

PORTA DOS FUNDOS: ANÁLISE SEMIÓTICA DE UM PROJETO TRANSMIDIÁTICO

Alexandra Robaina dos Santos^a

RESUMO

As narrativas transmídias (Jenkins, 2009) se caracterizam pelo comportamento migratório do público, que se desloca pelas diferentes plataformas em busca de elementos de uma narrativa. Neste trabalho, lançamos mão da proposta designada *semiótica das Práticas*, para descrever, em diferentes níveis de pertinência, as estratégias mobilizadas no projeto transmídia da franquia *Porta dos Fundos*.

PALAVRAS-CHAVE: narrativas transmidiáticas semiótica das práticas; experiência transmídia.

Recebido em 20 out. 2016
Aprovado em 27 mar. 2017

Introdução

Em uma sala de aula de uma escola pública do Rio de Janeiro, o exercício do livro de inglês pedia que os alunos dissessem o que gostavam de assistir em seu momento de lazer. Entre burburinhos e agitações, as respostas ouvidas da turma de sexto ano, com alunos entre 11 e 12 anos, não

^a Doutoranda em Estudos de Linguagem na Universidade Federal Fluminense (UFF), concluiu o Mestrado pelo mesmo programa em março de 2013. Atualmente, desenvolve pesquisa no grupo de pesquisa Semiótica e Discurso (SEDi), com fomento da CAPES, sobre práticas semióticas em projetos transmidiáticos.

condiziam com as opções de programa de TV que o material didático sugeria. O *5 Mintutos*, da Kéfera, o *vlog* do Whindersson Nunes, o *Jout Jout Prazer*, da jornalista Julia Tolezano, o *Porta dos Fundos* e seus esquetes de humor foram alguns dos nomes citados. Entre eles, uma característica comum: eram todos canais do *YouTube*.

A situação narrada ilustra algo facilmente notado em nossa realidade recente: os meios de produção de conteúdo, se não mudaram de mãos, não se restringem mais aos grandes conglomerados midiáticos. As mudanças que nos conduziram a esse cenário começaram a se delinear nos primeiros anos do século 21, data que marca, segundo o jornalista norte-americano Thomas L. Friedman (2005, p. 10), o início da “globalização 3.0”, caracterizada pela difusão do acesso individual às novas ferramentas de *softwares*. Em consequência, a partir dos anos 2000, iniciou-se um processo de simplificação da interface dos aplicativos e a progressiva expansão do conhecimento necessário para manuseá-la.

As condições que se configuraram a partir de então propiciaram profundas transformações nas relações entre sujeitos e objetos que se apresentavam. Na chamada *Web 2.0*, termo cunhado pelo editor Tim O’Reilly (2005) para designar um novo período em que atuam as corporações de mídia, as chamadas “empresas pontocom” passaram a se dedicar menos a fornecer conteúdo a seus consumidores e mais a prover “um construto transparente de armazenamento de dados [que funcionasse como] facilitador na distribuição e a circulação de conteúdos” (O’REILLY, 2005, p. 1). Nesse contexto, o usuário dessas mídias não é mais concebido como mero consumidor, mas, sim, como coprodutor, isto é, como sujeito colaborador.

Assim, plataformas como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* ou *YouTube* só se realizam enquanto sites de conteúdo quando e se seus usuários atuarem ativamente. Essa coerção estrutural, no entanto, não se estende ao comportamento dos usuários, que podem, diante da possibilidade de colaborar fazendo *upload* de vídeos no site *YouTube*, especificamente, assumir postura mais passiva e reproduzir velhos hábitos da interação com TV.

No entanto, no lugar da tão profetizada “revolução digital”, que representaria a ruína dos “impérios monolíticos de meio de comunicação” e obsolescência dos “velhos meios de comunicação passivos” (NEGROPONTE,

1995, p. 57-8 *apud*, ENKINGS, 2009, p. 32), o que se viu foi a integração entre as mídias de massa e as mídias digitais emergentes de modo a motivar circulação do público por diferentes espaços midiáticos. Consagrou-se, assim, a evolução da era *interativa* para a *participativa* (JENKINS, 2009, p. 14).

O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no ambiente midiático atual, a verdade está no meio-termo. Cada vez mais, líderes da indústria midiática estão retornando à *convergência* como uma forma de encontrar sentido, num momento de confusas transformações. (JENKINS, 2009, p. 33).

Como sugere Henry Jenkins (2009, p. 29), a chamada *cultura da convergência* consiste num “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos” em que a circulação das produções em diferentes telas e canais é favorecida pelo cenário atual de articulação entre diversas mídias. Dado o seu ineditismo, o fenômeno vem promovendo profunda transformação na maneira de estar no mundo e no modo como os *sujeitos* interagem entre si ou com os *objetos* que os cercam.

Em atos que aos olhos de hoje nos parecem corriqueiros, como compartilhar pensamentos, informação e experiências em redes sociais, consumir e produzir conteúdo digitais, os novos meios exercem papel central à medida que criam novas e ressignificam antigas *práticas sociais* (cf. GITELMAN, 2006, p. 2). Nesse sentido, a própria subjetividade não se situa no campo individual, mas resulta também da atuação mais ou menos participativa nas redes e da apropriação que se faz dos conteúdos produzidos:

[...] nos processos de produção social e material [...], o sujeito moderno é um consumidor de subjetividades: ele consome sistemas de representação, de sensibilidades. A subjetividade está em circulação, é essencialmente social, assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. Colocando em

circulação enunciados que regulamentam as formas de ser e agir, os meios de comunicação realizam um agenciamento coletivo de enunciação, entrecruzando determinações coletivas sociais, econômicas, tecnológicas, etc. (GREGOLIN, 2007, p. 21).

As interações que tomam corpo nesse contexto geram produtos de linguagem que, como tal, interessam não só às teorias da comunicação, mas também às teorias linguísticas e semióticas. Especificamente no que diz respeito à disciplina fundada por Algirdas Julien Greimas, *semiótica discursiva*, interessa enquanto processo de *significação*, uma vez que esta busca compreender os mecanismos através dos quais se dá a produção de sentido em várias linguagens. Para tanto, a teoria elegeu, em um primeiro momento, o *texto* como objeto de análise, compreendido como uma *função* semiótica, isto é, como junção de um *plano de conteúdo* - organizado em patamares de complexificação progressiva do sentido -, a um *plano de expressão* - manifestação verbal ou não verbal desse conteúdo -, e como produto de uma interação que encerra em si uma *totalidade* e uma *intencionalidade* (FIORIN, 2008, p. 124-6).

Tal delimitação, entretanto, precisou ser alargada perante as novas linguagens que se desenvolveram ao longo das últimas décadas. A exemplo disso, as novas modalidades de narrativas fragmentadas e multimodais (DIONÍSIO, 2005, p. 135-6), que resultam de um projeto formado por interações em múltiplos espaços midiáticos e que, apesar de engendradas por um sujeito *enunciador* (instância produtora do discurso) tendo em vista um perfil de *enunciatário* (instância a quem se destina a comunicação), não é apresentada a seu *destinatário* em sua totalidade (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 150).

Para além de narrar, tais objetos semióticos compõem um projeto enunciativo que visa à “construção transmidiática de uma marca” (JENKINS, 2009, p. 48). Às narrativas que resultam desse tipo de planejamento, Jenkins chamou de *transmídia*, que, em suas palavras, é

a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações

com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49).

Sob a luz da definição dada por Jenkins, vemos que nesse tipo de narrativa a contribuição do enunciatário vai além de seu *fazer interpretativo*. Para se realizar enquanto projeto enunciativo, as narrativas transmidiáticas inscrevem um perfil de enunciatário disposto a migrar de um espaço a outro em busca dos elementos ficcionais espalhados nas diferentes mídias – vídeos, filmes, aplicativos de jogos, séries, livros, etc. Esse percurso “do caçador”, apesar de resultar do deslocamento operado pelo sujeito enunciatário, é orientado por uma intencionalidade e conduzida pelos mecanismos de que lança mão o enunciador.

No presente trabalho, buscaremos compreender, sob a perspectiva da semiótica greimasiana, quais elementos instituem os vetores de sentido que conduzem essa transitoriedade, tomando como exemplo o percurso de semântico proposto pelo *projeto transmídia* (FECHINE *et al.*, 2013, p. 26) desenvolvido pela franquia *Porta dos Fundos*, que se caracteriza por ter surgido inicialmente na plataforma *You Tube* e que, em razão do enorme sucesso do conteúdo produzido, se expandiu para outros canais e outras mídias.

Semiótica discursiva e as novas linguagens

Desde a fundação da semiótica como disciplina, por Greimas, a teoria desenvolveu ferramentas metodológicas que permitissem analisar o *texto enunciado* enquanto produto de um *ato enunciativo*, este último inefável por definição. Procurou-se, assim, descrever os mecanismos de significação que constituem um *percurso gerativo de sentido*, isto é, uma progressão semântica que vai das estruturas invariantes mais simples (nível fundamental e narrativo) para as variantes e complexas (nível discursivo) (FIORIN, 2008, 125-8). Nas últimas décadas, no entanto, o recorte do objeto de análise com base no princípio imanentista, decorrente da origem estruturalista da teoria, vem sendo alargado para que a semiótica inclua em seu escopo experiências significativas aprendidas em sua instabilidade:

O estruturalismo postulou como princípio que somente os fenômenos descontínuos e as oposições chamadas “discretas” são inteligíveis e pertinentes. [...]. Hoje [...] relativizaríamos o propósito original e diríamos que certamente, só as descon-tinuidades são inteligíveis, mas essas só o são completamente se levarmos em conta os *processos* que conduzem a elas. Isso significa que os processos são pertinentes tanto quanto as opo-sições discretas que deles resultam. (FONTANILLE, 2011, p. 23, grifos nossos).

Levar em conta tanto o processo de produção de significados quanto o produto que dele resulta não implica, no entanto, recorrer a contextos extralinguísticos de condições de produção. Em vez disso, o gesto opera um alargamento do campo de investigações da teoria e passa a considerar que os diferentes tipos de *experiência semiótica* correspondem a *níveis de pertinência* semiótica distintos (FONTANILLE, 2005, p. 15-6).

Partindo dessa premissa, Jacques Fontanille (2005; 2008; 2011) propõe a compreensão global de uma semiótica-objeto por meio de um percurso ge-rativo do plano da expressão: um arcabouço que hierarquiza a experiência do sujeito senciante propõe a ampliação da imanência textual pela progressiva complexificação da experiência sensível a cada *nível de pertinência semiótica*.

Segundo essa proposta, a cada nível do percurso do plano da expressão, as propriedades materiais do nível anterior se convertem em *conjuntos sig-nificantes* do nível seguinte, passando a elementos formais responsáveis pela produção de sentido. Assim, a experiência figurativa corresponde à apreensão linguística dos traços distintivos no nível dos *signos*; já a interpretativa, no nível do texto, prevê que o sujeito interprete a intencionalidade de um projeto argumentativo; no nível superior, do *objeto-suporte*, é considerada a interação com a corporeidade do dispositivo de inscrição; a experiência anterior é alargada no nível das *cenas predicativas*, em que são considerados os elementos situacionais relevantes para a produção e interpretação em uma situação prática; para além disso, no *nível da estratégia*, diferentes práticas concorrem em um conjunto significante complexo, demandando que o su-jeito estabeleça estratégias de percursos para vivenciá-lo; quando socialmen-

te cristalizados, esses percursos são experiências do tipo comportamentais que se traduzem, no último nível, em *formas de vida* (FONTANILLE, 2005, 2006, 2008).

Tal maneira de hierarquizar as *semióticas-objetos* nos parece profícua para compreender a experiência erigida no projeto transmídia: um produto impli-cativo da convergência de mídias, que produz a experiência semiótica trans-midiática lançando mão da capacidade das mídias de expandir as dimensões sensoriais do sujeito, conforme já descrito por McLuhan:

Com nosso sistema nervoso central estrategicamente entorpecido, as tarefas da consciência e da organização são transferidas para a vida física do homem, de modo que, pela primeira vez, ele se tomou consciente do fato de que a tecnologia é uma extensão de nosso corpo físico. (MCLUHAN, 2003, p. 65-66)

A convergência entre as mídias, a exemplo do que descreve McLuhan, representa a expansão da capacidade de deslocamento do corpo, que passa a vivenciar a transitoriedade quase instantânea entre os múltiplos espaços midiáticos. Isso ocorre porque, no contexto da cultura da convergência, conforme explica Jenkins (cf. 2009, p. 29), essa transitoriedade entre os múltiplos espaços se dá de maneira quase instantânea, e as distâncias são encurtadas à medida que o tempo para transpô-las é exponencialmente reduzido. Sob a perspectiva semiótica, essa característica diz respeito a questões relativas às categorias enunciativas de *tempo* e *espaço*, cujas projeções no enunciado “cumprem a função de instaurar marcos temporais e espaciais no texto”, produzindo efeito de sentido de aproximação, distanciamento, realidade, entre outros (FIORIN, 2010, p. 41-56).

No que concerne à categoria de *pessoa*, as mídias alternativas também apresentam peculiaridades, já que os papéis de produtor e consumidor de conteúdo antes bem definidos, nas mídias alternativas se confundem, na medida em que o usuário recebe o estatuto de “*user-circulated content*”, ou seja, é entendido como *fio-condutor* pelo qual marcas e conteúdos irão espalhar-se por esferas sociais distintas em um “processo contínuo de reproposta e recirculação” (JENKINS *et al.*, 2013, p. 27).

As narrativas transmidiáticas surgem nesse contexto como projeto argumentativo fundado no princípio da participação, segundo o qual “participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento” (SHIRKY, 2011, p. 25). Nessa perspectiva, o projeto transmídia apresenta-se como uma concatenação de *práticas cotidianas* de diferentes graus de potencial participativo nas quais o enunciatário atua ativamente atrás de conteúdos relacionados.

A chave da estratégia transmídia que denominamos de propagação é a ressonância, a retroalimentação dos conteúdos. [...] Trata-se, muito frequentemente, de uma estratégia destinada a repercutir um universo narrativo em redes sociais na web ou fora dela, acionando o gosto dos consumidores por saberem mais sobre aquilo que consomem nas mídias. (FECHINE *et al.*, 2014, p. 3).

Os programas produzidos pelo *Porta dos Fundos* compõem uma cadeia criativa de conteúdos associados e veiculados em múltiplas plataformas, em um conjunto de ações que ilustra bem o fenômeno acima descrito. Além dos vídeos lançados três vezes por semana na plataforma *YouTube* e em aplicativos para celular, integram o projeto outros canais próprios, *fan pages* no *Facebook* e no *Twitter*, aplicativos de jogos, camisas, livro e seriado no canal *Fox Brasil*.

O PORTA DOS FUNDOS é um coletivo de humor criado por cinco amigos que, insatisfeitos com a falta de liberdade criativa da TV brasileira, decidiram montar um canal de esquetes de humor no YouTube.

Em quatro anos de existência, o grupo atingiu a incrível marca de 3 bilhões de visualizações e mais de 13 milhões de assinantes, se tornando o maior fenômeno da internet brasileira e um dos maiores canais do mundo. Isso é tudo que você precisa saber, e tudo o que as assessorias de imprensa divulgam sobre nós¹

¹ Disponível: <http://www.portadosfundos.com.br/sobre/>. Acessado em: Maio 2016.

Neste artigo, procuraremos descrever o *conjunto de operações* que gerencia o comportamento migratório do consumidor dos produtos do *Porta dos Fundos*. Para tanto, além das ferramentas metodológicas desenvolvidas para análise dos elementos formais do texto-enunciado, lançaremos mão da sintaxe formulada por Claude Zilberberg (2006; 2011), que busca oferecer estruturas autônomas capazes de balizar os apelos sensoriais construídos. Ao entender que as produções discursivas (re)criam mundos semióticos, Claude Zilberberg (2011, p. 45-9) concebe o universo semântico como “sistema movente”, e propõe medir suas transformações por meio da sistematização dos acréscimos ou decréscimos de *certos mais* e *certos menos* que regulam a relação entre o apelo sensorial, representada pelo *eixo da intensidade*, e sua parte inteligível, referente ao *eixo da extensidade*

Em virtude de seu caráter abrangente, a gramática tensiva apresenta-se como uma opção apropriada para que se possa compreender o ciberespaço representado pelo canal no *YouTube*, entrada principal para os conteúdos produzidos pela franquia *Porta dos Fundos* que se constitui como *espaço ten-sivo*, uma “arena perceptiva da relação entre sujeito e objeto”, isto é, entre o enunciatário inscrito nessa totalidade enunciativa transmidiática e o conteúdo que se apresenta espalhado em diferentes suportes (ZILBERBERG, 2011, p. 253).

A fim de estudar a construção de sentido nesse tipo de experiência, elegemos um dos vídeos lançados pelo canal para entender como o conteúdo desse texto foi expandido em mídias. À luz da proposta fontanelliana de uma *semiótica das práticas*, procuramos 1) definir o nível de pertinência em que o projeto se insere; 2) elencar os *elementos semióticos* que conduzem à transmidialidade, feito isso, será possível 3) identificar *um percurso de sentido* que garantem coesão ao projeto.

Conteúdo estendido: elementos narrativos e temáticos

A experiência transmidiática é uma experiência semiótica resultante da ação e vivenciada na transitoriedade entre as diferentes *práticas enunciativas*, cuja definição buscamos na entrevista concedida por Jaques Fontanille ao semioticista brasileiro Jean Cristtus Portela:

Uma prática é constituída em sua superfície por um conjunto de atos, cuja significação raramente é conhecida de antemão, e que se constrói “em tempo real” por adaptações desses atos em relação uns aos outros. Ela se define também pela temática principal, que fornece um “predicado” central da prática, ao redor do qual se organiza um dispositivo actancial que compreende um operador, um objetivo, e sobretudo, outras práticas com as quais a prática de base interage. (PORTELA, 2006, p. 181).

O projeto idealizado e realizado pelo coletivo de humor *Porta dos Fundos* tem cinco canais relacionados com marca no *YouTube*, sendo que o principal deles, o que dá nome à franquia, conta hoje com mais de 13 milhões de inscritos e mais de 3 bilhões de visualizações². Dois desses canais, o *Fundo da Porta* e o *Portaria*, exibem conteúdo inédito que expande aquele exibido no canal principal. O primeiro mostra os bastidores de cada produção - com comentários do diretor, os erros de gravação, detalhes de cenografia, luz e produção -, e o segundo retoma para o enunciário o que já foi assistido visto por meio de entrevistas nas quais atores e diretores leem e falam sobre a repercussão dos vídeos nos comentários.

Para ilustrar essa relação, tomemos como exemplo o vídeo intitulado “Bala de Borracha” postado em dezembro de 2013. O esquete narra a experiência de uma turma de policiais militares em uma aula de reciclagem, ministrada por um especialista em direitos humanos, cujo objetivo era orientar a conduta dos PMs diante das manifestações que vinham crescendo na cidade. Para instruir quanto ao melhor modo de agir em tais situações, um professor de direitos humanos formula alguns casos hipotéticos para que os policiais digam qual seria a postura correta a ser assumida por eles. Porém, antes mesmo de conseguir completar as formulações, o especialista é interrompido por um oficial que, insistentemente, aponta como solução o uso de bala de borracha. Ao fim, em meio a certa agitação da turma, o superior da tropa pede aos oficiais que tenham respeito à figura do professor. Ao ouvir a palavra “professor”, o mesmo policial identifica o palestrante como alvo e reage gritando: “bala de borracha!”.

² Informação disponível no site oficial do *Porta dos Fundos*. Disponível em: <https://www.portadosfundos.com.br>. Acesso em: 30 out 2016.

A narrativa acaba, mas a experiência narrativa não. Após o fim do vídeo, o usuário pode acessar o canal *Fundo da Porta* e assistir a dois vídeos extras: um com os erros de gravação e outros com os bastidores, em que atores, em situação descontraída, comentam a atualidade do tema e a pertinência de seu registro. Este canal é complementar em relação ao *Porta dos Fundos*, visto que nele o usuário tem acesso a extensões da *narrativa pressuposta ao enunciado* (BERTRAND, 2003, p. 418), referente à própria cena enunciativa que produziu o texto. No canal *Fundo da Porta* cria-se, então, um novo texto para narrar os *programas de uso*, que são percursos de ação necessários para a realização de um *programa de base*, cujo objetivo final seria gravar o vídeo “Bala de Borracha”, em outras palavras, o objeto-valor o qual busca o sujeito da narrativa pressuposta (BERTRAND, 2003, p. 428-9).

Num segundo texto-enunciado, o usuário tem a impressão de conhecer o que está “por trás das câmeras” por meio de uma simulação testemunho da prática criativa do grupo de humor. Para tanto, são mostradas as discussões que ocorrem nos bastidores, as crises de risos que acometem os atores e fazem com que a cena tenha de ser gravada diversas vezes, cenas da convivência harmoniosa entre o elenco, que faz piadas e brincadeiras uns com os outros. Dessa maneira, o enunciador cria um efeito de envolvimento do público através de um segundo vídeo que narra o ato de produção daquele assistido anteriormente. É como se o enunciatário, diante da impossibilidade de estar presente no *set* de gravação, pudesse conhecer *a posteriori* a cena enunciativa pressuposta que dá origem ao vídeo “Bala de Borracha”.

O efeito de sentido gerado de aproximação é igualmente reforçado no canal *Portaria*, em que os diretores Ian SBF e Rodrigo Magal comentam críticas dos usuários e respondem a perguntas elaboradas pelo público sobre os vídeos da semana. Ao conduzirem o programa sobre o vídeo “Bala de Borracha”, dirigido por Ian SBF, este concorda, em tom de brincadeira, com o comentário de um internauta que compara os dois diretores dizendo que “quando o Ian dirige é muito melhor”. Seguindo a conversa, quando perguntado sobre como decide a cena final que vai ao ar enquanto sobem os créditos do vídeo, Magal diz que ignora a sugestão do roteirista e faz o que vem à cabeça na hora.

A conversa segue encenando uma disputa entre os diretores ao mesmo tempo em que eles propõem uma releitura da comparação constantemente

promovida pelos seguidores. Sempre mantendo o tom humorístico, o enunciador projeta no vídeo atores que participam, juntamente com o enunciatário da repercussão do vídeo. Ao fazer isso, o enunciador projeta a voz de usuários no vídeo, ao mesmo tempo que projeta sua própria voz em práticas posteriores à fruição, representando-as no nível do texto-enunciado. Desse modo, elementos que apareciam como componentes de uma prática subsequente já atualizada na página do canal, a saber, comentar os vídeos assistidos em espaços de comentários e ranqueá-los por meio de manifestações de *gostei* ou *não gostei*, são trazidos para o nível do texto em outro programa em que os usuários têm seus comentários lidos.

Nos casos descritos, o que se tem são textualizações de duas práticas distintas, a de produção – concretizada tanto na linguagem visual por elementos do *set* de gravação, como luz, câmeras, fios, etc., quanto na verbal, com falas menos planejadas, com hesitações e interrupções -, e da prática interpretação expressa pela simulação de um diálogo entre os diretores dos vídeos e os internautas.

A interação do enunciador com o enunciatário, que é retomada pelo canal *Portaria*, só é possível graças a elementos participativos que compõem a cena predicativa composta por um dispositivo próprio das plataformas digitais, com espaço para comentário e ícones para expressar opinião. Além desses, outros ícones figurativizam o aspecto modal de *poder* de decisão e de atuação na interferência no andamento do programa, concretizados nos comandos de parar, voltar e aumentar a imagem. Há também aqueles concretizados na barra de endereço, ícone de atualização da página e de continuação automática dos próximos vídeos. Todos esses recursos constituem uma cena, um conjunto organizado que mobiliza algumas possibilidades da rede e que se encontram ali não como parte do texto-enunciado, mas, sim, como vestígios das práticas que o suporte hospeda, conforme lemos na definição de Fontanille:

Na perspectiva da integração, o que aparece como ‘contexto’, a um nível inferior ao das práticas, forma seu arcabouço predicativo, actancial, modal e temático em seu próprio nível e o que aparece como propriedades sensíveis e materiais não pertinentes, no nível inferior, forma a dimensão figurativa da prática. (FONTANILLE, 2005, p. 22).

Esse, no entanto, não é o único lugar em que os conteúdos relacionados ao vídeo circulam. Para ser realizado enquanto projeto transmídia, é necessário que haja um deslocamento do espaço, pois a transitoriedade é condição *sine qua non* para a vivência do universo ficcional proposto.

Entre mídias: elementos de coesão

Como já dito, o sujeito adquire outro estatuto na transmidialidade, e, especificamente no que concerne à instância do enunciatário, percebemos que sua solicitação é de outra ordem. Se antes este já era compreendido pela teoria “não apenas como sujeito destinatário do discurso (...), mas também sujeito coprodutor do discurso” (GREIMAS; COURTÈS, 1979, p. 150) - uma vez que o perfil de leitor inscrito nessa totalidade é considerado pelo enunciador em sua produção -, nesse contexto de convergência de mídias, faz-se imprescindível a consideração de seu deslocamento corpóreo e presencial. Isso ocorre porque a migração do sujeito entre as múltiplas plataformas atualiza, a cada espaço, a solicitação corpo como operador semiótico complexo, cujas “múltiplas facetas (ponto-referência, invólucro-memória, carne-movimento) agenciam a produção de sentido” (FONTANILLE, 2011, p. 44-5).

Uma vez que o deslocamento do usuário é peça-chave para a realização do projeto, quais as estratégias de que o enunciador lança mão para orientar esse percurso migratório? Continuamos a nossa análise com a descrição da organização espacial do canal no *YouTube* e do site oficial da franquia com base na imagem inicial do canal (figura2):

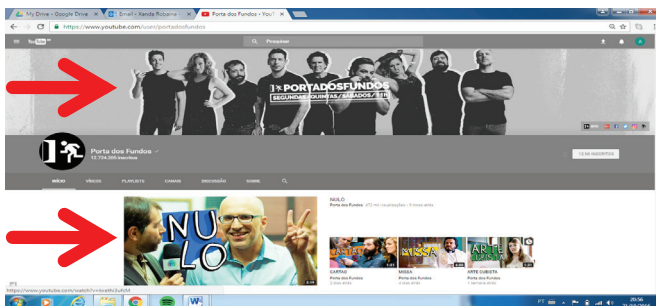


Figura 2– Primeira rolagem vista pelo usuário ao acessar o canal *Porta dos Fundos*, no *YouTube*

Logo ao abrir a página do canal *Porta dos Fundos* no *YouTube*, vemos ao centro uma caixa de vídeo com o último esquete lançado pelo canal. Na parte superior, indicada pela seta mais ao alto, encontra-se a foto do elenco, e logo abaixo, a outra seta indica as cinco seções em que se divide o canal, apresentadas em linguagem verbal e enfileiradas na seguinte ordem: “início”, “vídeos”, “*playlist*”, “canais”, “discussões” e “sobre”, com a indicação de que estamos na aba inicial pela letra em destaque. Essa informação lida na linha horizontal também pode ser verificada na rolagem da barra, que propicia uma visão geral do projeto.

Em oposição a essa caixa de vídeo, que ocupa quase a metade do espaço na primeira rolagem da página, estão enfileirados, do lado direito, os vídeos anteriores, e, abaixo, os *links* que levam aos demais canais da franquia. Entre as opções de canal, além dos já mencionados *Fundo da Porta* e *Portaria*, encontram-se o *Porta a Fora*, em que entrevistados contam histórias engraçadas de viagem, e o *Backdoor*, em que o grupo disponibiliza versões dos vídeos com legendas em inglês. Além disso, acima à direita, ficam os ícones que levam às páginas oficiais do grupo nas redes sociais – *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* e *Google Plus* –, à loja virtual, onde é possível comprar produtos da marca, como camisetas, com as frases mais marcantes dos esquetes, canecas, mochilas; e ao site, onde também é possível encontrar todo o conteúdo produzido e baixar os jogos desenvolvidos com base em alguns vídeos mais famosos do *Porta dos Fundos*.

A pluralidade de produtos apresenta uma identidade visual e sonora, manifestada no plano da expressão verbal, pelo radical “port-”, presente no nome de todos os canais, pela logo, que é o símbolo internacional para designar uma saída de fundos, e pela vinheta que recebe versões distintas para o encerramento dos diferentes programas. A essa materialidade associamos um perfil de enunciador, cujo tipo de humor é identificado na análise do plano do conteúdo, em que se tem a recorrência de piadas que abordam temas polêmicos, como religião e política, e no uso de figuras que seriam censuradas na TV, como linguagem considerado impróprio e expressões escatológicas.

Neste trabalho, não se pretende descrever o modo de enunciar do enunciador *Porta dos Fundos*, pois para isso seria necessária uma análise mais minuciosa de componentes semânticos e sintáticos de diferentes níveis do percurso gerativo de sentidos e de diferentes obras. Atemo-nos, por ora, a dizer que essa

reiteração de um modo de enunciar expresso por uma identidade sonoro-visual não é suficiente para que se configure a transmidialidade. Para se caracterizar como um projeto transmídia, é necessário que os conteúdos produzidos converjam para enriquecer uma narrativa, isto é, que sigam “uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios” (JENKINS, 2009, p. 384).

Nesse sentido, voltamos ao exemplo do vídeo “Bala de Borracha” para compreender os elementos que nos permitem identificar o aplicativo do jogo como uma extensão da narrativa desenvolvida no esquete de mesmo nome.

No jogo, disponibilizado para *download* no site do grupo, o jogador assume o papel de um policial que precisa conter uma manifestação com diferentes perfis de manifestantes – estudantes, professores, ativistas, médicos, *black blocs*, entre outros. O jogador escolhe e “compra” um dos três oficiais para representá-lo na tela, sendo que cada um possui habilidades específicas que oferecerão vantagens no decorrer do jogo: um possui equilíbrio, o outro, velocidade e poder de disparo, e o terceiro, saúde avantajada. Cada uma dessas vantagens irá servir para que o enunciatário cumpra o objeto de abater o maior número de manifestantes com as balas de borracha, alcançando uma pontuação maior caso abata um *black bloc*, por exemplo.

A narrativa do *game* estende a narrativa principal do vídeo, na qual um sujeito-destinador, na figura de professor, tenta fazer com que os sujeitos-destinatários, os policiais alunos, entrem em conjunção com os valores humanistas apresentados, passem a adotar o comportamento ético esperado e condizente com a função de policiais militares. Aquela resposta automatizada do PM – “bala de borracha!” -, dada a qualquer situação hipotética criada durante a aula de ética, figurativiza no vídeo o comportamento irrefletido que servirá de mote principal desenvolvido no jogo. No *game*, esse mesmo modo de agir é textualizado na própria imagem do jogador, que, representado pela figura do policial, empunha uma arma da qual dispara balas de borracha como a única opção de lidar com as pessoas que exercem seu direito de protestar, entendendo-os como inimigos e instaurando na interação a dinâmica de defesa e ataque.

A cena encenada no vídeo concretiza a etapa da manipulação, em que um sujeito-destinador tenta dissuadir o sujeito-destinatário quanto à maneira de lidar com os atos de protesto, levando-o a adotar outro modo de agir, fundado

em outra gama de valores, isto é, em outro *sistema axiológico* (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 37). O jogo concretiza, portanto, o ponto de vista que está sendo desconstruído pelo professor e que, sendo assim, lhe é logicamente pressuposto. Esse encadeamento entre os programas narrativos do destinatador e do destinatário nos permite afirmar que há um desdobramento da mesma narrativa em diferentes mídias.

A passagem entre um tipo de experiência vivenciada na prática de assistir vídeo no *YouTube* e na prática de jogar *games* em aplicativos desenvolvidos para celular e *tablet* acarreta uma mudança de espaços enunciativos, cujas especificidades atualizam dispositivos de ordem distintas. Enquanto nos canais os usuários interagem com o conteúdo pronto, podendo pausar, acelerar, reproduzir, comentar, distribuir etc., mas sempre lidando com um todo finalizado, nos *games*, movimentos acionados pelo corpo são projetados através do objeto-suporte na tela e constroem a narrativa de sucesso ou de insucesso de acordo como desempenho do jogador.

Sendo assim, é possível identificar uma relação de expansão entre as narrativas como transmidiática, uma vez que cada uma contribui de maneira distinta e através de recursos específicos dos meios em que circula para a expansão de um universo ficcional.

Seguimos a análise com elementos que constituem a organização espacial do canal, voltando nosso olhar às configurações tensivas do site oficial do *Porta dos Fundos*.

Comportamento migratório orientado por um sentido

A estrutura do site é bem parecida com a do canal no *YouTube*. Em ambas, o enunciador congrega no mesmo espaço os outros espaços midiáticos, organizando de maneira hierárquica as produções e as experiências oferecidas ao enunciatário. Assim, a caixa em que é exibido o vídeo da semana ocupa, tanto no site como na página, posição central acima dos outros vídeos mais recentes produzidos pelo canal. Tanto em um quanto em outro, há a possibilidade de assistir aos vídeos de maneira sequencial, acessando as *playlists* elaboradas com base em temas. No canal, há listas temáticas, como “Amigos”, “Porta no Jogos”, “Núcleo institucional do Porta”, sendo nesta última aquela na qual assistimos “Bala de Borracha”.

Já no canal, as *playlists* são organizadas por meio de competições criadas no site, em que os usuários escolhem os vídeos mais representativos em determinada categoria temática, como “Qual o garçom você chamaria para tomar uma saideira?”. A elaboração dessas listas é um processo colaborativo que convoca o enunciatário a participar de um envolvimento e a experimentar compartilhá-lo com outros usuários. Ao assumir o papel de enunciatário previsto, os seguidores são orientados por um enunciador através da organização espacial, que, se não determina, ao menos sugere como se dará a vivência do espaço e do tempo pelo sujeito.

Uma vez que o espaço e o tempo são categorias construídas semioticamente (FIORIN, 2010, p. 139), são passíveis de ser mensurados conforme a proposta tensiva na correlação da espacialidade e da temporalidade, *subdimensões* que se intensificam mutuamente – *quanto mais.... mais..., quanto menos ... menos* (ZILBERBERG, 2011, p. 70). Isso implica dizer que, do ponto de vista do conteúdo apresentado ao sujeito no site e no canal, ocorre a diminuição do espaço por meio da concentração dos elementos (*menos espacialidade*), produzindo, como implicação lógica, a redução da espera temporal (*menos temporalidade*) (ZILBERBERG, 2011, p. 70). O efeito de sentido construído se aproxima muito da sensação de tudo aqui e agora que caracteriza o ciberespaço.

Para vivenciar a transmidialidade, é preciso se deslocar, migrar para outros espaços midiáticos. Atendendo a uma manipulação do enunciado, o enunciatário assume um comportamento no sentido da *resolução da espera*, buscando presentificar e trazer para o aqui aquilo que é de outro espaço (ZILBERBERG, 2011, p. 70). O enunciador, por sua vez, constrói a temporalidade de modo a *retardar* o encerramento daquela totalidade já que a experiência sensorial é prolongada ao ser expandida para outros territórios. O efeito de sentido construído pelo projeto pode ser resumido, segundo Zilberberg (2011, p. 70), pelo termo *generalização*, entendido aqui como ubiquidade, essa capacidade que adquirimos no ciberespaço de estar em vários lugares concomitantemente.

Isso posto, no que diz respeito ao projeto transmidiático analisado com base no exemplo do vídeo “Bola de Borracha, o percurso semântico produzido pela transmidialidade transita entre os eixos da *totalidade* e da *parcialidade*, em que o recurso de encadeamento das narrativas criadas em mídias distintas faz com que o enunciatário revise o estatuto de totalidade que o texto possui e o considere como parte constituinte de um projeto estratégico maior.

Considerações finais

Em tempos em que as relações intersubjetivas são em grande escala intermediadas pela internet, espaço permeado por práticas de toda sorte, a teoria semiótica amplia seu escopo de investigação para melhor compreender não apenas o produto dessas interações, mas principalmente o ato de produzir discurso. Alinhando nosso olhar a essa nova visada metodológica, o presente artigo buscou descrever alguns elementos componentes do projeto transmídia do canal *Porta dos Fundos*, uma franquia que surgiu criando conteúdo de humor na plataforma *You Tube* e que hoje expande a experiência dos usuários por meio de conteúdos produzidos em outras mídias.

Dada sua variedade composicional, esse *corpus* nos convida a pensar não mais em termos de *como o sentido é produzido*, mas *como a experiência semiótica é produzida*. Com base nas formulações de Fontanille e no que foi exposto, consideramos o projeto transmidiático do *Porta dos Fundos* como semiótica-objeto cuja experiência proporcionada se encontra no *nível da estratégia*, uma vez que esse tipo de projeto gerencia a passagem de uma cena predicativa à outra, pressupondo, assim, um “ajustamento espaço-temporal” requerido pelo “comportamento migratório”, conforme indicado por Jenkins (2009, p. 29), e orientado por um vetor de sentido que redefine a totalidade em parcialidade a cada expansão narrativa.

Nos limites desse trabalho, concentramos nossos esforços a fim de descrever elementos textuais concernentes aos produtos resultantes das interações nas diferentes práticas. Assim, procurou-se compreender as estratégias de coesão adotadas, como encadeamento narrativo, expansão de elementos figurativos, textualização de práticas criativas e interpretativas, e estratégias sensoriais que caracterizam o contexto de convergência entre as mídias. Ademais, a análise demonstrou que formas de integração entre os elementos constituintes do nível do texto-enunciado e de cenas predicativas de compartilhamento e comentário trazidas para o mesmo nível são alguns dos elementos que contribuem para ampliar o potencial de *espalhabilidade* do projeto (JENKINS, 2013).

A teoria semiótica muito tem avançado no desenvolvimento de ferramentas que deem conta dos diferentes aspectos nos mais diversificados objetos. Com base nessa pesquisa, procuramos demonstrar a aplicabilidade ana-

lítica da *semiótica das práticas* para que se compreendam as especificidades de experiências semióticas realizadas em formas mais amplas, erigidas como experiências complexas e concretizadas por meio da assunção, por parte do enunciatário, de um papel temático participativo e migratório.

Referências

DIONÍSIO, Angela Paiva. Gêneros Multimodais e Multiletramento. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz (org.) *Gêneros Textuais: reflexões e ensino*. Palmas e União da Vitória: Kaygangue, 2005.

FECHINE, Yvana; GOUVEIA, Diego; ALMEIDA, Cecília; COSTA, Marcela; ESTEVÃO, Flávia. Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). *Estratégias de Transmídiação na Ficção Televisiva Brasileira*. Porto Alegre: Sulina, p. 19-60.2013.

FECHINE, Yvana. *Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras*. 2014.

FIORIN, José Luiz. *As Astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, tempo e espaço*. São Paulo: Ática, 2010.

_____. *A semiótica Discursiva*. In: LARA, Glauca Muniz Proença; MACHADO, Ida Lucia; EMEDIATO, Wando. (Org.). *Análises do discurso hoje*, volume 1. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. *Elementos da Análise do Discurso*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

FRIEDMAN, T. L. *The world is flat: a brief history of the twenty-first century*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 2005.

GITELMAN, Lisa. *Always Already New: Media history and the data of culture*. Massachusetts: Mit press, 2006.

GREGOLIN, M. R. *Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades*, 2007.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÈS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1979.

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

_____. *Transmedia Storytelling*. Technology Review, 2003.

_____. *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press, 2013.

O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/9/30/what-is-web-20.html>, 20/05/2016.

PORTA DOS FUNDOS, *Porta dos Fundos*, <http://www.portadosfundos.com.br/sobre/,20/05/2017>

PORTELA, Jean Cristtus. Conversation avec Jacques Fontanille *Revista Alfa*, v. 1, 50: 159-186, UNESP, 2006. <http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1401>, 30/08/2015.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

ZILBERBERG, Claude. *Síntese da gramática tensiva*. Significação. *Revista Brasileira de Semiótica*. 25: 163-204, São Paulo: ECA-USP/Annablume, 2006.

_____. *Elementos de Semiótica Tensiva*. Trad. Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit, Waldir Belvidas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.

PORTA DOS FUNDOS: SEMIOTICS ANALYZIS OF A TRANSMEDIA PROJECT

ABSTRACT

The so-called transmedia storytellings (Jenkins, 2009) are characterized by the migratory behavior of the public, which moves through different platforms in order to find narrative elements. Thereby, this paper analyzes a transmedia project in different pertinence levels of in order to line up the strategies adopted to make the user move among the medias and experiment the full experience proposed.

KEYWORDS: transmedia storytelling; semiotics of practices; transmedia experience.