

**Ficção de fã no Youtube:
do jogo *The Sims 4* à web série *Girls in the house***

***Fan fiction on Youtube:
from the game *The Sims 4* to the web series *Girls in the house****

Aline LISBOA¹
Flávio FERREIRA²
Alice SANTOS³

Resumo

Os diferentes formatos narrativos expressos em *games* acabam por produzir subjetividades diversas, que coadunam com questões do cotidiano. O objetivo deste trabalho é compreender como se dá a construção narrativa da web série *Girls in the House*, a partir da adaptação do jogo *The Sims 4*. Utilizamos como *corpus* de análise a primeira temporada da web série, examinando, de forma acurada, elementos de ordem narrativa trabalhadas em sua construção ficcional. A análise de conteúdo, amparada em Laurence Bardin (2011), é a metodologia aqui empregada, em uma abordagem qualitativa. Como aporte teórico principal, dispomos dos autores Henry Jenkins, Robert McKee, Jean Burgess e Joshua Green, Johan Huizinga, Marcos Braga e Paula Sibilía.

Palavras-Chave: Ficção de Fãs. Game. *Girls in the House*. Youtube. Web série.

Abstract

The different narrative formats expressed in games end up producing various subjectivities, which are combined with daily issues. This paper aims to comprehend how is the narrative construction of the web series *Girls in the House*, from the adaptation of the game *The Sims 4*. As a collection of analysis we utilize the first season, examining, accurately, elements of narrative order handled in their fictional construction. We utilize the content analysis methodology, supported by Laurence Bardin (2011), in a qualitative approach. As the main theoretical contribution we have

¹Mestre em comunicação pela UFPB, integrante dos Grupos de Pesquisa em Mídia e gênero, pela UFS, e Tecnologia da Informação e Comunicação, pela Universidade Tiradentes. E-mail: alinelisboa.silva@gmail.com

² Graduando do curso de jornalismo da Universidade Federal de Sergipe-UFS. E-mail: flaviously@gmail.com.

³ Graduanda do curso de jornalismo da Universidade Federal de Sergipe-UFS. E-mail: alicejor@outlook.com

the authors Henry Jenkins (2015), Robert McKee (2006), Jean Burgess and Joshua Green (2009), Johan Huizinga (1971) and Paula Sibilia (2016).

Keywords: Fan Fiction. Game. Girls in the House. Youtube. Web series.

Introdução

Produções simbólicas, de subjetividades e experiências do cotidiano são alguns aspectos possíveis presentes na construção de narrativas advindas de *games*. Em nosso trabalho buscamos compreender como se dá a construção narrativa da web série *Girls in the House*, a partir da adaptação e recriação do jogo *The Sims 4*. A proposta traz à tona uma discussão pertinente acerca de narrativas híbridas e como o Youtube se tornou um espaço propício à difusão de produções da cultura amadora, em especial ficções de fãs.

Durante a análise, examinamos, primeiramente, a linguagem do *game* e suas especificidades apresentadas; de que modo os interatores se relacionam com o jogo e com as dinâmicas estruturais apresentadas por ele; além de relacionarmos os conceitos de jogo e cotidiano, trabalhados por Huizinga (1971) e Braga (2009), respectivamente.

Em seguida passamos à análise do *corpus* da pesquisa, a primeira temporada de *Girls in the House*, investigando, de modo mais acurado, como o produto em questão desenvolve seu estilo de narrativa; quais elementos presentes no *game* influenciam diretamente na construção da história e quais referências Raony Phillips, realizador da web série, utiliza na criação do universo cultural da mesma.

Como proposta metodológica, recorreremos à análise de conteúdo, em uma abordagem qualitativa de Laurence Bardin (2011), destacando aspectos de construção narrativa no jogo *The Sims 4* e cenas selecionadas da web série *Girls in the House*, que estabelecem relação com produções de sentido diante do cotidiano.

Criação alternativa em ficção de fãs

Criar é um processo dinâmico. Gradativamente, a relação intrínseca entre produtores e consumidores de conteúdo na web se apresenta como algo menos verticalizado, possibilitando a existência de uma economia criativa pautada em uma

lógica da cultura participativa, ampliando assim as colaborações advindas de quem antes só consumia.

A crescente onda de populares em seus diversos canais no Youtube, com as mais variadas temáticas abordadas, serve de exemplo para ilustrar como a internet tem possibilitado uma participação mais efetiva, em detrimento dos grandes conglomerados midiáticos tradicionais, delimitados por funções massivas (LEMOS, 2010), ou seja, em que há controle sobre o pólo de emissão.

A criação alternativa funciona como uma remodelação do que é produzido pela indústria cultural, permitindo aos participantes, funcionarem, muitas vezes, como consumidores e produtores ao mesmo tempo. Essas mudanças refletem no modo como consumimos conteúdos através dos meios de comunicação. A convergência, como afirma o próprio Jenkins (2009), não ocorre apenas em nossos dispositivos, mas, sobretudo, em nossas mentes, influenciando, diretamente, na construção de uma lógica cultural diferenciada do que existia há décadas. Agora consumimos mais ativamente, colaboramos e recriamos do modo como desejamos, a partir de relações afetivas estabelecidas com marcas, personagens e conteúdos resultantes da indústria cultural.

Se antes tínhamos produções caseiras feitas por fãs que não intimidavam a grande mídia, agora essas produções vêm à tona, confrontando inclusive a mídia tradicional. Isso se deve, sobretudo, às mudanças ocasionadas pela cultura da convergência, onde os papéis de consumidores e produtores de conteúdo se invertem a todo o momento, ainda que cada um deles apresente graus de influência em maior ou menor escala.

Neste sentido, a cultura de fãs revela potencialidades de criações alternativas até então raramente distribuídas de modo coletivo. Reinvenções que ativam novos processos criativos e dinâmicos podem ser encontradas em formatos diversos como *gifs* animados, memes, *fan fictions*, *mashups* de músicas e vídeos, web séries, dentre outros. No entanto, em nosso trabalho, temos como foco a proposta de analisar o processo de adaptação do jogo *The Sims 4* à web série *Girls in the House*, criada por Raony Phillips, onde percebemos a construção de uma narrativa híbrida, que transita entre a linguagem do *game* e da ficção seriada, aqui em um formato de web série.

A *fan fiction* ou ficção de fã é uma narrativa que se apropria de personagens e enredos já criados, a fim de construir outros universos que explorem de modo

diferenciado ou mais aprofundado o que já existe, sem, no entanto, ferir a questão dos direitos autorais ou obter lucros. Este é o caso de *Girls in the House*, inspirada, segundo seu criador, em um anime chamado *Love Hina*⁴, no entanto a narrativa foi construída com base em roteiros feitos pelo próprio Raony, que alega ser fã de *games* de simulação da vida real.

A prática de *fan fictions* possui também uma espécie de economia criativa própria, resultando na construção de um capital social (JENKINS, 2015), altamente valorizado por quem produz esses conteúdos. Essa questão do capital social envolve, por exemplo, aspectos como visibilidade e prestígio diante da comunidade *fandom*, agregando valor à posição que o produtor de conteúdo ocupa em relação ao grupo de fãs. No entanto, essa nova economia das *fan fictions* começa a ganhar novo sentido, a partir do momento em que empresas como a *Amazon* dedica um espaço à publicação de *fanfics* autorizadas⁵. Passamos por um momento de transição desse tipo de economia criativa, que não somente desenvolve um capital social de notoriedade e prestígio para os fãs produtores, mas também permite a eles a lucratividade sobre as vendas de suas produções, ocasionando assim discussões polêmicas sobre o papel do fã produtor e da cultura de fãs como oportunidade de negócio.

Essas oportunidades se dão, justamente, porque há quem escute, assista ou leia conteúdos produzidos por fãs, ou seja, o fator audiência é significativo para que a produção e circulação desses conteúdos tenham, de fato, visibilidade e, por vezes, lucro. Embora, a prática de escrita de fãs, se dê necessariamente ainda em um foco voltado ao capital social, podendo ou não, gerar rentabilidade aos fãs produtores. Percebemos essa possibilidade, por exemplo, em produções voltadas ao Youtube, onde canais são alimentados com conteúdos criados por fãs com o intuito de fornecer informações, debater ou simplesmente recriar histórias ligadas às celebridades ou a produtos oficiais, como filmes, histórias em quadrinhos, *games*, dentre outros.

⁴ Um mangá que se tornou anime japonês, em que quase todas as personagens são mulheres, entretanto um dos protagonistas é masculino. *Love Hina* é inspirada em jogos de simuladores de romance, servindo de inspiração a Raony Phillips para criação de *Girls in the House*.

⁵ Amazon lança plataforma para publicação e venda de fanfics. Fonte: <http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/amazon-lanca-plataforma-para-publicacao-e-venda-de-fanfics-f20yws2ps7i1sprgiupnpse>

Canais como o *LarimanoellaTV*,⁶ relacionado à atriz mirim brasileira Larissa Manoela ou ainda o *DC Fans*,⁷ concernente aos conteúdos produzidos pela editora norte-americana de história em quadrinhos *DC Comics*, servem de exemplo para ilustrar como a web tem funcionado como meio eficiente de distribuição à produção cultural amadora. Os fãs encontram no Youtube um espaço propício ao compartilhamento de suas criações alternativas e isso se deve, sobretudo, porque o site de *streaming* proporciona aos seus colaboradores os mais variados tipos de usos dessa plataforma:

Assim como milhões de outras pessoas, nós mesmos usamos o Youtube desse modo – assistimos vídeos depois que os encontramos por acaso em blogs ou clicamos nos links enviados por amigos para nossos e-mails, passando-os adiante para outros. Temos nossos próprios canais no Youtube e até mesmo gravamos e/ou fazemos *upload* de um vídeo para contribuir com o arquivo em crescimento do material disponível ali. (BURGESS & GREEN, 2009, p. 26).

Esse cenário tão diversificado propiciado pelo Youtube nos incita a perceber o site como um espaço que vem alterando “relações de poder entre os segmentos de mercado da mídia e seus consumidores” (2009, p. 28), como afirmam Burgess & Green. Essa perspectiva delinea uma proposta de categorizar o Youtube também como plataforma favorável à prática da cultura participativa, em que os papéis de consumidores e produtores se imbricam a todo o momento, cumprindo a promessa básica da marca, “*Broadcast yourself*”, isto é, “transmita-se”; prerrogativa essa que acaba confluindo ideologicamente com o “*Do it yourself*”, ou “faça você mesmo”, amparados na valorização e democratização da produção amadora.

Youtube, experimentação e compartilhamento: do *game* à web série

Compreender o Youtube apenas como espaço propício ao cenário comercial das novas mídias ou somente como ambiente favorável à criatividade da produção amadora é limitar-se, veementemente, diante do que de fato se tornou a plataforma de *streaming*. Faz-se necessário compreender o Youtube como um meio de produção de significados,

⁶ Canal LarimanoellaTV: <https://www.youtube.com/channel/UCKmPJJaQrd--hu5YN5pgPEQg>

⁷ Canal DC Fans: <https://www.youtube.com/channel/UC2Ua5arV3Xl5eoDjeP1tvng/about>

⁸ O *Do it yourself* possui relação direta com a produção dos fãs, já que essa prerrogativa dialoga com a prática da mídia amadora e da cultura participativa, estimulando os fãs a produzirem seus próprios conteúdos, a partir das versões oficiais.

que apresenta em sua totalidade discursos e ideologias diferenciadas, resultantes de produções oficiais e amadoras.

Além disso, é fundamental salientar aqui a importância da audiência e dos usos cotidianos em relação a esta mídia, que vão desde conteúdos criados por usuários, até conteúdos de mídias tradicionais, sendo que no primeiro caso, segundo Burgess & Green (2009), encontramos boa parte do material hospedado no site constituído por vlogs; vídeos de fãs (musicais ou performances); cenas da vida cotidiana; conteúdo informativo (jornalístico, entrevistas, análises de filmes, séries, etc.). Isso demonstra, de forma bastante sucinta, como o Youtube se caracteriza por apresentar práticas tão diversas de seus usuários, associada à versatilidade da cultura popular na contemporaneidade.

Dentro da perspectiva de compartilhamento da experimentação com jogos no Youtube, encontra-se a produção caseira de Raony Phillips, *Girls in the House*. Criada em 2014, a narrativa da web série se desenvolve na cidade fictícia de *Willow Creek*, mais precisamente na Pensão da Tia Ruiva, onde vivem e trabalham as protagonistas Alex - responsável pelas refeições da Pensão; Honey - gerente da Pensão, que cuida da parte administrativa e financeira; e Dunny - responsável pelo marketing. Com diálogos rápidos, palavrões, gírias e memes, *Girls in the House* costura o enredo com diversas referências à cultura pop, desde elementos simples, com as personagens conversando sobre alguma personalidade, até a aparição de *Sims* representando pessoas famosas.

Figura 01 – Protagonistas da web série *Girls in the House*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pF8ZbP81HAA>

A web série, que em 2016 ganhou uma versão de esquete para ser exibida na TV fechada, através da emissora TNT, durante o Oscar, faz parte do canal *Rao TV*⁹ no Youtube, criado por Raony, que acumula pouco mais de um milhão e 300 mil seguidores. A experimentação aqui se dá a partir de capturas de comandos do jogo *The Sims 4*, em que Raony, de acordo com a experiência possibilitada pelo jogo, cria situações específicas com os *Sims*, dando vida aos roteiros de suas histórias a cada episódio. A quarta versão do jogo é a mais atual e permite ao *gamer* criar personagens com características físicas e personalidades diferenciadas, ampliando os ambientes que os *Sims* podem frequentar, além de personalizar os *avatares*, de acordo com as necessidades fisiológicas e emocionais desejadas.

Além do jogo instalado em seu computador, Raony faz uso também de mais alguns *softwares* para captação das imagens, gravação de áudios, edição e montagem. Aspectos como enquadramentos, planos, ângulos, próprios da linguagem cinematográfica, também são trabalhados na construção da web série. O destaque vai, no entanto, para a trilha sonora, também feita por Raony, outro elemento considerado original e criativo pelos espectadores.

A franquia de jogos *The Sims*, lançada nos anos 2000 pela distribuidora de games *Maxis*, foi desenvolvida por William Ralph Wright e tem como principal objetivo a simulação da vida real. De acordo com Leite (2013, p. 7), “as histórias de vida dos *Sims* vão sendo construídas e modificadas conforme as ações dos interatores – lojas, vizinhos, casas, lugares de festas, parques ao ar livre, praia, diferentes mundos e dezenas de eventos, incrementam o ambiente simulado”; e essa é uma das motivações que levam Raony a utilizar o jogo como base para adaptar suas histórias.

A versão mais atual de *The Sims* (lançada em 2014) possibilita ao criador de *Girls in the House* que customize suas personagens, os ambientes e as experiências do jogo, como observamos nas adaptações feitas para a web série nas três temporadas, em que alguns dos *Sims* criados são personalidades conhecidas com rápidas participações, como é o caso de Lana Del Rey no episódio *Strange events*¹⁰, da primeira temporada, ou ainda Kim Kardashian, também na primeira temporada, no episódio *Revenge play*¹¹.

⁹ Fonte: <https://www.youtube.com/user/raonyphillips/about>

¹⁰ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=uS9WltSJPrY>

¹¹ Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=KRk_oyUYVYw

Outra possibilidade interessante concedida pela experiência expandida do jogo é a criação de figurinos e cenários específicos que se encaixam perfeitamente de acordo com a narrativa criada por Raony, ampliando assim ao *gamer* o leque de opções para a construção das histórias.

Apesar de *Girls in the House* ser o foco de análise do nosso trabalho, ela não é a única web série adaptada do jogo *The Sims 4*. Exemplos como *Better Beware*, criada por Steven Cruz do canal *Vaka Loka*¹² e *Little witches*, realizada por Patrick Oliveira – canal *Tele Rick*¹³ – também vêm despontando na rede entre os fãs de *The Sims*.

Entretanto, percebemos que tanto *Better Beware*, quanto *Little witches* acabam se inspirando no trabalho de Raony, sobretudo porque utilizam, basicamente, os mesmos recursos na criação de suas propostas. Em *Better Beware*, por exemplo, Steven Cruz também faz a dublagem de todas as personagens e cria um universo próprio para os *Sims*, personificando-os, estilizando-os e adaptando os comandos do jogo de acordo com as situações pré-estabelecidas em seus roteiros. O mesmo acontece com *Little witches*, apesar de suas histórias serem completamente diferentes da web série de Raony Phillips. Muito embora, o que de fato se torna relevante em nossa discussão é perceber como as *Simséries*¹⁴ se constituem em uma espécie de tendência em adaptações de jogos para a linguagem da web série, tencionando a concepção de novas possibilidades narrativas audiovisuais no ciberespaço.

Neste sentido, encontramos no Youtube um ambiente favorável à distribuição da produção cultural dos fãs de jogos simuladores da vida real, como *The Sims*, já que a plataforma de *streaming*, muito longe de ser apenas um depositário de conteúdos diversos, é compreendida aqui como um *lócus* oportuno ao compartilhamento da produção de subjetividades na rede (SIBILIA, 2016). E é desta forma que vislumbramos a criação desses modelos narrativos diferenciados, os quais interpelam a realidade a partir de outras perspectivas; neste caso utilizando o ambiente simulado do jogo como forma de expressar as relações que os cercam, diante de seus cotidianos.

¹² Fonte: <https://www.youtube.com/channel/UCroDwjy7zMrN-TjCTykrZyg/about>

¹³ Fonte: https://www.youtube.com/channel/UCRsm_JKXCHKdihxN_rQkGYA/about

¹⁴ *Simséries* são web séries realizadas a partir do jogo *The Sims*.

Adaptação e recriação do jogo *The Sims 4*

Antes mesmo de adentrarmos na análise dos aspectos narrativos que permeiam o jogo *The Sims* e sua adaptação para a linguagem de web série em *Girls in the House*, é importante salientar que em nosso trabalho compreendemos o jogo em uma acepção próxima a Huizinga (1971), ou seja, como um fenômeno cultural que promove a sociabilidade entre os interatores. Aqui percebemos o ato de jogar como ação lúdica que envolve costumes e hábitos culturais diferenciados, os quais estão intrinsecamente interligados ao cotidiano dos sujeitos. E por cotidiano entendemos que o mesmo, “figura-se como uma arena de saberes na qual as práticas estão marcadas pela heterogeneidade do ambiente e pela dinâmica dos elementos que compõem o seu *corpus*.” (BRAGA, 2009, p. 25), isto é, interpretamos cotidiano, deste modo, em uma lógica de vivência de uma relação espaço-temporal.

Neste sentido, buscamos relacionar os conceitos de jogo e cotidiano ainda em uma acepção de Braga (2009), quando o mesmo destaca que ambos estão integrados a partir do momento que permitem aos sujeitos estabelecer relações, competir entre si, fazer negociações ou ainda interpretar novas visões de mundo, de acordo com os sentidos percebidos por eles.

Com base em suas referências culturais, os *gamers* reformulam determinados aspectos programados de *The Sims*, simulando situações cotidianas das personagens de acordo com suas experiências, chegando até mesmo a expandir o universo de suas recriações de acordo com referências da cultura pop e outros elementos *mainstream*, como é o caso de *Girls in the House*, que antes de se tornar web série é acima de tudo uma experiência criada a partir do jogo.

Em entrevista ao site *Café radioativo*¹⁵, Raony Phillips conta que as personagens criadas são inspiradas em sua própria personalidade e em atitudes as quais ele não tem coragem de fazer, como falar “verdades na cara”. Segundo ele, a personagem Dunny¹⁶, de maior destaque na web série, serve como válvula de escape neste sentido. Constatamos assim, que muito além da ação programática do jogo em relação à

¹⁵ Fonte: <http://www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/>

¹⁶ Quem é Dunny? Fonte: <http://girlsinthehouse.wikia.com/wiki/Dunny>

simulação da vida real, os interatores expressam em suas narrativas sentimentos, ideias, comportamentos e desejos que gostariam de exercer pessoalmente. Cria-se uma espécie de alter ego do jogador (SIBILIA, 2016), aqui representado por uma de suas personagens em *Girls in the House*.

A proposta de *The Sims* surge de forma ousada e diferenciada em relação aos jogos de simulação. Tecnicamente não é um jogo o qual se pode vencer, apenas tornar cada vez mais complexo o universo criado pelo interator, ampliando suas possibilidades de acordo com as expansões compradas ao longo das fases. A segunda versão do jogo foi lançada em 2004, quatro anos após a primeira, a qual inicialmente não era *on-line*; a terceira versão saiu em 2009 apresentando uma alta complexidade programática de inteligência artificial, além de um aperfeiçoamento gráfico em relação às antecedentes.

No entanto é em *The Sims 4*, versão mais atual lançada em 2014, que percebemos como a usabilidade do jogo figura em uma instância ainda mais ampliada, possibilitando um nível de jogabilidade¹⁷ considerado mais realista, na acepção de *games* simuladores. Todavia, o que difere a versão mais atual das demais é a liberdade quase irrestrita permitida ao participante, em que o mesmo agora pode explorar de modo mais detalhado o universo dos *Sims*, criando personalidades extremamente complexas, construindo e decorando ambientes com muito mais opções, além de personalizar as criações e restringi-las somente ao próprio uso, como é feito em *Girls in the House* por Raony, com suas personagens.

O aperfeiçoamento do jogo opera não apenas em uma instância programática e gráfica de simulação, mas, sobretudo, em uma perspectiva narrativa, a fim de propiciar aos *gamers* o desenvolvimento de histórias mais pessoais e singulares. Entretanto, em *The Sims* algumas regras e normas de conduta devem ser sempre respeitadas, não permitindo aos jogadores infringi-las, como por exemplo, usar os *avatares* para se relacionar sem qualquer laço afetivo, ou ainda questões mais sérias como pedofilia, roubo, estupro, dentre outros.

O *modus vivendi* adotado pelo software estabelece condições para se criar um ambiente favorável de bem-estar aos personagens no jogo. No entanto, nem sempre hábitos e costumes, possibilitados às praticas dos *avatares*, são de ordem universal em

¹⁷ Segundo Vanucchi, H; Prado, Gilberto (2010), “é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar.”

todos os países os quais o jogo é distribuído. Locais como Índia, China, Japão ou Arábia Saudita são exemplos de como algumas normas podem não ser reconhecidas e, inclusive, rejeitadas pelos participantes.

Conforme discutimos anteriormente, percebemos aqui uma relação direta entre aspectos do jogo e do cotidiano, reverberando assim em novas roupagens para o universo dos *Sims*, dando origem, por exemplo, a web séries ou Simséries, como são chamadas pelos próprios espectadores. E neste sentido, adentramos agora em uma análise mais aprofundada acerca da narrativa de *Girls in the House*, foco do trabalho em questão.

Narrativa híbrida em *Girls in the House*

Em *The Sims 4* a narrativa é iniciada a partir do mundo de origem escolhido pelo jogador para que seu universo *Sim* seja desenvolvido. Bairros e ambientes devem ser criados para que os *avatares* iniciem a interação. Para isso é preciso constituir um ambiente familiar e proporcionar aos *Sims* uma formação de carreiras, que na versão mais atual ganhou opções extras de expansões, as quais podem ser compradas pelos participantes. A complexidade narrativa vai ganhando espaço à medida que o participante cresce no jogo e atinge novas fases.

No caso de *Girls in the House*, o mundo escolhido foi *Willow Creek*, onde se situa a pensão da Tia Ruiva. A história se desenvolve em um bairro não identificado, o destaque fica para as personagens e as situações vivenciadas durante as temporadas. Para isso, Raony cria alguns ambientes como hospitais, presídios, lanchonetes, restaurantes, fazendas e até mesmo espaços de festas e concursos, tudo com o intuito de desenvolver acontecimentos pertinentes ao roteiro criado para a web série.

Em relação às personagens criadas no jogo, percebemos que isso acontece em um segundo momento, quando já temos alguns ambientes de vivência definidos. A partir da edição do *avatar*, é possível escolher um *Sim* que já exista no sistema ou personalizá-lo de acordo com as pretensões do jogador. As escolhas vão desde a cor da pele, dos olhos e formato do rosto, até o nome e estilo das roupas utilizadas. Neste sentido, observamos que em *Girls in the House* os fenótipos selecionados para compor a construção das personagens dialogam diretamente com a proposta da web série em criar

protagonistas com personalidades bastante diversas – a tímida e romântica, Alex; a organizada e equilibrada, Honey e a debochada e exibida, Duny - além de personagens secundários que contemplam o tom humorístico da narrativa.

O universo da cultura pop serve de forte referência à web série criada por Raony. Em análise mais aprofundada da narrativa, constatamos que situações polêmicas com celebridades como Taylor Swift ou Kim Kardashian foram utilizadas como inspirações para o desenvolvimento de conteúdos específicos na web série. Além disso, gírias e expressões que se transformaram em memes aparecem o tempo todo em *Girls in the House*, caracterizando-a como um produto rico em apresentar uma intertextualidade narrativa com situações atuais.

A análise qualitativa em questão utiliza como *corpus* a primeira temporada, que vai de 19 de novembro de 2014 a 01 de fevereiro de 2015. Composta por nove episódios, essa temporada inicia com a apresentação da Pensão da Tia Ruiva, cenário principal de desenvolvimento da história, e das personagens centrais – Alex, Duny e Honey – onde são apresentadas as funções de cada uma delas. A vinheta, que contém uma trilha bem humorada e com situações vivenciadas pelas protagonistas, possui uma letra¹⁸ que se refere diretamente ao clima proposto por Raony, muita diversão, confusões e tendo como foco a amizade entre as garotas da pensão.

O episódio piloto, intitulado “*Date night*”, traduzido como “Encontro noturno”, se refere a uma das situações principais que se desenvolvem durante o mesmo. A história inicia na própria pensão, com as três protagonistas conversando coisas triviais e já mostrando suas personalidades, de acordo com seus discursos e comportamentos. À medida que novos personagens vão surgindo na narrativa, percebemos que a mesma se desenvolve em um processo de significação entre ambientes, personagens e estrutura da história. Isso nos remete ao fato de que Raony busca criar “brechas” (MCKEE, 2011, p. 175), ou seja, lacunas necessárias entre o que o espectador espera acontecer e o que realmente acontece. Neste sentido, podemos afirmar que a narrativa da web série é construída em uma acepção clássica, com início, meio e fim; com respostas para as questões que se iniciaram e dando margem ao que teóricos de roteiro consideram fundamental: criar ligação com o público.

¹⁸ Letra da vinheta de abertura de *Girls in the House*: <https://www.letras.mus.br/raony-phillips/girls-in-the-house/>

Percebemos que esse trabalho de conexão com o espectador é realizado em diversos momentos na Simsérie, um exemplo disso no episódio piloto é quando Alex, uma das protagonistas, pede ajuda às amigas para se sair bem durante seu encontro com James Roberto, personagem considerado sedutor na história, cujo nome faz alusão aos galãs de novelas mexicanas. Aqui, o criador de *Girls in the House*, apropria-se de todo um contexto da cultura pop, americana e latina, para criar elos com espectadores que consomem produtos inseridos nessa conjuntura, promovendo também uma espécie de envolvimento emocional através da empatia com a personagem, ou seja, “a ligação vicária entre nós mesmos e um ser humano ficcional”. (MCKEE, 2011, p. 141).

Outro momento, ainda no primeiro episódio, em que observamos a criação de estratégias de ligação com o público em relação ao universo *mainstream*¹⁹ é quando Dony participa de uma seleção em um *reality show* bastante conhecido, o *American Idol*²⁰. Situações adversas acontecem, como o fato dela desejar à outra participante que ela perca ou ainda quando canta muito mal em frente aos jurados e solta palavrões diante deles. Neste caso, a técnica do protagonista ser empático, mas não necessariamente simpático (MCKEE, 2011), é levada em consideração. A personagem Dony acaba por criar um nível de identificação extrema com quem assiste a *Girls in the House*, sobretudo porque há um reconhecimento deste segundo com a primeira. Essa competência pode ser atribuída à personagem, por exemplo, pelo fato da mesma possuir um tom cômico característico ou ainda por agir conforme muitos espectadores gostariam de fazê-lo em diversas situações, mas não possuem tamanha ousadia para tanto.

Algo característico em *Girls in the House* é seu tom de mistério. No segundo episódio, a narrativa apresenta uma personagem misteriosa que dá início à trama central da primeira temporada, a qual gira em torno de “estranhos eventos” ou “*Strange events*”, título do episódio em questão. Novos personagens acabam surgindo neste episódio e movimentando a história, criando assim o que McKee (2011, p. 200) intitula de “complicações progressivas”, isto é, construir sucessões de eventos, que apresentem diversos conflitos, os quais as protagonistas terão de enfrentar no decurso da trama.

¹⁹ Termo utilizado para definir uma tendência ou moda corrente da época, que seja bastante usual do universo popular.

²⁰ Programa americano que tem como premissa a competição musical entre calouros.

Entretanto, o grande corpo da história só é retomado no episódio 7, antes disso, cria-se um hiato sobre a questão misteriosa a ser descoberta. Entre os episódios 3 e 6 acompanhamos tramas paralelas com personagens secundários, que surgem e desaparecem rapidamente apenas com o intuito de estabelecer, no curso da teia narrativa, conflitos extra diegéticos, os quais não tem ligação com a trama principal. Dentre eles, um ensaio de crianças para peça de fim de ano da escola; os preparativos do casamento de Matilde e James Roberto; a entrevista de emprego da Duny; a revelação da sexualidade de James Roberto e a chegada do irmão e da sobrinha de Honey para o Natal. Essas subtramas funcionam como pontos de complexidade narrativa, a fim de conectar as personagens centrais a outros secundários e terciários, que representem parte de suas vidas pessoais, como amigas, irmãos, sobrinhas ou ex-namorados.

No quinto episódio encontramos uma proposta diferenciada. Foi criado um especial de terror que fala do tema lendas urbanas da *Sims in motion*²¹. Intitulado *Girls in the Haunted House*, traduzido por *Garotas na casa mal assombrada*, o episódio traz como mote elementos sobrenaturais que pairavam sobre a Pensão da Tia Ruiva. Como a história se passa há cinco anos, o interessante é ver as transformações referentes às personagens e como as relações entre elas eram diferentes.

O sétimo episódio retoma o conflito central da trama, inicialmente ligado ao desaparecimento de objetos na Pensão da Tia Ruiva. Aqui o desenvolvimento de casos inexplicáveis fica ainda mais interessante, a partir das descobertas realizadas pelas protagonistas em relação a uma nova pensão e ao envolvimento de alguns hóspedes, como a Sr^a Hahiro e Brenda. A narrativa começa a apresentar pontos de virada importantes, ou seja, novos desdobramentos surgem diante da ação das personagens, o que se constitui em “crises” (MCKEE, 2011), decisões importantes tomadas pelas personagens.

Exemplos de usos de crises na história são quando Honey vai até a outra pensão, disfarçada de hóspede, e por ordem de Duny acaba quebrando o encanamento de um dos banheiros. Apesar de a cena remeter à vingança da protagonista, a mesma possui um tom cômico que induz certa leveza à ação. Os dois últimos episódios também apresentam crises, mas sem necessariamente possuir um “clímax” (MCKEE, 2011), ou seja, sem grandes decisões ou resoluções para a trama. O final da primeira temporada

²¹ Fonte: <http://simsinmotion.com/>

fica em aberto, com uma cena gancho para a segunda, o que nos leva a entender que Raony, estrategicamente, não tinha como objetivo maior criar um clímax ao final desta temporada, a fim de prender a atenção do público e conduzi-lo à próxima.

Destarte, percebemos que a construção narrativa em *Girls in the House* se dá utilizando elementos próprios de narrativas clássicas – linearidade; protagonistas e antagonistas; uso do humor; uso de referências culturais que envolvam o público com a história; presença de crises e tramas paralelas. No entanto, no caso da primeira temporada, Raony optou por não trabalhar com um final fechado, destoando assim do design clássico de uma arquitrama²² convencional:

Design clássico é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e casualmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2011, p. 55).

Com isso, observa-se que a web série possui, eminentemente, uma estrutura clássica em sua narrativa, mas utiliza também elementos de ordem minimalista, como o final em aberto e multi-protagonistas; além disso, o tempo não linear permeia alguns episódios, dando margem ao que a teoria do roteiro considera uma anti-estrutura²³ ou anti-trama (MCKEE, 2011).

Considerações finais

A ficção de fã tem se estabelecido a partir de uma economia própria dentro de uma perspectiva do capital social, agregada à visibilidade e influência do fã autor diante de outros fãs. Espaços midiáticos como o Youtube proporcionam às criações amadoras um *lócus* propício à distribuição, permitindo desta forma que conteúdos alternativos venham à tona e se projetem massivamente na web.

A web série *Girls in the House*, criada por Raony Phillips, é um exemplo de como experimentações com *games* vem se espalhando pelo Youtube, a partir de outros formatos. Com uma narrativa híbrida que transita entre a linguagem do game e da web

²²Diz respeito ao modelo de trama que prepondera na história.

²³ A anti-trama reverte a ideia da trama clássica. Contradiz as formas tradicionais, muitas vezes ridicularizando ideias previamente formatadas e estabelecidas do que se apresenta na trama clássica.

série, *Girls in the House* acaba adentrando em uma nova categoria, a das Simséries, em que narrativas simulando a vida real são construídas de formas complexas por seus jogadores e em seguida são transfiguradas para uma linguagem seriada, com base em técnicas da cinematografia (ângulos, planos, enquadramentos, etc.).

Podemos ratificar que a importância de *Girls in the House* se dá não apenas do âmbito da criação alternativa de um fã-autor, mas, sobretudo, por propor a construção de narrativas que transitam entre uma linguagem e outra, com o desenvolvimento de histórias mais pessoais e singulares, as quais utilizam inclusive referências diretas da cultura pop, permitindo aos fãs se identificarem diretamente com o conteúdo e a linguagem proposta.

Desta forma, concluímos que apesar da Simsérie enquadrar-se em uma nova categoria dentro da linguagem de web série, em *Girls in the House* a narrativa é construída em uma perspectiva clássica, com uma história linear, protagonistas e antagonistas, crises e conflitos durante a trama. A diferença, no entanto, se faz presente, na primeira temporada, com o final em aberto, o qual não é característico de narrativas clássicas. Entretanto, na segunda temporada, Raony opta por trabalhar com um final fechado e um desenvolvimento dentro de uma estrutura clássica, conforme a primeira temporada. Já a terceira ainda está em curso, com estreia prevista do episódio 7 para o dia 26 de setembro na Rao TV.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo, SP: Edições 70, 2011.

BRAGA, Marcos Elízio de M. **O jogo das narrativas: ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims, 2009**, 131 p. Dissertação – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

BURGESS, J.; GREEN, J. **Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.

GAZETA DO POVO. **Amazon lança plataforma para publicação e venda de fanfics**. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/amazon-lanca-plataforma-para-publicacao-e-venda-de-fanfics-f20yws2ps7i1sprgiupnps>. Acesso: 30 ago. 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

_____. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial editora, 2015.

LEITE, Danielle M. The Sims 3: Modos de Interatividade. In: VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Ciberultura, 2013, Curitiba-PR. **Anais do Eixo Temático Entretenimento Digital**. Disponível em: http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_5_Entretenimento_Digital/25956arq08847429625.pdf. Acesso: 17 ago. 2017.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo, SP: Paulus, 2010.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2011.

RAO TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCFzNesgMSlpWPFWLMSJoetQ>. Acesso: 15 ago. 2017.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. 2ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SIMS IN MOTION. Disponível em: <http://simsinmotion.com/>. Acesso: 16 set. 2017.

TELE RICK. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCRsm_JKXCHKdihxN_rQkGYA/about. Acesso: 30 ago. 2017.

VAKA LOKA. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCroDwjy7zMrN-TjCTykrZyg/about>. Acesso: 30 ago. 2017.