e a cultura que ali se manifesta. Para Nitsche (2008), o olhar para o videogame requer cinco eixos de análise:



Fonte: Nitsche (2008, p.18).

O primeiro eixo é o Espaço Regido por Regras (1), contempla-se os códigos, a maquinaria, placas de vídeo, toda a chamada *game engine* que faz, tecnologicamente, o jogo acontecer na tela. Por sua vez, o Espaço Mediado (2) é a representação imagética do 1, logo, nesse eixo alocam-se os enquadramentos, escolhas estéticas, artísticas, modos de movimentação, modos de explosão, no campo do visível. Enquanto isso, o Espaço Ficcional (3) trata da experiência jogável na mente do usuário, as histórias que inventa, os desafios que os movem, está no campo mental e não-visível. Já o eixo Jogo (4) seria a liga entre o jogador e o software, é o comando do game a partir de consoles e da movimentação do corpo. O autor descreve ainda o campo social, a partir do eixo Social (5), em que ali estão as relações de longa distância que podem existir na experiência de jogos, principalmente os coletivos.

Entende-se, então, que o machinima surgiu quando o jogador dominou o Espaço Regido por Regras, a partir de histórias pessoais inventadas no Espaço Ficcional, e que eram encenadas no Espaço Mediado - este, por sua vez, o mais

cinematográfico de todos eles. O compartilhamento de histórias poderia ser alocado no Espaço Social. Nessa perspectiva, as histórias machinima são autorais por pelo menos três dos cinco eixos estabelecidos, mas como falar sobre histórias originais, dado que toda a maquinaria foi previamente construída? Lowood (2011b) indaga:

Posto de outra forma, quando jogadores usam a tecnologia de games para fazer mods e filmes, em que sentido eles são inovadores? Será que essas atividades poderiam ser mais bem representadas como uma extensão do uso que eles fazem da tecnologia ao invés de ser parte do processo que a inventa? Quando os jogadores descobriram como usar games de computador para fazer filmes animados, eles estavam inventando uma nova tecnologia para produção de animação em tempo real ou inventando uma nova forma de jogar esses games? E, se eles não foram co-inventores, isso significa que eles estavam só se divertindo? (Lowood, p.31, 2011b)

Percebe-se que há um dilema sobre qual seria o papel do jogador, discute-se até como chamá-los, se seriam usuários, jogadores, produtores ou interatores - como na teoria de Machado (2001). O autor defende que há uma nova dinâmica entre os sujeitos, o primeiro seria o próprio indivíduo interator, que manipula a imagem, já o segundo, a máquina que o responde, o sujeito-robô:

Estratégias narrativas que habitualmente eram atribuídas a um sujeito narrador interno à diegese passam agora a ser assumidas por dois sujeitos simultaneamente: de um lado, o interator, sujeito físico que se deixa imergir na simulação, espécie de demiurgo que faz desencadear os acontecimentos da diegese; de outro, um sujeito-SE (...) Cabe a esse programa, senão decidir concretamente o que vai acontecer (uma vez que isso depende também das decisões tomadas pelo interator), estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para que aconteçam (Machado, 2001, p.9)

Nessa perspectiva, o interator consegue manipular e obter consequências de suas decisões no videogame. Entretanto, o universo não é infinito, ele é estabelecido por códigos, com suas limitações e respostas programadas. O sujeito-robô reage ao que o interator decide. Discutir videogames parece estar, em um primeiro momento, distante do que seria assistir as obras audiovisuais, sejam cinematográficas ou televisivas, mas Murray (2003) coloca:

Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais (Murray, 2003, p.53)

Por isso, “o jogo deixa de ser um desafiante quebra-cabeça para tornar-se uma memorável experiência dramática” (Murray, 2003, p.62). É a essa experiência dramática gravada e compartilhada que tem se intitulado machinima. Para Lowood,

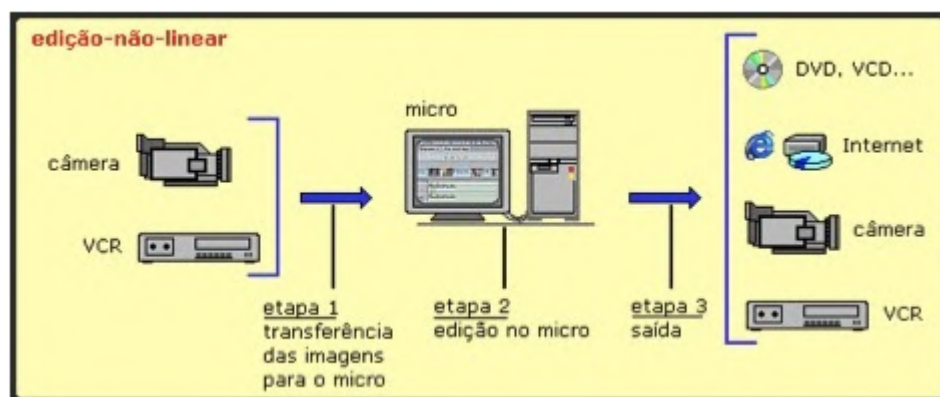
se trata de co-criação entre a empresa desenvolvedora e os jogadores produtores de filmes, ou seja, “jogadores com experiência profissional em vídeo, comédia de improviso, produção de televisão e cinema” (p. 34, 2011b). Por isso, adota-se esse termo aqui em diante.

Alguns anos à frente dos filmes de *Quake*, surge-se a possibilidade de captura de tela com jogos como *Halo*, *World of Warcraft*, *Second Life* e *The Sims*. O declínio dos filmes de *Quake* se deu quando a *iD*, empresa desenvolvedora, decidiu proteger o código do jogo por direitos autorais. A partir deste momento, a cultura do machinima foi forçada a ampliar-se, o que gerou um benefício para a comunidade a longo prazo. Enquanto os filmes de *Quake* só eram possíveis para quem também jogasse *Quake*, a gravação de tela democratizou o público para qualquer um com acesso à internet:

No início dessa mudança corrente em direção à produção tradicional de filmes, mais e mais técnicas cinematográficas se tornam populares em machinima: som na pós ou pré-produção, edição de imagens móveis pré-gravadas, efeitos especiais de pós-produção, como compositing ou correção de cores, e outras técnicas são, agora, lugar-comum em muitas produções de machinima. Isso ilustra a mudança gradual de machinima de uma mídia de game para uma mídia televisiva e cinematográfica - e também descreve um declínio gradual de suas características originais (Nitsche, 2009, p.79)

Para expressar a diferença entre a produção tradicional audiovisual e o que ocorre na produção machinima, é importante partir do pressuposto de Patrocínio (2011, p.100), o qual o machinima não tem a pretensão de modificar formas de ver e representar o mundo, ao contrário, há muitos exemplos do esforço em reproduzir o que a fotografia e o cinema realizaram. Por isso, a busca não se trata de ineditismo, mas de apropriação e diferenciação. Principalmente acerca das mídias anteriores, observando quais papéis foram alterados e quais foram sobrepostos. Para visualizarmos a diferenciação, utiliza-se como suporte de análise uma imagem de uma edição não-linear de vídeo, comumente utilizada em aulas de edição e pós-produção audiovisual:

Figura 17 - Edição Não-Linear de Vídeo



Fonte: Desconsi, 2010.

Nas etapas ilustradas por Desconsi (2010) nota-se que a geração de imagens é dada pela câmera ou um videocassete, ou seja, um dispositivo de captura. Em seguida, a edição na pós-produção é realizada em um computador, e a distribuição posterior se dá em diferentes mídias, algumas delas já obsoletas. Entretanto, quando se trata de uma obra machinima, o que ocorre é:

Figura 18 - Processo de Criação Machinima



Fonte: Produzido pela autora.

Nas obras machinimas, percebe-se a simplificação de requisitos mínimos. Diferentemente das produções tradicionais, as etapas circulam majoritariamente no computador, exceto nos casos em que a geração de imagens acontece em consoles como o XboX ou PlayStation e depois são transferidos, toda a produção pode ser condensada em uma só máquina. Isso facilita com que as obras existam independentemente de outros indivíduos, pois uma única pessoa dispondo de um computador pessoal pode se tornar produtora de filmes machinima.

O segundo fator, esse devidamente importado, é a edição de vídeos a partir do computador. Por isso, mesclam-se técnicas já estabelecidas em outros formatos para o machinima - não há por que de se criar uma forma de edição diferente para machinima, se o aprendizado intelectual e maquínico pode ser adaptado.

O terceiro fator a ser ressaltado é a facilidade de distribuição, enquanto, anteriormente, era necessário criar cópias em mídias físicas, hoje a distribuição é imediata mediada pela internet. Isso não é uma excepcionalidade do machinima, mas uma realidade da digitalização das mídias.

Essa hibridez torna evidente que a novidade nessa combinação de técnicas e materiais não está na criação de um novo meio, mas no modo como se dá o acesso e a utilização dos meios anteriores à digitalização. Portanto, se há algo de novo que o Machinima pode exemplificar é o caráter de metameio (Manovich, 1999) do ambiente digital, tornando evidente a utilização de meios anteriores como matéria-prima. Assim como as palavras “cinema”, “animação” e “máquina” se fundem no termo Machinima, outros meios e linguagens, adotados como modelos, misturam-se nessa forma midiática, qualificando seu caráter híbrido (Patrocínio, 2011, p.100).

A história do machinima conta com os clássicos de *Quake*, como *Diary of a Camper* (1996), *Quake Done Quick* (1997), *Operation Bayshield* (1997), mas é a partir de *Red vs Blue* (2003), feito com o jogo Halo, que se estabelece uma produção próxima à *Girls In The House*. Isto é, com manipulação de câmeras virtuais, captura de tela, dublagens e uma distribuição livre de códigos. Contudo, é válido ressaltar que no Brasil, antes mesmo de *Girls In The House* virar um fenômeno, a comunidade fã de The Sims já havia criado o hábito de consumir e assistir Simséries, como a comunidade de fãs intitula machinima feito com The Sims.

Figura 19 - Pioneiros Machinima

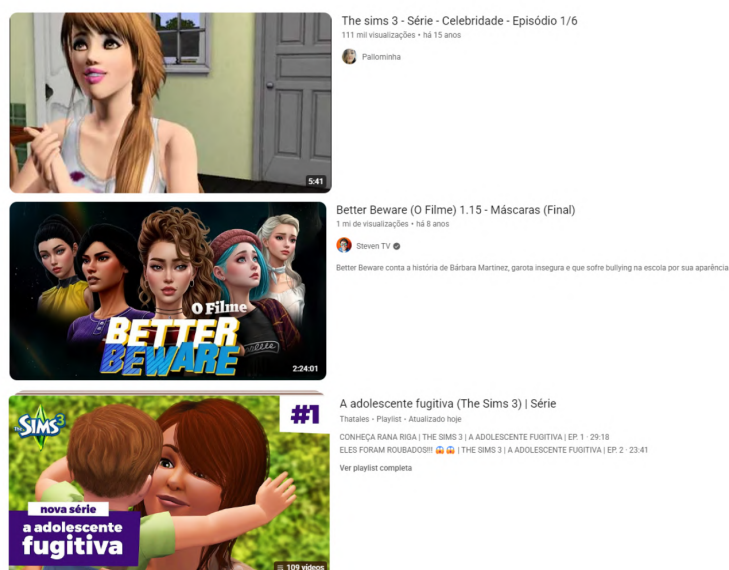


Fonte: Produzido pela autora.

Na imagem acima, encontram-se dispostas, em ordem cronológica, as obras mencionadas no parágrafo anterior, incluindo os três filmes produzidos a partir de *Quake*, *Red vs. Blue* (feito com o jogo *Halo*), a websérie brasileira *Zero* (Minecraft), e *Girls In The House*. Ao comparar a primeira e a última imagem, observa-se uma significativa evolução gráfica, ainda que proveniente de jogos distintos e não resultante diretamente da ação dos criadores. Nesse sentido, pode-se inferir que o aprimoramento visual obtido com o avanço das tecnologias também contribuiu para a ampliação do formato, uma vez que torna as produções mais agradáveis do ponto de vista estético.

Com relação às Simséries, uma pesquisa inicial no YouTube apresenta três obras que se consolidaram na comunidade. A primeira é “*Celebridade*”, de 2011, com 6 episódios. O segundo exemplo é “*Better Beware*”, de 2018, um filme de 2 horas e 24 minutos, e “*A adolescente fugitiva*”, que teve atualizações em 2026, uma *gameplay* dividida em episódios.

Figura 20 - Simséries



Fonte: Produzido pela autora/Captura de Tela no YouTube

Observa-se que os produtores de filmes realizados a partir de The Sims exploram diferentes formatos de ficção narrativa, que variam de longas-metragens a episódios curtos. Por outro lado, a experimentação também se manifesta por meio de práticas marcadas pelo amadorismo e por processos de teste, como no caso de *Celebridade*, que apresenta legendas em grandes dimensões, “erros” de enquadramento e um roteiro mais simplificado:

Figura 21 - Celebridade (2011)



Fonte: Produzido pela autora/Captura de Tela no YouTube.

Sendo assim, constata-se que já existia um conjunto de experiências e de iniciativas voltadas à formação de público, o que fez com que, no momento de lançamento da websérie *Girls In The House*, houvesse uma comunidade previamente preparada para recebê-la, tanto do ponto de vista cultural quanto tecnológico. A produção audiovisual em machinima configura-se, nesse contexto, como uma prática mais democrática e acessível quando comparada aos processos audiovisuais tradicionais. Nos subcapítulos seguintes, aprofunda-se a discussão acerca das manipulações realizadas na engine do jogo, a fim de viabilizar essas produções.

## 2.1 MANIPULAÇÃO VISUAL EM *GIRLS IN THE HOUSE*

Como observado, o machinima resulta de uma prática dos produtores de filmes em manipular um determinado motor de jogo para realizar obras audiovisuais. Essas, por sua vez, podem ser curtas, médias ou longa-metragens. Não há um rigor de modo de realização, sendo que a característica principal constitui-se na experimentação durante as produções. Sendo assim, este subcapítulo destina-se a estudar como os usuários modificam o visual dos jogos na realização de filmes.

A observação do imagético está dentro do que Nitsche (2008) estabelece como o “espaço mediado”, isto é, a representação visual do que os códigos respondem ao comando do interator. Por isso, as imagens se tornam o elo entre máquina e indivíduo. Para estudá-la, separa-se dois momentos: (1) a modificação

dos códigos para representações visuais desejadas a partir de *mods* (abreviação de modificações); e (2) câmeras virtuais e deslocamento no espaço jogável. Além disso, entende-se que a análise de estilo, disposta no terceiro capítulo, também está contemplada nos estudos do espaço mediado.

Se a imagem mediada é um resultado entre dois elementos interagindo (código e jogador), iniciaremos a discussão com o código:

Os jogadores de um videogame não olham para o código primário, mas para os resultados audiovisuais e táteis gerados dinamicamente com base nele. Eles olham para o plano mediado e veem a performance do código. O próprio código permanece oculto por trás de elaborados mundos virtuais e interfaces, e a única vez em que alguém pode encontrá-lo é quando um erro faz o programa travar e uma mensagem de explicação aponta para determinadas linhas de código corrompido. Os jogadores não precisam compreender a lógica do código, mas a do mundo de jogo mediado (Nitsche, 2008, p.39)

Enquanto parte dos jogadores se contentavam em apenas se divertir e não desafiavam qualquer regra imposta pelo fabricante, uma parte, menor, teve interesse em descobrir que faziam aquelas imagens rodarem e se, com a modificação dos códigos, novos resultados poderiam ser obtidos. Esses jogadores ficaram conhecidos como *crackers*:

Os *crackers* documentavam suas proezas adicionando créditos ou telas de carregamento no começo dos jogos que marcavam como tendo sido liberados por eles. Como tatuagens no corpo ou grafites nas paredes da cidade, essas introduções tornaram-se assinaturas pessoais (ou grupais). Elas também se tornaram a base para a competição entre os *crackers*. Eles jogavam um *game* novo com o objetivo de serem os primeiros a postar a nova versão crackeada publicamente. Essa competição se intensificou no final dos anos 80 conforme os sistemas de prevenção de cópias tornaram-se oponentes mais inteligentes nesse campo de jogo (Lowood, 2011b, p.24)

Em resumo, os *crackers* rompem a barreira da imagem e invadem o código-fonte para adicionar elementos personalizados no jogo. Por vezes, também aproveitam a prática para fazer cópias e retiram os entraves de verificação de autenticidade. Enquanto a prática do conteúdo personalizado, a depender do jogo, é incentivada e esperada pela fabricante — como é o caso de The Sims, com a ferramenta “Galeria” integrada à internet em que o jogador pode realizar *upload* e *download* de arquivos modificados por outros —, a prática da pirataria é ilegal.

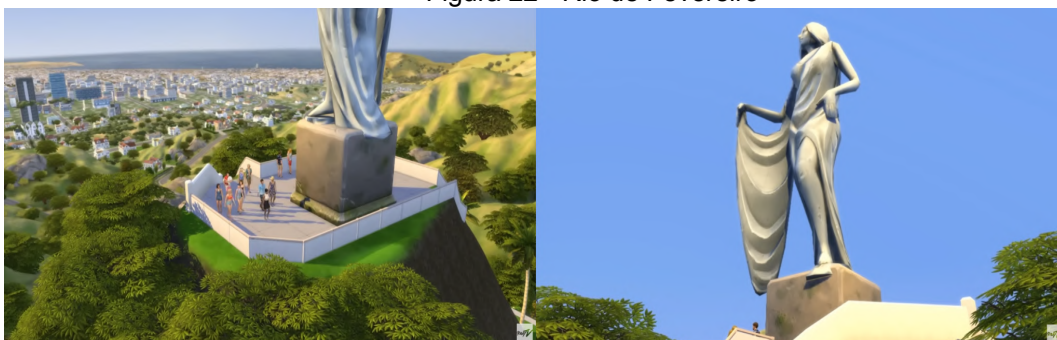
A distribuição de conteúdos personalizados é anterior à internet, em uma entrevista resgatada de 1987<sup>23</sup>, o usuário do grupo cracker *Sledgehammer* diz que

<sup>23</sup> Transcrita em Lowood (2011b, p.25) a partir do arquivo de texto original da revista *Interview of the Month! This time: SLH/Hotline. Illegal: The Cracker Magazine 2* (1987).

tinha 22 anos e afirma que o primeiro jogo que crackeou foi *Donkey Kong* em 1986. Além disso, conta que compartilhava suas cópias por correspondência com 10 parceiros de compartilhamento, inclusive fora do país, estes distribuíam para seus pares. Retomando a *The Sims*, a fabricante viu o comportamento do usuário e integrou-o como função nativa do jogo, ainda assim, há conteúdos criados paralelamente que são incorporados e não sofrem quaisquer repressões<sup>24</sup>.

Em *Girls In The House*, é justamente essa possibilidade que faz com que cidades adaptadas, como Rio de Fevereiro, possam existir no mundo do jogo:

Figura 22 - Rio de Fevereiro



Fonte: *Girls In The House*, 2020.

Raony utiliza *mods* em diferentes situações adaptadas ao roteiro do episódio. Por exemplo, em “5.05 - *Junina's Celebration*”, as personagens estão em uma cidade do interior e há uma figura folclórica que ataca pessoas. Essa entidade, por sua vez, é fruto de uma piada da internet conhecida como “Chupa [palavrão] de Goianinha”. Raony incorpora a brincadeira no enredo e cria um corpo para a criatura fictícia, por isso, grande parte do design do personagem é oriundo de *mods*. Inclusive a forma pela qual ele se movimenta, dado que não estão previstos no jogo:

Figura 23 - Criatura



Fonte: *Girls In The House*, 2020.

<sup>24</sup> A exemplo do próprio Raony Phillips, que se tornou parceiro da MAXIS/EA Games, ainda que utilizasse uma série de conteúdo personalizado paralelo à Galeria.

Nos créditos finais do episódio, aparecem os nomes de Izaque Gomes como “*animated by*” e “*costumized content*” por *Serenity CC*<sup>25</sup>. Pode-se inferir que Izaque e Serenity são outros jogadores que desenvolveram habilidades de codificação para The Sims 4. Possivelmente, o primeiro é o responsável pela movimentação da criatura e o segundo é a usuária que disponibilizou roupas para upload nas comunidades de jogos.

Esses exemplos corroboram o que Lowood (2011a, p.14, tradução nossa) coloca: “Os criadores machinima não usam os jogos digitais como tecnologia de produção. Eles trabalham dentro dos espaços e softwares para buscar locações e para construir ou encontrar cenários, elementos artísticos e animações<sup>26</sup>”, por isso, a possibilidade de se pensar o machinima enquanto uma coprodução entre usuário e fabricante. Lowood (2011a) ainda diz que os estudiosos precisam considerar essas modificações, e que é necessário discutir como preservá-las:

Os ambientes futuros de acesso para repositórios digitais precisarão considerar como oferecer aos pesquisadores acesso tanto aos dados e artefatos de ambientes como mundos virtuais quanto à documentação sobre esses artefatos e esses mundos. Transferir artefatos de mundos virtuais para coleções históricas, de uma maneira inspirada na extração de ativos e na composição utilizadas na criação de machinima, é uma nova forma de pensar os repositórios digitais como ambientes 3D preenchidos por objetos tridimensionais, em vez de simplesmente como fluxos de bits organizados em grandes coleções de arquivos (Lowood, 2011a, p. 21, tradução nossa<sup>27</sup>)

Uma das formas de preservação, se não o arquivo original, seria a própria gravação da modificação sendo utilizada. Por isso, é válido pensar na websérie como registro documental desses usos. Ao capturar a tela, registra-se tanto a tecnologia quanto um momento cultural. Raony, ao transformar uma piada em uma figura com rosto, comportamentos e movimentos, expressa a potencialidade da inteligência coletiva quando mesclada a outras formas inovadoras de criação de conteúdo. Esse conteúdo, ainda que extremamente compatível com as tecnologias

<sup>25</sup> A página da usuária está no Patreon, com diversas roupas desenhadas para o jogo disponíveis para download. Na descrição, ela se apresenta: “*Designing fashion in pixels since 2015*” (<https://www.patreon.com/cw/serenitycc>)

<sup>26</sup> No original: “*Machinima creators do not just use digital games as a production technology. They work inside game spaces and software to scout locations and to build or find sets, artwork, and animation*” (Lowood, 2011a, p. 14)

<sup>27</sup> No original: “*Future access environments for digital repositories will need to consider how to provide scholars with access both to data and artifacts from environments such as virtual worlds and to documentation about these artifacts and worlds. Moving artifacts from virtual worlds to historical collections in a manner inspired by asset extraction and compositing in machinima creation is a new way to think about digital repositories as 3D environments filled with 3D objects, rather than simply as bitstreams organized as massive collections of files*” (Lowood, 2011a, p. 21).

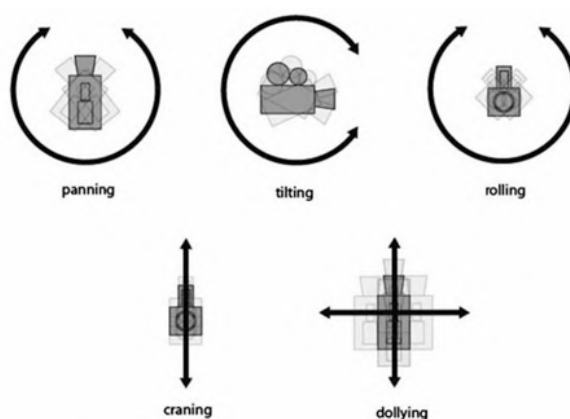
atuais, também deve estar dentro das políticas de preservação dada a chance de obsolescência posteriormente.

Ao considerar a imagem gravada como parte fundamental da produção e uma possibilidade de memória, torna-se necessário compreender como ela se materializa. Para isso, adentra-se no conceito das câmeras virtuais. Em suma, as câmeras existem dentro dos jogos como os olhos do jogador, dado que é a partir do ponto de vista delas que os avatares são vistos se movimentando e há a exploração do mundo jogável:

Principalmente, o trabalho de câmera durante a gravação de um filme depende de dois elementos principais: a posição da câmera, incluindo seus movimentos e orientação, e a operação técnica dos elementos que compõem o aparato da câmera durante a gravação. A posição de qualquer câmera se alinha aos três eixos que definem seu ângulo e sua posição no espaço euclidiano. Os movimentos de câmera (travelling, grua/crane e inclinação/tilt) são possíveis ao longo de qualquer um desses eixos e podem ser combinados entre si de inúmeras maneiras (Nitsche, 2008, p.105, tradução nossa<sup>28</sup>)

Nitsche (2008) coloca que existem movimentações de câmeras virtuais nos mesmos eixos que as câmeras reais atuam, nesse sentido, a teoria que se estuda para a fotografia e manuseio de equipamentos reais se mimetizam no digital. Copia-se estratégias, deslocamentos e até nomes. Apesar disso, a prática em si se difere por não ter o equipamento material em mãos, ao invés disso, os produtores de filmes operam o mouse ou o console de videogame para realizar os planos.

Figura 24 - Tipos de Movimentação de Câmera



Fonte: Nitsche, 2008, p.106.

<sup>28</sup> No original: "Principally, the camera work during the recording of a film depends on two main elements: the position of the camera, including its movements and orientation, and the technical operation of elements working in the camera apparatus during the recording. The position of any camera aligns itself along the three axes that define the camera's angle and its position in Euclidian space. Camera movements (dollying, craning, and tilting) are possible along any of these axes and can be combined with each other in numerous ways" (Nitsche, 2008, p.105).

Em The Sims 4, as câmeras podem seguir os avatares em dois pontos de vista: o primeiro o acompanha de fora, com liberdade de movimento para aproximar, seguir e vê-lo de diferentes ângulos. O segundo parte do ponto de vista em primeira pessoa do próprio personagem e mostra o que ele está vendo:

Figura 25 - POV's em The Sims 4



Fonte: Carvalho, 2018.

Compreendendo como as câmeras atuam e as possibilidades existentes a partir delas, enfrenta-se um novo dilema: Como ocultar a interface do jogo? Isto é, botões de controle, menu e todas as chamadas para interações que quebram a diegese do espectador? Para isso, a EA destinou uma linha de código que os jogadores avançados podem acionar durante a partida, em uma tela que aparece ao pressionar *Shift + Tab* no teclado, intitulada “*healineeffects off*”. Assim, ao executar o código, todos os elementos de interface desaparecem, inclusive o tradicional prisma do Sim que flutua acima da cabeça do avatar que se controla. É assim que The Sims se torna cinematográfico aos olhos dos produtores de filmes e se obtém resultados como vistos em *Girls In The House*:

Figura 26 - Alex em Plano Próximo



Fonte: *Girls In The House*, 2020.

Quanto à gravação de tela, ela é feita através de uma ferramenta nativa do jogo. Por isso, após adicionar os *mods* desejados, pré-selecionar a ação dos personagens a serem feitos, configurar os planos, é só acionar a captura sem necessidade de um programa complementar. As imagens geradas ficam no formato .mp4 em uma pasta destinada no computador, com o bruto pronto, pode-se editar nos programas de pós-produção audiovisual convencionais.

À vista disso, compreende-se que a manipulação visual em *Girls In The House* perpassa tanto o comportamento do usuário, como a evolução dos *crackers*, o interesse dos jogadores em desenvolver conteúdos autorais e incorporá-los à experiência, a comunidade de fãs que os compartilha, quanto a apropriação de convenções da fotografia e da linguagem cinematográfica tradicional.

## 2.2 MANIPULAÇÃO SONORA EM IN THE HOUSE

Em “*Junina’s Celebration*”, o primeiro minuto do episódio é composto sonoramente pelo diálogo das personagens na estrada ao lado de uma floresta, decidindo se vale a pena ou não enfrentar a mata após o carro quebrar, quando vêem uma placa lida por um narrador de voz firme: “Não entrem aí. Vocês irão morrer, K K K”. As circunstâncias geram tensão e a dúvida permanece, até que uma moradora da vila, Bonanza, aparece com sotaque roceiro para informá-las de que a placa só foi colocada porque a dona da terra não queria gente estranha passeando no terreno, mas que há um perigo à espreita. No entanto, dada a dicção da personagem, se torna incompreensível. O plano geral mostra as meninas entrando na mata, quando se escuta, ofegante: “Por que estamos correndo?” e outra responde “Ah, foi *bug* viada, era pra gente andar<sup>29</sup>”. Com a menção da metalinguagem, há uma quebra de expectativa e a vinheta com a música autoral entra. Em sequência, planos da vila e das garotas chegando surgem na tela com uma música alegre.

A cena é formada tanto por manipulação visual, a partir dos personagens, enquadramentos, escolhas de montagem, como por manipulação sonora, isto é, a dublagem, efeitos e músicas que compõem a obra. Este subcapítulo se propõe a dissertar acerca da criação sonora em *GITH*. Carreiro, Opolski e Godoy (2018, p.17) entendem que “o som afeta a maneira como percebemos a trilha visual, ajuda a guiar o olho do espectador e induz a sentimentos, sensações e emoções que, sem

---

<sup>29</sup> *Bug* é um termo informal que significa um erro ou uma falha de um software.

ele, talvez permanecessem ausentes“. No episódio citado, até que o humor entre em cena pelos diálogos, não se sabe se as meninas correm perigo. Elas estão preocupadas e Raony estabelece a tensão, fazendo com que o espectador não tenha certeza se a narrativa irá para a comédia, suspense ou terror. É a partir da fala de Bonanza e corte para a vinheta que se restabelece a conexão enquanto comédia. A isso, Cortina e Barbosa (2023), elucidam:

A comicidade na série, por exemplo, apresenta-se no texto-enunciado por meio do roteiro manifestado nas falas das personagens e do narrador, 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 (Cortina, Barbosa, 2023, p.17).

Para os autores, a comédia em *Girls In The House* é sustentada pela dublagem dos personagens, isso porque a própria estrutura machinima não permite grandes manobras de animação, dada que é pautado por um motor de jogo previamente definido, por isso, a voz detém um papel de destaque no desenvolvimento do enredo. É a partir das modulações de voz de Raony que se trocam personagens, evocam-se entonações engraçadas e, em conjunto com a música, estabelece-se o ritmo das cenas.

Essa prática, que se materializa na websérie, é na verdade um comportamento habitual do jogador de The Sims. Como o jogo não se propõe a ter enredo fixo e grande parte da história é inventada, “a história é concretizada por meio da discursividade dos fatos, quando o jogador é interpelado por um interlocutor e lhe explica ou lhe conta a história de seus Sims [...]” (Lemos, 2014, p.308). No audiovisual, a discursividade dos fatos é apoiada em três grandes áreas sonoras, estabelecidas por Carreiro, Opolski e Godoy (2018) como a voz, os ruídos e a música:

A divisão da banda sonora em três partes não é aleatória. Ela reflete a divisão de trabalho da área do som cinematográfico, que segue um modelo implementado ao longo do período de transição do cinema silencioso para o cinema sonoro (entre 1927 e 1932). Esse modelo de produção estava consolidado, em Hollywood, no ano de 1933. Adotado por praticamente todas as escolas cinematográficas ao redor do mundo, o modelo de produção sonora costuma dividir o setor de produção da trilha sonora em três equipes distintas: uma cuida dos diálogos; outra, dos efeitos sonoros (ruídos); e a terceira, da música. Mesmo que as equipes de produção sonora tenham aumentado e se diversificado bastante, principalmente a partir dos anos 1970, esse modelo de divisão do trabalho ainda continua valendo, com pequenos ajustes, em pleno século XXI (Carreiro, Opolski, Godoy, 2018, p.19)

Enquanto os autores colocam que essas áreas correspondem a uma lógica de produção histórica do cinema, se torna crucial compreender como ela foi adaptada para o contexto da websérie machinima. Se, antes, havia grandes equipes e uma estrutura tecnológica para compor um filme, em GITH, Raony realiza a dublagem, mixagem e pós-produção sonora de forma praticamente solo em um episódio de 30 minutos<sup>30</sup>. Nesse contexto, uma pergunta surge: seria o som a maior parcela de trabalho original em *Girls In The House*?

### 2.2.1 Dublagens

Como discutido, a websérie é criada em cima de animações previamente programadas dentro do jogo de The Sims, as cenas são gravadas com captura de tela e são editadas. Infere-se que o áudio original é retirado, caso contrário, o espectador poderia ouvir *Simlish*, a língua que os Sims falam, o que não ocorre. Nesse sentido, Raony já se pronunciou afirmando que as vozes são dele e, em vídeo<sup>31</sup>, ele demonstra como troca de personagem em um mesmo diálogo, performando enquanto enunciatador e interlocutor simultaneamente.

Wodevotzky e Baitello Jr (2020, p.174) descrevem dublagem como “a substituição da faixa sonora de diálogos originais por diálogos em outro idioma (num processo de tradução), que utiliza-se do *lipsync* – a sincronização labial feita pelo dublador”. Em contrapartida, a criação de voz original se trata de quando “atores criam vozes para personagens em produções originais” (2020, p.174). No entanto, eles descrevem que, no caso da criação de voz, a voz tende a ser a base para a posterior animação do personagem e não o contrário. Nessa perspectiva, o trabalho realizado em *Girls In The House* se assemelha mais ao processo de dublagem, dado que os avatares falam *Simlish* e permitem a técnica do *lipsync*, ainda que as vozes sejam originais.

Alburger (2011) afirma que a performance vocal é uma característica do *voice acting*, que se difere do *voiceover*. Para o autor, enquanto o *voiceover* se trata de uma frase dita em cima de um texto com o objetivo de transmitir uma mensagem, o *voice acting* é composto pelas características “treinamento, capacidade de

<sup>30</sup> Em “*Juninas Celebration*”, os créditos mencionam as vozes de Raony e de Thamires Costa (dubladora da Kendra Foster). Há uma menção à biblioteca de áudio do Youtube (Audio Library).

<sup>31</sup> Raony dublando o episódio “*Juninas Celebration*” no vídeo:  
<https://youtube.com/shorts/UN-zvTVDg7g?si=P2cuWIWhbfe8A6Lv>

atuação, habilidade interpretativa, dedicação [...] Mas a verdadeira diferença pode ser resumida em uma única palavra: Credibilidade” (Alburger, 2011, p.6, tradução nossa). Por este viés, Cortina e Barbosa (2023) afirmam que a credibilidade do trabalho de Raony é tamanha que:

O interessante, nesse mecanismo de projeção, é que o discurso traz um efeito de sentido tão forte de proximidade e de identificação que é possível ao enunciatário esquecer, por um momento, que as personagens são animações feitas por uma plataforma digital (Cortina, Barbosa, 2023, p.18).

Para Cortina e Barbosa (2023, p.18), isso só é possível porque a enunciação do criador também “o representa o discurso dos jovens, principalmente os que compõem o grupo LGBTQIA+, em seu próprio discurso”. A isso se refere tanto a voz, como o roteiro e a carga cultural que a websérie engendra. Para entender a dublagem machinima, é fundamental adentrar os conceitos de sincronicidade e síncrese.

A sincronicidade é o fator que dita o ritmo das palavras enunciadas, dado que “o sincronismo entre a fala do personagem e o texto interpretado pelo dublador deve ser preciso no tempo de início e fim [...]” (Camargo, 2024, p.11), por isso, o autor coloca que é comum a utilização de fraseamento<sup>32</sup> para que os dubladores encaixem as falas com o *lipsync* dos personagens. As técnicas de dublagem, apesar frequentemente utilizadas na tradução de obras para um segundo idioma diferente do original, funcionam de forma similar no machinima. Haja vista a atenção na movimentação labial dos avatares, o controle de tempo e a mixagem posterior nos canais de áudio com o vídeo original.

Já a síncrese é estabelecida por Chion (2011, p.54) como “a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo”. Em “*Juninas Celebration*”, há três cenas de ataque de uma criatura mística que são acompanhadas por um estrondo. A cena da criatura correndo em direção à câmera, juntamente com o som de grito e o posterior impacto, seria um exemplo de síncrese.

---

<sup>32</sup> Para Camargo (2024) o fraseamento é a prática de se utilizar frases, ditados ou termos populares na dublagem de filmes com a intenção de transmitir uma ideia e se conectar à uma cultura, ainda que as palavras originais sejam modificadas. O autor utiliza como exemplo o episódio de Encantados (Netflix), em que os personagens estão em uma garrafa enchendo de areia, e falam: “Vai me enterrar na areia?” “Não, não. Vou atolar”, referenciando o funk carioca. No original, eles estão afirmando que a garrafa encherá de qualquer forma.

Chion (2011) coloca ainda que a maioria dos filmes é “vococêntrico”, ou seja, dentre todos os aspectos sonoros a serem considerados, a voz é a que detém o maior destaque. Isso porque os canais de áudio são equalizados a partir dela e ela se mantém prioritária mesmo quando há a presença de música ou ruídos na composição. No entanto, há também de se estudar a importância das outras bandas sonoras.

### 2.2.2 Ruídos

Em *Girls In The House*, é comum notarmos cenas em que personagens andam e não há o som de passos acompanhando. A isso, atribui-se a exclusão da faixa sonora original, dado que no jogo a ação de caminhar dos *Sims*, assim como outras que executam, acompanham ruídos. No entanto, quando o momento fílmico pede que um passo seja demarcado, por exemplo, em uma cena de suspense, o ruído surge. Um dos exemplos é quando Honey está ordenhando uma vaca em “*Junina’s Celebration*” e o som do leite caindo no balde foi inserido, assim como mugidos quando as personagens interagem com o animal. O som do mugido não é original do jogo, por isso, sabe-se que foi adicionado na pós-produção. Esses ruídos que acompanham a cena detém papel narrativo, e são diferenciados por Carreiro, Opolski e Godoy (2018, p.22) entre som ambiente e efeitos sonoros pontuais: “[...] os ambientes costumam reunir uma grande massa sonora (ruídos de tráfego, restaurantes [...]) já os efeitos sonoros pontuais são ruídos isolados (motor de um carro que se destaca [...])”. Essa classificação foi utilizada como base para a decupagem sonora<sup>33</sup> do respectivo episódio:

Quadro 3 - Decupagem sonora de “*Junina’s Celebration*”

| Início | Fim   | Som                                   | Cena                                                                    | Classificação |
|--------|-------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 00:00  | 00:02 | Som de pássaros                       | Estrada vazia. O carro das meninas quebrou.                             | Som ambiente  |
| 00:25  | 01:11 | Tema de comédia                       | Leitura da placa “Não entre na mata. Vocês vão morrer, K K K”           | Música        |
| 01:12  | 01:37 | Música tema <i>Girls In The House</i> | Vinheta.                                                                | Música tema   |
| 01:38  | 02:05 | Tema de comédia                       | Meninas visitam a praça principal, há comerciantes e uma estátua de uma | Música        |

<sup>33</sup> O modelo de decupagem de som é adaptado da tese de Oliveira (2017) que decupou sonoramente o filme *Interstellar* para defender que determinados sons se associam à gêneros.

|       |       |                                     |                                                                                                                              |                       |
|-------|-------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|       |       |                                     | lhama.                                                                                                                       |                       |
| 01:38 | 01:39 | Som de pássaros                     | Praça da cidade.                                                                                                             | Som ambiente          |
| 02:49 | 03:18 | Tema de comédia                     | As personagens chegam na casa da mãe de Alex, Melma.                                                                         | Música                |
| 04:39 | 04:40 | Vaca mugindo                        | Alex, Honey e Duny encaram a vaca Juju que será ordenhada.                                                                   | Som ambiente          |
| 04:52 | 05:49 | Tema de suspense                    | Em uma fazenda próxima, algo observa uma mulher adulta, Pífia, e sua mãe, Cândida.                                           | Música                |
| 05:04 | 05:12 | Farfalhar de árvores                | Criatura à espreita escondida nas árvores.                                                                                   | Efeito sonoro pontual |
| 05:49 | 05:51 | Estrondo de susto                   | Primeiro ataque da criatura à Pífia.                                                                                         | Efeito sonoro pontual |
| 06:10 | 06:15 | Leite caindo no balde               | Honey ordenha a vaca Juju.                                                                                                   | Efeito sonoro pontual |
| 07:08 | 07:10 | Chiado de suspense                  | No celeiro, as meninas falam sobre um bicho grande que o pai de Alex as alertou.                                             | Efeito sonoro pontual |
| 07:15 | 08:28 | Tema de suspense                    | A xerife Lurdinha avisa aos moradores locais que a criatura voltou.                                                          | Música                |
| 09:00 | 09:39 | Tema de suspense 2                  | Na casa de Melma, as meninas se reúnem com a família de Alex para bolar uma estratégia.                                      | Música                |
| 10:01 | 10:25 | Tema de comédia                     | Duny, Honey e Kendra estão na área externa de casa com a proteção, um travesseiro amarrado ao bumbum, para iscar a criatura. | Música                |
| 10:24 | 10:25 | Fumaça sendo expelida               | Priscilão fuma enquanto observa as amigas, em segurança do 2º andar.                                                         | Efeito sonoro pontual |
| 10:26 | 10:53 | Tema de suspense                    | Duny, Honey e Kendra escutam um barulho.                                                                                     | Música                |
| 10:47 | 10:52 | Farfalhar de árvores                | Criatura observa às meninas na mata.                                                                                         | Efeito sonoro pontual |
| 11:02 | 11:12 | Farfalhar de árvores                | Criatura observa às meninas na mata.                                                                                         | Efeito sonoro pontual |
| 11:21 | 12:04 | Tema de suspense clímax             | Primeira aparição da criatura, que cheira Honey, Alex e Kendra.                                                              | Música                |
| 12:05 | 12:14 | Tema de suspense 2                  | A criatura acha Conchita.                                                                                                    | Música                |
| 12:14 | 12:17 | Som de ataque e estrondo de corpos. | Segundo ataque da criatura à Conchita.                                                                                       | Efeito sonoro pontual |
| 12:18 | 12:37 | Tema de suspense                    | Conchita é arrastada pela criatura para                                                                                      | Música                |

|       |       |                                       |                                                                                                                   |                       |
|-------|-------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|       |       | clímax                                | mata.                                                                                                             |                       |
| 13:17 | 13:18 | Efeito sonoro de anime                | Conchita e sua tesoura em uma tela rosa e brilho, pose que referencia Naruto Shippuden.                           | Efeito sonoro pontual |
| 13:19 | 13:42 | Tema de comédia                       | Na casa de Alex, todos se impressionam por Conchita ter, durante o ataque, cortado um pedaço do pelo da criatura. | Música                |
| 13:42 | 13:43 | Som de pássaros                       | Casa de Papaura Nebetê, uma autoridade religiosa local.                                                           | Efeito sonoro pontual |
| 14:08 | 15:28 | Tema de suspense                      | Papaura Nebetê em mesa mediúnica.                                                                                 | Música                |
| 15:58 | 16:24 | Tema de tensão                        | Reunião da comunidade para divulgar o plano de capturar a criatura.                                               | Música                |
| 16:49 | 17:40 | Tema de comédia                       | Duny é a mais votada para ser a isca.                                                                             | Música                |
| 17:45 | 18:27 | Tema de festa junina                  | Festa Junina acontece na praça.                                                                                   | Música                |
| 18:15 | 18:15 | Barulho de beijo.                     | Honey beija um homem na Barraca do Beijo.                                                                         | Efeito sonoro pontual |
| 18:28 | 19:27 | Tema de suspense                      | Melma está escondida com uma espingarda, procurando o monstro.                                                    | Música                |
| 19:28 | 19:44 | Tema de suspense clímax               | Criatura encontra Duny na armadilha.                                                                              | Música                |
| 19:44 | 19:46 | Som de ataque.                        | A criatura corre em direção a Duny.                                                                               | Efeito sonoro pontual |
| 19:47 | 20:01 | Tema de suspense                      | Conchita grita para atordoar o monstro.                                                                           | Música                |
| 20:16 | 20:18 | Som de revólver.                      | Melma aciona a espingarda e atira.                                                                                | Efeito sonoro pontual |
| 20:17 | 20:18 | Som de ferro caindo.                  | Jaula caindo no chão e captura.                                                                                   | Efeito sonoro pontual |
| 20:21 | 20:42 | Sussurros diversos.                   | Papaura Nebetê, possuída, recita um feitiço.                                                                      | Efeito sonoro pontual |
| 20:40 | 20:42 | Grunhido animalesco.                  | A criatura pega fogo e desaparece.                                                                                | Efeito sonoro pontual |
| 20:57 | 21:23 | Tema de comédia                       | As personagens elogiam Duny pela coragem, que ironiza a situação.                                                 | Música                |
| 21:25 | 21:50 | Tema de São João 2                    | Os personagens voltam à festa.                                                                                    | Música                |
| 21:50 | 22:24 | Tema de São João 1                    | Todos dançam na festa junina.                                                                                     | Música                |
| 22:24 | 23:35 | Tema alegre                           | Alex e as meninas se despedem de Melma e agradecem o fim de semana.                                               | Música                |
| 23:36 | 23:55 | Música tema <i>Girls In The House</i> | Créditos finais.                                                                                                  | Música tema           |

Fonte: Criado pela autora.

Com os dados acima, é possível inferir que Raony majoritariamente aplica ruídos quando a ação precisa ser evidenciada, isto é, quando se trata de um efeito sonoro pontual. Por exemplo, todas as vezes que a criatura está próxima, o som do farfalhar de folhas a precede. Já o som ambiente não acontece em todas as cenas, pois não se escuta passos nas cenas ou ruídos provenientes dos movimentos. Essa é uma liberdade tida em projetos audiovisuais independentes, como o autor produz, edita, mixa e veicula, ele pode escolher se deve adicionar som em uma cena ou não. Em estúdio, este trabalho seria feito por uma grande equipe, como explica Carreiro, Opolski e Godoy (2018):

O procedimento tradicional pede que os ruídos ouvidos na versão final do filme sejam minuciosamente reconstituídos posteriormente, em estúdio, por uma equipe (às vezes, bastante extensa) de editores de som. Essa equipe tem a função de gravar – ou obter de outros modos (por exemplo, comprando sons previamente gravados em bibliotecas profissionais de ruídos) – todos os ruídos necessários para sonorizar de forma adequada cada tomada gravada nos sets. É um trabalho cuidadoso e demorado (Carreiro, Opolski, Godoy, 2018, p.21)

Para Wright (2025, p.205, tradução nossa<sup>34</sup>), o foley, que é a prática de se produzir os ruídos, tem o papel de “substituir e reforçar determinados elementos da faixa de produção [...] segundo, “adoçar”, isto é, aprimorar e valorizar, materiais que, de outra forma, não estão sob a responsabilidade da edição de efeitos sonoros”. Assim, percebe-se que os ruídos enfatizam a ação visível, o que auxilia na percepção da movimentação em cena. Em GITH, é esperado ouvir o farfalhar de árvores caso Raony deseje demarcar que um monstro esteja à espreita, mas não é garantido ouvir todos os ruídos que seriam possíveis, ou recomendados, em cena.

### 2.2.3 Música

É comum se referir a música em obras audiovisuais como trilha sonora, contudo, Carrasco (2010) afirma que a nomenclatura está incorreta, dado que a trilha sonora é composta por voz, ruídos e música. Por isso, as canções que acompanham os episódios serão intituladas dessa maneira. Para o autor, a música não é complementar a imagem vista, ao contrário, se a música fosse trocada, trocava-se também o filme assistido, pois a “trilha musical é parte de sua articulação

---

<sup>34</sup> No original: “First, to replace and reinforce particular elements from the production track and match the sync to the original recording; second, to ‘sweeten’ – that is, to enhance – material that is otherwise not in the jurisdiction of sound effects editorial” (Wright, 2025, p.205).

poética” (Carrasco, 2010, p.1). Se por um lado Raony deixa alguns ruídos de fora de cena, a utilização musical em GITH é constante e aparece frequentemente em um mesmo episódio. Ela é utilizada, por exemplo, para ambientar uma cena, enquanto aparecem imagens de plano geral do local onde ela ocorre, ou para demarcar alegria, suspense, tensão ou tristeza.

Para Chion (2011) as músicas podem ser diferenciadas em uma peça audiovisual como empatas ou anempatas. As primeiras “dão o tom da cena [...] em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento” (Chion, 2011, p.14), já as anempatas ocasionam estranhamento proposital justamente por não acompanhar a emoção, o que não ignora o sentimento da cena “pelo contrário, o seu reforço, inscrevendo-a num fundo cósmico” (Chion, 2011, p.14). Um exemplo de som anempata seria quando um assassinato ocorre, mas a música, ou mesmo o ruído, em sequência é cotidiano e trivial.

Na tese de Oliveira (2017), o autor defende que as músicas criam significações que são associadas à gêneros. Isto é, ao se assistir uma comédia, um suspense ou uma ficção científica, o espectador espera um determinado estilo musical durante o desenrolar das cenas. Sendo assim, a movimentação que Raony realiza ao colocar músicas na introdução de ambientes se assemelha à escolha sonora das séries televisivas, nessa perspectiva, uma questão de gênero.

À vista disso, percebe-se que o criador se preocupa com a mixagem sonora de GITH nas três vertentes do som audiovisual. O som ouvido pelos espectadores é limpo, tratado e possui camadas bem definidas. Nesse sentido, destaca-se a presença da dublagem e da performance vocal de Raony, que representa a maior parte do trabalho sonoro da produção. Em complemento, também há ruídos e músicas presentes na obra, ainda que os ruídos sejam desconsiderados em algumas cenas, ele surge quando a presença é pontual e há interação direta das personagens. Já a música surge na troca de ambientes, e de maneira empata, acompanhando a emoção das personagens, como na cena de clímax entre criatura e a população em “*Junina’s Celebration*”. Esse episódio também será objeto de análise no próximo capítulo, diante disso, espera-se entendê-lo tanto sonoramente quanto a partir da perspectiva de estilo.

### 3. ESTILO EM *GIRLS IN THE HOUSE*

A escolha de se percorrer a análise de estilo, dentre tantas outras, é justificada pelo interesse em como o formato websérie machinima é constituído, plano a plano. Neste sentido, a análise fílmica colabora para que o método exista, mas ao invés de identificar apenas o uso da técnica, espera-se compreender como o uso particular dessas técnicas geram uma identidade. Desconstrói-se cenas que compõem os episódios na esperança de ter pistas sobre o que Raony fez, o que remonta um espaço de decisões das quais só as vemos porque foram tomadas. Espera-se que também ilumine questões acerca da viralização, o que é particular de Raony? Como que o diretor constrói o gênero comédia na obra? O que acontece quando ele o rompe, como no episódio "*Junina's Celebration*" em que a comédia dá espaço para o suspense e o terror? Retoma-se as questões da introdução deste trabalho, basicamente, o que é original? O que foi incorporado?

Em todo filme, certas técnicas tendem a criar um sistema formal específico. Cada filme desenvolve técnicas específicas de forma padronizada. Esse uso unificado, desenvolvido e significativo de determinadas escolhas técnicas é o que chamaremos de estilo. Em nosso estudo de determinados filmes, vamos ver como cada cineasta cria um sistema peculiar de estilo (Bordwell; Thompson, 2013, p.203)

Bordwell (2008, p.320) propõe que questões de estilo sejam analisadas a partir do dilema do problema/solução, isto é, "como dispor os atores em volta de uma mesa? Como colocar o herói na cena dando destaque a seu punho cerrado? Como mostrar o instante do enfrentamento com seu adversário?" ou seja, as escolhas do diretor sobre como filmar. O "como" neste sentido, contempla as escolhas de planos, enquadramentos, encenação, movimentação de câmeras, iluminação, figurinos e cenários. Para o autor, a felicidade é que os problemas retornam (2008, p.323), por isso, escolher entre uma solução já existente e inovar é uma decisão do diretor em cada cena.

Pode-se questionar se um método elaborado para filmes poderia ser transportado para uma websérie machinima, por isso, concorda-se que:

A imagem em movimento, seja ligada ao mundo fenomenal, pintada em animação ou rodada em um programa de computador, produz traços que ativam o olhar e a mente. Deixa rastros e compõe trajetórias que os espectadores seguem, guiados pelo desenho, pelo contexto e pela busca de sentido (Bordwell, 2008, p.305).

Independente da materialidade da imagem, ressalvada e consideradas as diferenças de sua concepção, pode-se afirmar que a lupa da análise do estilo é eficiente para diferentes construções de imagens. Para Machado e Vélez: “não existem métodos genéricos, que possam servir como modelos universais de análise para quaisquer produtos audiovisuais” (Machado; Vélez, 2007, p.9), portanto, não há uma fórmula de análise para um conteúdo audiovisual, há caminhos a depender dos objetivos estabelecidos. Jullier e Marie (2009, p. 11) colocam ainda que “em termos estilísticos, a revolução digital significa algo novo para a estrutura da narrativa cinematográfica, mas está longe de possuir a dimensão que alguns alardeiam”. Hoje a linguagem cinematográfica permeia diferentes mídias e suportes, mas não é uma “reconstrução”, evita-se até a “evolução”, talvez o melhor termo seja adaptação — inclusive, metodológica.

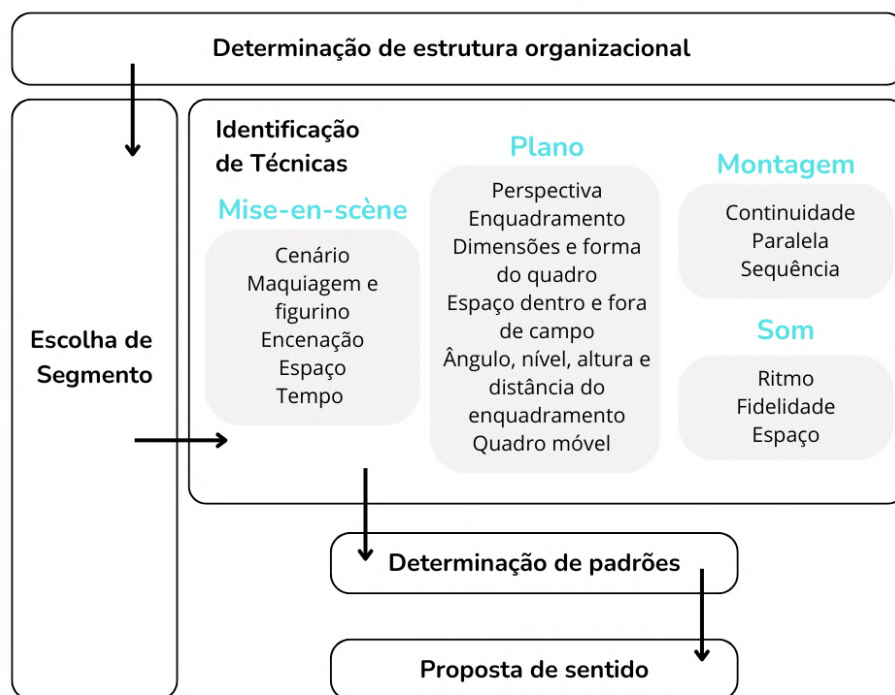
Neste sentido, a transformação de qualquer imagem em movimento para texto acaba em um dilema conhecido, o de se perder conteúdo nestas traduções. Machado e Vélez (2007) afirmam que, diferentemente de um texto em que o objeto é analisado em sua própria natureza, não realizamos filmes para analisar filmes. Por isso, para diminuir o nível de perda, opta-se por analisar os fotogramas - *frames* capturados do objeto, para que se tenha, ao menos, o referencial ao qual a pesquisa utilizou.

Bordwell (2008) afirma que o estilo cumpre quatro funções no filme: denotativo, que apresenta espaço, tempo, personagens; expressivo, que ajuda a manifestar emoções; simbólico, que auxilia a criação de significados e o decorativo, que é estético e ornamentador. O autor orienta que o pesquisador tenha como ponto de partida as funções denotativas, dado que esse “serve para apresentar a informação mais relevante para a história que se desenrola [...] o estilo do filme está lá para balizar o trajeto do espectador, orientando-o e guiando-o na reconstituição da história” (2008, p.62).

Enquanto isso, Jullier e Marie (2009, p. 17) orientam que um pesquisador deve se conter na escolha das sequências de interesse. Ao invés de optar pelos grandes momentos “brilhantes”, inicialmente, o pesquisador deve verificar as pequenas soluções que existem no dia a dia: “O trecho de bravura oferece, com frequência, a vantagem de ser conhecido. Mas seu brilho cega um pouco [...]”. Por isso, as sequências escolhidas são simples em seu teor narrativo, mas demonstram um uso complexo da linguagem.

Tendo as orientações em vista, o que olhar no fotograma capturado? O fluxograma abaixo demonstra visualmente o processo de análise de estilo proposto pelos autores:

Figura 27 - Fluxograma de análise de estilo



Fonte: Produzido pela autora com base em Bordwell e Thompson (2013)

A ordem de identificação de técnicas poderá conter todos os elementos ou apenas aqueles que forem interessantes para o trecho corrente. Neste sentido, é válido ressaltar que Bordwell e Thompson (2013) estabelecem que, para que seja nomeado enquanto estilo, as técnicas enquanto recursos expressivos devem ter uso recorrente. Por isso, na identificação de padrões, espera-se encontrar tanto recorrências de *Girls In The House*, quanto trazer paralelos com recorrências das webséries já existentes com séries de mesma natureza (Simséries) e webséries machinimas realizadas com outros jogos.

Para isso, inicialmente, coletou-se os fotogramas das sequências escolhidas. Como episódios bases, tem-se: *Junina's Celebration*, para verificar a dinâmica de diálogo entre personagens; O episódio *Embucete's Baby*, para verificar como a comédia se traduz na forma; E ambos episódios detêm momentos que rompem com a comédia rumo ao suspense, por isso, extraiu-se sequências extraídas neste viés. Já para a comparação entre obras machinimas, utilizou-se do

episódio piloto da websérie *Zero* realizada com Minecraft, de Tuguim, e do episódio piloto de *Better Beware*, também feita por The Sims 4, de Steven TV.

Os fotogramas foram capturados a fim de desmontá-los para entender seu modo de funcionamento (Machado, Vélez, 2007), e em sequência “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (Vanoye; Goliot-Lété, 1994, p.15), considerando ainda que “a compreensão do sistema formal do filme é feito através do estudo detalhado da interação entre as técnicas” (Uchôa; Adamatti, 2020, p.295).

As sequências estão dispostas a partir da organização dos subcapítulos, sendo: em 3.1 verificar como Raony solucionou o problema de se filmar um diálogo, a partir de uma cena em que todos os personagens estão sentados ao redor de uma mesa. Uma decisão que é para ser simples, pode ser filmada de formas diferentes por cada diretor. Em 3.2, verifica-se como as escolhas de estilo se associam aos gêneros, principalmente, como essas decisões se articulam para criar o humor da obra. Já em 3.3, como ocorre o rompimento desta mesma práxis, quando a proposta objetiva estabelecer o suspense e o horror.

### 3.1 SEIS AVATARES SENTAM EM UMA MESA

Em "*Junina's Celebration*", as personagens estão em uma visita à família de Alex. No interior da cidade, elas descobrem que uma criatura monstruosa local voltou. Essa criatura, por sua vez, é oriunda de uma piada divulgada no twitter pela TV Maresol, uma paródia de canais televisivos, que reportou os ataques na internet. Na história original, o monstro teria surgido na cidade de Goianinha (RN) e é um alienígena-monstro que ataca pessoas que dormem sem roupa. A história ganhou repercussão na internet pelo insólito que a compreende.

Figura 28 - Reportagem fictícia da TV Maresol



Fonte: Torrezani, 2020.

Alcântara (2022) interpreta como uma “lenda da internet”. Já Costa (2017) coloca que a história ganhou um teor de folclore, mas, no entanto, falta-lhe o tempo necessário para que a autoria desapareça e ela possa ter a persistência dos mitos folclóricos. O autor também explica que não se trata de um conservadorismo do folclore, pois:

Quando questionamos o lugar do chupa-[palavrão], não queremos defender a sisudez no folclore. Longe disso. Piadas de papagaio e Joãozinho, das mais besteirentas, já pertencem ao domínio folclórico. Marchinhas de carnaval cheias de duplo sentido também [...] (Costa, 2017, *online*).

Essa breve explicação cultural é útil para que entendamos em que contexto o enredo do episódio acontece e o que Raony deseja passar ao público nas cenas de recorte para análise, isto é, como a intertextualidade se mostra na prática em tela. Após uma série de ataques na cidade, o grupo de amigas decide ir até uma autoridade religiosa local, Papaura Nebetê, para que ela possa trazer uma solução final para o grupo. Esse conflito é o fator de intriga que move o episódio.

A cena recortada tem 1 minuto e 20 segundos de duração, e foi escolhida justamente por demonstrar como Raony filma ao redor de uma mesa. A cena será analisada a partir de cinco imagens representativas, que evidenciam diferentes aspectos de sua construção formal.

Figura 29 - Personagens reunidos na mesa mediúnica



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

Quanto à ambientação, Raony localiza espacialmente o espectador a partir de um plano detalhe das bebidas na mesa e em sequência um plano geral de 4 segundos. O plano detalhe se trata de um elemento de continuidade narrativa a partir da xícara de café, pois, na cena anterior, a médium oferece e as meninas recusam. No entanto, Bonanza, neta da médium, afirma que é falta de educação e que isso pode fazê-las adoecerem, logo, as personagens mudam de ideia.

A câmera se movimenta sutilmente em giro para a esquerda. É possível perceber nos fotogramas a partir da estante à direita, que se oculta na movimentação. Nesse plano, visualiza-se como as personagens estão posicionadas. Duny, a loira, está de costas para o espectador; ao lado esquerdo, Alex; a senhora médium, Papaura; Kendra Foster, na porção superior à direita; ao seu lado, Honey; e por fim, Bonanza. Priscilão está sentada fora da mesa, próxima da cortina. Fora da mesa também está Conchita, que não aparece no recorte.

O primeiro dado da análise dessa cena foi a rapidez da mudança do corte, o cálculo de DMP (Duração Média do Plano) foi de 4 segundos, isso revela uma montagem ágil que privilegia o ritmo ao invés da contemplação lenta dos planos. Uma característica comum das obras audiovisuais digitais.

Figura 30 - Dinâmica de diálogos na mesa



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

A organização dos diálogos é composta majoritariamente em plano médio. As personagens não se movem na cena, não se levantam e nem alteram as posições visualizadas na ambientação. Por isso, o ritmo fica por incumbência da montagem. Os diálogos também ocorrem na formatação clássica de campo e contracampo, isto é, quando uma personagem fala, a câmera está nela, em sequência, vê-se a reação do ouvinte:

Figura 31 - Diálogo clássico



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

É possível verificar que há um eixo de gravação em 360°. Diferentemente de *sitcoms* ou de telenovelas, em que comumente se mantém a linha de gravação em 180°, a câmera de GITH parece girar ao redor da mesa para registrar as ações de cada personagem, por isso, o plano contribui para que o espectador se sinta parte da mesa mediúnica.

A aproximação da câmera marca uma ruptura no padrão anterior quando Papaura Nebetê se concentra para continuar em transe, e logo visualiza o que acontece em outra dimensão. Nesse sentido, a mudança de plano para um plano próximo revela a vontade de “apresentar uma aproximação no sentido próprio e figurado - que obedece a um desejo de entrar em intimidade maior com um personagem” (Jullier, Marie, 2009, p.24), o que é coerente com a ideia de uma mente em transe:

Figura 32 - Médium Incorporada



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

A cena tem como pano de fundo sonoro uma música de suspense, e a alteração para um plano próximo da médium, que encara a câmera como se observasse o espectador, promove uma tensão adicional. A partir da fala de uma entidade através dela, descobre-se que a criatura tem uma mãe, que está grávida de mais cem monstros, e que pretendem fazer um ritual para trazê-la para a cidade. Neste momento, há o corte para visualização da dimensão paralela:

Figura 33 - Dimensão de Monstros



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

A dimensão é demonstrada a partir do contra-plongée da criatura, que demonstra grandeza. Ela também está com as mãos na cintura, uma pose associada ao poder. Para Jullier e Marie (2009, p.22): “Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações”, isso se refere tanto à exibição da criatura, como a câmera se comporta ao redor da mesa. Em sequência, um *travelling* horizontal mostra a quantidade de criaturas-filhas que estão se preparando para atacar a cidade. A fotografia é escura e avermelhada, que colabora para a ideia de perigo iminente.

Quando a cena retoma a dimensão original, Honey conduz o diálogo, ela faz as perguntas e é a partir dela que se tem a partida para ação. Isso é evidenciado pela sua centralidade na tela, com linhas-guias que conduzem o olhar do espectador à personagem e a iluminação da cena. Para Bordwell e Thompson “a iluminação é mais do que o que nos permite enxergar a ação: áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada plano e, assim, orientar a nossa atenção para os objetos e ações” (2013, p.221). A médium, que até então conduzia a cena, aparece oculta pelo corpo de Alex. A reação das meninas continua na sequência clássica. Por vezes, o som precede a mudança de plano ao se escutar a voz da personagem segundos antes de ser enquadrada.

Figura 34 - Ritmo de fala e reações



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

Outro fator relevante é a presença de entidades escondidas nos cenários, como um espírito que aparece na porta atrás da Duny, durante a sessão mediúnica. A prática de se esconder objetos e/ou personagens na cena é conhecida como *easter-egg* e premia simbolicamente os espectadores mais atenciosos na descoberta de histórias que passariam despercebidas.

**Figura 35 - Easter-egg**



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

A análise da cena indica que Raony Phillips se apropria das convenções amplamente utilizadas no audiovisual, especialmente na organização do diálogo por meio da alternância entre falas e reações. Contudo, a solução é modificada dentro do contexto do machinima, no qual a limitação dos corpos desloca a expressividade para outros elementos. Observou-se também a ausência de alterações na profundidade de campo, em que todo o horizonte da cena permanece nítido de forma estável, ainda que o enquadramento se aproxime do objeto de interesse.

Nesse sentido, a montagem assume o papel central na construção de ritmo da cena e opera por meio de cortes rápidos que sustentam a dinâmica do diálogo. O som, por sua vez, contribui para a criação da atmosfera e para a vivacidade das personagens, o que compensa a rigidez da encenação. Dessa forma, o estilo do diretor parece se configurar como uma adaptação de convenções em um contexto técnico específico, onde a dublagem e a montagem são os elementos de maior capacidade de manobra.

### 3.2 A CONSTRUÇÃO DA PIADA

*Girls In The House* é tida como uma websérie de comédia, o que implica na mobilização de convenções associadas a esse gênero. Nesse sentido, a definição de gênero contribui para a construção do estilo, na medida em que estabelece um horizonte de expectativas formais e narrativas. Em formatos como *sitcoms*, por exemplo, observam-se recorrências como a limitação de cenários, a presença de núcleos reduzidos de personagens e uso de recursos sonoros específicos, como as risadas da plateia, ou seja, uma série de escolhas filmicas. A isso, pode-se

compreender como o estilo do gênero. Da mesma forma, encontram-se diferentes construções em textos de outros gêneros, como o terror e a ficção científica.

A passagem pelos gêneros foi um bom meio de difundir e padronizar a linguagem cinematográfica apresentada por Hollywood, uma vez absorvido o choque do cinema falado. Assistir a um filme de gênero é, na verdade, já saber mais ou menos o que vai ser contado, por isso mesmo se encontra em posição de avaliar esteticamente a maneira de contar [...] Os gêneros, na verdade, funcionam como paradigma de expectativas, cujas cláusulas às vezes compreendem elementos de estilo e de técnica narrativa. (Jullier; Marie, 2009, p.98)

Dessa forma, compreende-se que o estilo não é apenas uma marca individual, mas também pode ser resultado de apropriação de convenções genéricas, que são adaptadas conforme as condições de produção e proposta estética da obra. Por isso, neste subcapítulo, escolhe-se aprofundar em como Raony Phillips estabelece o humor a partir dos elementos fílmicos.

Para isso, escolheu-se analisar três segmentos da mesma cena, que demonstram como o estilo se manifesta, considerando a forma como o humor é construído. Com esse propósito, recorreu-se a operações frequentes na obra, que são: a ruptura com o realismo, a normalização do absurdo e a materialização do simbólico. Entende-se também que Raony Phillips opera com um humor intertextual. Raramente é apenas a piada falada que faz rir, mas sim a piada associada à articulação de elementos formais, narrativos e culturais.

Em “*Embucete’s Baby*”, a personagem Conchita está desaparecida e há uma conversa com as pessoas do bairro para que possam ajudar a encontrá-la. A dinâmica do diálogo coletivo aparece novamente. Dessa vez, a cena é ambientada em um local externo como uma roda de conversa:

Figura 36 - Ambientação Externa



Fonte: *Girls In The House*, episódio “*Embucete’s Baby*”, 2024.

A cena se inicia em um movimento de panorâmica horizontal, no qual a câmera gira lentamente sobre o seu eixo e revela progressivamente o espaço, situando o espectador no ambiente da ação. Até então, a presença de um dia

ensolarado, árvores, residências e pessoas estabelece um regime de verossimilhança com o mundo real.

O enredo se estabelece em cima de uma música de tensão empata, que corrobora para a gravidade da situação: Uma amiga do grupo está desaparecida há mais de 24 horas e nem mesmo os familiares sabem onde ela está. O diálogo é construído a partir do revezamento em tela para perguntas e respostas, em uma montagem de campo e contracampo.

Entre os personagens preocupados está Fergie, ex-vocalista do *Black Eyed Peas*. Sua presença é deslocada porque, nesse contexto, ela é uma vendedora de açaí que faliu na banda pop, tem uma voz arrastada e diz: “*Aíhn, eu posso colocar cartaizes... Na minha barraquinháh de açain e nos copos de 300ml*”. A presença de uma cantora estadunidense é a primeira causa de estranhamento contextual:

Figura 37 - Fergie e a Barraquinha de Açaí



Fonte: *Girls In The House*, episódio “*Embucete’s Baby*”, 2024.

A comicidade surge quando Honey pede que Fergie coloque avisos de desaparecimento também nos copos de 500ml. A personagem nega imediatamente, pois Conchita não tomava açaí na barraca para merecer ter as fotos no copo de maior capacidade. Enquanto ela explica, o seu enquadramento se altera de um plano médio para um plano próximo, o que enfatiza o absurdo da justificativa e a batida da piada<sup>35</sup>. Além disso, a feição desinteressada da personagem subverte as expectativas sociais e morais e contrasta com o que seria esperado para a situação. Isso reforça a dissociação em relação ao realismo, contribuindo para a construção do humor.

<sup>35</sup> Também conhecida como *punchline*, é o desfecho da situação ou piada que quebra a expectativa e gera o humor.

Figura 38 - Plano próximo durante a recusa de Fergie



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Embucete’s Baby”, 2024.

Os diálogos seguem normalmente, em uma composição que cria uma atmosfera de urgência. Isso pois a cena de 2 minutos e 16 segundos é composta por 47 planos, tendo a duração média de plano (DMP) de aproximadamente 2,9 segundos. Esse dado demonstra o estabelecimento do ritmo através dos cortes ágeis, o que sugere uma montagem acelerada, que privilegia a entrega da informação à contemplação imagética.

A situação escala quando passam a questionar uma ex-presidiária que está visitando o bairro e hospedada na pensão das personagens. Maldita Corleone não aceita a suspeita em cima dela, e o enquadramento, assim como o gestual da personagem, colaboram para que demonstre a irritação. Ela soluciona a questão ameaçando arremessar uma criança nos personagens que a insultam.

Figura 39 - Maldita Corleone e o arremesso de Shaft



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Embucete’s Baby”, 2024.

Novamente a comicidade aparece associada à ruptura com a realidade e a normalização do absurdo, estruturada a partir de uma situação que se escala tanto na narrativa quanto na forma. Visualmente, o escalonamento é expressado pela modificação de enquadramentos e de encenações via *mod* (movimentações como arremessar uma criança, no jogo original, não são permitidas). Durante o normal do diálogo os planos são médios, mas quando há uma ênfase se alternam para plano próximo e/ou geral para enquadrar uma movimentação corporal mais expressiva. Na história, Duny é tia de Shaft, e pede para que Corleone coloque-a no chão com uma calma inabitual. Assim, há a resolução da situação.

Ainda na mesma cena, uma personagem misteriosa se aproxima da roda e Raony opta por filmá-la de costas, ocultando a sua identidade. A organização da imagem coloca o ponto de vista do espectador atrás da cadeira de rodas da personagem que surge, centralizando-a perante o grupo coletivo. É ela quem conduz a cena a partir de então:

Figura 40 - Chegada de O'Connor



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Embucete’s Baby”, 2024.

A montagem revela a reação dos personagens à sua chegada (fig. 41.2). O'Connor afirma saber quem sumiu com Conchita e acusa Duny, neste momento, a câmera se coloca em contra-plongée diante dela - é ela quem carrega a grande revelação, mesmo que seja falsa (fig. 41.3). Duny se coloca diante da multidão e a posição dos personagens guia os olhares para ela, colocando ambas as personagens frente a frente (fig. 41.4).

Figura 41 - Acusação de O'Connor



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Embucete’s Baby”, 2024.

Um fator paralelo de interesse é que, ainda que existam reviravoltas e revelações no enredo, a feição dos personagens de figuração permanece a mesma. Eventualmente olham para outras direções as quais não correspondem ao foco da ação. Além disso, as posições de origem permanecem imutáveis, o que desloca o eixo de ação para o diálogo, cortes e efeitos sonoros pontuais. Por exemplo, quando O'Connor está próxima, escuta-se o ranger de ferro das cadeiras de rodas.

O ápice cômico da cena se organiza a partir da articulação entre encenação, enquadramento e montagem. Em meio à multidão, O'Connor é visualmente destacada por seus gestos amplificados, enquanto afirma estarem batendo nela e simula uma agressão inexistente, evidenciada pela organização espacial que demonstra a dissociação entre o que é dito e o que é mostrado (fig. 42.1). Ao passo em que Duny ameaça fisicamente concretizar a violência, lançando a própria sobrinha (fig. 42.2). O'Connor, que até então tinha um papel de destaque com grandiosidade, performa vulnerabilidade e opressão, que é demonstrada visualmente a partir da visão dos seus gritos lateralizados e posterior enquadramento em plongée (fig. 42.3 e 42.4).

Figura 42 - O'Connor é ameaçada



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Embucete’s Baby”, 2024.

Percebe-se, portanto, que o humor de GITH é construído na normalização do absurdo: ironiza a violência contra grupos minoritários, estes que subvertem suas bandeiras para estabelecer papéis na narrativa; utiliza crianças como armas; estabelece associações improváveis como uma cantora pop e uma ex-presidiária na mesma cena; e não há uma reação adequada para nenhuma das circunstâncias em tela. Esse processo produz um efeito de imprevisibilidade, isto é, para o espectador, ninguém está a salvo e tudo pode acontecer. O humor emerge não somente do conteúdo dessas situações, mas da forma como são sustentadas por uma organização cênica que permanece natural ao passo que enfatiza, a partir de outros mecanismos, as batidas de piada.

Por fim, observa-se o humor baseado na materialização do simbólico. Ao longo da quinta temporada, esse procedimento se manifesta por meio da conversão de expressões e ideias abstratas em elementos visuais concretos. Como Cornélia, uma personagem que surge com chifres por ser vítima de adultério; da Kátia, uma grande mulher, mas que só existe da cintura para baixo, e de Onisha, uma figura avermelhada com rabo e chifres, que oferece o pão que ela amassou a outros personagens. Nesse sentido, o que materializa o simbólico é o figurino dessas personagens:

Figura 43 - Cornélia, Kátia e Onisha



Fonte: *Girls In The House*

A explicação de seus figurinos é adiada ao espectador, por exemplo, no desenvolvimento da história de Cornélia. A personagem é apresentada sem maiores contextualizações, e o seu nome e sua caracterização se tornam uma pista apresentada no início da temporada. Contudo, a justificativa só é apresentada ao final, quando revela-se o adultério e ela rompe com o marido traidor, assim, explica-se porque os chifres existem e eles desaparecem. Já na introdução de Kátia e Onisha a situação se repete, mas com um intervalo temporal menor, primeiro surge o personagem e o estranhamento, em sequência, a explicação de sua existência a partir dos diálogos.

A análise das três maneiras de se criar humor na websérie, a ruptura com o realismo, a normalização do absurdo e a materialização do simbólico, evidenciaram que a comédia em *Girls In The House* acontece principalmente a partir da articulação entre montagem, enquadramento e dublagem, que estruturam e intensificam as ações ao longo das cenas.

É difícil analisar a obra estilisticamente descolada de sua narrativa, dado que grande parte do humor de Raony é pautado no universo narrativo subverter a lógica realista, o que produz um efeito de imprevisibilidade. Por vezes, o diretor recorre aos recursos culturais e à intertextualidade para trazer o humor da cena. No entanto, percebe-se a existência de recorrências, como: a aproximação do enquadramento nas frases de batidas de piada; a encenação limitada; a dublagem para trazer vivacidade aos personagens; a busca por caracterização em figurinos simbólicos e a presença de animações de movimento modificadas.

Desse modo, o estilo cômico de Raony se define pela manutenção de uma linguagem audiovisual clássica aliada à introdução de elementos que tensionam a lógica do mundo real. Assim, o humor atua como princípio organizador da forma, pois é a partir dele que se monta a história e evidencia a especificidade da obra no contexto do machinima.

### 3.3 ESTILO NO SUSPENSE E A RUPTURA DE GÊNERO

Até aqui, desenvolveu-se a pesquisa ancorada nas escolhas de Raony para montar a comédia como gênero predominante da websérie, além do seu processo de decisão em dilemas de problema x solução. No entanto, há um terceiro fator de interesse, quando o autor rompe com o sistema formal estabelecido por ele na totalidade da obra para se vincular a outros gêneros.

A ruptura acontece por meio de mudanças tanto na narrativa quanto na forma filmica. Para demonstrá-la, analisam-se duas cenas simultaneamente, por terem uma similaridade de construção. A primeira cena é o ataque do monstro em “*Junina’s Celebration*” (episódio 5 da 5ª temporada, 2021), de 1 minuto e 20 segundos. Já a segunda é a cena que mostra o sequestro de Conchita em “*Fashion Contest*” (episódio 9 da 5ª temporada, 2024), de 1 minuto e 22 segundos. Essa, por sua vez, é a cena de sequestro que desencadeia a discussão coletiva no subcapítulo anterior. Enquanto a primeira rompe o gênero de comédia para o terror sobrenatural, a outra tangencia com o suspense criminal.

Em ambos os casos, as cenas iniciam com o estabelecimento de uma normalidade e do cotidiano das vítimas:

Figura 44 - Estabelecimento do mundo normal



Fonte: *Girls In The House*

As situações iniciam com a ambientação de onde ocorrerá o ataque, e mostram o mundo normal das vítimas, com ações cotidianas que realizam: A primeira personagem está cuidando de galinhas, a segunda foi buscar a bola de Shaft em uma casa abandonada próxima à pensão onde trabalha. Não há música, por isso, o silêncio proposital se torna o primeiro elemento de quebra de gênero.

Em sequência, a introdução do som precede o perigo visual. Na cena de terror, o farfalhar de árvores faz com que a personagem interrompa a ação e preste atenção na plantação:

Figura 45 - Deslocamento da atenção de Pífia



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

Enquanto que, na cena do sequestro de Conchita, é um grito abafado de “Socorro!” que capta a atenção do personagem para a casa abandonada. Em ambas as situações, as personagens se apresentam de costas ao espectador e encaram o horizonte inabitado, mostrado com enquadramentos de ambientação onde não há personagens a serem vistos além das próprias vítimas, por isso, surge a pergunta clássica do terror e do suspense: “*Quem está lá?*”. A partir disso, uma música de suspense cria o pano de fundo sonoro de ambas as cenas.

Figura 46 - Deslocamento da atenção de Conchita



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Fashion Contest”, 2024.

Há ainda a presença do ponto de vista do monstro na cena de Pífia. Em filmes de terror, é uma convenção que coloca o espectador na visão do monstro, entidade ou criatura observadora.

Figura 47 - POV da Criatura



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

O clima de tensão aumenta progressivamente conforme as personagens buscam a volta da normalidade através do encontro da origem do som em motivações explicáveis. Pífia pergunta à mãe se ela a chamou, enquanto observa a mata ao redor. Já Conchita opta por entrar na casa:

Figura 48 - Tentativa de retorno à normalidade



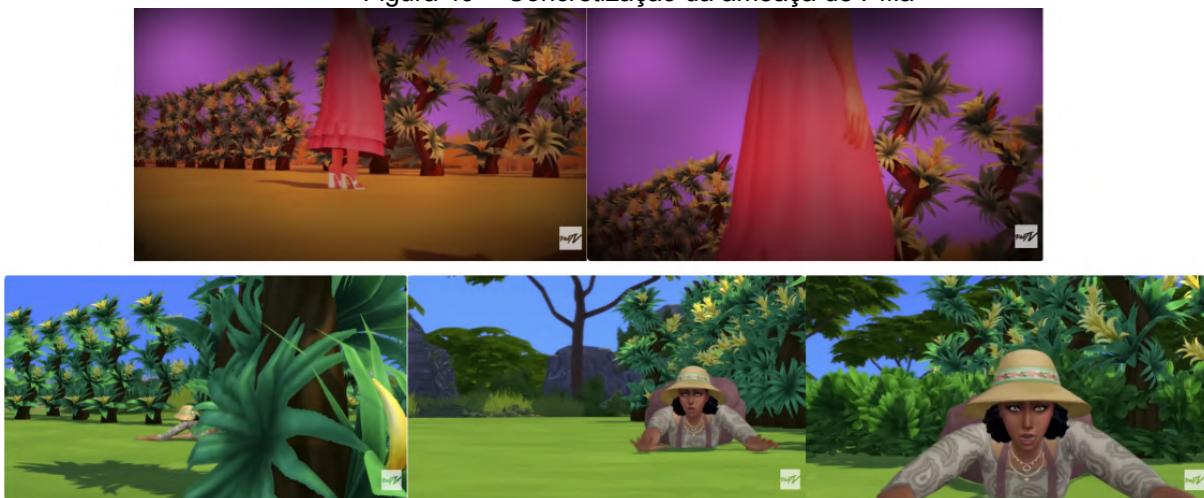
Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

A iluminação dramática em contraluz, pouco utilizada nas cenas de comédia, se torna um terceiro elemento de ruptura de gênero e estabelece contraste com o ambiente exterior. Dentro da casa, as sombras prevalecem e a alegria do dia ensolarado é apenas um rastro de luz pela janela. Há a predominância do enquadramento das costas das personagens, o que pode ser justificado tanto pela ideia de estarem sendo observadas por algo que elas não veem, como pela própria incapacidade do espectador revelar o perigo por outros ângulos. Assim como elas, o espectador também está no escuro.

Logo que a ameaça está prestes a se concretizar, Raony recorre novamente ao ponto de vista da entidade, mostrando o ataque do monstro sob a ótica de quem

violenta. Um estrondo de impacto garante a concretização do ataque e Pífia é arrastada para a plantação aos gritos.

Figura 49 - Concretização da ameaça de Pífia



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

Já a cena de Conchita mantém o suspense por mais tempo. Os planos mostram ela andando pela casa abandonada em busca dos gritos, até chegar a um porão e encontrar outros dois personagens amarrados:

Figura 50 - Conchita e a manutenção do suspense



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Fashion Contest”, 2024.

No desenrolar da história, descobre-se que o som era oriundo não da ameaça, mas das vítimas de um perigo que permanece oculto. Conchita tenta salvá-los, mas é interrompida pela concretização da violência a partir da vilã Betina. Por isso, a situação de Conchita se aproxima mais de um suspense do que ao terror sobrenatural:

Figura 51 - Concretização da ameaça de Conchita



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Fashion Contest”, 2024.

Conchita é acertada por um porrete na cabeça, por uma ameaça que só se revela quando está atacando e, ainda assim, está na parte mais escura da tela com a identidade parcialmente escondida (fig. 51.1). No plano seguinte, revela-se a vilã enquanto ela ameaça os outros sequestrados para que parem de fazer barulho (fig. 51.3). O plano detalhe das pernas de Conchita caída revelam o rosto machucado (fig. 51.4). Após isso, há o escurecimento da tela que mantém o choque da narrativa (fig. 51.5). O espectador finaliza o episódio com questões em aberto: Conchita morreu? Como ela irá sair dessa situação? O que irão fazer?

Já na cena de Pífia, associada ao terror, o fim do ataque e retorno à normalidade é expressado não a partir do fim do episódio, mas com planos de sua mãe, que segue assistindo televisão e pedindo silêncio à filha:

Figura 52 - Retorno ao Ordinário



Fonte: *Girls In The House*, episódio “Junina’s Celebration”, 2021.

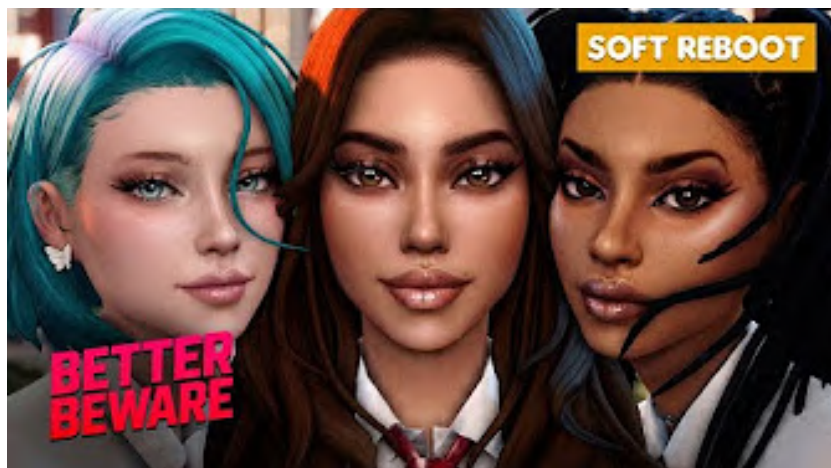
A partir disso, percebe-se que quando Raony pretende jogar com outros gêneros, o diretor atua em um sistema estilístico narrativo e formal padronizado. Isto é: há a apresentação de um mundo normal, em continuidade com a lógica estabelecida na websérie e uma situação cotidiana. Em sequência, o som é o primeiro elemento de alerta de ruptura de gênero, expresso pelo farfalhar de árvores e o grito saído da casa que anuncia que a história percorrerá outros caminhos. O suspense é mantido com enquadramentos da ambientação vazia e das costas das personagens em perigo. Por fim, ao contrário do que se esperaria de uma comédia tradicional, o perigo não finaliza em uma piada de alívio, mas permanece e se concretiza em uma violência em tela. Após isso, a situação se mantém com o final do episódio ou retoma a lógica do mundo ordinário de comédia da websérie.

### 3.4 PARALELOS COM OUTROS MACHINIMAS

Neste capítulo, a análise de estilo de Raony Phillips em *Girls In The House* indica uma predominância da construção clássica do audiovisual e da mobilização das convenções de gênero. Essas, por sua vez, são adaptadas ao contexto do machinima e enaltecem outros elementos filmicos marcantes do diretor: o foco na dublagem, a presença de movimentações corporais modificadas, a narrativa absurda, entre outros. No entanto, questiona-se se é possível realizar machinima de outras maneiras, para isso, este subcapítulo traz brevemente análises de estilo de outras obras de dois co-criadores brasileiros: Steven TV e Tuguim.

Em suas similaridades, ambos diretores atuam com a criação machinima veiculada no YouTube. No entanto, os motores de jogos para isso se diferenciam, Steven TV tem como base o motor de jogo do The Sims 4 e Tuguim do Minecraft. Inicialmente, se analisa a obra *Better Beware*, de Steven TV.

Diferentemente de *Girls In The House*, *Better Beware* se define como uma websérie colegial de magia e drama adolescente. Na história, Bárbara Martínez é uma jovem bruxa latina que revelou ao mundo acidentalmente a existência de sua espécie. Após isso, há uma criação de escola para humanos, bruxos e mestiços, que é o cenário para os conflitos que se desenrolam. A primeira temporada da websérie é um *reboot* da história do mesmo autor de 2016, e conta com 11 episódios publicados de 52 minutos em média de duração. Em termos de alcance, são 222.632 visualizações na temporada.

Figura 53 - Thumbnail de *Better Beware*

Fonte: *Better Beware*, 2022.

Em termos de estilo, o primeiro elemento de diferença entre as webséries é a modificação de gráficos de avatares presente em *Better Beware*. Enquanto GITH utiliza os recursos originais do jogo para a caracterização dos personagens, é possível inferir que em BB foi feita com um *mod* de renderização e textura, que faz com que as personagens tenham poros mais aparentes, olhos maiores, pupilas delimitadas e maquiagem demarcada. Outro fator de relevância, dessa vez relacionado à encenação, é a presença de animações faciais mais expressivas, também adicionadas via *mod*, que viabilizam personagens com maior variedade de feições:

Figura 54 - Expressão facial e texturização em *Better Beware*

Fonte: *Better Beware*, episódio “Garota Impopular”, 2022.

Um segundo elemento de análise é a profundidade de campo. Enquanto que em *Girls In The House* a profundidade permanece constante, em *Better Beware* ela é alterada conforme as cenas acontecem. Por isso, em enquadramentos próximos, há o desfoque gradual do cenário. Nesse sentido, reforça-se que não é possível alterar a profundidade da câmera virtual do jogo apenas com os recursos originais, o

que nos leva a inferir uma alteração ou na pós-produção ou na produção via arquivos modificados.

Figura 55 - Alterações na Profundidade de Campo em *Better Beware*



Fonte: *Better Beware*, episódio “Garota Impopular”, 2022.

A análise da cena acima revela um terceiro elemento de diferenciação de estilo: a presença da coloração predominantemente azulada do universo diegético. Enquanto *Girls In The House* se propõe a manter as cores originais do jogo, *Better Beware* é caracterizada por cenários em tons de azul e lilás, que contrastam com as cores brancas e alaranjadas das personagens. A isso, pode-se atribuir o viés sobrenatural da narrativa, que converge para um visual mais fantástico:

Figura 56 - Colorização em tons de azul em *Better Beware*



Fonte: *Better Beware*, episódio “Garota Impopular”, 2022.

A movimentação da câmera é um quarto elemento de diferenciação de estilo entre os criadores. Isso porque os planos da websérie estão constantemente em movimento a partir de *travellings* e *zooms*, por isso, cria-se um efeito de flutuação no espaço visível. Mesmo quando os planos são curtos, há variações de escalas e posições de câmera. Ao passo que, em GITH, a câmera é predominantemente fixa. A movimentação da câmera serve para fins estéticos, mas também para realçar as emoções de personagens, como quando Bárbara hesita antes de entrar no colégio para o novo ano letivo:

Figura 57 - Movimentação de Câmera em *Better Beware*



Fonte: *Better Beware*, episódio “Garota Impopular”, 2022.

Steven também utiliza cartelas animadas ao longo da história para ilustrar momentos como falas ao telefone, retrospectiva do passado na mente da personagem, nomear um grupo de amigas ou explicar ao espectador o mundo diegético da websérie. Nessas situações, as cartelas funcionam como uma animação de apoio descolada da ambientação diegética, sendo um elemento de enredo, as quais apenas o público enxerga. Por vezes, elas são associadas à narração em voz off.

Figura 58 - Cartelas de Animação em *Better Beware*



Fonte: *Better Beware*, episódio “Garota Impopular”, 2022.

Comparando-se o estilo das duas obras, percebe-se que Steven utiliza com uma maior frequência recursos estéticos para compor a websérie, como a colorização específica, a profundidade de campo e as feições. Essas modificações, por sua vez, trazem maior dramaticidade e se fazem coerentes com a atmosfera

proposta pela narrativa. Nesse sentido, Raony tem um uso restrito desses recursos, pois a visualidade mais crua direciona a atenção para o diálogo, principalmente a partir da dublagem e o *timing* cômico, elementos centrais de *Girls In The House*.

Contudo, quando observam-se webséries realizadas com outros motores de jogos, como o Minecraft, nota-se uma assinatura audiovisual própria de cada realizador, que independe da base utilizada. É o caso de *Zero*, feita por Tuguim. A história conta sobre um personagem que vive numa cidade urbana, até que um portal o transporta para mil anos no passado, uma era medieval, em que ele está preso em um *looping* temporal. Em números, a websérie é composta por 12 episódios com uma duração média de 22 minutos.

No caso de Tuguim, ressalta-se a utilização de três recorrências de elementos fílmicos, a primeira se trata da quebra do horizonte da câmera, que inclina a imagem. O efeito é conhecido como “plano holandês” e está presente em diversos momentos durante o primeiro episódio e ao longo da narrativa. No campo audiovisual, o plano holandês é associado à ideia de tensão ou desorientação.

Figura 59 - Plano Holandês em *Zero*



Fonte: *Zero*, episódio “O Início”, 2024.

Um segundo elemento fílmico recorrente é o enquadramento em 90° graus em cenas de ação, nomeado plano zenital. Isso é visto tanto na perseguição do personagem principal a um pato, quanto no primeiro confronto dele com o seu assassino - que inicia o *looping* temporal da história. A permanência do recurso traz também a associação de estilo do diretor, que difere das duas obras analisadas anteriormente.

Figura 60 - Plano Zenital em Zero



Fonte: Zero, episódio “O Início”, 2024.

Tuguim também utiliza frequentemente a mudança do ponto de vista. A câmera, nesses casos, se comporta como se fosse os olhos dos personagens e movimenta-se ao redor do cenário para ambientação ou ênfase da ação. Isso é demonstrado na primeira figura, quando o personagem principal acorda em um hospital, e a mudança é feita no plano que encara o teto, tentando se localizar e olhar para o lado, para outros personagens enfermos. Já na figura abaixo, a mudança do ponto de vista para a visão do pato, que está sendo perseguido pelo personagem após pegar o único alimento que ele carregou através do portal, trepida a câmera e gera imersão na ação:

Figura 61 - Mudança de POV em Zero



Fonte: Zero, episódio “O Início”, 2024.

Com isso, nota-se que os elementos fílmicos são apropriados por cada diretor com base nas suas preferências pessoais e de acordo com a narrativa que desejam mostrar. Nesse sentido, a apropriação de elementos da linguagem é feita com destreza técnica e recria as propostas de cada estratégia no campo audiovisual

tradicional. É possível verificar, também, que os gêneros induzem a uma ou outra convenção e isso pode auxiliar o espectador a ter suas expectativas satisfeitas.

Por fim, afirma-se que o machinima não é feito de uma única forma e tampouco se similariza as *gameplays*, que normalmente são gravadas em tomada única, não ocultam a interface do jogo e são como um plano-sequência. Por isso, o machinima se trata de uma obra complexa em todas as etapas do audiovisual, tanto na pré-produção, na produção e na pós.

A assinatura de estilo de cada diretor também é feita independente do jogo utilizado, isto é, seria possível gravar planos zenitais em *The Sims*, mas é Tuguim que o faz. Da mesma forma que a colorização fantástica e a profundidade de campo é passível de ser realizada em *Minecraft*, mas é Steven que a utiliza. Nesse sentido, o jogo não é a principal limitação para esses criadores, que burlam e desviam dos obstáculos a partir de arquivos modificados e de uma produção que materialize o objetivo procurado.

Em termos de comparação, Raony utiliza uma linguagem audiovisual mais enxuta, baseada em planos fixos e pouca movimentação de câmera. Recursos dramáticos, como iluminação elaborada e colorização específica, são vistos apenas quando há uma motivação narrativa, como na cena em que Conchita é sequestrada ou que o monstro ataca Pífia. A isso, entende-se que não se trata de limitação de diretor ou de motor de jogo, mas de escolhas que se associam ao gênero de comédia e a própria assinatura de estilo do autor.

## CONCLUSÃO

Pesquisar o audiovisual contemporâneo, externo à lógica de produção e das mídias tradicionais, é estar em um terreno novo e incerto. As produções audiovisuais na internet compõem um campo de experimentações e novas práticas, que questionam a forma de se produzir e consumir audiovisual. É democrático, ao passo que também é pouco financiado. É apoiado por movimentos coletivos, mas as obras detêm caráter independente. É inovador, ao mesmo tempo em que se identificam as práticas da tradição. É viral, mas pouco conhecido pelo público fora da bolha algorítmica. É um paradoxo que tantas informações contrastantes se cruzem e façam sentido simultaneamente.

Como reflexo desse cenário de convergência pós-televisiva, tem-se a hibridização cultural. Por isso, as webséries carregam referências tanto na forma

quanto no conteúdo. No campo da televisão, *Girls In The House* referencia a narrativa ficcional seriada na estrutura e na composição narrativa dos episódios. Isso é visto na utilização da divisão em temporadas e episódios com conflitos que se resolvem durante a sua duração, no núcleo reduzido de personagens, além da utilização de vinhetas de abertura, créditos, e pôsteres promocionais. Esses elementos entendemos que são apropriações de convenções televisivas que migraram para a web.

O distanciamento, por sua vez, está relacionado à veiculação. Não se faz necessário uma mídia emissora, tampouco uma frequência fixa semanal. Os conteúdos disponibilizados no YouTube podem ser assistidos a qualquer hora e gratuitamente, sem definição de limite de duração dos episódios ou de encaixe em uma programação previamente definida. Ao mesmo tempo, a liberdade recai em alguns sintomas como a falta de periodicidade diante do público, a variação de duração e a própria produção solo, pois, sem o compromisso com uma entidade financiadora, a vida atravessa estes co-criadores e afeta diretamente as obras que realizam.

Acerca da realização, é fundamental discutir *Girls In The House* associado ao conceito de machinima. Inicialmente, este não era um viés deste trabalho, mas durante o seu desenvolvimento se tornou uma exigência teórica. Como não discutir a materialidade da imagem a partir do videogame em uma websérie que utiliza esse recurso para existir?

Para isso, foi possível conhecer estudos que acontecem no campo vinculado ao Instituto de Mídia de Massachusetts (MIT). O videogame carrega o pré-conceito de ser apenas uma brincadeira, desvinculado de grandes propósitos a não ser a fruição e entretenimento momentâneo. Mas é possível utilizar a brincadeira para outros propósitos, como o midiático, cultural e educativo. Ensinar audiovisual a partir de videogames não só é possível, mas um exercício prático que já vem acontecendo para esses produtores informais, que testam seus próprios formatos a partir de jogos.

Por outro lado, a existência do machinima demonstra que há um núcleo de jogadores que enxergam para além da interface jogável: veem códigos. Os jogadores *crackers* são os responsáveis pela criação de conteúdos modificados e auxiliam diretamente na possibilidade de ter conteúdos autorais, mesmo em um ambiente pré-formatado. Além disso, a comunidade de jogadores estabeleceu o

público para o qual os produtores criavam, isso só foi rompido quando a captura de tela passou a ser possível, uma atualização maquínica, e logo todos puderam assistir vídeos em machinima disponibilizados em rede.

Nesse viés, estar na rede representa a liberdade de veiculação, democratização de produção e alcance, mas também reverbera a cultura que existe no ciberespaço. Essa dinâmica é visível quando percebemos a circulação de memes dentro do universo da obra, como a figura da Kendra Foster reinterpretando o meme da Deisy do Tombo e da criatura de *Junina's Celebration*, explorada a partir de uma lenda cibernética divulgada por uma TV fictícia e satírica. Pierre Lévy (1999) conceitua a inteligência coletiva, a habilidade das pessoas conectadas se tornarem uma rede coletiva de repertório cultural, e nessas expressividades o conceito se concretiza.

No campo audiovisual relacionado ao estilo, que constitui a lupa metodológica deste trabalho, verificou-se que Raony Phillips reutiliza convenções do cinema e da televisão para as situações frequentes da obra, como os diálogos. Por isso, a inovação não está na forma, mas na apropriação de estratégias já validadas por outras mídias em um contexto limitado do machinima. Nesse sentido, há o contorno de impasses, como a inexpressividade dos avatares machinima, que deslocam a atenção para a dublagem, e a montagem, que dá ritmo às cenas em um universo onde não é possível dirigir completamente a encenação. Contudo, o estilo de Raony se faz evidente quando observamos *Girls In The House* associada aos gêneros. Foi percebida uma diferença nítida de forma fílmica quando o criador está em uma cena de comédia e em uma de suspense/terror.

Em comédia, percebeu-se que Raony estabelece o humor a partir de três estratégias: a materialização do simbólico, que traduz expressões populares em elementos visuais a partir do figurino; a ruptura com o realismo, em que as situações escalam do ordinário para cenários improváveis, recriando elementos do universo real e os subvertendo em uma lógica irreal, o que estabelece a sequência de reconhecimento e distanciamento do real; e a normalização do absurdo, que rompe com a moral da sociedade e expectativas sociais, tornando comum que uma criança seja arremessada ao ser ofendida, por exemplo. Essas estratégias podem ser lidas como marcas de estilo de comédia do diretor, que não se baseiam na encenação, mas são implementadas em tela a partir dos recursos expressivos como a dublagem caricata, a narrativa estratégica e a montagem rítmica.

Já no campo do suspense e terror, a ruptura de gênero segue um padrão previsível que garante a mudança da leitura do estilo pelo espectador. Para isso, Raony inicia com o padrão de cadenciamento de eventos, estabelecido pela apresentação de um universo comum, a inserção de um recurso sonoro que o quebra, em sequência, o desnorteamento da vítima perante uma ameaça oculta, que segue para a violência materializada em tela. Nessas cenas, a iluminação dramática e a ambientação sonora de *Girls In The House* se tornam completamente dissociadas do padrão estabelecido, em comparação às cenas de comédia. Outro dado que se faz relevante é a possibilidade de flutuar entre diferentes gêneros em uma mesma websérie.

Em comparação com os machinimas *Better Beware* e *Zero*, percebe-se que mesmo em um universo machinima é possível ter diferenças de estilo entre os co-criadores. Ainda que o motor de jogo seja o mesmo, como é o caso de *Better Beware*, a forma de filmar de Steven TV é reconhecível e utiliza-se de recursos expressivos alternativos aos que Raony Phillips, como a profundidade de campo, a colorização e a câmera móvel pelo espaço. Já em *Zero*, percebe-se indícios de estilo de Tuguim a partir da repetição do plano zenital e holandês.

Conclui-se que o formato websérie se comporta como um campo de experimentações, com características específicas e releituras de práticas televisivas. Enquanto isso, o espaço do videogame é fértil para a realização audiovisual, pois não depende, necessariamente, de grandes estruturas externas de produção. Os jogadores podem testar e divulgar histórias originais, inclusive com elementos que seriam dispendiosos na vida real, como a inserção de efeitos especiais e figurinos fantasiosos.

Quanto à escolha estética, principalmente quando associada a gêneros, é reconhecível e utiliza os mesmos recursos expressivos repetidas vezes, o que Bordwell (2008) caracteriza como estilo. Raony Phillips estabelece o seu estilo em *Girls In The House* explorando essas potencialidades e consolidando a websérie-machinima como um espaço de experimentação e exploração estética em um contexto fundamentalmente audiovisual, gamificado e cultural.

## REFERÊNCIAS

AERAPHE, Guto. *Web Series - Criação e Desenvolvimento*. Belo Horizonte: Editora Ciência Moderna, 2013.

ALBURGER, James R. *The art of voice acting: the craft and business of performing for voiceover*. 4. ed. New York; London: Focal Press, 2011. ISBN 978-0-240-81211-3

ALCÂNTARA, Ítalo Florenço de. *Projeto de desenvolvimento de websérie: o estranho caso do chupacu*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) da Universidade Federal da Paraíba, Centro de Comunicação, Turismo e Artes, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/26768/1/IFA13042023.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2026.

ANJOS, Ana Carolina Costa dos; ERTZOGUE, Marina Haizenreder. O HIBRIDISMO CULTURAL APLICADO À MÍDIA BRASILEIRA. *Revista Observatório*, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 231–261, 2016. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2016v2Especial2p231. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/2870>. Acesso em: 26 mar. 2025

AUMONT, Michel; MARIE, Michel. *Análise do filme*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BARBOSA, Jéssica de A; CORTINA, Arnaldo. Girls in the house: gêneros e práticas semióticas. *Signótica*, Goiânia, v. 35, p. 74-98, 2023. DOI: 10.5216/sig.v35.74098. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sig/article/view/74098>. Acesso em: 16 dez. 2024.

BERMÚDEZ, Diego Montoya. Caracterización de la producción de series web en América Latina. In: TABARES HIGUITA, Lida Ximena; VALENCIA HENRÍQUEZ, Ana María; AMAYA VERA, Edwin Alexander (Comp.). *Discursos y contenidos en el entorno digital. Análisis desde América Latina*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2022. p. 201-221. Disponível em: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/10380/discursos%20y%20contenidos%20REPOSITORIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 16 jan. 2026.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora UNICAMP; São Paulo, SP: Edusp, 2013.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BURKE, Peter. *Hibridismo Cultural*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2006.

CACCAMO, Emmanuelle. Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste: Effets de réel et sémiose ambiguë dans la websérie H+: The Digital Series. *Eikon – Journal on Semiotics and Visual Culture*, v. 2, n. 2, 2017. Disponível em: <https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/eikon/article/view/109/87>. Acesso em: 16 jan. 2026.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997

CARLÓN, Mario. Repensando os debates anglo-saxões e latino-americanos sobre o “fim da televisão”. In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Org). *O Fim da Televisão*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

CARREIRO, Rodrigo (org.); OPOLSKI, Débora; GODOY DE SOUZA, João Baptista. *O som do filme: uma introdução*. Curitiba: Editora da Universidade Federal do Paraná (UFPR); Recife: Editora da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), 2018. ISBN 978-85-8480-127-5.

CHION, Michel. *A audiovisão: som e imagem no cinema*. Texto & Grafia, 2011.

COCA, Adriana Pierre; SANTOS, Alexandre Tadeu dos. Formatos de ficção seriada televisual: tradições e perspectivas. Trabalho apresentado no NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2014, Foz do Iguaçu. Anais [...]. São Paulo: *Intercom*, 2014. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1243-1.pdf>. Acesso em: 29 maio 2025.

COSTA, Andriolli. O folclore e o cu: a anatomia dos mitos para além dos memes do “Chupa-cu de Goianinha”. *Colecionador de Sacis*, 2017. Disponível em: <https://coleccionadordesacis.com.br/2017/10/24/anatomia-dos-mitos/> Acesso em: 30 mar. 2026

DESCONSI, Cassius. O que é edição linear e não-linear? – Parte 1. *Edição de Vídeo Profissional*. 19 mar. 2010. Disponível em: <https://edicaodevideoprofissional.blogspot.com/2010/03/o-que-e-edicao-linear-e-nao-linear.html>. Acesso em: 20 fev. 2026.

DUBOIS, P.; FURTADO, B. *Pós-Fotografias e Pós-Cinemas*: Novas configurações das imagens. São Paulo: SESC SP, 2019.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Tradução de M.A. Silva. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

FERREIRA, Norma Sandra A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. *Educação & Sociedade*, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002. Disponível em: <https://docentes.ifrn.edu.br/albinonunes/disciplinas/pesquisa-em-ensino-pos.0242-po-sensino/ferreira-n.-s.-a.-as-pesquisas-denominadas-201cestado-da-arte201d.-educacao-sociedade-v.-23-n.-79-p.-257-272-2002/view> Acesso em 28 nov. 2024

FIGUEIREDO, Carolina D.; LINS, Gustavo A. Webséries ou séries na web? Uma discussão a partir da noção de interação. *Revista GEMInIS*, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 205–223, 2015. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/226>. Acesso em: 27 nov. 2024.. Acesso em: 5 mar. 2026.. Disponível em: <https://academic.oup.com/screen/article/55/2/204/1661438>

GENTILI, Danilo (apresentador). Entrevista com Raony Phillips. *The Noite com Danilo Gentili*. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WvHOdv9knNU>. Acesso em: 30 maio 2025.

HERGESEL, João Paulo; FERRARAZ, Rogério. Estilística, uma possível metodologia para a análise de narrativas televisivas. *Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia*, Sorocaba, SP, v. 5, n. 9, 2017. DOI: 10.22484/2318-5694.2017v5n9p18-33. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/triade/article/view/2956>. Acesso em: 2 abr. 2025.

HERGESEL, João Paulo. A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização. *Revista de Estudos Universitários - REU*, Sorocaba, SP, v. 41, n. 1, 2015. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/2150>. Acesso em: 20 mar. 2025

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. *Revista Mediação*, 2018, Vol 20, Issue 27, p133 · 1676-2827. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/235031837.pdf> Acessado em 27/11/2024

HERNÁNDEZ, Paula. El guión en las nuevas narrativas audiovisuales. Málaga: Universidade de Málaga, 2015. Disponível em: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/11897> . Acesso em: 29 maio 2025.

HUYNH, Cat. The Spot series, Santa Monica. *Secret Los Angeles*, 8 nov. 2024. Disponível em: <https://secretlosangeles.com/the-spot-series-santa-monica/>. Acesso em: 16 jan. 2026.

JAY. The Spot. *The History of the Web*, 30 mar. 2020. Disponível em: <https://thehistoryoftheweb.com/postscript/the-spot/>. Acesso em: 16 jan. 2026.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável*. Tradução de P. Arnauld. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução S. L. de Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

JOST, François. *Compreender a televisão*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2010.

JOST, François. Webseries y series de tv: idas y venidas. Narraciones en tránsito. CIC. *Cuadernos de Información y Comunicación*, v. 19, p. 39–51, 9 ene.2014 Disponível em [https://doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2014.v19.43902](https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43902). Acesso em: 29 maio 2025

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

LACALLE, Charo. As novas narrativas da ficção televisiva e a internet. *MATRIZes*, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 79–102, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v3i2p79-102>. Acesso em: 29 maio 2025.

LEMONS, Adriana Falqueto. Performance oral e o videogame enquanto suporte de texto narrativo: o caso do jogo The Sims. *Boitatá*, Londrina, v. 9, n. 18, p. 300–312, out. 2014. DOI: <https://doi.org/10.5433/boitata.2014v9.e31751>. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/31751>. Acesso em: 24 fev. 2026.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de C.I. da Costa. São Paulo: Editora 34,

LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael (org.). *The machinima reader*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2011.

LOWOOD, Henry. A Tecnologia Encontrada: Jogadores como inovadores na produção de machinima. In: PATROCÍNIO, Janaina; MORAN, Patrícia. *Machinima*. Volume 2 (Coleção CINUSP). Universidade de São Paulo. Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária, 2011b. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788562587047> (pág.10-54) Disponível em: [www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811](http://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811) . Acesso em 1 ago. 2025.

LOWOOD, Henry. Video capture: machinima, documentation, and the history of virtual worlds. In: \_\_\_\_\_; NITSCHKE, Michael (org.). *The machinima reader*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2011a.

MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. E-Compós, [S. l.], v. 8, 2007. DOI: 10.30962/ec.123. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/123>. Acesso em: 5 maio. 2025.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada A Sério*. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, Arlindo. O sujeito no ciberespaço. Trabalho apresentado no XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande. *Anais* [...]. Campo Grande: Intercom, 2001. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/29708550691795394214029897104174778288.pdf>. Acesso em: 29 maio 2025.

MACHADO, Arlindo. Pode-se falar em gêneros na televisão?. *Revista FAMECOS*, [S. l.], v. 6, n. 10, p. 142–158, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.1999.10.3037. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/3037>. Acesso em: 28 jan. 2026.

MARI JR., S.; MICHELAN, V. S. O meme como linguagem da inteligência coletiva. *Comunicologia*, v. 12, n. 1, p. 69-87, 12 jul. 2019.

MARINHO, K. ; ALMEIDA, C. F. ; MAIA, A. ; REGIS, F. Precisamos falar sobre machinima! Girls in the house, o jogar como processo de produção audiovisual?. In: XVII SBGames, 2018, Foz do Iguaçu. *XVII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187159.pdf> Acesso em 16 dez. 2024

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTÍN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nova York: NYU Press, 2015.

MONTEIRO, José Lemos. Aplicações dos estudos estilísticos. *Revista da Academia Brasileira de Filologia*, São Paulo, n. 8, p. 84–90, jul. 2011. Disponível em: <https://www.filologia.org.br/abf/rabf/8/084.pdf>. Acesso em: 29 maio 2025.

PATROCINIO, Janaína; MORAN, Patrícia. *Machinima*. Volume 2 (Coleção CINUSP). Universidade de São Paulo. Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária, 2011. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788562587047> (pág.76-89 Disponível em: [www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811](http://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811) . Acesso em 1 ago. 2025.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. 1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2003

NITSCHKE, Michael. Rein vindicando seu espaço: *Machinima*. In: PATROCINIO, Janaína; MORAN, Patrícia. *Machinima*. Volume 2 (Coleção CINUSP). Universidade de São Paulo. Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária, 2011b. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788562587047> (pág.10-54) Disponível em: [www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811](http://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/811) . Acesso em 1 ago. 2025.

NITSCHKE, Michael. *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2008.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Reflexões sobre a materialidade dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. Trabalho apresentado no NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005, Rio de Janeiro. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/60169573982930809613548938206011254078.pdf>. Acesso em: 29 maio 2025

RAO TV. *Girls In The House - 5.01 - Breath of so-called Fresh Air*. YouTube, 5 out. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WvHOdv9knNU>. Acesso em: 30 maio 2025.

RAO TV. *Girls In The House - 5.03 Bonus - Sickest Beach Day Ever!* YouTube, 4 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gpgVEENvylc>. Acesso em: 29 maio 2025

RAO TV. *Girls In The House - 5.05 - Junina's Celebration*. 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=lfscU\\_IV2p4](https://www.youtube.com/watch?v=lfscU_IV2p4). Acesso em: 10 abr. 2026.

RAO TV. *Girls In The House - 5.11 - Embucete's Baby (NOVO)*. 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=dfW\\_nshddnQ&t=187s](https://www.youtube.com/watch?v=dfW_nshddnQ&t=187s). Acesso em: 10 abr. 2026.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1992.

\_\_\_\_\_. *Novas Formas do Audiovisual*. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2015

STEVEN TV. *WEB-SÉRIE: Better Beware - EP.1 Garota Impopular*. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D8gi9VfHrpQ&list=PLpUKOyRqQ765bQ2IBZ7CreqiPUVZwNtSl>. Acesso em: 10 abr. 2026.

THAT VIDEO GAME BLOG. *Sims 4 Vampire Cheats*. *That Video Game Blog*, [s.d.]. Disponível em: <https://thatvideogameblog.com/sims-4-vampire-cheats/>. Acesso em: 29 maio 2025.

TORREZANI, Gabi. *Viajando com 10 memes brasileiros: do Chupa-cu de Goianinha à Grávida de Taubaté*. *Estrangeira*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.estrangeira.com.br/viajando-com-10-memes-brasileiros-do-chupa-cu-de-goianinha-a-gravida-de-taubate/> Acesso em: 30 mar. 2026.

TUGUIM. *MINECRAFT ZERO EPISÓDIO 1 - O início*. 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=evZzcURbolE&list=PLh\\_xSpCkENVkWRHnZ9pa5Ofc62daBpabM](https://www.youtube.com/watch?v=evZzcURbolE&list=PLh_xSpCkENVkWRHnZ9pa5Ofc62daBpabM). Acesso em: 10 abr. 2026.

WODEVOTZKY, Robson Kumode; BAITELLO JUNIOR, Norval. *Processos de criação em dublagem*. *Novos Olhares*, São Paulo, Brasil, v. 9, n. 1, p. 173–184,

2020. DOI: [10.11606/issn.2238-7714.no.2020.163697](https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2020.163697). Disponível em: <https://revistas.usp.br/novosolhares/article/view/163697>. Acesso em: 5 mar. 2026.

WRIGHT, Benjamin. Footsteps with character: the art and craft of Foley. *Screen, Oxford*, v. 55, n. 2, p. 204–220, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/hju010>

ZANETTI, Daniela. Webséries: narrativas seriadas em ambientes virtuais. *Revista GEMInIS*, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 69–88, 2013. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/128>. Acesso em: 1 abr. 2025.