

“YOU BETTER BE JOKING”: A CIRCULAÇÃO DE SENTIDOS EM MEMES DE EUPHORIA

“YOU BETTER BE JOKING”: THE CIRCULATION OF MEANINGS IN EUPHORIA MEMES

“YOU BETTER BE JOKING”: LA CIRCULACIÓN DE SENTIDOS EN LOS MEMES DE EUPHORIA

Original recebido em: 09 de março de 2024
Aceito para publicação em: 22 de julho de 2024
Publicado em: 15 de novembro de 2024

Marlon Santa Maria Dias
Milena Fidelis

A lista completa com informações dos autores está no final do artigo •

RESUMO

O artigo investiga a produção de sentidos acerca da série Euphoria (HBO), direcionada ao público jovem e que aborda temas como uso de drogas, sexualidade, violência e relações abusivas. Para tanto, analisam-se memes de internet produzidos a partir da série e coletados em mídias sociais em 2022. A discussão teórica apresenta os conceitos de ficção seriada e de memes de internet, bem como de circulação discursiva, que serve como operador metodológico. A análise, de orientação semiótica, identifica os sentidos ofertados pelas imagens, com foco na apropriação e criação feitas nos memes. Os resultados apontam a recorrência de memes que reiteram sentidos de humilhação e violência, indicando enredos, personagens e temas com os quais os fãs mais se identificam.

Palavras-chave: Ficção seriada; Circulação discursiva; Meme; *Euphoria*.

ABSTRACT

The article investigates the production of meanings about the series Euphoria (HBO), directed to the young public and addresses topics such as drug use, sexuality, violence and abusive relationships. To this end, we analyze internet memes produced from the series and collected in social media in 2022. The theoretical discussion presents the concepts of serial fiction and internet memes, as well as discursive circulation, which serves as a methodological operator. The semiotic analysis identifies the senses offered by the images, focusing on appropriation and creation made in the memes. The results point to the recurrence of memes that reiterate senses of humiliation and violence, indicating plots, characters and themes with which fans most identify.

Keywords: Serial fiction; Discursive circulation; Meme; *Euphoria*.

RESUMEN

El artículo investiga la producción de sentidos acerca de la serie *Euphoria* (HBO), dirigida al público joven y aborda temas como el consumo de drogas, la sexualidad, la violencia y las relaciones abusivas. Para ello, se analizan memes de internet producidos a partir de la serie y recogidos en redes sociales en 2022. La discusión teórica presenta los conceptos de ficción seriada y de memes de internet, así como de circulación discursiva, que sirve como operador metodológico. El análisis, de orientación semiótica, identifica los sentidos ofertados por las imágenes, con foco en la apropiación y creación hechas en los memes. Los resultados apuntan a la recurrencia de memes que reiteran sentidos de humillación y violencia, indicando enredos, personajes y temas con los que los fans más se identifican.

Palabras-clave: Ficción en serie; Circulación discursiva; Meme; *Euphoria*.

1. INTRODUÇÃO

A série *Euphoria* é, originalmente, uma produção israelense lançada em 2012. A versão estadunidense exibida pelo canal HBO estreou em 2019. O diretor e roteirista Sam Levinson manteve certos personagens e tramas originais, mas teve liberdade de adaptação – prática comum para adequar a produção audiovisual aos contextos culturais de circulação.

O núcleo principal conta com Nate, Jules, Kat, Maddy, Cassie e a protagonista Rue. O uso de drogas é o tópico predominante nas duas temporadas da série: Rue lida com as consequências da dependência nas relações familiares e sociais, bem como o luto ocasionado pela perda recente do pai. Além desse enfoque, cada personagem central lida com as próprias questões. Jules é uma jovem trans que reflete sobre sua sexualidade. Nate é profundamente prejudicado pela relação com o pai, que influenciou seu comportamento violento, machista e homofóbico. Kat, uma adolescente gorda, explora sua sexualidade por meio de uma narrativa de empoderamento diferente das usualmente retratadas em produções direcionadas a jovens. Cassie é objetificada a partir da pré-adolescência e enfrenta as consequências do abandono paterno em relações românticas em busca de conforto, enquanto a sua melhor amiga, Maddy, é uma jovem popular que vive uma relação abusiva com Nate.

Na primeira temporada cada episódio apresenta um personagem do núcleo principal em lugar de destaque. Conhecemos suas infâncias e acontecimentos relevantes na formação – que, em geral, refletem nos dilemas e conflitos que enfrentam na fase juvenil. A segunda temporada, lançada em 2022, apresenta uma narrativa menos estruturada, constituída por *flashbacks* e sequências surrealistas, além de destacar outros personagens.¹

¹ Ao responder às críticas de que a série não representava a “realidade” de adolescentes “normais”, Levinson salientou a existência de momentos surrealistas e que nem tudo que é mostrado deve ser considerado um acontecimento real dentro do cânone da série, uma vez que Rue é uma narradora não confiável, que descreve

A partir da série, inúmeros conteúdos imagéticos são produzidos por fãs e compartilhados em mídias sociais², abrangendo públicos não familiarizados com as temáticas presentes em *Euphoria*. Essas produções constantemente inserem personagens e falas em contextos diversos, originando novos sentidos e contribuindo para a popularidade da série. Para compreender como ocorre a circulação em rede dessas produções, desenvolvemos a presente pesquisa, de caráter empírico e qualitativo, com orientação semiótica.

O objetivo é compreender a produção de sentidos suscitada pela série *Euphoria* nas mídias sociais, a partir da análise de memes de internet relacionados à série produzidos pelos fãs. Especificamente, objetiva-se identificar os sentidos ofertados e compreender como eles impulsionam sua espalhabilidade³ a partir de novas apropriações. Para isso, o artigo apresenta noções de ficção seriada, memes de internet e circulação discursiva.

2. FICÇÃO SERIADA

Uma série televisiva, ou ficção seriada, é caracterizada pela estrutura “em episódios independentes que têm, cada um em si, uma unidade relativa” (Pallottini, 1998, p. 30). Existem diferenças consideráveis entre séries no que diz respeito a personagens regulares. Com exceção de antologias (séries que tratam de personagens e histórias diferentes em cada episódio ou temporada), grande parte das produções conta com um grupo, usualmente composto por três a cinco personagens, que recebem tempo de tela e relevância narrativa substanciais, mesmo com protagonista definido (Allrath; Gymnich; Surkamp, 2005).

Segundo Machado (2018, p. 8), produções de ficção seriada têm “relevância econômica e cultural, o que atrai o interesse dos produtores e das audiências”. Além disso, as séries televisivas exibem aspectos e indícios que evidenciam realidades contemporâneas, fatores que implicam na identificação do espectador. A exposição de diferentes arquétipos de personagens influencia social e culturalmente sua audiência, visto que expõe crenças e valores do período retratado em cena, e podem sustentar e reforçar estereótipos a partir da representação dos personagens (García-Muñoz; Fedele, 2011).

situações a partir de sua própria percepção (*Euphoria*, 2019). Decorre disso, inclusive, a utilização do recurso cromático enquanto um guia de orientação sobre as emoções, que aparecem de modo turbulento.

² O termo mídia social nomeia a combinação das estruturas que permitem a comunicação e da rede formada por essas estruturas. Para Recuero (2019), mídia social é “efeito da apropriação das ferramentas de comunicação digital, onde a estrutura das redes sociais e as *affordances* dessas plataformas permitem que emerjam tipos de conversações nas quais há modos de circulação de informação que são diferentes daqueles offline”.

³ Conforme Jenkins, Green e Ford (2013), a espalhabilidade é a capacidade de um conteúdo se propagar nas redes para além do que espera e autoriza a esfera de produção.

Assim, as séries não apenas exibem aspectos do cotidiano, como também prescrevem ações, comportamentos, atitudes e mesmo gostos. Uma série televisiva pode seguir e influenciar as próximas tendências na cultura, especialmente nos campos da moda e da música, além de inspirar próximas produções, que passam a ter na antecessora uma referência e um marco das possibilidades de experimentação criativa.

Chamadas de *teen dramas*, as séries direcionadas para adolescentes ou que os retratam tendem a apresentar duração entre 40 e 60 minutos. Elas expõem uma personagem principal ou um grupo, durante o período que corresponde ao ensino médio, apesar de tramas escolares raramente serem retratadas, e apresentam conflitos relacionados, principalmente, à amizade e relações românticas (Guarinos, 2009; Coutinho, 2017).

Segundo Moseley (2015), na narrativa de um *teen drama* a carga emocional é intensificada, ressaltando as tendências melodramáticas do gênero. Muitas dessas séries lidam com questões de diferença e pertencimento, relações de poder e o impacto pessoal e comunitário. A autora também salienta a recorrência de tramas sobrenaturais nas séries jovens, o que relaciona a adolescência a algo de sobre-humano. São exemplos: *Buffy, a caça-vampiros* (1997-2003), *Jovens bruxas* (1998-2006) e *Sabrina, a aprendiz de feiticeira* (1996-2003).

Caracterizada como um *teen drama*, apesar da classificação indicativa para adultos, *Euphoria* é narrada pela protagonista Rue. Embora acompanhe personagens do *high school*, a trama se diferencia das demais produções lançadas no mesmo período por abordar situações inquietantes como dependência química, identidade de gênero e descoberta da sexualidade. Enquanto outras séries adolescentes, como *Riverdale*, embarcam em histórias fantasiosas com *aliens* e superpoderes, *Euphoria* se destaca pelos temas realistas.

Apesar de ser veiculada por um canal que possui o próprio serviço de *streaming*, *Euphoria* foi lançada de maneira clássica: um episódio semanal aos domingos, o que contribuiu para uma discussão mais duradoura acerca da série durante as oito semanas de exibição, tornando-se a série mais comentada da década na plataforma X (antigo Twitter). A expectativa gerada pela espera do próximo episódio é salutar para a sua permanência como tema de discussão, especialmente nas mídias sociais – lugar propício para a proliferação de comentários sobre a narrativa em si, como especulações sobre o futuro dos personagens, e também de produção intensa de imagens (memes, *fanarts*, *fanfics* etc.) que fazem com que se criem novos circuitos relativos à ficção seriada.

Para os espectadores da série, é possível reconhecer facilmente um *frame* oriundo dela. Isso se deve a alguns elementos, como cores, movimentos de câmera, cenários, maquiagem e

figurino. Uma das estratégias para essa fixação se deve ao fato de *Euphoria* apropriar momentos memoráveis de produtos da cultura *pop* e os representar à sua maneira, ainda assim deixando-os reconhecíveis. Exemplos disso são uma cena que retrata o crescimento de Nate, inspirada no filme *O ódio* (de Mathieu Kassovitz, 1995), e uma cena em que Rue e Jules vão a uma festa e suas fantasias remetem ao filme *Romeu + Julieta* (filme de Baz Luhrmann, 1996). Além disso, há cenas que reproduzem cenas de outros filmes e obras de arte, como a *O nascimento de Vênus*, de Sandro Botticelli, *Os amantes* de Magritte e um autorretrato de Frida Kahlo. Essa intertextualidade aciona o repertório simbólico do público e indica o investimento de novos sentidos àquela materialidade já conhecida. Além disso, a utilização de recursos cromáticos para representar emoções – relacionando cores a sentimentos – é uma marca da série e outro indício de seu reconhecimento pelo público.

3. MEMES DA INTERNET

Uma das primeiras definições do termo *meme* surge para denominar um gene “replicador, ou seja, algo que faz cópias de si mesmo” (Leal-Toledo, 2013, p. 188), que carrega informações e as transmite. A referência à Biologia é explícita, sobretudo porque é comum, em estudos sobre meme, referir que a nomenclatura surge a partir da obra de Richard Dawkins, *O gene egoísta*, de 1976. Para o autor, o meme seria essa unidade de replicação/imitação, estendendo para o campo da Cultura uma noção presente na Biologia.

Entretanto, alguns autores já apontaram que essa analogia não pode mais servir para explicar o meme, porque ela nem sempre se adequa ao contexto cultural (Shifman, 2014). A memética, o estudo dos memes, “é oposta ao determinismo genético, justamente por indicar que muitos comportamentos são passados por transmissão cultural e não pelos genes” (Leal-Toledo, 2013, p. 197). Esse deslocamento serve para entender as particularidades do meme no campo da cultura.

Diferente dos virais, os memes se caracterizam como “mídias espalháveis” (Chagas, 2021, p. 9), pois possibilitam a resignificação e inserção do conteúdo em diferentes contextos. Tanto memes quanto virais existem em diferentes formatos (imagens, vídeos, sons etc.), porém, o viral é compartilhado em sua forma original, enquanto o que define o meme é a transformação, a facilidade de alteração de uma ideia, que sem contínua apropriação desaparece (Martino, 2015).

Essa definição de meme é importante para pensar a apropriação em termos de circulação discursiva (Verón, 2005; Fausto Neto, 2018). Significa que estamos observando a

transformação do meme pelo processo de transformação dos sentidos – o que, em termos semióticos, podemos chamar de semiose, conceito oriundo de Charles S. Peirce (1978) e que se refere ao processo de ação e geração do signo. Logo, a semiose remete à cadeia sógnica que se forma quando um signo se conecta ao outro, de maneira infinita (Verón, 2005). Esse processo é identificável na relação sógnica que vemos entre os memes, já que os sentidos vão se agregando na medida em que as pessoas vão se apropriando do meme e colocando-o em circulação. Por ser um processo social, compartilhado, é interessante pensá-lo em termos culturais.

Assinalamos que a perspectiva teórica que nos orienta é a *sociossemiótica*, proposta por Verón (2005). Logo, o foco de interesse é a produção de sentido e os seus deslocamentos. Sentido aqui é o que um discurso significa, considerando sempre os contextos de sua produção e recepção (gramáticas). Por isso, o termo apropriação é recorrente, já que nos casos dos memes a sua circulação advém sobretudo do modo como eles são reconhecidos, interpretados e levados adiante. Essas apropriações encaminham o fluxo da circulação e configuram a rede interdiscursiva da semiose, que é social, como frisa o próprio autor.

De acordo com Rebouças e Inocêncio (2019, p. 156), “os memes representam um gênero textual e audiovisual que permeia os espaços digitais, podendo ser caracterizados, dessa forma, como hipertextos”. Shifman (2014) define o meme como uma “mídia”, reconhecida apenas a partir de um “coletivo de conteúdos”, ou seja, é necessário que o usuário esteja familiarizado com o contexto do produto do qual é derivado o meme para que o compreenda, visto que possuem padrões estéticos e textuais.

Quando se trata de um meme advindo de algum produto midiático, como uma série de TV, há um movimento duplo de entender as percepções acerca do produto em si e dos temas mais amplos aos quais a apropriação do meme remete. Além disso, o meme pode ser entendido como um instrumento de expansão das séries (Leiros; Silva; Chagas, 2015), sendo “ferramenta fundamental para a manutenção de uma Cultura das Séries no Brasil. Assim como outras produções de fãs, eles [os memes] contribuiriam para a expansão do universo narrativo, influenciando a experiência do consumo midiático” (Silva, 2019, p. 20).

Cada pequeno aspecto de uma série é capaz de originar um meme (Rios, 2021). Dessa forma, os fãs criadores dos memes se utilizam de suas circunstâncias e contextos particulares para recriar e ressignificar suas produções. A infinidade de possibilidades na criação dos memes facilita o uso dessa linguagem na fomentação e popularização de debates on-line, visto que não é difícil encontrar memes que tratam de temáticas complexas, como política e saúde mental, de

maneira humorística e personalizada para o público consumidor de um produto midiático específico.

Conforme lembra Shifman (2013), os memes são mais do que apenas um passatempo divertido ou piadas simples, mas fazem parte de um folclore pós-moderno, uma cultura compartilhada de participação online. Como são artefatos da cultura pop, eles podem fornecer insights sobre como assuntos cotidianos da mídia se entrelaçam com discursos públicos, representando identidades sociais e acontecimentos políticos. (Rebouças; Inocêncio, 2019, p. 162-163).

A popularidade dos memes referentes a algum produto e as discussões em rede suscitadas por eles muitas vezes se traduzem em números de audiência. O estímulo à interação e criação de conteúdos por parte da produção da série é uma estratégia de marketing para que o produto alcance mais pessoas. Andrejevic (2008, p. 42) associa essa produção de fãs como uma forma de “trabalho não remunerado”. Apesar das características de descentralização da comunicação nas mídias sociais, os conteúdos gerados pela audiência on-line constituem em lucro para as produtoras.

A partir disso, propomos olhar para os memes de internet sobre *Euphoria*, analisando-os pela lente da circulação de sentidos – isto é, identificando a cadeia semiótica que se origina a partir de tal processualidade – e tentando entender o processo de apropriação da série. Ao mesmo tempo em que o meme é possível em decorrência do contexto de uma cultura da convergência, tal qual propõe Jenkins (2009), é também a própria existência do meme que potencializa um cenário de divergência, já que há nele a potência para o espalhamento tanto de discursos que convergem com a narrativa da série quanto de outros que propõem novas rotas de interpretação.

4. ORIENTAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

O conceito de *circulação* é orientador para esta pesquisa porque nos interessa o trânsito de apropriação dos sentidos, ou seja, a *circulação discursiva*. Rosa (2016, p. 65) argumenta que a circulação “surge quando há troca, isto é, reconhecimento de um valor, sempre que produção e recepção se dizem de acordo”. É no processo de identificar que algo naquela materialidade discursiva interessa que ocorre a apropriação, com a adesão àquela mensagem, em um processo de negociação entre o que está disposto pelas gramáticas da produção a partir das múltiplas gramáticas de reconhecimento.

Segundo Verón (2005, p. 51), “uma gramática de produção ou de reconhecimento tem a forma de um conjunto complexo de regras, que descrevem operações”, operações estas que indicam as circunstâncias da produção ou os efeitos esperados da leitura. As gramáticas de

produção se formam devido à interpenetração de discursos já existentes, ou seja, um discurso surge do processo de circulação de discursos prévios. Essa rede interdiscursiva de produção social de sentido é o que o autor caracteriza como *semiose*.

Aqui partimos desta situação: *Euphoria*, enquanto discurso, é composta por um conjunto de operações que resultam na narrativa da série. As escolhas narrativas e estilísticas podem ser interpretadas como gramáticas acionadas pelo enunciador desse discurso. Quando a série é exibida, cada espectador faz sua leitura, partindo de gramáticas próprias, de reconhecimento. Essa leitura será influenciada pelas intencionalidades da série, afinal, ela propõe uma narrativa e oferta sentidos. No entanto, as leituras podem ser múltiplas, porque as condições de reconhecimento dependem do repertório do espectador.

Se em outras décadas era mais difícil acessar os modos de leitura dos espectadores, hoje existe um espaço em que essas enunciações tomam forma: as mídias sociais. É nesse ambiente da conversação que os espectadores constroem mensagens acerca daquilo que consomem midiaticamente. Evidencia-se, então, a circulação, enquanto um espaço de trocas, disputas e embates discursivos (Fausto Neto, 2018).

A coleta dos materiais para análise ocorreu entre abril e setembro de 2022. Para este texto, optamos por selecionar conteúdos referentes à 2ª temporada, considerando os altos índices de audiência e a proximidade da sua exibição e do período de coleta. As mídias sociais de captação foram Instagram, X e TikTok, nos quais os conteúdos foram filtrados a partir das hashtags #Euphoria, #EuphoriaChallenge, #DesafioEuphoria e #SamLevinson.

A escolha das imagens e vídeos foi baseada na presença de elementos conectados à série, como personagens, músicas, frases ditas em cena, menção a atores e diretor, reprodução de aspectos como figurino e maquiagem ou até mesmo referências visuais de *Euphoria*, como a iluminação neon característica da série. Além dos memes, *fanarts* e vídeos também foram coletados – por delimitação de espaço e temática, estes tópicos não serão analisados no artigo.

Posteriormente, categorizamos os materiais. Com tantas imagens encontradas, havia a necessidade de sistematizar e, em alguma medida, montar coleções de imagens que ajudassem a entender quais os sentidos propostos. Na análise, apresentada a seguir, elaboramos as inferências a partir dos sentidos. É através desse material que iremos entender como circulam os sentidos em relação à *Euphoria* e as múltiplas formas de apropriação da série.

5. OS MEMES DE EUPHORIA

O comportamento de Cassie foi destaque entre os fãs, principalmente os momentos em

que a personagem tenta chamar a atenção de Nate – com quem ela tem encontros sexuais escondidos, pois ele é namorado de sua melhor amiga, Maddy. Muitos telespectadores julgaram como vergonhosa a sua atitude, comparando-a a um palhaço por aceitar encontrá-lo após as rejeições (Figura 1, esquerda). Infere-se a partir da imagem que Cassie se humilha e se coloca no lugar da “palhaça” por ser tão solícita aos pedidos de Nate. Essa interpretação dos fãs muitas vezes ignora as circunstâncias que levam Cassie a agir dessa maneira, como o abandono paternal e a maneira sexualizada como é tratada desde que entrou na puberdade.

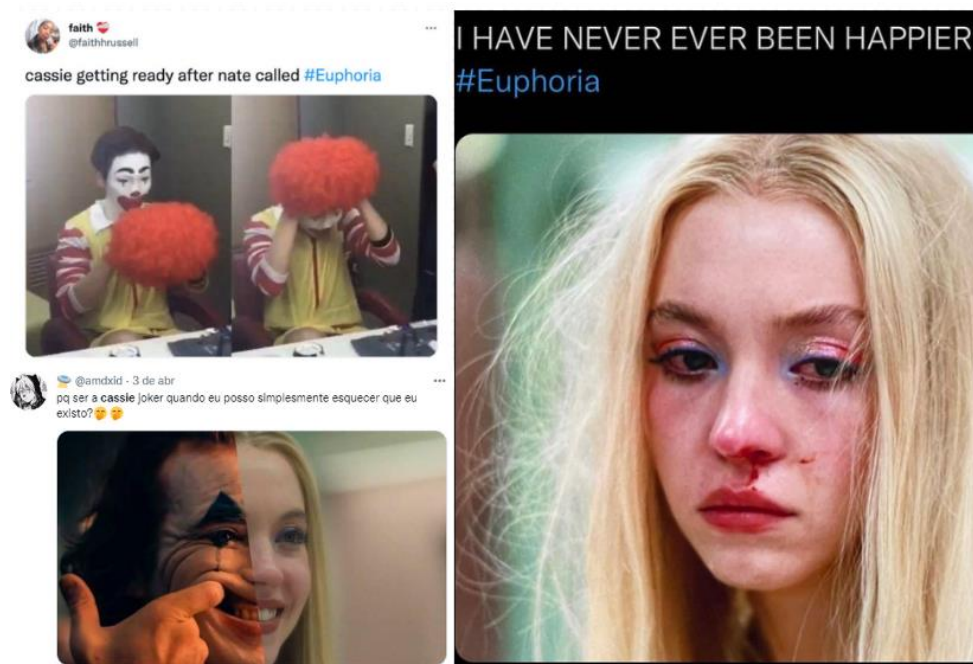


Figura 1 – Memes de Cassie. Fonte: Captura de tela/X.

Grande parte dos memes criados por fãs remetem ao arco de Cassie, sua relação com Nate, sua amizade com Maddy e a forma como ela se submete à cruzeza e negligência de Nate. Os memes abordam a humilhação de Cassie para manter o caso, a forma como ela passa a se anular e ficar horas se preparando para vê-lo enquanto ele só a nota quando ela está parecida com Maddy. Cassie passa por uma transformação física que a aproxima visualmente do estilo de Maddy, e se afasta cada vez mais de sua família e amigos por conta do relacionamento.

A Figura 1 (direita) oferta dualidade e contradição, visto que o enunciado diz “eu nunca estive tão feliz”, retirado de uma fala de Cassie, porém na imagem ela está nitidamente em sofrimento, visto por seu cabelo desgrenhado, olhos para baixo, semblante triste e aparente sangue no nariz. A apropriação desse meme pelos fãs pode também indicar um modo de eles

próprios falarem sobre como se sentem em determinado momento de sua vida, reafirmando certa infelicidade ou sofrimento.

Cassie fica cada vez mais desequilibrada no decorrer da série, o que a faz ser comparada com o protagonista de *Coringa* (Figura 1, esquerda). O filme acompanha a transição de Arthur Fleck até ele se transformar no conhecido vilão da franquia Batman, famoso pela insanidade e que, durante o enredo do filme, passa por situações psicossociais que contribuem cada vez mais para a deterioração de sua saúde mental.

Esse meme é um exemplo do formato *look-alike* – um trabalho de edição o difere de outros memes do tipo, pois ele funciona como uma justaposição de imagens, para passar a mensagem de que os personagens se igualam, não só em personalidade como também em fisionomia. O rosto de ambos está maquiado, não tanto por embelezamento, mas sim disfarce. A expressão do rosto remete à loucura, por conta do sorriso falso. Para realizar a aproximação sígnica é necessário que as pessoas compartilhem desse repertório, para reconhecer tanto o enredo da série quanto do filme.

Outro tipo de meme recorrente de *Euphoria* são aqueles que relacionam o universo ficcional a eventos midiáticos que ocorreram concomitantes à exibição da série – como o Super Bowl, final da liga do campeonato de futebol americano da NFL, nos EUA (Figura 2).

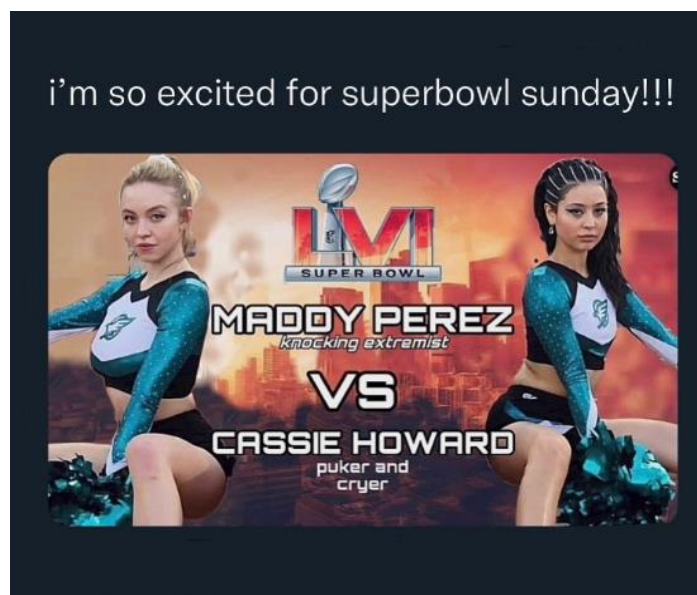


Figura 2 – *Euphoria* x Super Bowl. Fonte: Captura de tela/Instagram.

O meme da Figura 2 exemplifica um tema próprio das narrativas da ficção seriada *teen*: a rivalidade feminina entre as personagens, que ocorre, em geral, por conta de um homem. Essa

narrativa é sustentada pela série e reapropriada pelos atores sociais no meme, que deixa explícito o desejo pelo conflito. As palavras abaixo do nome de Cassie também a ridicularizam (*puker and cryer* – gírias para referir pessoa “detestável” e “chorona”), o que reforça a visão de que a inscrição desta personagem nos memes se dá pela lente da humilhação. Ela é humilhada no enredo da série e, de certo modo, essa humilhação é reforçada nos memes em circulação. Existe também a indicação de que as atitudes dela são moral e socialmente reprovadas pela audiência: a relação com o ex da amiga e a manutenção dessa relação, mesmo que seja tóxica. Já as inscrições abaixo do nome de Maddy a exaltam (*knocking extremist* – algo como uma “nocauteadora”), denotando a preferência do público.

Essa rivalidade também é tematizada nos memes que remetem a outros eventos, como o *reality show* Big Brother Brasil, da Rede Globo (Figura 3), e a 94ª cerimônia do Oscar (Figura 4). No primeiro, a referência é uma cena de agressão sofrida por Natália, participante do *reality* que não possuía o favoritismo do público. Por isso também a agressão é vista como motivo de chacota – a cabeça de Natália fica com aparência de “amassada”, intensificando o sentido de agressão. Tanto Natália quanto Cassie são colocadas em uma posição de “corpos para agressão”. Já no exemplo do Oscar, a referência também é uma situação de violência: o tapa que o ator Will Smith deu no apresentador Chris Rock no palco. A comparação feita foi com a cena de confronto entre Maddy e Cassie.



Figura 3 – Cassie x Natália BBB22. Fonte: Captura de tela/Instagram.



Figura 4 – *Euphoria* x Oscar. Fonte: Captura de tela/Instagram.

A estratégia da comparação no meme funciona, pois aproxima dois eventos que mexem com a emoção do público. Unir esses dois eventos reforça a espalhabilidade do meme, já que ele remete não somente à série, mas também a um episódio comentado à época.

Outro meme da série remete a uma cena na qual quase todo elenco feminino se encontra no banheiro da escola. Maddy diz “Bitch, you better be joking” (“Vadia, é melhor você estar brincando”, em tradução livre), ao debochar das roupas e da possível audição de Cassie para uma peça teatral. Os fãs utilizaram e modificaram a frase de inúmeras maneiras e em diferentes contextos, apagando e adicionando palavras e relacionando a outros produtos de cultura *pop*. Na Figura 5, vemos os exemplos com os enunciados “Quando sua amiga está quase voltando com o ex tóxico dela” e “Quando alguém faz um comentário desnecessário sobre minha acne”. Observa-se a prevalência de temáticas adolescentes, reforçando uma característica do público-alvo da série.

*someone makes an unnecessary
comment about my acne*



When your bestfriend is about to get back
together with her toxic ex :



Figura 5 – Memes “Bitch, you better be joking”. Fonte: Captura de tela/X.

A imagem possui elementos meméticos bem marcados: o olhar das personagens direcionado como se estivessem falando com o espectador (ao ver o meme, você é colocado como interlocutor); certo olhar de reprovação de ambas e; a frase possui um vocativo forte (*bitch*) e pode ser apropriada. Quando inserido na circulação, o meme se torna apropriável em variadas situações, o que potencializa seu espalhamento. Os dois exemplos evidenciam isso, já que trazem temas bem diferentes. Vale ressaltar que não é necessário saber de onde saiu a imagem ou o seu contexto para entender o meme. Ela se desloca do discurso originário (a série) já que em si congrega os sentidos necessários para apreensão: a expressão de reprovação das personagens e a frase na legenda. Essa imagem tornou-se autossuficiente, pois consegue entrar em circuitos que já não dependem mais da conexão com a série.

No exemplo seguinte (Figura 6), é possível ver a relação estabelecida por fãs com outros dois produtos culturais: o filme *Toy story* e a saga Harry Potter. Na primeira, utiliza-se a frase “Andy’s coming” (“Andy está vindo”), dita pelos brinquedos toda vez que Andy, o dono deles, estava voltando para o quarto e eles deveriam voltar aos lugares onde foram deixados. No meme, Maddy aparece com o chapéu do caubói Woody e Kat como o astronauta Buzz Lightyear. A segunda remete à cena em que o personagem Hagrid revela para Harry que ele é um bruxo, substituindo a frase por “Vadia, você é um bruxo Harry”, dando um novo significado à fala de Maddy e a retratando como o personagem Hagrid, e Kat como Petúnia, a tia de Harry. Muitas outras imagens seguem este padrão, substituindo as palavras de Maddy e colocando-as em um novo contexto destinado a um público específico.



Figura 6 – Meme “Bitch you better be joking” x Harry Potter x *Toy story*. Fonte: Captura de tela/Instagram.

Os memes da Figura 6 recorrem à intertextualidade. Em ambos, a frase dita é emblemática para a narrativa. Para fazer essa apropriação, os atores sociais precisam deslocar os dois signos do meme: no nível textual, modificando a frase, de modo a ser compreensível no contexto do produto mencionado, e no nível imagético, com a inserção de elementos que reconfiguram as personagens, como chapéu, colete, barba, roupas. O rosto continua o mesmo, o que passa a ser o principal signo para ancorar o meme no seu discurso original, que é a série *Euphoria*. Essa sobreposição é própria da cultura dos memes e remete a produtos da cultura midiática e *pop*, mostrando que hoje nossas sociabilidades são fortemente calcadas nelas.

Referente aos demais personagens, a agressão de Fezco contra Nate no primeiro episódio da segunda temporada foi muito comentada, com fãs demonstrando admiração pelas ações de Fezco por conta das atitudes de Nate. Na Figura 7, vemos três memes: à esquerda superior, o rosto brutalizado de Nate é colocado como arte e Fezco como artista responsável por isso; à direita, Nate machucado após a agressão em um museu posicionada no lugar de uma obra de arte sendo fotografada por muitos visitantes. Abaixo, um terceiro meme faz alusão a “passar um pano” para Fezco, ou seja, relativizar suas ações, tratá-las como comportamentos não graves que não merecem ser punidos. O *frame* do desenho animado *Pica-pau* se tornou um

formato popular de meme utilizado em diferentes contextos nos quais alguém faz algo duvidoso, mas o público decide não o condenar por isso, ou “passar pano”. Por ser muito utilizada, essa imagem já se tornou fixada a esse sentido referencial.



ai ai esse Fez



Figura 7 – Nate x Fezco. Fonte: Captura de tela/Instagram.

É possível aproximar esse conflito ao de Cassie e Maddy, e observar como a violência dentro do enredo da série é um aspecto narrativo que propulsiona muitos memes. Nesse caso, existe a glorificação de Fezco, já que a violência é direcionada ao antagonista da história. Essa glorificação fica evidente quando o elemento é a remissão às obras de arte, ou seja, algo para ser admirado.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta pesquisa foi compreender os processos semióticos que possibilitaram com que a série *Euphoria* fosse tematizada em discussões nas mídias sociais. A escolha do tema se justifica pela relevância da série, já considerada um marco nas ficções seriadas *teen*. A partir disso, buscamos demais pesquisas que tratassem desse tema. Na revisão de literatura realizada previamente, não encontramos trabalhos que analisassem os memes da série, o que despertou nosso interesse de pesquisa.

O conceito de ficção seriada e sua segmentação para o público juvenil nos ajudaram a compreender a constituição narrativa da série *Euphoria* e, por conseguinte, as gramáticas de produção acerca dos sentidos ofertados à audiência. Já a noção de meme de internet nos deu suporte para analisar e descrever essas produções imagéticas, além de entender a apropriação do público e as novas interpretações criadas a partir dos memes. Como percebemos, há dois aspectos que se tornam evidentes na produção desses memes: outros sentidos acabam sendo agregados à narrativa da série, chamando a atenção para a própria ficção seriada, o que acaba sendo um chamariz para a produção; a escolha de determinados enredos e personagens para compor os memes também demonstra quais os temas de interesse do público, que acabam sendo os mais apropriados e postos em circulação.

Em suma, notamos que os sentidos que remetem à violência e humilhação acabam prevalecendo na produção dos memes da série. Esse aspecto refere sobretudo os enredos que envolvem a relação entre Nate, Maddy e Cassie. No caso desta personagem, é notável que a humilhação pela qual passa a personagem, uma das mais populares da série, é reforçada pelos memes, que por vezes acabam se assentando em discursos sociais machistas e misóginos. A glorificação da violência também aparece em memes relacionados à agressão sofrida por Nate, justificada pelos fãs por conta de o personagem ser o antagonista.

Destaca-se ainda o meme “Bitch, you better be joking”, certamente o que teve maior espalhabilidade, por congrega elementos sógnicos que aumentam sua carga memética. Através dele, percebemos também como a propagação do meme está vinculada não apenas à narrativa da série, mas sobretudo a elementos que tornam determinado recorte aplicável e manipulável a diferentes situações, desvinculando-o do seu sentido original e do discurso originário, no caso, a série.

Por fim, embora seja apenas um recorte, esta pesquisa assinala a circulação discursiva como potente caminho investigativo para compreender a processualidade dos discursos midiáticos, especialmente na relação entre ficção seriada e mídias sociais. Para além daquilo que a narrativa oferta, as apropriações dos atores sociais podem nos ajudar a compreender, sobretudo, como os públicos jovens interpretam a série e criam outros sentidos a partir de seu cotidiano – sendo este, muitas vezes, bastante diferente da ficção.

REFERÊNCIAS

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion; SURKAMP, Carola. Introduction: towards a narrator of TV Series. *In*: ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion (ed.). **Narrative strategies in television**. London: Palgrave Macmillan London, 2005, pp. 1-43.

ANDREJEVIC, Mark. Watching Television Without Pity. **Television & New Media**, [S.l.], v. 9, n. 1, pp. 24-46, 2008.

CHAGAS, Viktor. Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura. **BIB**, São Paulo, n. 35, pp. 1-22, 2021.

COUTINHO, Lúcia. “É simplesmente diferente para meninas”: amor e sexo em seriados de teen drama. **Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, pp. 351-370, 2017.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Oxford University Press, 1976.

EUPHORIA. **euphoria | in conversation: zendaya and sam levinson | HBO**. YouTube, 19 jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RuGoLCZ03eo&ab_channel=euphoria>. Acesso em: 25 mar. 2022.

FAUSTO NETO, Antônio. Circulação: trajetos conceituais. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 6, n. 2, pp. 8-40, 2018.

GARCÍA-MUÑOZ, Núria; FEDELE, Maddalena. Television fiction series targeted at young audience: plots and conflicts portrayed in a teen series. **Comunicar**, Huelva, n. 37, v. 19, pp. 133-140, 2011.

GUARINOS-GALÁN, Virginia. Televisual Teenager Phenomena. Adolescent Prototypes in TV Series in Spain. **Comunicar**, [S.l.], v. 17, n. 33, pp. 203-211, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable media**. Nova York: NYU Press, 2013.

LEAL-TOLEDO, Gustavo. Em busca de uma fundamentação para a memética. **Trans/Form/Ação**. Marília, v. 36, n. 1, p. 187-210, 2013.

LEIROS, Dandara; SILVA, Daniel Rios; CHAGAS, Viktor. Você não sabe de nada, Jon Snow: Difusão e reapropriação dos memes de seriados televisivos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

MACHADO, Heitor Leal. As pesquisas sobre ficção seriada: um estudo da produção acadêmica brasileira de 2013 a 2017. **GEMInIS**. São Carlos, v. 9, n. 2, pp. 4-28, 2018.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis: Vozes, 2015.

MOSELEY, Rachel. The Teen Series. *In*: CREEBER, Glen (ed.). **The television genre book**. London: Bloomsbury, 2015, pp. 52-54.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. [v. 1-6, ed. Charles Hartshorne, Paul Weiss; V 7-8, ed. by Arthur Burks]. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 1978.

REBOUÇAS, Davi; INOCÊNCIO, Luana. ‘Brace yourselves, the zuera is coming’: memes, letramento midiático digital e apropriação criativa dos fãs de Game of Thrones no Facebook. **Periferia**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, pp. 153-177, 2019.

RECUERO, Raquel. Mídia social, plataforma digital, site de rede social ou rede social? Não é tudo a mesma coisa? **Medium**, 9 jul. 2019.

RIOS, Daniel. Dinâmicas na circulação de memes em fandoms de séries televisivas. **Revista Ação Midiática**, Curitiba, n. 22, p. 17-37, jul./dez. 2021.

ROSA, Ana Paula da. Visibilidade em fluxo: os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens. **Interin**, Curitiba, v. 21, n. 2, pp. 60-81, 2016.

SILVA, Daniel Rios. **Séries televisivas e memes de internet: dinâmicas de sociabilidade na produção de fãs brasileiros**. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

VERÓN, Eliseo. **Fragmentos de um tecido**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2005.

Marlon Santa Maria Dias

Doutorando em Ciências da Comunicação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
Mestre em Comunicação e bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela
Universidade Federal de Santa Maria.

Milena Fidelis

Graduada em Jornalismo pela Universidade Comunitária da Região de Chapecó
(Unochapecó). Durante a graduação, foi bolsista do Programa de Bolsas Universitárias de
Santa Catarina (Uniedu). Integrante do Grupo de Pesquisa Ecrã - Imagem e Cultura Digital.



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-Não-Comercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional