

Precisamos falar sobre *machinima*! *Girls in the house*, o jogar como processo de produção audiovisual?

Alessandra Maia*

Fátima Regis

Kerolayne Marinho

Carolina Fernandes

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

RESUMO

Este artigo parte da observação de que há poucos estudos sobre *machinima* (vídeos produzidos a partir das tecnologias dos videogames) no país. Por meio de uma pesquisa exploratória, verificamos que no Brasil as discussões estão centradas na relação das produções com as técnicas cinematográficas. Ao realizarmos uma análise inicial sobre o fenômeno, consideramos que ele tem o potencial de ser um espaço de apropriação, exercício crítico, experimentação, hibridismos de linguagens e criatividade, característico dos processos de intermedialidade da cultura digital. Este texto tem o jogo *The Sims* como *locus* de criatividade e apropriação cultural num estudo sobre o caso da *websérie Girls in the house* (RaoTV, 2014-), objetiva-se investigar se o processo de produção de um *machinima* pode ser considerado como uma forma de jogar videogame.

Palavras-chave: *machinima*, *The Sims*, *Girls in the house*.

1 INTRODUÇÃO

O pesquisador James Paul Gee traz em seu artigo *Bons videogames e boa aprendizagem* (2009) o argumento de que bons jogos incorporam bons princípios de aprendizagem. O autor enumera e explica os 16 princípios que podem ser observados em jogos eletrônicos que são considerados bons. Entretanto, qual é a relevância disso para um estudo a respeito do processo de produção de *machinima* ser considerado ou não uma forma de jogar? Explicamos: isso importa para refletirmos justamente sobre a criatividade e as formas de apropriação de um jogo para contar uma determinada história, como é o caso de uma produção de *machinima* e como isso pode ser percebido também como uma forma de jogar.

A hipótese desta pesquisa é de que se trata de uma maneira de jogar que busca explorar criativamente os limites impostos pela programação e pelo *design* dos jogos, além de se apropriar de diferentes produtos culturais e utilizá-los como referência. É o que discutiremos neste texto por meio do estudo da *websérie Girls In The House (Gith)*. Nessa *websérie*, seu idealizador, Raony Phillips, atua na área que for preciso para poder entregar uma comédia que se apropria dos mais variados assuntos.

Jogos são artefatos culturais. E, como tais, podem ser experimentados de múltiplas maneiras. Isso pode ser compreendido melhor a partir do exposto por Frans Mäyrä (2008, p. 19), quando explicita que “na maioria dos casos, não é razoável falar sobre o significado de um elemento de jogo desconectado, e até mesmo um jogo inteiro somente ganha importância quando experimentado por um jogador em um contexto cultural”. Sendo assim, esta é a continuação de uma investigação sobre *machinima*, iniciada no trabalho *Precisamos falar sobre machinima! Uma introdução ao*

fenômeno de produção audiovisual a partir de videogames (MAIA; REGIS; MARINHO; FERNANDES, 2018, no prelo), que neste artigo busca analisar em detalhe a produção brasileira *Gith*, que pode ser considerada a mais proeminente, principalmente porque essa *websérie* tem diversas produções que extrapolam o espaço virtual, como é o caso de um livro impresso, publicado pela editora Intrínseca, “escrito” por uma das personagens, a Duny. A obra é intitulada como *Meu livro. Eu que escrevi* (2017), acredita-se que isso só foi possível devido ao sucesso dessa produção seriada.

A *websérie Gith*, criada a partir do videogame *The Sims* (Electronic Arts, 2000-), foi compartilhada por Phillips em 2014, e faz referência aos memes da internet, ao mundo da música *pop*, a *reality shows*, a seriados e filmes de sucesso. A série atualmente está em sua quarta temporada e os episódios se passam (a maior parte do tempo) numa pensão, na qual as amigas Duny, Honey e Alex trabalham para a misteriosa tia Ruiva. *Gith* é, segundo informações fornecidas por Raony na *fanpage* da mesma, uma *websérie* do gênero de Comédia. Na área *sobre*, descreve que “Girls In The House traz Honey, Duny e Alex, três garotas que administram uma pensão e vivem as maiores loucuras”, enquanto em *resumo da trama* traz detalhes que extrapolam o espaço da produção “‘Girls In The House’ é a *websérie* brasileira mais assistida do país, com mais de 130 milhões de *views* no *Youtube*. A série entra para a 4ª temporada trazendo o melhor do humor através dos personagens originais criados por Raony Phillips”.

Esse *machinima*, um tipo de produção criada por meio da captura de cenas com cenários e personagens de jogos eletrônicos, é produzido pelo jovem Raony Phillips. O carioca atua nas mais diferentes áreas: roteiro, direção, captura de imagens e sons, produção, voz original, legenda, distribuição e tudo mais que for necessário para criar a série – ainda que o idealizador tenha alguns convidados para fazer as vozes de alguns dos inúmeros personagens. O *machinima* é apenas uma apropriação da tecnologia do jogo ou é, em si, uma forma de jogar? Quem consome o jogo para criar um *machinima* é produtor, jogador ou artista? Dependendo da obra seria tudo isso?

Quanto a isso, Martin Picard, no artigo *Machinima: video game as an art form?*, destaca que a convergência em operação nos *machinimas* pode ser observada em vários níveis, “esteticamente, as imagens de cinema, animação e videogames estão se fundindo em uma nova forma híbrida. Do ponto de vista teórico, *machinima* ilustra as recentes teorias de intermedialidade e novas relações entre muitas áreas de pesquisa” (PICARD, 2007, p. 2), além de ressaltar a importância do *machinima* para o estudo de jogos. Nesse sentido cabe ressaltar que embora a combinação de mídias exista em produtos culturais desde danças e canções pré-históricas até textos da cultura digital, segundo Claus Clüver (2006, p. 20) intermídias são textos, ou gêneros de textos, que recorrem “a dois ou mais

¹ Como o próprio título informa, buscamos introduzir o assunto traçando um breve histórico sobre as produções, bem como as maneiras de criação desses *machinimas*, da captura das imagens

até a edição final para compartilhamento, além disso, percebemos que os poucos estudos encontrados no Brasil eram centrados na relação da produção com o campo do cinema.

*e-mail: alemontmaia@yahoo.com.br

sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis”.

Com o objetivo de investigar o fenômeno do *machinima*, neste artigo faremos um estudo de caso da série *Gith*. Como salienta Yin (apud DUARTE, 2012, p. 216) “o estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real.” Márcia Duarte (2012, p. 219) ressalta que o estudo de caso deve ter preferência quando se pretende examinar eventos contemporâneos. Explica ainda que este método é rico, pois permite lidar com ampla variedade de evidências tais como documentos, artefatos, entrevistas e observação direta. Nesta pesquisa utilizaremos entrevistas com o idealizador da série (de fontes secundárias, não foi possível entrevistá-lo diretamente), observação da interação entre fãs, observação da personagem Duny em outros ambientes midiáticos e análise de três episódios da série, além de, é claro, pesquisa bibliográfica.

Para tanto, o trabalho está dividido em quatro seções. Na primeira, apresentamos o jogador-produtor por trás de *Gith*; na seguinte, *De planos imaginados ao sucesso de uma produção como Girls In The House*, partimos de elementos da cultura *maker* e os relacionamos com o *machinima* de Raony a partir dos princípios considerados bons para a aprendizagem (GEE, 2009) que podemos observar na obra, além de trazer dados relacionados aos fãs e às participações de Duny em outros ambientes, como a parceria com a TNT, bem como os *sites* de redes sociais nos quais a *websérie* pode ser acessada; na terceira seção, *o ato de jogar como espaço de criação: quando o cenário e os personagens de histórias são de mundos criados em videogames*, exploramos os produtos que surgiram a partir do sucesso da *websérie*; para, finalmente, analisar os três episódios da série mais visualizados em *Machinima Girls In The House*, o jogar como apropriação cultural.

2 QUEM É RAONY PHILLIPS?

Antes de entrarmos no estudo propriamente dito, consideramos de suma importância descrever o perfil do idealizador da *websérie* que será investigada. A ideia inicial era realizar uma entrevista com o rapaz, entretanto, as várias mensagens que enviamos com o convite pelos mais diversos *sites* de redes sociais em que está presente, não foram respondidas a tempo para a redação deste trabalho. Por essa razão resolvemos procurar as informações necessárias nas inúmeras entrevistas de Raony a fim de conseguir produzir um perfil que fosse útil, inclusive, para a análise das produções.

Ao contar sobre sua trajetória, o estudante de publicidade², hoje com 25 ou 26 anos e possivelmente já formado, e criador de *Gith* narra numa entrevista ao programa *The Noite*, com o apresentador Danilo Gentili, que quando era criança preferia brincar sozinho, desenhar e criar seus próprios personagens. Mas, em 2007, depois de assistir ao animê *Love Hina* (Yoshiaki Iwasaki e Wendee Lee, 2000-2001)³, teve a ideia de criar *Girls in the house*. Contudo, antes de ter o conhecimento sobre o *machinima* e também de ter um computador com placa de vídeo e processador capazes de rodar jogos que exigiam esse tipo de configuração, Raony decidiu contar as aventuras de Duny por meio de histórias em quadrinhos. O carioca as levava para a escola e as compartilhava com seus colegas, inicialmente *Gith* se chamava *Girl Power*.

² Disponível em:

<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2016/09/23/girls-in-the-house-serie-feita-no-the-sims-zoa-o-pop-e-e-adorada-na-web.htm>. Último acesso em 21 jul 2018.

³ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=DbfchY7ECEM>. Último acesso em 20 jul 2018.

Anos depois, pensando em como dar vida aos seus personagens que ficavam “presos” estaticamente aos quadros de sua produção, o rapaz descobriu a categoria *machinima* e percebeu que conseguiria produzir suas histórias em séries por meio do jogo de “simulação de vida real” *The Sims*. O ano em questão era 2014, depois do sucesso de seu canal no *YouTube*, *Rao TV*, Raony expandiu suas redes. Além das dedicadas à *Gith*, usa suas contas no *Instagram* e no *Twitter* para divulgar seu trabalho. Na primeira, Raony possui mais de 90 mil seguidores e próximo de duas mil publicações, boa parte remetem à *Girls in the house*, e a propagandas da loja para os produtos relacionados com a produção. Enquanto no *Twitter*, possui 155 mil seguidores e mais de 51 mil *posts*, nos quais interage com os fãs da série, conta as novidades sobre a *Gith*, como em que ponto está a produção do episódio, quando vai sair novas aventuras, compartilha *posts* de memes da série ou fotos de pessoas usando as roupas com estampa da *websérie* e mantém os seguidores informados sobre entrevistas, participações de Duny no canal TNT e lançamentos relacionados com seu *machinima*.

3 DE PLANOS IMAGINADOS AO SUCESSO DE UMA PRODUÇÃO COMO GIRLS IN THE HOUSE

Em 2016, numa entrevista⁴ para a seção *BUZZ: memes, virais e tudo que bomba na web*, do site da Revista Galileu, intitulada *Conversamos com o criador de Girls in the House, a série feita com The Sims*, quando questionado sobre como percebeu que o jogo poderia ser uma plataforma para criar séries, Raony responde:

Eu tenho milhares de projetos para séries de TV, e eu ficava me perguntando como seria possível mostrar para alguém que pudesse produzir. Sou ansioso e até um pouco impaciente, e acho muito ruim acumular ideias sem executar. Já existe uma categoria de *machinimas* (produções de vídeos criadas a partir de jogos) e no *The Sims* existem milhares delas. Assim que pude ter um computador que suportava o jogo, comecei a reproduzir esses projetos. Apesar de limitado, o *game* é bem livre para criar histórias, então é como se eu estivesse fazendo uma série real, usando os recursos que estão ao meu alcance. Não dá pra esperar alguém “me descobrir”, vamos jogar isso na internet!

Na lógica da cultura *maker*, em especial a partir da ideia do *Faça você mesmo* (em inglês *Do it yourself – DIY*), o jovem parece compreender que é preciso criar com os recursos disponíveis e compartilhar para que possa ter o retorno de quem assiste, gerando assim um espaço de ação. Contudo reforçamos que essa cultura não é nova, é uma iniciativa que tem sido muito aproveitada – principalmente por jovens – e cresceu bastante nos últimos anos com auxílio da internet. Atualmente pode ser observada pela amplitude alcançada pelo movimento *Maker*, cuja filosofia conquista inúmeros empreendedores. Sendo assim, essa possibilidade de criar é cada vez maior, especialmente diante da facilidade de acesso à informação e às ideias de qualquer parte do mundo, que são compartilhadas pelos próprios criadores (ANDERSON, 2012).

Retomando a resposta de Raony, a explicação nos fornece pistas sobre a possibilidade de a criação de um *machinima* poder estar relacionada com uma forma de jogar videogame. E isso pode ser

⁴ Produção baseada no mangá homônimo que foi lançado em 1998 e escrito por Ken Akamatsu em 14 volumes.

⁵ Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2016/08/conversamos-com-o-criador-de-girls-house-serie-feita-com-sims.html>. Último acesso em 15 jul 2018.

melhor compreendido quando ressaltamos quatro dos princípios apresentados por James Paul Gee. O primeiro seria *produção*, segundo o pesquisador,

os jogadores são produtores, não apenas consumidores; [...] são “escritores”, não apenas “leitores”. Mesmo no nível mais simples, os jogadores co-desenham os jogos pelas ações que executam e as decisões que tomam. [...] Em um nível superior, muitos jogos já vêm com versões do *software* com o qual são feitos de modo que os jogadores possam modificá-los (GEE, 2009, p. 170).

Sobre a possibilidade de modificação do jogo, podemos destacar o caso de *The Sims*, que desde a quarta versão tem uma área para criação de produções audiovisuais e mantém um espaço em seu *site* com um tutorial explicando os elementos básicos para conseguir começar.

O outro princípio é o de *riscos*, no qual, conforme explicita Gee (2009, p. 171), “o jogador usa erros anteriores como formas de encontrar o padrão de funcionamento [...] e de ganhar *feedback* sobre o progresso que está sendo feito”. Ao observar a *websérie* notamos que esse *risco* opera de forma dupla, tanto dentro do mundo de jogo quanto na interação com os espectadores da produção. Todavia, os *riscos* envolvendo a produção de um *machinima* é muito menor do que os que envolvem a filmagem de um filme, por isso diretores renomados (HARZ, 2006), como George Lucas, usam jogos como espaço de experimentação, e esse tipo de produção ainda traz maior liberdade criativa (ANDERSON, 2006), pois se algo der errado é só voltar para o início e começar tudo de novo.

A partir do princípio de *sentidos contextualizados* reforçamos que o trabalho de Raony opera de maneira a buscar a compreensão a respeito das regras tanto para jogar *The Sims* quanto para jogar o jogo da produção de um *machinima*, em especial nos padrões de uma narrativa seriada. Isto é, dessa forma, evidenciamos que o exercício de jogar para produzir um *machinima* faz o jogador coletar mais informações que sejam capazes de auxiliá-lo na criação de uma história criativa e cativante, por exemplo.

A partir da resposta de Raony, ainda podemos destacar o princípio de *Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído*, no qual Gee (2009, p. 173-174) salienta que “os personagens virtuais têm habilidades e conhecimentos próprios que emprestam ao jogador”, esse princípio reúne “aspectos-chave nas profissões modernas”. Ao conferir alguns episódios de *Gith*, nota-se que o uso de um jogo como ambiente para o exercício de várias habilidades profissionais é interessante tanto como espaço para o

desenvolvimento da criatividade quanto como de exposição de um portfólio, no qual os conhecimentos relacionados à cultura *pop* e à produção de uma obra consistente podem ser observados.

Todas as temporadas da *websérie Girls In The House (Gith)* estão disponíveis *online*. O *YouTube* foi o repositório de vídeos escolhido para compartilhar a *websérie*, especificamente pelo canal chamado de *Rao TV*, criado em 2012. *Rao TV* é descrito como “um canal de entretenimento totalmente produzido por Raony Phillips. Séries, programas, humor, música e muito mais, totalmente originais, só aqui!”. Segundo dados estatísticos do canal, a quantidade de visualizações gerais, em 18 de julho de 2018, era de mais de 143 milhões.

As aventuras de Duny e suas amigas em *Gith* começaram a ser lançadas no canal em 30 de novembro de 2014, mas dez dias antes foi criada a *fanpage* no *Facebook*. Além dessa rede, *Gith* também está no *Twitter* e no *Instagram*, o perfil do primeiro foi criado em 2015 e podemos interagir usando o @GirlsInTheHouse e conta com quase 120 mil seguidores; enquanto na outra interagimos usando @pensaotiaruiva, perfil criado em abril deste ano e tem mais de 20 mil seguidores. Não sabemos até que ponto esses canais são um espaço para a interação entre quem produz e quem consome os *machinimas* seriados, justamente por falta de retorno às nossas mensagens.

Em 2015, Duny ganhou um canal no *YouTube*, que tem cerca de 120 mil inscritos e mais 3 milhões de visualizações ao todo, no qual compartilha suas músicas. Além disso, já deu origem a três *singles* no *Spotify*⁶, serviço de *streaming* de música, *Manequim* (2017)⁷, *Indie Posta (remastered)* (2018), ambos da personagem principal Duny, e o *Boomboom* (2018) de Duny feat. MC Todd, todos pela “produtora” *Sorveteria Records*. Como artista, Duny conta com quase oito mil ouvintes por mês e a sua primeira canção é a mais popular, com aproximadamente 500 mil reproduções, em 22 de julho.

Além disso, podemos saber mais sobre esse universo criado por Raony pelas publicações do *BuzzFeed*: 1) tem uma lista que fornece 20 motivos para a *websérie* entrar no *Netflix*⁸, não seria a primeira vez que um *machinima* estaria nela, como é o caso da produção *Red vs. Blue* que foi criada a partir da franquia de jogos de tiro em primeira pessoa *Halo* (Microsoft Studio, 2001-) e lançada em 2003, depois de uma pausa voltou a ser produzida e atualmente encontra-se em sua 16ª temporada; E o que não poderia faltar, dois testes para descobrir “Qual personagem de *Girls In The House* é você?”⁹ ou “Quem é você em ‘*Girls in the House*’?”¹⁰.

Relacionada à entrada da *websérie* no catálogo do serviço de *streaming Netflix*, constantemente existem espectadores pedindo,

⁶ Disponível em:

<https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/>. Último acesso em 17 jul 2018. Nela existem quatro eventos que registram as datas de lançamento de cada temporada. A segunda foi em 05 de abril de 2015; a seguinte em 31 de agosto de 2016; e a atual em 28 de abril de 2018. E conta com mais de 600 mil fãs.

⁷ Disponível em: <https://twitter.com/GirlsInTheHouse>. Último acesso em 10 jul 2018.

⁸ Disponível em: <https://www.instagram.com/pensaotiaruiva/>. Último acesso em 10 jul 2018.

⁹ Disponível em:

https://www.youtube.com/channel/UC_ZkEoMGbTDNfCBVWN a7EJA. Último acesso em 10 jul 2018.

¹⁰ Disponível em:

<https://open.spotify.com/artist/5xg5Jx1PXGyvb1s5x0lgVs>. Último acesso em 04 de julho de 2018.

¹¹ Num vídeo Raony diz que esse seria um álbum-visual. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D-000r08sM0>. Último acesso em 04 de julho de 2018.

¹² Para quem não sabe do que se trata o *BuzzFeed*. Pode conferir a descrição dela mesma na sua página Sobre,

<https://www.buzzfeed.com/about?country=pt-br>, mas resumidamente se trata de uma “rede global multiplataforma inclui [...] *site*, aplicativos móveis e contas no *Facebook*, *Snapchat*, *YouTube* e outras plataformas digitais”.

¹³ Disponível em: https://www.buzzfeed.com/davirocha/20-motivos-para-girls-in-the-house-entrar-agora-no-netflix?utm_term=.rgn8r1RYYE#.ywxRzgG00K. Último acesso em 22 jul 2018.

¹⁴ Disponível em:

https://www.buzzfeed.com/fernandagmeirelles/qual-personagem-de-girls-in-the-house-a-voca-1t7bb?utm_term=.ou89yLAdGQ#.hazmX76MOz. Último acesso em 22 jul 2018.

¹⁵ Disponível em:

https://www.buzzfeed.com/susanacristalli/quem-e-voce?utm_term=.uaJn9zkNEm#.tn1nMK6917. Último acesso em 22 jul 2018.

como pode ser observado no comentário a seguir: “Simpatizei com a Dunny, morrooo com a risada da Ingrid, me mato de rir com “Kendra Foste” kkkkkkkkkkk socorro cadê que essa série não tá na NETFLIX? Kkkkkkkkkkkk sempre quis saber o nome do teu canal já ouvi várias pessoas falando do canal e amooooooooooooooooo quando sai a quarta temporada”¹⁶. Ou para o canal de televisão a cabo *Multishow*, “um amigo recomendou e eu não consigo parar de assistir 🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔. Isso podia ir para as madrugadas da Multishow 🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔🤔. Quero o toque dessa abertura”. Ponto interessante que se repete em comentários nos vários episódios e que questionamos, qual a razão de estar no *Netflix* ou *Multishow* se está disponível gratuitamente via *YouTube*?

Para além das “barreiras” do mundo digital, como já comentamos na introdução, Dunny publicou em 2017 um livro impresso chamado *Meu livro. Eu que escrevi* lançado pela editora Intrínseca, atingindo um outro nicho de mercado, a obra é narrada de seu ponto de vista. Em apresentação no *site* da editora:

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

Conhecida dos fãs principalmente por trabalhar e morar na Pensão da Tia Ruiva e ser uma das estrelas da websérie *Girls in the House*, Dunny hoje comanda também o *reality show* investigativo *Disk Dunny* e é comentarista on-line de premiações como o *Oscar* e o *Grammy* para uma grande rede de TV, mas ela já passou por muita coisa nessa vida: da humilhação pública de fazer agachamentos em trajes sumários num programa de auditório a fingir que suporta crianças só para ser babá da filha de uma artista famosíssima e ficar um tantinho mais perto dos maiores nomes da música pop. [...] ¹⁷

Como podemos observar pela sinopse acima, Dunny demonstra ser a alma da produção, nela também temos a pista de atuações da musa numa emissora de televisão, no caso é o canal da TNT Brasil,

com o qual Raony fechou parceria em setembro de 2016¹⁸. Com isso a personagem apresentou, por meio do canal no *YouTube* da TNT Brasil *Girls In The House News*¹⁹, as seguintes premiações: o *American Music Awards (AMAs)*, o *Billboard Music Awards*, o *Golden Globe Awards*, *Oscar*, *Miss Universo* e o *Grammy Awards*²⁰. As publicações do canal são realizadas em formatos curtos, que ainda são compartilhadas em sua *fanpage*²¹. Como uma forma de reunir essas “memórias”, um canal no *YouTube* criado por fãs, chamado *Girls in the house news*²², que conta com quase 100 mil inscritos, edita os vídeos das premiações para reunir em apenas um, o que facilita a vida de outros fãs que não precisam ficar perdidos entre os inúmeros vídeos disponíveis no TNT Brasil. A descrição no *sobre* ressalta que se trata de um canal que não faz parte da rede criada por Raony: “fique por dentro de tudo que está acontecendo na pensão da Tia Ruiva! Canal criado para informar e entreter os fãs da série *Girls In The House*. (Canal Não Oficial)”.

Assim como já vimos que o criador da série usa o *Twitter* para postar novidades sobre a produção, os fãs da série também usam essa rede para reivindicar a regularidade dos vídeos²³. Em postagem sobre, no dia 22 de julho, Raony comenta que a única reclamação em relação à produção é sobre os atrasos e por isso trabalha tranquilo²⁴, quanto a isso as manifestações são 13 comentários, 15 compartilhamentos e 371 curtidas. Isso acontece, porque a série não é compartilhada de forma imediata à sua produção, nem mesmo tem uma frequência regular, como o autor explica em uma entrevista²⁵, ou segue o cronograma estipulado no início da temporada. De acordo com sua fala na entrevista, há certas etapas que precisam ser seguidas antes de colocar no *Rao TV*: faz o roteiro, grava no *The Sims*, edita a filmagem e no fim dubla. Fora que quando está quase pronto, Raony faz questão de compartilhar frames da produção²⁶, o que deve aumentar a ansiedade, mas ainda justificar o atraso. Sendo assim, ainda mais por produzir a série sozinho, esse processo pode ser demorado, conforme o jogador-produtor salienta, um minuto da série demora cerca de uma hora para ser produzido. Com os atrasos dos episódios, os fãs se manifestam tanto no *Twitter*, muitas vezes marcando o próprio Rao nas publicações, como demonstramos acima. Mas esse fato já virou meme²⁷ nas páginas criadas por fãs de

¹⁶ Manteremos a redação conforme o comentário foi redigido, para manter as emoções decorrente da especificidade da linguagem no ambiente digital.

¹⁷ Disponível em: <http://www.intrinseca.com.br/dunny/>. Último acesso em 18 jul 2018.

¹⁸ Disponível em: http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2016/09/20/internas_viver,665784/canal-brasileiro-de-satiras-girls-in-the-house-fecha-parceria-com-a-tn.shtml. Último acesso em 04 de julho de 2018.

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL2QGdIBrV3J4PXWq5vFSII0Mc4u7guWNU>. Último acesso em 04 de julho de 2018.

²⁰ Podem conferir a listagem dessas atividades no *RaoTV*:

<https://www.youtube.com/channel/UCD-450s4NMw7yCuiWc4n77g>. Ou mesmo a chamada para o Grammy no *Twitter* da TNT Brasil:

<https://twitter.com/TNTbr/status/830061277544222720>. Último acesso em 22 jul 2018.

²¹ Disponível em: <https://www.facebook.com/tntbr/videos/10155493043374848/>. Último acesso em 04 de julho de 2018.

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCD-450s4NMw7yCuiWc4n77g>. Último acesso em 23 jul 2018.

²³ Seja em postagens sobre o assunto, ou numa postagem sem relação direta com *Gith*, fãs comentam e insinuam a demora ou mesmo relacionam com a ideia de ter prazos que não são cumpridos. Disponível em: 1)

<https://twitter.com/RaonyPhillips/status/1020116626404986880//2>)

<https://twitter.com/murilosampaio98/status/1007817636720381958//3>)

<https://twitter.com/arianofalso/status/1001533010582425602//>. Último acesso em 23 jul 2018.

²⁴ Disponível em: <https://twitter.com/RaonyPhillips/status/1021145759884988417>. Último acesso em 23 jul 2018.

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AN8Pza-8DnY>. Último acesso em 23 jul 2018.

²⁶ Disponível em: <https://twitter.com/RaonyPhillips/status/1020811582740320257>. Último acesso em 23 jul 2018.

²⁷ A imagem de fundo foi retirada do animê *The Brave Fighter of sun Fighbird* (Katsuyoshi Yatabe, 1991). Disponível em: <https://www.facebook.com/GITHdepresso/photos/a.1760724187532193.1073741828.1760256020912343/1851759371762007/?type=3&theater>. último acesso em 23 jul 2018

Gith no Facebook: *Girls in The House Memes*²⁸ e *Girls in The House da depressão*²⁹.

As páginas citadas acima são um dos espaços criados por fãs para compartilhar memes, as frases mais icônicas dos episódios. Fora isso, ainda tem até mesmo um grupo com quase 90 mil inscritos³⁰, no qual podemos observar que muitas vezes os participantes compartilham ideias para criar os memes. Os memes com as personagens geralmente estão associados a outros memes populares, como o da *Nazaré confusa*³¹. Os fãs também criaram uma Wiki dedicada à *Girls In The House*³², com quase 90 páginas, todavia, parece que não é atualizada desde a segunda temporada.

4 O ATO DE JOGAR COMO ESPAÇO DE CRIAÇÃO: QUANDO O CENÁRIO E OS PERSONAGENS DE HISTÓRIAS SÃO DE MUNDOS CRIADOS EM VIDEOGAMES

The Sims (EA, 2000-) é uma franquia de jogos de simulação da vida real, criado pelo designer de jogos Will Wright, no qual os jogadores criam os seus *sims*, avatares do jogo que são customizados pelo jogador da forma que desejar. Além desses personagens, os jogadores podem construir casas e colocar os personagens em situações específicas. Existem expansões para o videogame que permitem explorar diferentes experiências, como a vida na cidade, em férias, *superstar*, volta ao mundo, no futuro, ilha paradisíaca e milhares de outros pacotes.

Por ser um jogo que também funciona como uma plataforma de criação de *machinimas*, existe uma premiação chamada de *Sims Film Fest* (SFF)³³, atualmente em sua 13ª edição premia em várias categorias que estão divididas entre “*Viewer’s Choice Awards*” e “*Technical Merit Awards*”, mas que mudou para “*Special Recognition Awards*”.

Todavia, apesar de o jogo *The Sims 4* ser voltado para essa área, nem tudo é simples. Os jogadores às vezes precisam recorrer ao *cheating* (em tradução livre para o português seria uma espécie de trapaça) para conseguir produzir seu filme ou série. Isso pode ser percebido quando Raony Phillips em uma entrevista para o jornalista Tiago Leifert, do programa *Zero1* da emissora Rede Globo³⁴, mostra como, por meio do uso de códigos específicos, consegue burlar o sistema do jogo para fazer algo que normalmente não é possível, como adquirir verba para o orçamento para ter mais recursos para criar o ambiente necessário para o *machinima*. Na mesma entrevista, o jogador-produtor também demonstra certas linhas de códigos podem ajudar a gerir as imagens das cenas, especificamente para “apagar” os balões de interação das

personagens no jogo para tornar a produção mais profissional. Além disso, cabe ressaltar que os criadores enfrentam limitações impostas pela programação, como a impossibilidade de usar cenas de violência ou de sexo, para censurar *The Sims* usa tarjas para bloquear a ação simulada – o que exige mais criatividade por parte de quem cria para conseguir explorar tais situações de forma a não sofrer com essa censura.

Como o próprio jogador-produtor comenta, em diversas entrevistas³⁵, não possui somente a série, na verdade tem “um universo de personagens”. Com o YouTube e o *The Sims* consegue, mesmo que com algumas limitações, explorar esse universo. No canal *Raony TV*, Raony não compartilha somente os conteúdos restritos à *Gith*, mas também ao *spin-off Disk Dunny*, produção na qual a personagem *Dunny* se relaciona com artistas, notícias polêmicas e tudo mais que tiver relação com a cultura pop. O terceiro vídeo mais visto do canal é o terceiro episódio da primeira temporada de *Disk Dunny*, chamado de *Kim expõe Taylor*³⁶, com 4,1 milhões de visualizações, no qual a história trata justamente da exposição que Kim Kardashian fez de Taylor Swift³⁷ na rede social *Snapchat*³⁸, e *Dunny* participa dessa história que realmente aconteceu com as artistas da cultura pop norte-americana supracitadas e viralizou no mundo inteiro. O vídeo foi ao ar apenas dois dias depois do ocorrido, em 19 de julho de 2016, brincando com a lógica dos *reality shows*, quando os participantes falam para uma câmera como se estivesse conversando com os espectadores, e com referências internas à *Gith*, quando Honey diz que finalmente tem falas. Como a notícia ainda estava em seu ápice, o vídeo fez muito sucesso.

Além dos sucessos mencionados acima, existem outros conteúdos dentro do canal, como *Área Restrita*, que contém apenas um *trailer* feito em 2015, com a seguinte descrição: “Nesse Halloween, uma cidade do interior vai encantar o desconhecido de frente em ‘Área Restrita’. Suspense de ficção científica criado por Raony Phillips”³⁹; a outra produção é a *websérie Chantagem*⁴⁰, uma comédia na qual percebemos uma aura de suspense, que conta com apenas um episódio de quase 16 minutos e 760 mil visualizações, lançada também em 2015. Mas parece que não será continuada, pois em 2017 foi indicado que logo teriam mais episódios

²⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/girlsinthehousememes/>. Último acesso em 23 jul 2018.

²⁹ Disponível em: <https://www.facebook.com/GITHdepressao/>. Último acesso em 23 jul 2018.

³⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/GITHD/>. Último acesso em 23 jul 2018.

³¹ Disponível em: <https://twitter.com/felipeyci/status/1001620081464487936>. Último acesso em 23 jul 2018.

³² Disponível em: http://girlsinthehouse.wikia.com/wiki/Girls_In_The_House_Wiki. Último acesso em 23 jul 2018.

³³ Disponível em: <http://simsfilmfest.com/award-structure/>. Último acesso em 22 jul 2018.

³⁴ Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6219138/>. Último acesso em 20 jul 2018.

³⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DbfchY7ECEM> e <https://www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981A&t=588s>. Último acesso em 18 jul 2018.

³⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f5e6xCUUOrQ>. Último acesso em 22 jul 2018.

³⁷ Para entender a história e ter uma ideia da cronologia do ocorrido, conferir a matéria do site F5 da Folha de São Paulo – *Kim Kardashian expõe Taylor Swift e internet vai à loucura; entenda*, Disponível em:

<https://f5.folha.uol.com.br/celebridades/2016/07/10003176-kim-kardashian-expoe-taylor-swift-em-rede-social-e-internet-vai-a-loucura-entenda.shtml>. Último acesso em: 22 jul 2018.

³⁸ Site de rede social que deu origem ao tão propagado *Stories* que somem em 24h – e hoje está presente no *Instagram*, *Facebook* e *WhatsApp*, neste chama-se *Status*. Criada por Evan Spiegel e lançada em setembro de 2011, justamente com a ideia de compartilhar o momento, na lógica do *Carpe Diem*.

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OPqO27UA5ik>. Último acesso em 20 jul 2018.

⁴⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t0_b9gOS9Y. Último acesso em 20 jul 2018.

disponíveis, mas até hoje não saiu; *Navalha Maravilha*⁴¹, uma *spin-off* de comédia e ação, que trata de uma realidade paralela, como descrito na sinopse do vídeo, na qual uma personagem de *Gith*, Priscilão, seria uma ex-heróina que precisa voltar a investigar um desaparecimento suspeito, que também só contém um episódio de quase 9 minutos e cerca de 600 visualizações e foi lançada em 2017. Além dessas obras, Rao narra em uma entrevista⁴² que tinha a pretensão de fazer outra *spin-off* de *Gith* chamada *Girls in the House Los Angeles*. Existe um *clip* desse projeto no canal lançado em 2015⁴³ com a seguinte informação: “em Janeiro, Shania e Melanie vão nos levar para um novo mundo de loucuras, novas garotas e muita diversão no lugar onde tudo acontece: Los Angeles”. Contudo, já estamos em julho de 2018, e até o momento o jogador-produtor não trouxe mais nenhuma novidade sobre o empreendimento.

No canal, Raony Phillips também montou alguns vídeos reunindo episódios para os fãs ansiosos poderem “maratonar” até a estreia do episódio programado para o fim da terceira temporada. Segundo descrição: “todos os dias às 21:00 (Horário de Brasília), Maratona de *Girls In The House* ao vivo para recapitular todos os episódios antes da estreia da *season finale* da 3ª temporada dia 22/12”. Na temporada seguinte os episódios também passaram a ter legendas em inglês.

Numa das muitas entrevistas de Raony, o criador de *Girls in The House* descartou a possibilidade de um filme *live action* oriundo da sua produção. Ainda reforçou que preferiria até mesmo realizar um *machinima* do que uma animação. Contudo, sem muitos detalhes, Raony publicou “é oficial: Estou escrevendo o primeiro filme de ‘Girls In The House’” em seu perfil no *Twitter*, em 13 de julho deste ano. No dia seguinte comentou no *Instagram* que *Gith* vai ganhar um filme. As minúcias por trás da produção continuam enigmáticas, quando buscamos mais informações, apenas esses dados aparecem.

5 MACHINIMA GIRLS IN THE HOUSE, O JOGAR COMO APROPRIAÇÃO CULTURAL

Para além do fato de ser uma produção de sucesso, optamos por realizar um estudo a respeito de *Gith* por considerarmos que a mesma mescla elementos próprios da cultura *pop* e da cultura nacional. Apesar de ser uma produção brasileira, busca conquistar visibilidade com o nome e título dos episódios em inglês. A produção explora referências textuais, visuais e sonoras da cultura *pop*, contudo ainda guarda a peculiaridade do humor verde e amarelo, como pode ser observado no último episódio da terceira temporada⁴⁴ pela citação, por meio de ações de Dunny quando a pensão da Tia Ruiva está pegando fogo, ao meme de *Nana Gouvêa*, no qual ela posava para fotos em ambientes nos quais podíamos ver o rastro de destruição⁴⁵. Ou no seguinte diálogo do mesmo episódio: “–Que foi isso? Foi tiro? –Não, hoje é jogo do Flamengo!”, quando realmente estão atirando no andar de baixo, mas normalmente visto

⁴¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N1cdlQjNEUA>. Último acesso em 20 jul 2018.

⁴² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981A>. Último acesso em 20 jul 2018.

⁴³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RKbzfTCPvSo>. Último acesso em 20 jul 2018.

⁴⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FHUUefVNd2c>. Último acesso em 20 jul 2018.

na produção por uma mescla de “barracos” com comentários ácidos.

O principal gênero explorado na produção é o da comédia, que é ótimo para o exercício crítico, mesmo que às vezes isso não seja o ponto principal. Um exemplo é o do vídeo que deixamos de fora deste estudo, o *Kim expõe Taylor*, em dado momento Dunny comenta: “tipo negros que morrem por causa da brutalidade policial?”. Ou, no fim da terceira temporada, quando se trata de casos de assaltos realizados por duas pessoas em uma moto, podemos perceber isso como uma crítica ao sistema de segurança e relacionar aos casos ocorridos na cidade do Rio de Janeiro, na qual o jogador-produtor vive. Outro exemplo que podemos considerar como uma forma de crítica social é quando num dos episódios, como piada de 1º de abril, alguém chama Dunny de Daniel e insinua que a protagonista em algum momento fez cirurgia para mudar o sexo, muita gente acredita, principalmente por causa de sua voz, contudo a postura de suas amigas indica que isso é algo que no mínimo se deve respeitar, o corpo é dela e ela pode fazer o que bem entender.

Desse modo, a produção *Girls In The House* é uma boa ilustração do tipo de apropriação cultural que as pesquisadoras Fátima Regis & Raquel Timponi (2017) denominam de *interpretari*. Ultrapassando a perspectiva do *legere* que significa somente recolher signos em sua ordem sequencial para finalmente lhes atribuir um sentido, portanto decodificar (REGIS; TIMPONI, 2017, p. 4), o *interpretari* implica a atividade de agir, criar algo, ativando a assimilação dos textos e a capacidade de produzir reflexão crítica sobre o produto cultural consumido. Consoante c. Nas palavras das pesquisadoras, “As novas tecnologias digitais demandam novos modos de ler, na releitura e obras com recursos implicativos, que utilizam áudio, vídeo e *design* e o próprio leitor que participa interativamente da escrita” (REGIS; TIMPONI, 2017, p. 5).

Foram selecionados os três vídeos da *websérie* com mais visualizações. O mais visto, com quase sete milhões, é o primeiro episódio da primeira temporada, chamado *Date night* com 12 minutos de duração⁴⁶; o seguinte é o *Bikini contest*, primeiro episódio da terceira temporada, com quase cinco milhões de *views* e 18 minutos de duração⁴⁷; e o terceiro é o *Strange events*, segundo episódio da primeira temporada, com quase 12 minutos e com quatro milhões de visualizações⁴⁸. Explicitamos que optamos pelo número três porque apenas quatro vídeos do canal tinham o mínimo de 4 milhões de visualizações cada. Entretanto um dos vídeos não fazia parte das temporadas da *websérie*, era o terceiro episódio da *spin-off Disk Dunny*.

5.1 *Date night*

A abertura da primeira temporada apresenta rapidamente as três principais personagens. O narrador em *off* conclui essa parte com “as pessoas que vocês menos imaginam vão aparecer nessa pensão e causar as maiores confusões! Nossa, isso virou comercial de *Sessão da Tarde*?”, humor sutil e, como dissemos, tipicamente

⁴⁵ Disponível em: <https://goo.gl/images/4utdhi> e <https://goo.gl/images/s77Mn3>. Último acesso em 20 jul 2018.

⁴⁶ Disponível em: *Girls in the house - 1.01 - Date night (upload - Publicado em 19 de nov de 2014)* – <https://youtu.be/DueqHtupyNI>. Último acesso em 20 jul 2018

⁴⁷ Disponível em: *Girls in the house - 3.01 – bikini contest (upload - Publicado em 31 de ago de 2016)* – <https://youtu.be/iXfDZsjy6pc>. Último acesso em 20 jul 2018

⁴⁸ Disponível em: *Girls in the house -1.02 – Strange events (upload - Publicado em 26 de nov de 2014)* – <https://youtu.be/uS9WltSJPtY>. Último acesso em 20 jul 2018.

brasileiro com referência à programação semanal das tardes no canal da Rede Globo. Antes da música de abertura alguém vestida como a Elsa da animação da *Disney Frozen* começa a cantar o seguinte refrão: “arma, arma, revólver, revólver [...]”, referência a uma das músicas de Dunny⁴⁹.

A cena abre com Dunny comentando com a Honey sobre o sonho que ela teve com o Michael Jackson pisoteando seu corpo, quando questionada por qual razão sonha com essas coisas, Dunny responde “é porque eu vou ser uma estrela, Michael Jackson tá só passando a tocha! [...]” e logo em seguida a Alex, que chegou no meio da conversa, começa a contar para as duas sobre o seu sonho e diz que ficou com tanto medo que buscou no *Google* o significado “e tava lá que mulheres que usam esse tênis foram amaldiçoadas pelo tênis da *Olympikus* no batizado”. Ao que entra um dos hóspedes que fazia tempo que não ficava na *Pensão*, o James Roberto (seu nome parece uma referência aos nomes de personagens de novelas mexicanas, que passam e reprisam anos a fio no canal *SBT*) e nesse momento surge o seu nome na tela com “efeitos” visuais e sonoros para enfatizar que não seria qualquer pessoa. Dunny e Honey deixam Alex conversando com o rapaz por considerarem que os dois estavam flertando, segundos depois chega a noiva dele, a Matilda, e uma música tensa começa. Quando James Roberto abraça sua noiva voltam os efeitos visuais e sonoros iniciais com os seguintes dizeres abaixo de seu nome “Todo mundo quer. Poucos podem ter”.

Mais uma referência à cultura *pop*, quando a noite chega, pronta para dormir, Dunny comenta com Honey sobre o programa do qual participará, o *American Idol*, questionando sobre a forma de seu corpo para o evento e completa: “[...] é que eu fico preocupada... No mundo que existe Iggy Azalea, eu não quero ser a Taylor Swift” – em relação às diferenças entre as duas cantoras da música *pop*.

Depois de um encontro com James Roberto, que todas as meninas consideravam que seria romântico, Alex volta para a *Pensão*, e conta que na verdade o rapaz a contratou para cuidar do *buffet* do casamento. Nesse exato momento começa a apresentação de Dunny no *American Idol*, cujos jurados são Britney Spears, Jason Derulo e Simon Cowell. Em sua apresentação, Dunny escolhe a música *Oops!... I did it again* de Britney, mas pronuncia “ops, did again”. Apesar de cantar corretamente, é desclassificada do *show*. E assim se encerra o episódio.

Nos comentários podemos observar os fãs relacionarem personagens com subcelebridades, como por meio do comentário realizado há sete meses e com quase 800 curtidas, “Matilde é a Day McCarthy”⁵⁰; com celebridades nacionais, “Dunny se parece com a Dona Hermínia da Minha Mãe é uma Peça. [...]”, postado há nove meses, mas com menos alcance; citam frases do episódio; informam que estão vendo e que só em 2018 conheceram a série; além de, enquanto esperam os novos episódios, estarem revendo.

5.2 Bikini contest

Num misto de autorreferência e autocrítica, o episódio inicia com as personagens em idade avançada e Dunny diz: “[...] Alex, Todd, o episódio saiu [...] Depois de um século saiu [...]”. Quanto a isso, em meio a mais de 19 mil comentários, uma pessoa defende Raony: “vcs reclamam da demora pra postar mas gente dá um trabalho roteirizar, gravar, gravar de novo em outro ângulo, editar, dublar, sonorizar.... querido, demore o tempo que precisar, até mais se quiser, n é escravo de ngm aqui ♥”. Em outro comentário, uma pessoa ressalta as qualidades técnicas da produção: “MEU DEUS,

⁴⁹ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=2IJSogJ3010>. Último acesso em 24 jul 2018.

⁵⁰ Como podemos conferir na matéria,

<https://f5.folha.uol.com.br/celebridades/2018/07/socialite-que-chamou-titi-de-macaca-e-agredida-em-show-de-anitta.shtml>, a

ISSO É MESMO UMA SÉRIE DE THE SIMS? EU NUNCA VI UMA SÉRIE TÃO BEM PRODUZIDA, EU TÔ MUITO ASSUSTADA, CARAMBA!!! O QUE TÁ ACONTECENDO? QUE COISA MARAVILHOOSOOOOOOOOOOSA!”.

Ao dar o *play*, a série começa com Dunny recapitulando o fim da segunda temporada. Durante a abertura, há referência ao jogo de realidade aumentada *Pokemon Go*, quando Dunny comenta que Kendra Fost, uma outra personagem, pegou o *pikachu* que ela ia capturar e saiu correndo; é interessante notar que essa situação gerou vários comentários a respeito. Onde? No Facebook??

Nesse capítulo, que mescla comédia com investigação, as meninas da *penção* vão entrar no concurso beneficente de biquíni (CBB) para ajudar a instituição *Vítimas de Irene Unidas* com o prêmio de 25 mil. Em dado momento, Dunny e Priscilão notam dois outros personagens conspirando para desviar o dinheiro do concurso sem repassar para uma instituição, ao usar uma de fachada.

Quando uma personagem, a que faz parte da conspiração, começa a cantar mal, a plateia vaia e repete: “fora! fora! fora! fora!”, eis que surge um fora Temer, isso marcou ao ponto de comentarem: “Fora Temer Valeu embucete 🤔🤔🤔🤔🤔”. Os comentários também trazem referências a outras séries norte-americanas, principalmente comparando as personagens: “Alex = Spencer; Honey = Aria; Dunny = Alison; Ingrid = Hanna antes; Julie = Hanna depois; Priscilão = Emily[.] *Liars in the house*”; “Embucete e suas irmãs saíram de *Orphan Black*, certeza”; “O cara que tava paquerando a Honey é o Michael Kyle todinho, de *Eu a Patroa e as Crianças*”. Um ponto importante tratado nesse episódio é a questão da inclusão e aceitação, em diferentes níveis, como já notamos em outros períodos das temporadas.

5.3 Strange events

Esse episódio é o quarto vídeo mais visto do canal, como comentamos o terceiro episódio da primeira temporada da *spin-off Disk Dunny* detém o terceiro lugar. Mas por ser tratar de um estudo sobre a *websérie*, consideramos que não fazia sentido a sua seleção, sendo assim, optamos pelo quarto colocado em termos de visualizações gerais. Como pode ser notado, os episódios têm um tema central e tratam de outros arcos (que não necessariamente se encerram no episódio). O título desse revela que estão acontecendo casos inexplicáveis na *penção da Tia Ruiva*.

Strange events inicia com uma situação sem relação com o episódio anterior. Nele, Dunny é abordada por uma mulher que começa a falar “eu queria estar morta!”⁵¹ e aquela sem entender começa a dar respostas ríspidas. Em seguida corta para Honey. No momento ela está mostrando o quarto para o hóspede Damião e fala sobre os serviços disponíveis na *Pensão*, quando ele questiona se Alex cozinha bem, em seguida Honey diz que comer na rua também é uma ótima opção. Em referência aos hábitos da cultura carioca, indica que procure um “podrão” para comer, ao que Damião pergunta o que seria isso, ela explica: “são as barraquinhas horríveis com hambúrgueres e cachorros-quentes nojentos. Coisa de gente porca”, uma indicação de qual é o nível da comida feita pela amiga.

Brenda, umas das hóspedes, tira os mantimentos da geladeira e coloca na mesa da cozinha, além de experimentar um pouco: “hum, azedo. Aposto que é Itambé”. Ao sair animada da cozinha deixa tudo em cima da mesa, dando a entender que era seu objetivo. Essa cena é interessante porque, além de fazer parte do arco central, essa

Day McCarthy é Dayane Alcântara Couto de Andrade, “autointitulada socialite”. Último acesso em 24 jul 2018.

⁵¹ Referência ao meme gerado pela resposta de Lana Del Rey a um repórter do jornal britânico *The Guardian*. Disponível em: <https://glamurama.uol.com.br/morbidez-lana-del-rey-diz-em-entrevista-que-queria-estar-morta/>. Último acesso em 24 jul 2018.

personagem é mencionada mais de uma vez nos comentários, os fãs a comparam com uma dançarina brasileira, mais conhecida como um “meme ambulante”, como neste exemplo: “SOCORRO, a Brenda é igualzinha a Gretchen! kkkkkkkkkkkkk”, é o que obteve mais reações, mil curtidas e 22 respostas.

Voltando ao capítulo, quando Dunny encontra a cozinha bagunçada, Alex questiona quem poderia ter feito aquilo e a amiga sugere: “aposto que é aquele fantasma daquele Barão de Guthin House que mora aqui na pensão” (SIC). Fora esse caso, Brenda acende a lareira, e vários objetos somem: o computador da recepção, o boneco *Ben 10* da Alex, o *tablet* da Honey e os perfumes da Dunny. As protagonistas resolvem seguir os únicos três hóspedes da pensão para descobrir quem foi o responsável, a comédia assume ares de suspense investigativo. Esse episódio termina com uma pergunta no ar: o que será que está acontecendo?

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo partimos da hipótese de que os *machinimas* são uma forma de jogar que busca explorar criativamente os limites impostos pela programação e pelo *design* dos jogos, além de se apropriar de diferentes produtos culturais e utilizá-los como referência. Para discutir essa possibilidade analisamos o caso do *machinima* nacional *Girls in the house*.

Verificamos que a produção do *machinima* se enquadra em algumas das características estimuladas pela ação de jogar um bom jogo, segundo a proposta de James Paul Gee.

A análise permitiu observar também que a produção do *machinima Gith* ativa a prática do *interpretari*, ou seja, estimula a atuação ativa do jogador-autor, implicando as atividades de agir, criar algo, facilitando a assimilação dos textos e a capacidade de produzir reflexão crítica sobre o produto cultural consumido.

Outra observação relevante foi a de que o *machinima Girls in the house* incorpora as linguagens visuais, sonoras, cinéticas e outras do cinema, do videogame e das mídias digitais de forma indissociável, caracterizando-se como um autêntico produto intermediário, nos termos de Claus Clüver.

A análise dos episódios revelou o uso frequente de referências à cultura *pop* e paródias sobre atualidades nacionais e internacionais. Essas são características do gênero comédia, muito presente nas apropriações e produções de fãs da cultura participativa.

Se considerarmos como sugere Mäyrä que o jogo somente ganha importância quando experimentado por um jogador em um contexto cultural parece que nos encaminhamos para considerar os *machinimas* como formas possíveis de se apropriar de um produto cultural, criar, compartilhar, enfim, *jogar um jogo*.

REFERÊNCIAS

- [1] ANDERSON, Chris. *A cauda longa*: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- [2] _____. *Makers*: a nova revolução industrial. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- [3] CLÜVER, Claus. Intermedialidade. Belo Horizonte: UFMG: Pós, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011.
- [4] <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1357/1454>. Acesso em 23 jul 2018.
- [5] DUARTE, Marcia Y. M. Estudo de caso. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs). *Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- [6] GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. In: *Revista PERSPECTIVA*, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009.
- [7] HARZ, Christopher. The Holy Grail of Previs: Gaming Technology. 2006. Disponível em: <https://www.awn.com/vfxworld/holy-grail-previs-gaming-technology>. Último acesso em 20 de jun. de 2018.
- [8] MAIA, Alessandra; REGIS, Fátima; MARINHO, Kerolayne; FERNANDES, Carolina. Precisamos falar sobre *machinima*! Uma introdução ao fenômeno de produção audiovisual a partir de videogames. In: *Intercom*, 2018, no prelo.
- [9] MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: games in culture*. London: Sage, 2008.
- [10] OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins; RODRIGUES, Raquel Timponi Pereira. *Legere et interpretari*: letramentos midiáticos como metodologia de aprendizagem. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 4, jan. 2017.
- [11] PICARD, Martin. *Machinima: Video Game as an Art Form?*. In: *Journal Loading...*, 2007.