

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Carina Salgado Neves

**O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO CONTIDO NA *WEBSÉRIE GIRLS IN THE
HOUSE***

**Juiz de Fora
Novembro de 2017**

Carina Salgado Neves

O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO CONTIDO NA *WEBSÉRIE GIRLS IN THE HOUSE*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Jr.

Juiz de Fora
Novembro de 2017

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática
da Biblioteca Universitária da UFJF,

com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Neves, Carina Salgado .

O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO CONTIDO NA WEBSÉRIE
GIRLS IN THE HOUSE / Carina Salgado Neves Neves. -- 2017.

53 p. : il.

Orientador: Carlos Pernisa Júnior

Coorientadora: Júlia Pessôa Vargas

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2017.

1. Evolução da comunicação. 2. Histórico de migração da
websérie Girls in The House. 3. The Sims. 4. Conhecendo o
universo de Girls in The House. 5. Conhecendo Dunny. I. Pernisa,
Carlos Pernisa Júnior, orient. II. Vargas, Júlia Pessôa, coorient.
III. Título.

Carina Salgado Neves

O processo transmidiático contido na *websérie Girls in The House*

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo,
da Faculdade de Comunicação da Universidade
Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial
para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr Carlos Pernisa Jr.

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr Carlos Pernisa Jr. (FACOM/UFJF) - orientador

Prof. Ma. Júlia Pessôa Vargas (FACOM/UFJF) – co-orientador

Profa. Dra. Cláudia de Albuquerque Thomé (FACOM/UFJF) - convidado(a)

Prof. Dr. Flávio Lins (FACOM/UFJF) – convidado(a)

Conceito obtido: (x) aprovado(a) () reprovado(a).

Observação da banca: _____

Juiz de Fora, 07 de dezembro de 2017.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo evidenciar através de levantamento de dados e fundamentação teórica, o processo transmidiático da websérie *Girls in the House*, e a personagem da mesma, Dunny; criada e produzida pelo estudante Raony Phillips, filmado e desenvolvido através do jogo de simulação de vida real *The Sims 4*". A narrativa começou como história em quadrinhos e em 2014 foi lançada na plataforma de vídeos *YouTube*. Hoje, se tornou uma *websérie* presente em diferentes mídias sociais. Como consequência, produziu uma personagem que se popularizou entre o público e ganhou maior projeção, permitindo ao autor criar outras zonas de atuação para a personagem. No cenário musical, com clipes de músicas autorais, com um álbum autoral disponibilizado no serviço de música digital *Spotify*, na página do *Facebook* do canal TNT Brasil e mais recentemente, um livro publicado pela editora Intrínseca, do Rio de Janeiro - RJ. Portanto, este trabalho busca analisar os desdobramentos da *websérie Girls in the House*, através de levantamento de dados e sob a luz do conceito de narrativas transmídia de Henri Jenkins e os estudos de narrativas migrantes de Vera Lúcia Follain de Figueiredo.

Palavras-chave: Transmídia. Narrativa. *Girls in The House*. *Websérie*. Migração.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Ilustração. Desenho das personagens principais da história em quadrinhos <i>Girl Power</i> , precursora de <i>Girls in The House</i>	15
Figura 2 – Criando um <i>Sim</i> , <i>The sims 4</i> – Foto da tela	23
Figura 3 – Demonstração das emoções	26
Figura 4 – Demonstração das emoções 2	27
Figura 5 – Demonstração das emoções 3	28
Figura 6 – Demonstração das emoções 4	29
Figura 7 – Foto. Imagem da tela feita na página oficial do Twitter do criador da websérie ...	31
Figura 8 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Alex na terceira temporada.....	36
Figura 9 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Dunny na terceira temporada	37
Figura 10 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Honey na terceira temporada..	38
Figura 11 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Julie na terceira temporada....	39
Figura 12 – Ilustração. Representação gráfica do personagem Todd na terceira temporada...40	
Figura 13 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Ingrid na terceira temporada..41	
Figura 14 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Priscilão na terceira temporada	42
Figura 15 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Kendra Foster na terceira temporada.....	43
Figura 16 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Embucete na terceira temporada	44
Figura 17 – Capa do livro da personagem Dunny. Retirado do site da editora Intrínseca.....	49

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 A EVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO.....	10
3 HISTÓRICO DE MIGRAÇÃO DA WEBSÉRIE <i>GIRLS IN THE HOUSE</i>.....	13
3.1 DOS QUADRINHOS PARA A INTERNET.....	14
4 <i>THE SIMS</i>	22
4.1 CRIANDO UM <i>SIM</i>	23
4.2 ASPIRAÇÕES.....	24
4.3 TRAÇOS DE PERSONALIDADE	24
4.4 HABILIDADES	25
4.5 EMOÇÕES	25
4.6 PACOTES DE EXPANSÃO.....	30
4.7 <i>CHEATS</i>	30
4.8 CONTEÚDO PERSONALIZADO	30
4.9 EVOLUÇÃO - <i>THE SIMS 1</i>	31
4.9.1 <i>THE SIMS 2</i>	32
4.9.2 <i>THE SIMS 3</i>	33
4.9.3 <i>THE SIMS 4</i>	34
5 CONHECENDO O UNIVERSO DE <i>GIRLS IN THE HOUSE</i>.....	35
5.1 PERSONAGENS	35
5.1.1 ALEXANDRA, OU ALEX	36
5.1.2 DUNY EVELEY	37
5.1.3 HONEY HELOISE	38
5.1.4 JULIE	39
5.1.5 TODD.....	40
5.1.6 INGRID	40
5.1.7 PRISCILÃO	41
5.1.8 KENDRA FOSTER.....	42
5.1.9 EMBUCETE LEE	43

5.2 TEMPORADAS.....	45
5.3 PRODUÇÃO.....	45
6 CONHECENDO DUNY.....	48
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	51

1 INTRODUÇÃO

Os meios de comunicação vêm mudando e se adaptando desde quando o homem aprendeu a se comunicar. Através dos séculos, foram surgindo novas ferramentas de comunicação; por isso, a informação, o entretenimento e a produção de conteúdo foram se transformando e se adaptando a cada uma dessas mudanças.

Com a Internet e o desenvolvimento das tecnologias digitais nos meios de comunicação, a produção de conteúdo se torna mais acessível, podendo resultar em produtos cada vez mais diferenciados, principalmente na área do entretenimento. Essas transformações vêm chamando a atenção de estudiosos, como o caso de Henry Jenkins, que, em seu livro *Cultura da Convergência* (2009), estudou a evolução dos meios de comunicação, até chegar em um termo que ele desenvolveu e aprofundou: as narrativas transmídia.

Narrativas transmídia, para Jenkins, são narrativas que se desdobram em múltiplas plataformas de mídia, explorando o que cada tem de melhor para ajudar a difundir um conteúdo, melhorando sua capacidade de compreensão e aumentando o seu universo narrativo. Assim, o produto passa a coexistir em mais de um meio de comunicação. Este fenômeno aconteceu com o objeto de estudo deste trabalho

A websérie *Girls in The House*, idealizada e desenvolvida pelo brasileiro Raony Philips, surgiu como uma história em quadrinhos, que foi adaptada e virou um conteúdo audiovisual. Para isso, o autor usou o jogo de simulação de vida real *The Sims 4*, distribuído pela empresa Electronic Arts. Dentro do jogo, é possível criar um avatar humanoide com características físicas básicas, e simular a vida real. Ainda é possível gravar as ações dos personagens, ou seja, o jogo permite que seja criada uma forma de narrativa dentro dele, que é gravada e armazenada em um local determinado no computador. Após passar pela produção, a websérie é veiculada na plataforma de vídeos YouTube.

Após a veiculação no YouTube, o espaço narrativo de *Girls in The House* se desdobrou em diferentes plataformas digitais, e passou a coexistir em diferentes mídias, com diferentes produtos que derivaram dela.

A proposta deste trabalho é desenvolver um estudo de caso, explicando e analisando através de levantamento de dados e os estudos de Henry Jenkins e Vera Lúcia Follain de Figueiredo, como se deu o processo de migração de mídia e o desdobramento da narrativa de *Girls in The House* e caracterizá-la como uma narrativa transmídia.

2 A EVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO

Desde os primórdios da civilização, os humanos estão em busca de novas ferramentas de comunicação. Na era dos homens das cavernas, as primeiras formas de se comunicar surgiram através de gestos, posturas, gritos e grunhidos. Algum tempo depois, surgiram os desenhos, códigos e sons.¹ Ao longo de sua evolução, o ser humano foi descobrindo novos métodos de comunicação que facilitassem as relações entre os indivíduos e conseqüentemente a transmissão cultural para outras gerações.

Felice sugere que existem três grandes marcos na era da comunicação, considerados momentos importantes na evolução da forma de se comunicar, e “conseqüentemente, novas práticas de socialização e interação com o meio ambiente” (FELICE, 2008, p. 21).

A primeira revolução surge com a escrita no século V a. C., no Oriente Médio, e marca a passagem da cultura e da sociedade oral para a cultura e a sociedade da escrita. A segunda, ocorrida na metade do século XV, na Europa, provocada pela invenção dos caracteres móveis e pelo surgimento da impressão criada por Johannes Gutenberg, causará a difusão da cultura do livro e da leitura, até então circunscrita a grupos privilegiados. A terceira revolução, desenvolvida no Ocidente na época da Revolução Industrial, entre os séculos XIX e XX, foi marcada pelo início da cultura de massa e caracterizada pela difusão de mensagens veiculadas pelos meios de comunicação eletrônicos (FELICE, 2008, p. 22)

Na concepção de Felice, a quarta revolução acontece nos dias de hoje, e como todas as outras revoluções, está causando importantes transformações em diversos aspectos na forma como os seres humanos convivem entre si.

Pela primeira vez na história da humanidade, a comunicação se torna um processo de fluxo em que as velhas distinções entre emissor, meio e receptor se confundem e se trocam até estabelecer outras formas e outras dinâmicas de interação [...] Diante de nossos computadores ligados em redes, podemos nos comunicar somente se passarmos a interagir com as nossas interfaces (mouse, teclado e redes em geral) em um diálogo constante, no qual é excluído qualquer tipo de passividade, ligado a forma comunicativa do espetáculo e a qualquer forma nítida distinção entre o produtor e o receptor da mensagem (FELICE, 2008, p. 23)

Como Felice sugere, hoje o espectador não só consome conteúdo passivamente como era discutido pelos pesquisadores da escola de Frankfurt, na década de 1930; como também pode ser produtor de conteúdo, ou interagir e influenciar conteúdos de outras pessoas, o que possibilita uma nova relação a partir dos meios tecnológicos.

O desenvolvimento dos meios de comunicações promoveu profundas mudanças em nossa sociedade. Entretanto, há uma vasta pluralidade na interpretação dos pesquisadores

¹ <http://www.infoescola.com/historia/historia-da-comunicacao-humana/>. Acesso 15 de nov. de 2017.

sobre tal fato: de um lado, temos aqueles que não são tão otimistas em relação a essas mudanças; como o caso de Jean Baudrillard. Ele acredita que um acontecimento, quando reproduzido no espaço virtual, suprime o real e faz com que o verdadeiro acontecimento perca o valor. Em sua dissertação de mestrado², Maíra Valencise Gregolin (2009, p. 21) explica que, na visão de Baudrillard,

o virtual “elimina toda referência à história ou ao acontecimento” pois as imagens digitalizadas, ao contrário da imagem-foto ou da imagem-cinema, “se autoproduzem sem referência a um real ou a um imaginário, [são] virtualmente sem limite, e esse engendrar-se sem limite produz a informação como catástrofe”. (BAUDRILLARD, 2007, p. 147)

Mas por outro lado, temos autores que se mostram entusiasmados positivamente com as novas tecnologias de comunicação. Lucia Santaella (2004) aponta que a era da computação teve um importante papel na evolução dos meios de comunicação, pois lá tornou-se possível converter qualquer informação - texto, som, imagem, vídeo - em uma linguagem universal.

Através da digitalização e da compressão de dados que ela permite, todas as mídias podem ser traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado de convergência de mídias. Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e da cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura (SANTAELLA, 2004, p. 60)

Manuel Castells também aponta a Internet como ferramenta importante nessa evolução comunicacional.

A internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. Assim como a difusão da máquina impressora no Ocidente criou o que McLuhan chamou a “Galáxia de Gutenberg”, ingressamos agora num novo mundo de comunicação: a Galáxia da Internet. (CASTELLS, 2001, p. 8)

Já Jenkins (2008) acredita que a evolução das mídias estaria trazendo para o consumidor uma espécie “inteligência coletiva” e “cultura participativa”, termos que ele aprofunda em seu livro *Cultura da Convergência* e que vão na contra-mão de teorias antigas sobre a passividade dos públicos. Essas duas características, que serão descritas no próximo subcapítulo, fazem parte do que o autor chama de “convergência”

² Disponível em:

http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/284057/1/Gregolin_MairaValencise_M.pdf Acesso 15 de nov. de 2017.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2008, p. 29)

A Internet e a convergência midiática trouxeram para a sociedade novas possibilidades de desenvolvimento de ferramentas e plataformas, onde o público não só consome, mas também produz conteúdo, transformando a troca de informações e favorecendo a participação e a interatividade entre os públicos. Além disso, a convergência possibilitou a coexistência de mídias completamente diferentes no espaço da cibercultura e também o que Jenkins chamou de narrativas transmídia:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135)

Este termo é primordial para analisar o objeto de pesquisa deste trabalho, a websérie *Girls in The House*, que possui as características de uma narrativa transmídia, uma vez que foi idealizada e veiculada inicialmente como uma história em quadrinhos e posteriormente adaptada, produzida e filmada através do jogo de simulação de vida real, *The Sims*. O produto final é veiculado na plataforma digital YouTube. Após sua veiculação, a websérie adquiriu ramificações que levaram elementos do universo da narrativa para a rede social Facebook; para a televisão, através do canal TNT Brasil; para o serviço de *streaming*³ de música, Spotify; e para as livrarias, através da produção de um livro.

Através de levantamento de dados e fundamentação teórica, este trabalho se dedica a explicar e evidenciar todo o processo de migração de mídias da websérie *Girls in The House*.

³ Tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a internet. Fonte: www.significados.com.br/streaming/ Acesso 15 de nov. de 2017.

3 HISTÓRICO DE MIGRAÇÃO DA WEBSÉRIE *GIRLS IN THE HOUSE*

O objeto de pesquisa deste trabalho é a narrativa *Girls in The House*, criada pelo brasileiro Raony Philips, morador da cidade do Rio de Janeiro. Antes de se tornar a *websérie* que é atualmente, a narrativa passou por diferentes meios e plataformas digitais, aproveitando o que cada um tinha de melhor para oferecer, de acordo com as necessidades e desejos do autor no seu momento de criação. Isso tudo para difundir cada vez mais e melhor a sua história. É importante ressaltar que esta primeira parte é um panorama para situar o leitor. Nos próximos capítulos, cada migração será explicada isoladamente, pois o que caracteriza a *websérie* como transmídia são exatamente esses processos de migração de um meio de comunicação para o outro e como ela se faz presente em diferentes meios *online* atualmente.

Criada inicialmente como história em quadrinhos, a narrativa migrou para a plataforma de distribuição de vídeos YouTube, passando, primeiro, por um processo de adaptação e posteriormente de produção. Para produzir a série e transformá-la em conteúdo audiovisual, o autor escolheu como ferramenta o jogo eletrônico de simulação de vida real *The Sims 4*. Por meio dele, os personagens são criados, produzidos e filmados.

Para complementar o trabalho feito no YouTube, foi criada uma página na rede social Facebook denominada *Girls in The House*⁴. No conteúdo da página, podem ser vistos elementos do universo da narrativa como: imagens fazendo brincadeiras com os personagens e suas principais falas e divulgação de eventos e novidades relacionadas ao universo da *websérie*. É o espaço onde os fãs podem interagir entre si e também com o autor. Esta característica faz parte da cultura participativa, termo citado no capítulo anterior e descrito por Jenkins como:

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar de produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2008, p. 30)

Essas características citadas fazem parte do que considera-se como primeira parte do processo de “transmidialidade” da *websérie*. A segunda parte do processo ocorreu após a série atingir um grande número de fãs e uma personagem em especial ganhar popularidade. Dunny é uma personagem autêntica, que ganhou o gosto popular e virou um produto da série. A partir disso, o autor criou o que pode ser considerada a primeira ramificação da segunda etapa do

⁴ Disponível em: www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/ Acesso 15 de nov. de 2017.

processo de transmidialidade do espaço narrativo de *Girls in The House: o spin-off*⁵ *Duny*. Este produto é protagonizado por essa mesma personagem, que aparece em episódios de curta duração, baseados em fatos reais que fazem referência à cultura *pop* norte-americana.

A partir disso, foram acontecendo outras ramificações. Raony transformou Duny em “diva *pop*” da música, criando para a personagem dois álbuns autorais e posteriormente clipes no YouTube. As músicas do segundo álbum estão disponíveis no Spotify. Dessa forma, Duny se popularizou ainda mais entre os fãs e chamou a atenção do canal pago de televisão TNT Brasil.

Atualmente, Duny e mais duas personagens da série ganharam um espaço fixo no canal TNT Brasil e em sua página no Facebook como comentaristas de eventos de premiações artísticas, como o Oscar e prêmios da indústria musical.

Em agosto de 2017, o espaço narrativo da *websérie* ganhou projeção em mais um meio ao ser lançado um livro escrito pela personagem Duny. O livro se chama “Meu livro, eu que escrevi” onde a personagem narra fatos de sua vida.

3.1. DOS QUADRINHOS PARA A INTERNET

O primeiro meio de comunicação em que a *websérie* apareceu foi nos quadrinhos. Com o nome de *Girl Power*, o autor criou a narrativa em 2007. A história era roteirizada, escrita e ilustrada por ele. Quando pronta, Raony distribuía em sua escola. Em entrevista para o *podcast* do Papel Pop⁶, o autor disse que a inspiração para os quadrinhos veio do *anime*⁷ *Love Hina*.

A história da pensão veio justamente do *Love Hina*, cinco garotas que moravam numa pensão, a partir daí fiz uma versão. (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o site Café Radioativo. Disponível em www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/)

⁵ Do inglês *spin-off*, história derivada de uma ou mais obras narrativas já existentes.

⁶ Disponível em: <http://www.papelpop.com/2016/12/duny-do-girls-in-the-house-esta-com-gente-no-podcast-do-papelpop-feat-raony-phillips/> Acesso 15 de nov. de 2017.

⁷ No ocidente, *animes* são narrativas no formato animação produzidas no Japão.



Figura 1 – Ilustração. Desenho das personagens principais da história em quadrinhos *Girl Power*, precursora de *Girls in The House*⁸

O quadrinho narrava a trajetória da personagem Lana, uma jovem que se mudou de sua cidade para estudar, conheceu a Pensão da Tia Ruiva por acaso e lá se hospedou. Na casa já viviam outras quatro garotas: Alex, Duny, Honey e Julie. Em entrevista para o *podcast* do Papel Pop⁹, Raony disse que a narrativa dos quadrinhos era diferente da websérie, sendo mais voltada para situações cotidianas, e não tinha o gênero comédia como ponto forte.

Também em entrevistas¹⁰, o autor contou que conheceu na Internet outros exemplos de narrativas feitas a partir de jogos, inclusive do próprio *The Sims*, e que ideia de utilizar o jogo como base para a produção veio pela própria autonomia e facilidade que a alternativa permitia: “Foi uma forma de colocar meus projetos em prática e publicá-los sem depender de ninguém”. Essas afirmações do autor reforçam uma das características contidas dentro do conceito de narrativas transmídia e descritas anteriormente: a ideia de que uma narrativa transmídia passa por diversos meios para aproveitar o que cada um tem de melhor para oferecer, a fim de se ter uma melhor compreensão do espaço narrativo de um produto ou melhor difusão e expansão do mesmo.

⁸ Publicado pelo autor em 22 de dezembro de 2014, na página oficial da websérie na rede social Facebook. Extraído de www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1549130181970381/?type=3 Acesso 15 de nov. de 2017.

⁹ Disponível em: <http://www.papelpop.com/2016/12/duny-do-girls-in-the-house-esta-com-gente-no-podcast-do-papelpop-feat-raony-phillips/> Acesso 15 de nov. de 2017.

¹⁰ <http://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2016/08/conversamos-com-o-criador-de-girls-house-serie-feita-com-sims.html> e <http://hojeemdia.com.br/almanaque/com-humor-e-mist%C3%A9rio-webs%C3%A9rie-girls-in-the-house-viraliza-nas-redes-sociais-1.404571> Acesso 15 de nov. de 2017.

O *The Sims 4* proporciona a facilidade mencionada pelo autor no parágrafo acima, por que ele é um jogo de simulação de vida real, onde tem-se a oportunidade de criar um avatar humanoíde com as características físicas básicas que o jogador desejar, e simular a vida real. Além disso, o jogo permite que a tela seja filmada, sendo o produto arquivado em uma pasta determinada no computador.

Raony também destacou que possui muitos projetos de série de televisão, mas, por acreditar que é “muito ruim acumular ideias sem executar”, ele optou por usar o *The Sims 4* como meio de produzir suas histórias:

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! (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o *site* Revista Galileu. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2016/08/conversamos-com-o-criador-de-girls-house-serie-feita-com-sims.html> Acesso 15 de nov. de 2017.).

Ou seja, a história saiu de um meio de comunicação que era difundido apenas em um nicho, para ganhar uma adaptação e ser veiculada na Internet para não só o público da escola onde o autor estudava ter acesso, mas também qualquer tipo de pessoa que esteja inserida no meio virtual, e segundo Jenkins:

Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. [...] Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. (JENKINS, 2008, p. 30).

Concluída a etapa de produção, que será detalhada nos próximos capítulos, o autor veicula seu produto audiovisual na plataforma YouTube.

De acordo com a própria plataforma¹¹, o YouTube, hoje, é o maior *site* de compartilhamento de vídeos do mundo e o segundo mais acessado, ficando atrás somente da ferramenta de busca Google. Conta com mais de um bilhão de usuários, o que representa quase um terço dos usuários da Internet. Por dia, essas pessoas assistem a bilhões de horas de vídeo, gerando bilhões de visualizações. Por conta de a plataforma gerar toda essa interação com qualquer tipo de público, ela se torna um meio fundamental quando se trata de distribuição de conteúdo audiovisual.

A plataforma funciona da seguinte maneira: existe uma página inicial, com uma barra de busca e um *feed*¹², que mostra para o internauta os principais vídeos de cada segmento. Cada produtor de conteúdo tem o seu próprio espaço na plataforma, que é o seu canal. A

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/> Acesso 15 de nov. de 2017.

¹² Formato de dados usado em formas de comunicação com conteúdo atualizado frequentemente.

websérie está disponível no canal RaoTV¹³, que hoje conta com mais de um milhão e quatrocentos mil inscritos.

O autor da narrativa, em entrevista para o canal do YouTube “Caco de Castro”¹⁴, disse que é tudo “muito surreal”, porque para produzir e chegar a ter a visibilidade que teve, ele “não precisou nem sair do quarto”. Essa conclusão do autor pode ser comparada com um exemplo que Jenkins cita no começo do seu livro *Cultura da Convergência*:

Dino Ignacio, estudante secundarista filipino-americano, criou no Photoshop uma colagem do Beto de *Vila Sésamo* (1970) interagindo com o líder terrorista Osama bin Laden, como parte de uma série de imagens “Beto é do Mal”, que ele postou em sua página na internet. [...] Logo após o 11 de Setembro, um editor de Bangladesh procurou na internet imagens de Bin Laden para imprimir cartazes, camisetas e pôsteres antiamericanos. [...] A imagem acabou em uma colagem de fotografias similares que foi impressa em milhares de pôsteres e distribuída em todo o Oriente Médio. Repórteres da CNN registraram a improvável cena de uma multidão enfurecida marchando em passeata pelas ruas, gritando slogans antiamericanos e agitando cartazes com Beto e Bin Laden. [...] De seu quarto, Ignacio desencadeou uma controvérsia internacional. Pense nos circuitos através dos quais as imagens de Beto é do Mal viajaram – da *Vila Sésamo* ao Photoshop e à rede mundial de computadores, do quarto de Ignacio a uma gráfica em Bangladesh, dos pôsteres empunhados por manifestantes antiamericanos e capturados pela CNN às salas das pessoas ao redor do mundo. (JENKINS, 2008, p.27-29)

A mesma linha de pensamento pode aplicada à websérie *Girls in the House*, que viajou dos quadrinhos à rede mundial de computadores, do jogo *The Sims* aos programas de edição de áudio e vídeo, do YouTube aos diversos desdobramentos em outros meios digitais e a um livro.

O grande número de acesso e visualizações tornaram a série popular, e os fãs começaram a destacar uma personagem em especial. Duny é, segundo o autor em entrevista ao canal OK!OK!¹⁵ no YouTube, a personagem de que o público mais gosta, pois a sua personalidade forte e seu jeito de falar o que vem à cabeça faz com que o público se identifique facilmente com ela. Por essa popularização, Raony resolveu explorar um pouco mais o sucesso da personagem e fazer um *spin-off* *Disk Duny*, tendo ela como a protagonista.

Disk Duny é totalmente focado na personagem e feito na forma de pequenos vídeos de humor baseados em fatos reais, referentes à cultura *pop* americana. O primeiro episódio foi ao ar no dia 6 de julho de 2016 e, atualmente, o *spin-off* possui sete episódios.

Considera-se essa parte como a segunda etapa do processo de transmidialidade, porque, a partir daqui, a *websérie* se desdobrou em mais um produto midiático. Duny virou o

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCFzNesgMSlpWPFWLMSJoetQ> Acesso 15 de nov. de 2017.

¹⁴ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=k1W_gZgsr8o Acesso 15 de nov. de 2017.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XphWkZhvww8> e <https://www.youtube.com/watch?v=s6xlr4QL4fw> Acesso 15 de nov. de 2017.

elemento transmídia da narrativa, que cada vez mais fez sucesso entre os fãs e ganhou espaço em outras mídias, sempre levando com ela sua carga narrativa que se originou em *Girls in The House*, como sua personalidade, suas frases de efeito e suas piadas, para cada mídia em que foi inserida.

Com o sucesso crescente de Duny e sua afinidade com o mundo *pop* e os jovens, o canal TNT Brasil demonstrou interesse na personagem. Em 2016, o canal fechou uma parceria com Raony, onde ele produziria vídeos curtos para a página do Facebook da TNT, nos intervalos de transmissão de eventos de premiação, como o Oscar¹⁶ e outros eventos de caráter musical.

Nos vídeos, Duny aparece junto com mais duas personagens fazendo comentários das atrações que aconteceram no bloco que antecedeu à parada comercial da transmissão do evento. Raony produz o vídeo enquanto o evento está acontecendo e lança na página do Facebook da emissora nos comerciais.

Como resultado da afinidade da personagem e de Raony com o gênero *pop*, o autor transformou Duny em uma cantora *pop*, que possui músicas autorais, escritas por ele, e clipes autorais, também produzidos pelo autor no *The Sims 4* e veiculados no YouTube. Já foram produzidos para Duny dois álbuns musicais. Em entrevista para o canal do YouTube OK!OK!, o autor explica que, por insistência dos fãs, ele disponibilizou as músicas do segundo álbum da personagem na plataforma Spotify.

Em agosto de 2017, Raony lançou, pela editora Intrínseca, o livro *Meu livro, eu que escrevi*, que insere a personagem Duny em mais um meio de comunicação. O livro conta a história de vida, os anseios e sonhos da personagem, tendo a própria como narradora de toda a história. Segundo o *site Publishnews*¹⁷, o livro ficou em 12ª lugar na lista de livros mais vendidos do gênero ficção no seu mês de lançamento.

Junto com as mídias, e de acordo com cada uma, o estilo de narrativa também migrou e se adaptou. Dos quadrinhos para o YouTube, os personagens transformaram-se também graficamente. Baseados no desenho feito a mão, eles se tornaram personagens de *The Sims*, com suas características originais dentro do que o jogo permitia.

A história em si passou a ser veiculada através das vozes que o autor determinava para cada personagem, ao invés de balões com frases, e a narrativa central foi adaptada. Alguns personagens foram tirados, outros colocados depois, outros foram apresentados de formas

¹⁶ Maior premiação de cinema mundial.

¹⁷ Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/ranking/mensal/9/2017/8/0/0>

diferentes, até chegar ao que ela a websérie é hoje. O título, que era *Girl Power*, transformou-se em *Girls in The House*.

De *Girls in The House* para o *spin-off Disk Dunny*, o modo de narrar permaneceu o mesmo, só mudou um pouco a história, que focou mais na personagem Dunny, usando também intertextualidades do mundo *pop*.

Quando Dunny se tornou comentarista de eventos na página do Facebook do canal TNT Brasil, ela começa a ir além do espaço narrativo da websérie, para ter um espaço próprio e se tornar um produto independente de *Girls in The House*. O público que assiste a Dunny na TNT Brasil não precisa necessariamente conhecer a websérie para entender o contexto em que ela está inserida. Porque, ali, ela é uma personagem de *The Sims* comentando um evento de premiação junto com suas convidadas.

Certamente o público que conhece *Girls The House* consegue captar as referências à websérie e a carga narrativa que a personagem implicitamente carrega com ela, como seus bordões famosos, originados na série, suas piadas e frases mais famosas, sua personalidade, etc.

O que acontece aqui com a personagem Dunny é o que Vera Lúcia Follain de Figueiredo explica quando, em seu livro, demonstra uma estratégia de cinema:

[...] o cinema se apropriou de personagens e aventuras que, embora oriundos da literatura, extrapolam o universo literário, fazendo parte de uma memória ficcional independente mais ampla, de uma espécie de mitologia que se tornou independente do texto original. (FIGUEIREDO, 2010, p. 17)

A partir de então, Dunny extrapola o universo ficcional da websérie também através de outros meios. Quando o autor a insere no cenário musical, com seus clipes e músicas no Spotify, a narrativa também muda. A Dunny cantora *pop* não aparece em *Girls in The House*, nem no canal da TNT Brasil e nem no *spin-off*. Este é um outro contexto, onde a personagem está inserida sozinha, que o autor criou apenas para ampliar o universo ficcional de *Girls in The House* e proporcionar ao público fã mais um produto da websérie.

Desta forma, podemos dizer, de acordo com Vera Lúcia Follain de Figueiredo, que o autor se torna um orquestrador de narrativas, adaptando-as em cada meio, da forma que mais lhe convém:

Cada vez mais a ideia de uma obra-prima acabada, fechada em sua perfeição, cede espaço para a do texto em contínua reelaboração, que se quer ser flexível, de modo a facilitar o deslizamento por diferentes meios e suportes. O artista, cuja formação tende a ser multimídia, torna-se um orquestrador, trabalhando com mensagens de diversas séries: literárias, visuais, musicais. (FIGUEIREDO, 2010, p. 45)

Em relação ao livro, ele também é um produto isolado, mas que, mesmo podendo ser lido por pessoas que não viram a série, ainda possui uma intertextualidade¹⁸ com a websérie. Ele é uma autobiografia da personagem com suas histórias de vida, algumas que até foram retratadas em *Girls in The House*. No episódio 6 da terceira temporada, Dunny é surpreendida no computador e revela que está escrevendo o capítulo 8 do seu livro. Quando questionada sobre o nome do livro ela diz: “se chama *Meu Livro, eu que escrevi*”. Conclui-se que o conteúdo do livro lançado será o mesmo do texto que a personagem cita. Essa simples fala cria uma familiaridade ainda maior com público, fazendo com que ele queira estar a par do livro antes que ele seja aprofundado na websérie, uma vez que ele já foi lançado. Sobre isso, Vera Follain de Figueiredo diz:

[...] a obra pós moderna quer se fazer passar como algo familiar, cabendo ao público com mais repertório desconfiar dessa familiaridade e recuperar a sua dimensão complexa, encoberta por esta aparente simplicidade. (FIGUEIREDO, 2010, p. 62)

Mesmo que o livro tenha alguma intertextualidade com a websérie, o público não precisa ver a série para entender o livro. Ele também se tornou um produto isolado.

Através deste histórico de migração de mídias, podemos observar que a websérie *Girls in The House* possui características descritas por Henry Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência* para se encaixar no conceito de narrativa transmídia. Em seu artigo “Crossmedia e Transmedia: Desafios do telejornalismo na era da convergência digital”, Cristiane Finger conclui muito bem o que Jenkins explica sobre narrativas transmídia em seu livro:

Trata-se da expansão do produto que vai ser alterado e complementado por outros conteúdos, até mesmo pelos usuários, em diferentes meios e suportes. A narrativa torna-se tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia, são várias histórias que compõem um único universo, mas cada uma é contada de forma autônoma e se complementam para dar forma a uma só grande narrativa. As trilologias do cinema, as histórias em quadrinhos e os games são os melhores exemplos. Jenkins (2009) aposta na narrativa transmidiática como a mais eficiente para atrair e atingir públicos distintos. (FINGER, Cristiane. Trabalho apresentado no GP Telejornalismo do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, em setembro de 2011, Recife, PE)

Quando a história tem sua adaptação dos quadrinhos para a Internet, passando pelo *The Sims 4*, ganha uma página no Facebook que ajuda a difundir o seu espaço narrativo entre os fãs gerando uma cultura participativa; logo depois ganha um *spin-off* com a personagem

¹⁸ Nome dado à relação que se estabelece entre dois textos, quando um texto já criado exerce influência na criação de um novo texto. Definição do site www.normaculta.com.br

mais popular, que em seguida vira um produto da série e se ramifica para outras plataformas: para o mundo da música *pop*, tendo suas músicas disponíveis no Spotify; para a página de redes social de um canal de televisão; e para a literatura. Cria-se todo um universo que se complementa, trazendo aos fãs diversos contextos para explorar. Segundo Lacalle (2010, p.92), os jovens buscam coisas que facilitem seu entendimento. Ele afirma que “[...] Os jovens se aproximam do que lhes interessa de maneira multidimensional, explorando todas as possibilidades a seu alcance”.

Essa possibilidade de engajamento que a transmídia propõe pode fazer com o que o público de um produto transmidiático não perca o interesse na narrativa, uma vez que, enquanto um novo episódio da websérie não é lançado, por exemplo, é possível ver os vídeos da Dunny no canal da TNT, ou ouvir suas músicas no Spotify, fazendo com que onde quer que ele esteja uma parte do universo de *Girls in The House* vai estar com ele.

Podemos ainda reforçar a ideia de transmídia quando Vera Lúcia Follain de Figueiredo, em seu livro “*Narrativas Migrantes: literatura, roteiro e cinema*” (2010, p.23), reconhece que, de acordo com seus estudos sobre as migrações de narrativas entre literatura e cinema, a convergência de mídias faz com que os campos de produção cultural ganhem novas proporções. Ela diz:

Enfim, toda a produção midiática moderna converge para o computador, que, funcionando como um metameio, a armazena e distribui. [...] O computador é, então, algo mais do que um simples atravessador, ou operador de passagens, é o ponto de partida para a constituição de uma cultura eletrônica com características próprias. (FIGUEIREDO, 2010, p. 18)

A partir dos próximos capítulos, a proposta é conhecer todo o espaço narrativo de *Girls in The House*, começando com uma ambientação do jogo *The Sims* para, então, passar ao processo de produção da *websérie*.

4 THE SIMS

The Sims é uma série de jogos eletrônicos de simulação da vida real produzida pela Maxis e distribuída pela Electronic Arts. O jogo foi criado pelo *designer* de jogos Will Wright, e a primeira versão da franquia foi lançada em 4 de fevereiro de 2000.

O jogo basicamente consiste em criar e controlar a vida de pessoas virtuais, chamados *sims*¹⁹, através de tarefas básicas que devem ser cumpridas. Além de definir personalidade, tais atividades incluem: escolher carreira; se relacionar; construir uma família; criar e construir casas; ter uma vizinhança; dar festas; viajar; se casar; ter filhos; ir a lugares como academia, restaurantes, lojas, parques e outros locais que fazem parte do dia a dia de um ser humano. O jogador controla todas as ações do *sim*, como, por exemplo, colocá-lo para cozinhar, comer, dormir, ir ao banheiro, tomar banho, conversar com outro *sim*, ter um encontro, ir trabalhar, se divertir, ter filhos, entre outras ações. Cada franquia também conta com “pacotes de expansão”, que adicionam ao jogo objetos, ações, interações e mecânicas completamente novos.

O jogo é regido pelo conceito de necessidades. As necessidades originais e primárias existentes nos primeiro jogo são: Fome, Conforto, Higiene, Banheiro, Energia, Diversão, Social e Ambiente. Nas outras versões elas variam. Os níveis dessas necessidades ficam em um painel que é assistido pelo jogador. Caso elas sejam ignoradas, o *sim* pode abaixar o nível de humor, e isso pode acarretar em alguns problemas, como baixo rendimento no trabalho, ou atrapalhar nos relacionamentos e até levá-los à morte.

Além das necessidades, existem as personalidades, habilidades, aspirações, desejos e diversas interações para fazer sozinho ou com outro *sim*. O funcionamento, a jogabilidade e as possibilidades do *The Sims* são muito extensas, e, para este trabalho, é importante destacar apenas as ferramentas e evoluções de funções que influenciam, direta ou indiretamente, a produção da websérie *Girls In The House*. A seguir, vou explicar a jogabilidade baseada no *The Sims 4*, que é a versão utilizada pelo autor, Raony Phillips. Todas as versões da franquia possuem a mesma jogabilidade, diferenciando-se apenas nos itens e mecânicas adicionais, onde cada versão possui a sua. Nos próximos subcapítulos, explicarei a evolução dessas ferramentas.

¹⁹ Nome dado ao avatar usado para jogar o *The Sims*.

4.1 CRIANDO UM SIM

Tudo começa com a criação de um *sim*. No início, o jogador pode escolher a opção de jogar com personagens pré-concebidos ou criar uma nova família ou *sim*. Se for escolhida a opção “criar nova família”, o jogador é direcionado para as ferramentas de personalização do personagem. A grande novidade dessa versão é a possibilidade de poder esculpir o seu *sim*. Diferente das outras versões, o jogador pode optar por modelos pré-determinados, criar um *sim* aleatório, ou esculpi-lo, podendo aumentar, diminuir, angular, afinar ou engrossar o rosto todo: boca, nariz, queixo, maxilar, bochecha e pálpebras. Além de poder escolher tamanho dos músculos, nádegas, seios, barriga; finura e largura da cintura, ombros, coxas, panturrilhas; e escolher o quão “sarado” o seu personagem vai ser. As definições vão desde a opção de músculos muito definidos, ou sem nenhuma sombra de definição muscular. As possibilidades de formato de boca, nariz, rosto, olhos e sobrancelhas são bastante variadas. O jogador pode escolher um modelo e esculpir a partir dele.

O vestuário e os acessórios também contêm opções diversificadas, disponibilizando uma gama de peças de roupas separadas ou trajes pré-montados. São escolhidos seis tipos de trajes: social, formal, esporte, pijama, festa e roupa de banho, podendo-se montar mais de uma combinação por traje.



Figura 2 – Criando um Sim, *The Sims 4* – Foto da tela

Depois de criar o avatar, são escolhidos os traços de personalidade e aspirações. Eles vão definir a maioria das ações e interações que o *sim* vai fazer no jogo. Atualmente, existem 11 temas, 29 aspirações e 42 traços de personalidade.

4.2 ASPIRAÇÕES

As aspirações são objetivos pessoais de vida de um *sim*. Na versão 4, aspirações contam mais como desafios a serem cumpridos. Durante a criação do avatar, é preciso definir qual será a aspiração do *sim*. O jogador escolhe uma aspiração entre as categorias disponíveis e ganha um traço de personalidade extra sobre aquele tema. Por exemplo, se for escolhido o tema “amor”, tem-se a opção de escolher entre duas aspirações: “romântico em série” ou “alma gêmea”. Para qualquer aspiração escolhida, o *sim* ganha o traço de personalidade extra de “sedutor”.

No decorrer do jogo, aparecerão balões com desafios para o personagem cumprir, referentes a sua aspiração e seus traços de personalidade.

4.3 TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Também durante a criação do *sim*, é preciso escolher três traços de personalidade que terão influência em todas as ações e interações do mesmo. São 42 traços, divididos em quatro categorias: emocional, passatempo, estilo de vida e social. Pode ser escolhido mais de um traço de uma categoria e nenhum de outra. Se o personagem obter o traço “vegetariano”, por exemplo, ele tem a opção de conversar com outros *sims* sobre vegetarianismo, ou “enaltecer benefícios do vegetarianismo.” Este traço também terá influência em sua forma de vida, fazendo com que ele só possa comer comidas vegetarianas. Caso o *sim* consuma algo fora da sua dieta, ele se sentirá culpado e ganhará modificações negativas de humor. Para a produção da websérie *Girls In The House*, é preciso conhecer os traços de personalidade para saber quais serão as interações que um determinado traço irá criar e, assim, manipular melhor a “atuação” dos personagens. Um *sim* com a personalidade “glutão” tem a opção de comer comida do lixo; o traço “maldoso” tem a opção de fazer piadas e brincadeiras maldosas com outros *sims*; um personagem que tem o traço “cabeça quente” pode fazer melhor uma cena de briga, por exemplo, e assim por diante.

4.4 HABILIDADES

Os *sims* possuem, no *The Sims 4*, atualmente, 29 habilidades que precisam ser desenvolvidas, e é necessária a dedicação dos *sims* para desenvolver determinada habilidade. Se ele quer possuir habilidade de tocar algum instrumento, por exemplo, ele precisa praticar até atingir o nível 10, que é o máximo que a maioria das elas podem chegar. No *The Sims 4*, as habilidades que podem ser adquiridas são: carisma, ciência aeroespacial, comédia, culinária, escrita, ginástica, jardinagem, lógica, mecânica, mixologia, pescaria, piano, pintura, programação, travessura, videogame, violão/guitarra, violino, herbalismo, confeitaria, fotografia, bem-estar, dança, mixagem de DJ, canto, órgãos de tubo e história vampírica (ambos disponíveis pelo pacote de expansão “Vampiros”) boliche e criação e educação. As habilidades também desbloqueiam novas ações.

4.5 EMOÇÕES

A versão 4 dessa franquia trouxe para o jogo uma mecânica totalmente inovadora dentro das emoções. Os *sims* são mais inteligentes e possuem estados emocionais e reações mediante os acontecimentos. As situações influenciam no humor dos *sims*. Dependendo do humor, o *sim* desbloqueia ações e interações. Por exemplo, um *sim* sentindo-se “paquerador” pode fazer biscoitinhos em forma de coração e desbloquear ações na hora da paquera. Um *sim* animado desbloqueia ações de esporte, como fazer abdominais. Se um *sim*, acidentalmente, ver o outro nu, ele fica “envergonhado” e tem uma reação a isso, assim como podemos ver no episódio nove da segunda temporada de *Girls In The House*, quando Alex, por acidente, vê seu amigo Todd nu. Além disso, as emoções possuem escalas, como as imagens abaixo:

Furioso/a		
	<p>Superlativos: Muito Furioso, Enfurecido</p> <p>É difícil para os Sims Furiosos socializar-se e desenvolver habilidades. Tente tomar uma ducha fria ou se acalmar na frente do espelho!</p>	<p>Afeta negativamente as interações. Os Sims tendem a ser mais agressivos. Um Saco de Pancadas pode ajudar o Sim a aliviar sua raiva.</p> <p>Além disso, os jogadores podem tentar acalmar um Sim que tiverem o estado emocional.</p> <p>Sims com o traço Cabeça-quente são mais propensos a esse humor.</p>
Entediado/a		
	<p>Um Sim Entediado não quer fazer nada que não seja divertido. Experimente novas atividades divertidas!</p>	<p>Ocorre durante interações sociais com Sims. Além disso, pode acontecer se um Sim jogar demais, quando Crianças ou Adolescentes voltam da escola, quando veem um filme de que não se agradaram ou quando Adultos/Adolescentes chegam do trabalho.</p>
Confiante		
	<p>Superlativo: Muito Confiante</p> <p>Um Sim Confiante tem sucesso com qualquer coisa social. Tente desenvolver a habilidade de Carisma se socializando com os outros!</p>	<p>Ajuda o desempenho social. Aumenta a taxa de ganho da habilidade de Carisma. Pode ser recebido praticando discursos em frente de um espelho, escovando os dentes ou ganhando uma briga com outro Sim.</p> <p>Sims com o traço Seguro de Si são mais propensos a esse humor.</p>
Atordoado/a		
	<p>Um Sim Atordoado se sente meio tonto e tem problemas para fazer alguma coisa útil. Tente tirar uma soneca rápida ou um bom banho!</p>	<p>Pode ser ganho perdendo uma briga com outro Sim, sendo eletrocutado, ou bebendo um copo de leite de atordoação da Planta-Vaca.</p>

Figura 3. Demonstração das emoções²⁰

²⁰ Disponível em: <http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Emo%C3%A7%C3%A3o> Acesso 15 de nov. de 2017.

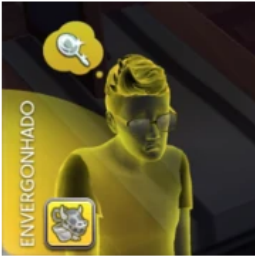

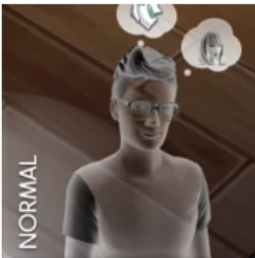

Envergonhado/a		
	Superlativos: Muito Envergonhado/a, Mortificado/a	
	<p>É muito difícil para um Sim Envergonhado conversar com outros Sims. Tente se encorajar no espelho ou se esconder de todos na cama por um tempo!</p>	<p>Pode ser ganho quando humilhado em uma discussão enquanto outros Sims estão presentes, tendo um acidente de bexiga, ou ver outro Sim no banho ou no vaso sanitário. Se um Sim fica Mortificado/a, ele ou ela corre risco de morte.</p>
Animado/a		
	Superlativo: Muito Animado/a	
	<p>Um Sim Animado demorará a se cansar e se sai melhor em atividades físicas! Tente se exercitar ou limpar a casa!</p>	<p>Ajuda a progredir no esporte. Pode ser ganho bebendo bebidas energéticas, comendo um Prato de Proteína de Alta Energia (preparado por Sims animados com nível de Culinária suficiente), correndo, ou tomando uma Ducha Breve.</p> <p>Sims com o traço Ativo são mais propensos a esse humor.</p>
Normal		
	<p>Um Sim Normal não se sente tanto de um jeito ou de outro. Experimente fazer algumas coisas e veja o que acontece!</p>	<p>O estado emocional padrão que ocorre quando um Sim não tem um modificador de necessidade.</p>
Paquerador/a		
	Superlativo: Muito Paquerador/a	
	<p>Um Sim Paquerador vai ter mais sucesso nas questões do amor. Experimente interações sociais românticas com outro Sim!</p>	<p>O Sim ficará Paquerador quando completar interações Românticas com sucesso, tornando assim mais interações flertantes bem sucedidas. Além disso, ele pode ficar paquerador ao pesquisar cantadas no computador ou experimentar roupas no espelho.</p> <p>Sims com o traço Romântico são mais propensos a esse humor.</p>

Figura 4. Demonstração das emoções²¹

²¹ Disponível em <http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Emo%C3%A7%C3%A3o> Acesso 15 de nov. de 2017.


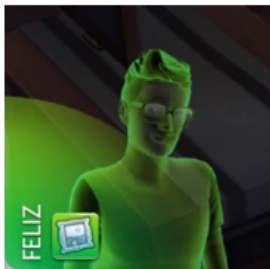
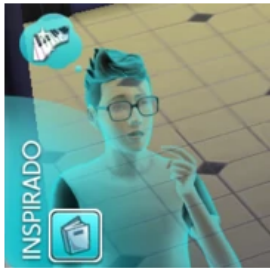
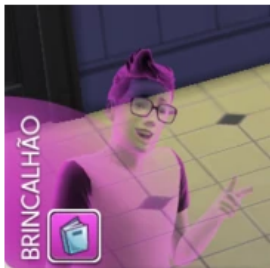
Concentrado/a		
 <p>CONCENTRADO</p>	<p>Superlativo: Muito Concentrado/a</p> <p>A mente de um Sim Concentrado é afiada e clara. Tente jogar xadrez ou praticar programação no computador!</p>	<p>Ocorre quando um Sim se engaja em tarefas mentalmente estimulantes, tais como praticar xadrez, usar o telescópio ou microscópio, ler um livro ou navegando na Símpédia no computador. Estar Concentrado também ajuda a melhorar a habilidade de Lógica.</p> <p>Sims com o traço Genial são mais propensos a esse humor.</p>
	Feliz	
 <p>FELIZ</p>	<p>Superlativo: Muito Feliz</p> <p>Um Sim Feliz se sente ótimo com a vida. Estar Feliz fortalece qualquer emoção positiva!</p>	<p>O Sim realiza tarefas felizes. Aumenta o desempenho social. Pode ser ganho quando certos eventos acontecem, ou quando todas as necessidades estão cheias. Sims Alegres, por vezes, acabam ganhando o estado logo ao acordar.</p> <p>Sims com o traço Alegre são mais propensos a esse humor.</p>
	Inspirado/a	
 <p>INSPIRADO</p>	<p>Superlativo: Muito Inspirado/a</p> <p>Um Sim Inspirado tem várias ideias criativas implorando para serem expressadas! Tente pintar no cavalete ou tocar um instrumento!</p>	<p>Ajuda Sims a criarem pinturas, alimentos, bebidas e outros itens com maior qualidade. Pode ser recebido tomando uma Ducha Pensativa, usando o microscópio ou usando o telescópio, além de procurar arte no computador. Sims Criativos, por vezes, o ganha por conta própria.</p> <p>Sims com o traço Criativo são mais propensos a esse humor.</p>
	Brincalhão/Brincalhona	
 <p>BRINCALHÃO</p>	<p>Superlativos: Muito Brincalhão/Brincalhona, Histérico/a</p> <p>Ser engraçado é fácil para um Sim Brincalhão! Pratique algumas piadas em um microfone ou com outros Sims!</p>	<p>Ajuda em interações sociais. Pode ser ganho utilizando interações Engraçadas com outros Sims. Também pode ser ganho assistindo canais de comédia na TV e tomando banho de espuma.</p> <p>Sims com o traço Pateta são mais propensos a esse humor.</p>

Figura 5. Demonstração das emoções²²

²² Disponível em <http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Emo%C3%A7%C3%A3o> Acesso 15 de nov. de 2017.

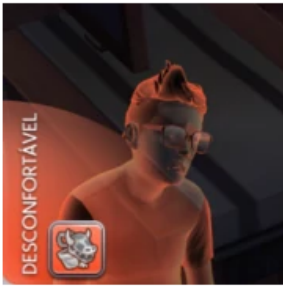

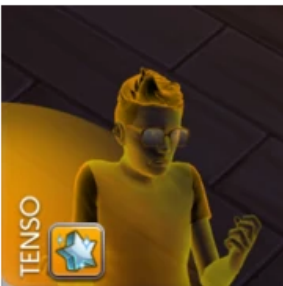

Desconfortável		
	<p>Superlativo: Muito Desconfortável</p>	
	<p>Nenhum Sim gosta de estar Desconfortável e desgastado. Certifique-se de que suas Necessidades estejam em boas condições!</p>	<p>Essa emoção ocorre quando o Sim tem modificadores de necessidade negativos relacionados a necessidade baixa, quando dormem em cama barata, usando uma ducha barata ou comendo alimentos mal preparados ou estragados.</p>
Triste		
	<p>Superlativo: Muito Triste</p>	
	<p>Estar com outras pessoas é difícil para um Sim Triste. Tente se encorajar no espelho ou uma boa chorada embaixo das cobertas!</p>	<p>Altera ações de andar e abordar do Sim. Pode ocorrer quando eventos negativos acontecem com os Sims, como a perda de uma competição, a morte de um membro da família ou amigo e ter um novo irmão. Pode também ser causada pela necessidade Social baixa, ter aniversário esquecido ou aleatoriamente com o traço Solitário. Sims com o traço Soturno são mais propensos a esse humor.</p>
Tenso/a		
	<p>Superlativo: Muito Tenso</p>	
	<p>Um Sim Tenso não tem vontade de fazer nada. Tente tomar um bom banho ou relaxar em frente à TV!</p>	<p>Um Sim faz as ações mais estressantes. Ocorre quando a necessidade de Diversão está baixa.</p>
Adormecido/a		
	<p>Um Sim adormecido está desligado, ignorando os sentimentos que teve durante o dia.</p>	<p>É ganha quando um Sim dorme. O modificador de necessidade "Dormindo Profundamente" dá +10000 pontos para a emoção, substituindo quaisquer outras emoções.</p>

Figura 6. Demonstração das emoções²³

²³ Disponível em <http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Emo%C3%A7%C3%A3o> Acesso 15 de nov. de 2017.

É importante ressaltar que todas as informações mencionadas acima são importantes para entender o processo de produção da *websérie*. Tudo o que influencia ação e interação tem conexão direta com a série. Explicarei o processo de produção no próximo capítulo.

4.6 PACOTES DE EXPANSÃO

Os pacotes de expansão são itens adicionais lançados pela produtora, que adicionam ferramentas, interações, ações, objetos, roupas e até mecânicas novas ao jogo. A grande maioria deles precisa do jogo base para funcionar.

O *The Sims 4* recebeu até o momento 3 pacotes de expansão, 11 pacotes de coleção de objetos e 5 pacotes de jogo.

4.7 CHEATS

Os *ch/eats*²⁴ *code*, ou simplesmente “código macete” (em tradução livre), é um recurso que foi adicionado pelos desenvolvedores do *The Sims* desde a primeira versão e estão escondidos no jogo. Os códigos mudam a mecânica do jogo, fazendo com que o jogador possa “trapacear”. Eles permitem que um *sim* chegue a um objetivo, adquira uma habilidade ou supere um desafio mais rápido: suba de carreira; acrescente dinheiro na conta; ative ações extras de manipulação dos *sims*; entre outros. Existe uma grande variedade de códigos que ativam as mais diversas ações. Alguns deles estão disponíveis no *site* do *The Sims BR*.

Para inserir os códigos, basta apertar as teclas “Ctrl”, “shift” e a letra “C” juntas. Vai abrir no painel uma barra para digitar os códigos que ativam as funções para que o jogador possa trapacear.

4.8 CONTEÚDO PERSONALIZADO

O jogo é equipado com inúmeras ferramentas, interações, objetos e ações pré-concebidas, além dos pacotes de expansão. Ainda assim, os jogadores podem contribuir para que o *The Sims* seja ainda mais personalizável. Os conteúdos personalizados, ou “CP’s”, são conteúdos criados pela comunidade de jogadores para os próprios jogadores. Alguns são disponibilizados para *download* na galeria do jogo, e outros em *sites* na Internet. Eles servem

²⁴ Do inglês, enganar ou trapacear.

para adicionar roupas, acessórios, objetos, ações, interações, lotes e até *sims* feitos por outros jogadores.

O criador da websérie usa alguns conteúdos personalizados em sua produção. Em resposta à pergunta de um fã, Raony Phillips *twittou*²⁵ em sua página oficial na rede social Twitter, confirmando esta afirmação, dizendo ainda em qual *site* baixa os conteúdos adicionais.



Figura 7. Foto. Imagem da tela feita na página oficial do Twitter do criador da websérie²⁶

4.9 EVOLUÇÃO - *THE SIMS 1*

A primeira versão do *The Sims*, o *The Sims 1*, foi lançada em 4 de fevereiro de 2000 e continha as opções mais básicas de simulação de vida real. A vizinhança era constituída de uma cidade com bairros pré-concebidos. Os bairros adicionais, assim como qualquer outro item, poderiam ser adicionados através dos pacotes de expansão. Esses pacotes eram lançados pela produtora de tempos em tempos e servem para adicionar itens novos ao jogo, como objetos, interações, estilos de vida, ações, entre outros.

Existem três fases de vida: bebê, criança e adulto. O envelhecimento era aplicado apenas para os bebês, que viravam crianças; mas as crianças não envelheciam para adultos. Somente com a chegada do pacote de expansão “Num Passe de Mágica”, um feitiço especial podia transformar crianças em adultos, mas sua aparência mudava completamente.

²⁵ Termo usado para denominar a ação de fazer publicações na rede social Twitter.

²⁶ Disponível em: <https://twitter.com/RaonyPhillips/status/797299372417486848> Acesso 15 de nov. de 2017.

Os *sims* poderiam desenvolver seis habilidades, sendo uma secreta. São elas: culinária, mecânica, físico, carisma, lógica, criatividade e limpeza, que era a habilidade secreta. As habilidades são desbloqueadas quando o sim executa uma ação relacionada a elas; por exemplo, quando um *sim* começa a cozinhar, ele desbloqueia a habilidade culinária, e assim por diante.

O conceito de semana não existia, os adultos trabalhavam todos os dias, e as crianças iam para a escola todos os dias. Os *sims* adultos não poderiam faltar ao trabalho dois dias seguidos, ou eram demitidos. Como não existia o conceito de semana, o tempo passava em dias corridos.

Na criação de um *sim*, as opções de escolha das características eram pré-determinadas, o jogador escolhia um estilo de cabeça, que determinava as outras características faciais, como cor e estilo dos cabelos, olhos, boca, nariz, orelha e queixo. A cor da pele poderia ser escolhida entre clara, morena ou escura. O mesmo valia para os trajés. A forma física era determinada por um estilo de corpo.

A personalidade era dividida em cinco categorias: asseado, extrovertido, ativo, divertido e simpático. Cada categoria ia de 0 a 10, e o jogador escolhia o nível de cada uma.

The Sims 1 recebeu sete pacotes de expansão. Um deles trouxe animais²⁷ para o jogo, outro trouxe a possibilidade dos *sims* serem astros da música²⁸, e outro trouxe para o jogo um mundo onde os *sims* possuem poderes e a habilidade de fazer feitiços²⁹.

4.9.1 THE SIMS 2

De uma versão para a outra ocorreram mudanças significativas para a jogabilidade. O jogo base veio com três bairros pré-concebidos e mais três oriundos de pacotes de expansão. Além disso, as fases da vida receberam mais dois estágios e um outro adicionado pelo pacote de expansão “Vida de Universitário”, são eles: recém-nascido, bebê, criança, adolescente (adicionado pelo pacote de expansão), adulto e idoso. Ou seja, agora os *sims* envelhecem e eventualmente morrem. Essa ação só é aplicada ao núcleo no qual o jogador estiver jogando. Os *sims* que não estiverem sendo utilizados pelo jogador permanecem iguais até que joguem com eles. A contagem de tempo também foi atualizada. A partir desta versão, o jogo possui dias da semana.

²⁷ *The Sims*: O bicho vai pegar.

²⁸ *The Sims*: Superstar.

²⁹ *The Sims*: Num passe de mágica.

Também foram adicionadas mais habilidades, habilidades de bebês e inseridos novos tipos de emoções. Agora, os traços de personalidade podem também ser escolhidos pelo signo do zodíaco. Além disso, os *sims* possuem desejos e temores que, quando completados ou evitados, no caso do temor, fornecem ao *sim* pontos de aspiração. As aspirações também foram adicionadas ao jogo. Elas são objetivos pessoais a serem cumpridos durante sua vida, por meio dos desejos e temores, que, nessa versão, aparecem aleatoriamente quando um *sim* é criado. Cada vez que uma aspiração é cumprida, surge uma nova. Falhar na realização de alguma delas pode gerar estresse, alterando o comportamento do *sim*. Além disso, elas têm a função de acumular pontos para o jogador trocar por recompensas, o que dá privilégios para incorporar no seu jogo. Por exemplo, alcançando determinado ponto de aspiração, o jogador por trocar pelo elixir da vida, que, quando usado, prolonga a vida de um *sim* adulto por 3 dias.

Os *sims* também coletam lembranças de acontecimentos que ficam armazenados em uma aba do jogo. Elas basicamente são utilizadas para assuntos de conversa. Um *sim* pode contar para o outro, por exemplo, alguma situação ocorrida na sua vida.

As opções de criação de um novo *sim* também foram atualizadas. Pode-se escolher o estilo de cabeça, que nessa versão só determina o formato da cabeça do personagem, o estilo e a cor de cabelos e olhos, formato do nariz e boca, maquiagem para as mulheres e barba para os homens. O estilo de corpo pode ser escolhido entre magro ou acima do peso, e a cor da pele pode ser escolhida entre quatro tonalidades. As roupas também podem ser escolhidas separadamente, com exceção dos sapatos, quem vêm junto com a calça, vestido ou bermuda.

Esta versão recebeu oito pacotes de expansão e nove coleções de objetos. A coleção de objetos não tem influência na personalidade ou nas emoções dos *sims*; ela somente acrescenta objetos ou novas personalizações para os avatares.

4.9.2 THE SIMS 3

A terceira versão da franquia foi lançada em 02 de junho de 2009 e teve poucas atualizações em comparação com sua versão anterior para a primeira versão. Uma das principais foi a possibilidade de criação de novos mundos, ferramenta que não apareceu nas versões anteriores. O jogador poderia criar outro mundo, que é o equivalente a criar outra cidade. Além disso, a expansão “Volta ao Mundo” trouxe para a versão a possibilidade de viajar para três lugares baseados em países reais: China, Egito e França.

Novas carreiras profissionais foram adicionadas, além de a fase da vida “adolescente” ter sido incorporada ao jogo base e o acréscimo da fase “jovem adulto”, totalizando sete fases de vida: recém-nascido, bebê, criança, adolescente, jovem adulto, adulto e idoso.

O envelhecimento também mudou. Agora a expectativa de vida pode ser mudada, e todos os *sims* envelhecem, não só aqueles que estão sendo jogados.

As habilidades receberam adição, e as aspirações e temores não aparecem nesta versão. A ferramenta que mudou bastante foi a escolha de personalidades. Agora elas são definidas por traços de personalidade, assim como no *The Sims 4*, explicado anteriormente. Contando o jogo base com os pacotes de expansão, o *The Sims 3* recebeu 99 traços de personalidade.

A personalização dos *sims* recebeu adição de diversos itens de vestuário e acessórios, tendo uma gama de possibilidades de customização, podendo ser escolhidas separadamente todas as peças de roupas. As cores para cabelo, olhos e pele e os formatos de rosto, olhos, sobrancelhas, boca e nariz também são altamente personalizáveis, com opções pré-determinadas para escolher e ferramentas para aumentar e diminuir. A forma física também é bastante personalizável, podendo ir de muito magro, para muito acima do peso. O jogo obteve onze pacotes de expansão e nove coleções de objetos.

4.9.3 THE SIMS 4

Lançado em 02 de setembro de 2014, a grande novidade do *The Sims 4* foram a criação de emoções mais complexas para os *sims* e as novas ferramentas de personalização dos avatares. Nesta versão, as características físicas são completamente personalizáveis, e as emoções mais aprofundadas, resultando em personagens mais inteligentes e reativos, como explicado anteriormente.

Habilidades também foram adicionadas, e as aspirações voltaram com uma pequena mudança. Os desejos são similares ao *The Sims 2*. Os *sims* não coletam mais lembranças, recurso que havia sido adicionado ao *The Sims 2*.

5. CONHECENDO O UNIVERSO DE *GIRLS IN THE HOUSE*

A websérie foi criada e desenvolvida pelo brasileiro Raony Phillips, que, além de diretor e produtor, faz o roteiro e dubla as personagens principais e a grande maioria dos personagens secundários. Toda a produção é desenvolvida através do jogo de simulação de vida real *The Sims 4*, distribuído pela Electronic Arts (EA Games), e veiculada na plataforma de vídeos YouTube no canal RaoTV³⁰.

A trama gira em torno de três amigas, Alex, Dunny e Honey, que moram e administram a “Pensão da Tia Ruiva”, nome também da proprietária do imóvel, a qual nenhuma das personagens sabe quem é ou teve qualquer contato presencial até os episódios atuais. Somente a personagem Honey mantém contato via *e-mails* com a mesma, referente a assuntos administrativos da pensão, mas também nunca a viu. Além das três personagens principais, há também os personagens secundários, que são responsáveis pelos mistérios e reviravoltas dentro de cada temporada. A websérie é classificada pelo autor como sendo do gênero comédia surreal e mistério. *Girls In The House* foi lançada no final de 2014 e, em 2017, está em sua terceira temporada.

Para construir a narrativa da websérie, o autor faz um resumo que predetermina o que vai acontecer em toda a temporada. Após esse resumo, ele divide a história em segmentos, que são os episódios. Toda a série é desenvolvida através de ciclos, e cada temporada tem um mistério a ser resolvido, que gira em torno da questão principal, aquela que rege toda a história: “Quem é a Tia Ruiva?”. No final de cada temporada, os mistérios secundários são resolvidos. Fecha-se um ciclo, e inicia-se outro:

Os *twists*³¹ são agora para o final da segunda temporada e encerramento dos mistérios, eu gosto de iniciar cada temporada com um ar novo, entendeu... Com ar renovado e com novos mistérios. **Então quase todos mistérios dessa temporada serão encerrados nessa temporada.** (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o site Café Radioativo. Disponível em www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/)

No subcapítulo 3.2, detalharei os processos de produção da série *Girls In The House* a partir do jogo eletrônico *The Sims*, mas, antes, vamos conhecer os personagens.

³⁰ Disponível em: www.youtube.com/user/raonyphillips Acesso 15 de nov. de 2017.

³¹ Grandes reviravoltas na trama de uma narrativa.

5.1 PERSONAGENS

Durante o desenvolvimento da série, diversos personagens passaram pelas temporadas, cada um contribuindo dentro do enredo com sua história e participação. Ora sendo um vilão, ora aparecendo em um só episódio levando uma questão a ser resolvida, ou criando situações que contribuem para a evolução do elenco principal. Para este trabalho, é necessário apresentar apenas os personagens principais, para que seus nomes já sejam conhecidos quando forem citados. São eles:

5.1.1 ALEXANDRA, OU ALEX

Alex é uma garota que veio do interior, e chega à pensão no ano de 2007. No primeiro episódio, ela é apresentada como cozinheira da pensão, e o último episódio da segunda temporada mostra sua chegada e seu primeiro contato com as novas amigas, Dunny e Honey. Detentora de uma personalidade tranquila e inocente, Alex é meiga com as pessoas e leal aos seus amigos. Ela evita discussões e sempre expõe seu ponto de vista de maneira sutil. Também desastrada, ela não se dá bem com seus primeiros relacionamentos na websérie, até o fim da segunda temporada, quando começa a namorar o personagem Todd.

O autor diz que ela foi inspirada em seu lado “trouxa” e na sua também dificuldade com relacionamentos “A Alex tem problemas de relacionamento, e isso faz parte da minha personalidade.” (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o *site* Café Radioativo. Disponível em: www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/ Acesso 15 de nov. de 2017),



Figura 8 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Alex na terceira temporada³².

5.1.2 DUNY EVELEY

Duny vai morar na pensão da Tia Ruiva após ser abandonada no altar – evento este que é explicado no episódio 4 da terceira temporada. Ela é apresentada na série como responsável pelo *marketing* da pensão.

A personagem tem uma personalidade forte, sempre fala o que pensa e nunca se intimida ao falar com as pessoas. Por sua falta de paciência, está sempre falando palavrões e xingando alguém, sendo qualquer pessoa passível de despertar sua irritabilidade, sejam crianças, idosos, ou autoridades. Apesar da personalidade forte, ela é cuidadosa e bondosa quando quer, A personagem sonha em ser rica e famosa. Segundo o autor, Duny tem um pouco de sua mãe e também foi inspirada nas coisas que ele sente, mas não tem coragem de dizer: “A Duny, por exemplo, tem a audácia de falar as coisas assim tão rápido. E é uma coisa que eu não faço normalmente, eu criei uma personagem que tem essa coragem.” (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o site Café Radioativo. Disponível em: www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/)

³²Publicado pelo autor em 27 de março de 2017, na página oficial da websérie na rede social Facebook . Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839884859561577/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 9 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Duni na terceira temporada³³

5.1.3 HONEY HELOISE

Honey é a administradora da pensão e a personagem mais centrada da série. Ela é a única que teve algum contato com a misteriosa Tia Ruiva, dona do imóvel, através de *e-mails*. Sendo a mais centrada, a personagem sempre dá bons conselhos para os amigos. Apesar de passar a imagem de “pessoa certinha”, Honey é confiante e cheia de atitude. Ela tentou iniciar um relacionamento na segunda temporada com o vizinho novo, Peter, e ficou um tempo com ele. No final, porém, acabou descobrindo que ele não era uma boa pessoa. A personagem é paciente e sempre simpática com todos. Em entrevista para o canal *Marianna Tondolo*³⁴, o autor diz que “A Honey é as duas extremidades, ela está no meio da balança. A Honey tem muito de mim, porque eu tento sempre mediar as coisas.”

³³ Publicado pelo autor em 27 de março de 2017, na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839884786228251/?type=3&theater Acesso 15 de nov. de 2017.

³⁴ Disponível em www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981A Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 10 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Honey na terceira temporada³⁵

5.1.4 JULIE

Julie chegou à pensão poucas semanas depois de Dunny, por isso já fazia parte do enredo, mas só apareceu no sétimo episódio da primeira temporada. Ela morava na pensão com as meninas, mas conseguiu uma vaga, que também era disputada por Dunny, para fazer um filme e continuou na carreira. Ficou algum tempo fora e fez mais um filme. Como ninguém a chamou para fazer mais nada, ela voltou a morar com as amigas. Apaixonada por animais e natureza, Julie tornou-se a jardineira da pensão. A personagem é alegre e sempre disposta a ajudar suas amigas. No último episódio da segunda temporada, ela revela gostar de mulheres e, na temporada seguinte, arruma uma namorada. Julie também faz parte do elenco fixo e é uma personagem recorrente. Em entrevista para o canal Marianna Tondolo, o autor diz que esta personagem é umas das personagens preferidas dele e não é inspirada em ninguém, ela é apenas um personagem que ele criou porque gostaria muito de ter uma amiga como ela na vida real.

³⁵Publicado em 17 de agosto de 2016, na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1743004749249589/?type=3&theater Acesso 15 de nov. de 2017.

*Julie*

Figura 11 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Julie na terceira temporada³⁶

5.1.5 TODD

Todd mudou-se para a cidade para trabalhar no lava-jato de um amigo. Ele aparece na primeira temporada e se apresenta à personagem Alex como sobrinho da misteriosa Tia Ruiva. Mais tarde, ele conta para todos que mentiu sobre ser sobrinho da dona do imóvel, e só usou essa informação para ser melhor aceito pelas meninas. Logo, ele cria uma forte amizade com Alex e assume a cozinha da pensão junto a ela. No final da segunda temporada, os dois se tornam namorados. Todd é tranquilo e muito prestativo, como fica claro no último episódio da segunda temporada, quando ele atendeu prontamente o chamado de Honey para investigar o desaparecimento de Julie. Segundo o autor, Todd também não foi inspirado em ninguém, é um personagem totalmente ficcional³⁷. Todas estas características puderam ser observadas através dos episódios da temporada.

³⁶ Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839884916228238/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.

³⁷ Entrevista para o canal Marianna Tondolo, disponível em: www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981A Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 12 – Ilustração. Representação gráfica do personagem Todd na terceira temporada³⁸

5.1.6 INGRID

Ingrid foi incorporada ao elenco fixo na segunda temporada, como recepcionista da pensão, mas é uma personagem recorrente. A princípio, ela dá ao público a impressão de ser um estereótipo de pessoa acima do peso. No decorrer das temporadas, porém, ela se mostra altamente confiante e cheia de si, aparentando que não se incomoda com seu corpo e que ela se orgulha dele do jeito que ele é. Isso tudo é mostrado na websérie de forma natural. Na segunda temporada, ela manda fotos nuas para um homem que conhece através de um aplicativo de paquera e, na terceira temporada, participa de um concurso de biquíni, fazendo uma apresentação de dança que a faz levar para casa o prêmio do concurso. Segundo o autor, “a Ingrid é uma pessoa que você nunca vai abalar, porque ela já está abalando” (PHILLIPS, Raony. Entrevista para o canal no YouTube Marianna Tondolo, 2016. Disponível em www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981)

³⁸ Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839884989561564/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 13 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Ingrid na terceira temporada³⁹

5.1.7 PRISCILÃO

Priscilão se apresenta como uma mulher transexual quando conhece Dunny na prisão, no segundo episódio da segunda temporada. Elas se tornam amigas e Priscilão começa a trabalhar na pensão, ajudando Honey na administração e cobrando os hóspedes inadimplentes. A personagem é muito bem resolvida e leal aos seus amigos, chegando a desistir de uma entrevista de emprego para ajudar Dunny que estava correndo perigo último episódio da segunda temporada. Sempre que é solicitada, Priscilão abandona o que está fazendo e vai ajudar seus amigos.

³⁹ Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839885099561553/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 14 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Priscilão na terceira temporada⁴⁰

5.1.8 KENDRA FOSTER

Kendra Foster era a melhor amiga de Dunny na época da adolescência, estando presente quando ela foi abandonada no altar, como fica claro no episódio quatro da terceira temporada. Kendra teve sua primeira aparição no início da terceira temporada. A personagem adora falar seu próprio nome e é bastante distraída, como podemos notar no episódio dois da segunda temporada. Ela também está sempre aparecendo na pensão sem motivo aparente. Ao longo da série, ela e Dunny brigam algumas vezes, mas nada que estrague a amizade das duas.

⁴⁰ Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839885036228226/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.



Figura 15 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Kendra Foster na terceira temporada⁴¹

5.1.9 EMBUCETE LEE

Essa personagem é introduzida no final da segunda temporada, oferecendo a Honey descontos para a academia de dança, onde é professora. Embucete conta no primeiro episódio da segunda temporada que tem mais 15 irmãs iguais a ela e nascidas no mesmo dia. Sua personalidade é bastante sensível; por isso ela é a dona de um dos bordões mais famosos da terceira sequência da websérie: “Estou chateada com você”. Todas as vezes em que ela fica chateada, alguém diz pra ela ir beber água para melhorar, e geralmente ela melhora, como vemos no episódio cinco da terceira temporada.

⁴¹ Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839885146228215/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.



Embucete

Figura 16 – Ilustração. Representação gráfica da personagem Embucete na terceira temporada⁴²

⁴² Publicado em 27 de março de 2017 na página oficial da websérie na rede social Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/photos/a.1537902033093196.1073741828.1537637989786267/1839885136228216/?type=3&theater> Acesso 15 de nov. de 2017.

5.2 TEMPORADAS

A primeira temporada começou em 19 de novembro de 2014 e terminou em 1º de fevereiro de 2015. É constituída por oito episódios sequenciais e um episódio bônus. Essa temporada introduz os personagens principais e suas respectivas personalidades e gira em torno do casamento dos personagens secundários James Roberto e Matilde. Além disso, mostra o dia a dia da pensão, dos moradores e dos diversos hóspedes que passam por lá, cada um tendo um enredo diferente que é desenvolvido no decorrer do episódio. Nessa temporada, há ainda um episódio especial de *Halloween*.

A sequência da websérie teve início em 3 de abril de 2015 e seu último episódio foi em 29 de julho de 2016. Este último episódio, atualmente, conta com mais de dois milhões e quinhentas mil visualizações⁴³ e conquistou o primeiro lugar dos *trending topics*⁴⁴ Brasil da rede social Twitter, na época do seu lançamento. Composta por dez episódios, essa temporada continua mostrando as situações do cotidiano dos moradores da pensão e seus hóspedes, e gira em torno de três personagens que chegam à casa cercados de segredos e atitudes curiosas: o casal Ernesto e Adelaide Champignon e o mais novo vizinho, Peter. Também são incorporados ao enredo mais cinco personagens principais: Ingrid, Julie e Priscilão; e, nos últimos episódios, a professora de dança Embucete e Frutífera, que ganham destaque na terceira temporada.

Dando prosseguimento à narrativa, a terceira temporada estreou no dia 31 de agosto de 2016, se passando quatro meses depois dos acontecimentos do último episódio da sequência anterior. A volta da websérie também ganhou destaque nas redes sociais, indo para os *trend topics* mundial da rede social Twitter. Alguns personagens ganham maior destaque, e outros são adicionados ao enredo, como Cíntia, namorada de Julie, e Kendra Foster, amiga de infância de Duny. Atualmente, essa temporada é constituída de cinco episódios sequenciais, e um episódio especial de *Halloween*.

5.2 PRODUÇÃO

A websérie é totalmente produzida dentro da plataforma *The Sims 4*. O autor utiliza diversas ferramentas disponibilizadas pelo jogo para construir a narrativa. Antes de começar a produção de um episódio, Raony faz um roteiro com o resumo dos acontecimentos dos

⁴³ Até a apresentação deste trabalho.

⁴⁴ Assuntos mais comentados do momento na rede social Twitter. Tradução literal: “tópicos em tendência”.

episódios. Ele diz que essa parte é uma das mais difíceis de ser realizada, porque demanda tempo e inspiração.

Geralmente são trabalhosos já que são personagens de jeitos distintos e eu gosto de colocar situações em que a gente conhece cada vez mais as personagens, sempre trago uma coisa nova. Então para mim esse processo de escrever é muito importante e às vezes eu até demoro mais tempo para **a ideia** chegar. (PHILLIPS, Raony. 2016. Entrevista para o *site* Café Radioativo. Disponível em www.caferadioativo.com/2016/07/raony-phillips-a-mente-de-girls-in-the-house/ Acesso 15 de nov. de 2017.)

Depois da idealização, o autor começa a produzir. O próprio *The Sims 4* disponibiliza uma ferramenta de câmera que possibilita a captura de fotos e vídeos. Essas ferramentas foram introduzida na franquia para fazer gravações caseiras dos Sims e usar como interação na hora de jogar. Os Sims podem usar esses vídeos para relembrar momentos ou mostrar para os netos, por exemplo. Eles são salvos dentro de uma pasta no próprio jogo, e o usuário pode usar como quiser.

Para gravar, é preciso jogar. Primeiro é necessário conhecer o jogo e suas funcionalidades para saber qual ação ou interação deve ser feita para o personagem fazer o movimento ou a expressão correta para a cena. É preciso jogar com cada personagem, usando as interações para fazê-los falar, gesticular e ter expressões faciais.

No jogo, quando mais de uma ação é designada para um *sim*, elas ficam acumuladas em fila no canto inferior esquerdo da tela, e é acionada quando a ação anterior termina. Para começar a gravar, o produtor deve pausar o jogo, designar a sequência de ações, posicionar a câmera no ângulo e enquadramento desejado, dar *play* no jogo para as ações e interações começarem a acontecer, e iniciar a gravação. Isso deve ser feito para cada cena, personagem e enquadramento individualmente. O autor diz que demora cerca de duas horas para produzir um minuto da websérie.⁴⁵

Em entrevista para o programa *podcast* do *site* Papel Pop⁴⁶, o autor explicou como produz suas narrativas. Ele disse que a manipulação das ações são feitas a partir do roteiro. Depois do roteiro pronto, o autor testa as ações para ver se aquilo que está escrito no roteiro pode ser realizado no jogo. Algumas ações e objetos não são disponibilizados pelo jogo, por isso o autor usa aqueles conteúdos personalizados feitos por jogadores de *The Sims* que foram explicados no capítulo anterior. Depois de toda a produção, Raony edita as cenas capturadas pela câmera e dubla a maioria dos personagens.

⁴⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=KxATDEjd46Q> Acesso 15 de nov. de 2017.

⁴⁶ Disponível em: www.papelpop.com/2016/12/duny-do-girls-in-the-house-esta-com-gente-no-podcast-do-papelpop-feat-raony-phillips/ Acesso 15 de nov. de 2017.

Raony explica que também usa alguns *cheats*, aqueles códigos que permitem ao jogador ter algumas funcionalidades especiais. Um deles é um *cheat* que permite que o *sim* fale sozinho como se estivesse falando com alguém, para simular uma conversa. Ele recorre a essa técnica, porque segundo ele, já aconteceram situações onde os *sims* estavam conversando e “do nada começaram a brigar.”

As novas funções de personalização dos *sims* são essenciais para a criação de personagens. No caso de *Disk Dunny*, que é um *spin-off* feito com pessoas famosas, o autor usa a ferramenta para reproduzir a aparência de um artista o mais fiel possível. Ele diz que algumas vezes consegue encontrar na galeria do *The Sims 4* algum artista que outro jogador fez. Se não estiver parecido o suficiente, ele usa uma foto real de referência e vai modelando o rosto e o corpo do *sim* até ficar parecido, sejam do zero ou a partir da base que outros jogadores fizeram.

A websérie atualmente é veiculada na plataforma de vídeos YouTube, através do canal RaoTV, que até a finalização deste trabalho conta com mais de um milhão e duzentos mil inscritos. Algumas músicas da trilha sonora da *websérie*, como a da abertura, são composições autorais do Raony. Todas as outras produções deste autor também estão no mesmo canal. Raony tem outros projetos como esse em mente e pretende fazer do seu canal uma plataforma multimídia, com diferentes estilos de entretenimento.

6. CONHECENDO DUNY

Duny é uma das três personagens principais da websérie *Girls in the House*, e se tornou a personagem mais popular pelo seu jeito extrovertido, irreverente e espontâneo. Ela não tem muita paciência e é bastante desbocada, podendo brigar ou xingar qualquer pessoa que a irrite. Possui comentários ácidos para todas as situações e gosta de fazer piadas com os amigos. Podemos perceber estes traços em sua personalidade em todos os episódios da websérie. Mesmo tendo esta personalidade, Duny é uma boa amiga e tem um bom coração, podemos ver isso no episódio 7 da primeira temporada, quando uma adolescente grávida aparece na pensão querendo se hospedar. Duny a ajuda a encontrar o pai da criança e se reconciliar com a mãe. Tudo de isso de um modo surrealmente cômico. A personagem sempre sonhou em ser rica e famosa.

Duny também é a responsável pelos bordões mais famosos da série e protagoniza *memes* na página *Girls in the House*⁴⁷ no Facebook.

Fora do universo da série, Duny é cantora e já lançou dois álbuns com músicas autorais. O mais recente se chama *Bossbaby*, que estão disponíveis também no Spotify. Ela também protagoniza os clipes de duas músicas, o mais recente é o clipe *Manequin*.⁴⁸ Com a repercussão da série no ano passado, o canal pago TNT Brasil fechou uma parceria com o autor, para fazer vídeos da Duny para a página da empresa no Facebook. Hoje, Duny, Embucete e Priscilão são comentaristas de eventos de premiações artísticas na página da TNT Brasil. Durante os intervalos dessas premiações, são lançados na página um vídeo com no máximo dois minutos com a Duny e suas duas amigas comentando os acontecimentos do bloco anterior.

A primeira participação de Duny foi no evento AMAs⁴⁹ no dia 20 de novembro de 2016. Depois a personagem participou comentando no Golden Globe⁵⁰ em 9 de janeiro de 2017. Os próximos foram o Miss Universo⁵¹ 2017, em 30 de janeiro de 2017, o Grammy⁵² 2017, em 13 de fevereiro de 2017, o Oscar 2017, em 27 de fevereiro de 2017 e a Bilbord⁵³ 2017, em 21 de maio de 2017. Suas amigas Priscilão e Embucete também estavam em todos os eventos.

⁴⁷ Disponível em: www.facebook.com/GirlsInTheHouseBR/?ref=page_internal Acesso 15 de nov. de 2017.

⁴⁸ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=TGCoKICdV6Q Acesso 15 de nov. de 2017.

⁴⁹ American Music Awards, premiação anual de musica norte-americana.

⁵⁰ Globo de Ouro, premiação de profissionais do cinema dentro e fora dos Estados Unidos.

⁵¹ Concurso de beleza mundial.

⁵² Maior prêmio da indústria musical norte americana.

⁵³ Cerimônia de entrega de prêmios nos Estados Unidos para homenagear artistas do ramo musical.

Em 23 de junho de 2017, foi anunciado no *site* da editora Intrínseca que Dunny iria lançar o seu livro no dia 01 de agosto de 2017. Este livro conta, em nove capítulos, a história de vida da personagem, que nunca foi fácil. De forma humorística e engraçada, ela relata suas tentativas frustradas de realizar seu grande sonho: ser rica, famosa e amada pelo mundo. O livro não possui exatamente uma linha do tempo. Ele é escrito em primeira pessoa e narrado em forma de episódios da vida de Dunny.

De acordo com o *site* Publishnews⁵⁴, o livro ficou em 12º lugar na lista de mais vendidos do mês de agosto e atualmente já vendeu 5.148 cópias.



Figura 17 – Capa do livro da personagem Dunny. Retirado do site da editora Intrínseca⁵⁵

⁵⁴ <http://www.publishnews.com.br/ranking/anual/9/2017/3/0> Acesso 15 de nov. de 2017.

⁵⁵ Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/livro/770/> Acesso 15 de nov. de 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito deste trabalho foi, através de levantamento de dados e fundamentação teórica, evidenciar e traçar um histórico de migração de mídias da narrativa da websérie *Girls in The House*, com o objetivo de caracterizá-la como uma narrativa transmídia. Através dos estudos de Henry Jenkins, pudemos perceber que a série é um produto da convergência de mídias e possui as características transmídia que ele descreve em seu livro *Cultura da Convergência* (2010). Além disso, analisamos também o processo de adaptação do contexto narrativo da websérie em cada mídia, por meio dos conceitos de Vera Follain de Figueiredo (2010)

Por ser uma websérie diferente, produzida em um jogo, e, principalmente, uma narrativa transmídia, o público tende a consumir ainda mais os produtos da websérie, fazendo com que ela se difunda e ganhe espaço em mais meios, como foi o caso analisado da personagem Duny, que ganhou a simpatia dos fãs e virou um produto presente em diferentes mídias.

Também conhecemos o histórico de evolução do jogo eletrônico *The Sims* para entender, mais adiante, como se tornou possível a produção e realização da websérie, aprofundando nas questões de jogabilidade do *The Sims 4*, que foi a versão usada pelo autor.

Ainda fomos apresentados a todo o contexto narrativo de *Girls in The House*, desde a idealização, até sua história, seus personagens, temporadas, curiosidades e processo de produção. E por fim, conhecemos melhor a personagem Duny: sua personalidade, suas características e sua atuação e desdobramentos em cada mídia.

Com tudo isso, pudemos perceber como se formou o universo narrativo da websérie *Girls in The House*, entender como ela virou um produto transmídia e observar, em cada passo de sua produção e veiculação, o processo transmedia acontecendo.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro. Editora: Jorge Zahar Editor Ltda, 2003

FELICE, Massimo Di. **Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social**. 1ª Ed. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008).

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas Migrantes: literatura, roteiro e cinema**. Rio de Janeiro: PUC Rio: 7 letras, 2010.

GREGOLIN, V. **Mídia e cultura: Machinima, produto da contemporaneidade**. 2009. 124 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LACELLE, Charo. **As novas narrativas da ficção televisiva e a internet**. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38260/41059>

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a Cibercultura**. 2ª Ed. São Paulo: Paulus, 2004.

SITES

<http://www.infoescola.com/historia/historia-da-comunicacao-humana/>

https://www.youtube.com/watch?v=k1W_gZgsr8o

<https://www.youtube.com/watch?v=bNu2xyb981A>

<https://www.youtube.com/watch?v=AN8Pza-8DnY>

<https://www.youtube.com/watch?v=KxATDEjd46Q>

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

<http://revistagalileu.globo.com/blogs/buzz/noticia/2016/08/conversamos-com-o-criador-de-girls-house-serie-feita-com-sims.html>

<http://hojeemdia.com.br/almanaque/com-humor-e-mist%C3%A9rio-webs%C3%A9rie-girls-in-the-house-viraliza-nas-redes-sociais-1.404571/criador-e-criaturas-raony-phillips-ao-lado-das-protagonistas-da-s%C3%A9rie-girls-in-the-house-honey-1.404574>

<http://www.aoportunista.com/2016/07/entrevista-com-raony-phillips-o-criador.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=SmW5z-AYKJ8>