

# PROJETO TRANSMÍDIA: PROPOSTA DE ANÁLISE A PARTIR DA PERSPECTIVA DASEMIÓTICA DAS PRÁTICAS

*Alexandra Robaina dos Santos*

*Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Silvia Maria de Sousa*

Doutoranda

## **Cultura da convergência e suas implicações**

Vivemos hoje em um contexto tecnológico em que novas mídias surgem a cada momento e, antes mesmo que possamos absorvê-las e muito menos entendê-las ou explicá-las, essas novas ferramentas passam a fazer parte do nosso dia a dia. Seja no âmbito pessoal ou profissional, as relações humanas são cada vez mais mediadas por redes sociais, aplicativos, ferramentas e conteúdos produzidos na *cibersfera*, o que vêm promovendo profunda transformação na maneira de estar no mundo e no modo como os sujeitos interagem seja com outros sujeitos, seja com as “coisas” (CASTELLS, 2004; JENKINS, 2006).

A realidade descrita acima ainda nos é recente, começou a se delinear nos primeiros anos do século XXI, data que marca , segundo Thomas Friedman (2005, p. 10), o início da “Globalização 3.0”, caracterizada pelo acesso individual às novas ferramentas de *softwares*. De fato, nesse cenário, as esferas como tecnologia, economia, cultura e identidade se confundem, ou melhor, se sobredeterminam mais diretamente. Variações de ordem econômica condicionarão o acesso a tecnologias e, por consequência, a certos produtos culturais que configuração um perfil indenitário expresso e compartilhado nas mesmas mídias (ibidem). A possibilidade de conexão das mídias que presenciamos hoje determina o consumo de produtos midiáticos, bem como as formações identitárias e as trocas interpessoais emergentes de uma prática colaborativa. Assim, a própria subjetividade não se situaria no campo individual,

---

[...] mas nos processos de produção social e material e, conseqüentemente, 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).

Como consequência mais ampla desse cenário, segundo Henry Jenkins (2009, p. 15), temos que “a convergência de mídia é mais do que simplesmente uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e audiências existentes”. E, para além disso, como destaca Shirky (2011, p. 25), possibilita interações mais diretas e rápidas que caracterizam a *cultura da participação*, contexto em que “participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento”.

Dentro dessa perspectiva, a instância do *enunciatário*, compreendida pela semiótica “não apenas como sujeito destinatário do discurso (...), mas também sujeito produtor do discurso” (GREIMAS & COURTÈS, 1979, p. 150) - uma vez que é levado em consideração pelo *enunciador* em sua produção-, passa a ser apreendido pela teoria em toda sua extensão corpórea e presencial, o que ajuda a compreender, por exemplo, seu estatuto em interações originadas na internet. Diante dos novos desafios, a teoria desenvolve propostas que buscam compreender esse actante em sua complexidade, e explicar como a sua participação passa de “uma imagem de leitor produzida pelo texto” (FIORIN, 2008, p. 153) a uma atuação que extrapola no nível do texto-enunciado e considera também o corpo do sujeito, entendido, como um “invólucro sensível” a circular por diferentes *práticas significantes* (Cf. FONTANILLE, 2011, p. 44-5).

Em contraposição à fase pré-internet em que os papéis de produtor e consumidor de conteúdo eram bem definidos, e a outro extremo em que o usuário é também produtor, os autores de *Spreadable Media* sugerem o termo “*user-circulated content*” para tratar do enunciatário como o  *fio-condutor* pelo qual marcas e conteúdos irão se espalhar por esferas sociais distintas, em um “processo contínuo de reproposta e recirculação” por indivíduos, comunidades e corporações (JENKINS et al, 2013, p.27).

Nesse sentido, as *narrativas transmidiáticas* surgem como produto implicativo das evoluções tecnológicas, na medida em que propõe ao usuário uma *experiência semiótica*

---

através das mídias, se valendo da capacidade desses que os novos suportes têm de expandir as dimensões sensoriais do sujeito (cf. MCLUHAN, 2003) e ampliar também sua possibilidade de deslocamento dentre os ciberespaços. Grande autoridade no assunto, pesquisadora associada ao Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS) e ao Observatório Iberoamericano de Ficção Televisiva (OBITEL Brasil), YvanaFechine (2014), é quem nos fornece a definição:

A chave da estratégia transmídia que denominamos de propagação é a ressonância, a retroalimentação dos conteúdos. Um conteúdo repercute ou reverbera o outro, colaborando para manter o interesse, o envolvimento e intervenção criativa do consumidor de mídias no universo proposto, agendando-o entre outros destinatários ou em outras instâncias, constituindo comunidades de interesses. 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, 2014, p. 3).

Para dar conta de objetos que, a exemplo das narrativas transmidiáticas, apresentam totalidades significativas não tangíveis, isto é, que se constituem no próprio ato e se apresentam ao analista em *devoir*, a Semiótica discursiva assume, na abordagem empreendida a partir dos anos 1980 e 1990, a premissa de que “o ato de discurso é em si produtor de significância” (FONTANILLE, 2011, p. 17). Assim sendo, opera um deslocamento de interesse das oposições discretas de sentido para os processos e os atos (cf. *ibidem*, 25).

Na esteira desse novo olhar, buscaremos analisar nesse artigo o a experiência transmidiática como uma experiência semiótica erigida na ação e na transitoriedade entre diferentes *práticas enunciativas* que o compõem, como sugere o conceito de prática resumido por Fontanille (2006, p. 181):

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. La 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. (FONTANILLE 2006, p. 181).

Para tanto, elegemos pontos específicos de uma experiência proposta em um *projeto transmídia*, esse tipo específico de “ação estratégica de comunicação oriunda de um destinador-produtor geralmente identificado – mas não exclusivamente – à indústria

---

midiática” (FECHINE et al., 2013, p, 26). O objeto escolhido é o conjunto de ações desenvolvido pela franquia *Porta dos Fundos*, canal de humor que originalmente criava vídeos para o *Youtube* e que hoje integra uma cadeia produtiva de conteúdos associados e veiculados em múltiplas plataformas. Além dos vídeos postados originalmente três vezes por semana na plataforma e em aplicativos para celular ligados á própria franquia, integram o projeto transmídia canais próprios em que se mostram os *makingof*das produções, outro no qual se comentam os vídeos e os comentários de espectadores (o *Portaria*), *fanpages* oficiais do *Porta* no *Facebooke* no *Twitter*, *games*, camisas, livro, projetos para filme e para seriado no canal de TV a cabo *Fox Brasil*<sup>1</sup>. A relevância dessa escolha se dá devido aos números expressivos alcançados pelo canal, como podemos ler na descrição apresentada no site:

**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 menos de dois anos de existência, o grupo atingiu a incrível marca de mais de 1,6 bilhões de visualizações e de 10 milhões de inscritos, se tornando o maior fenômeno da internet brasileira e um dos maiores canais de entretenimento mundo. Disponível: <http://www.portadosfundos.com.br/sobre/>. Acessado em: Jun. 2015.

A variedade composicional desse *corpus* nos convida a pensar não mais em termos de *como o sentido é produzido*, mas *como a experiência semiótica é produzida*. Diante de tal desafio, nos deparamos com novas resistências do objeto, o que nos leva a ampliar o escopo de análise a fim de compreender o fenômeno em sua complexidade. Para tanto, recorreremos à proposta de expansão da noção de imanência do objeto semiótico, desenvolvida por Jaques Fontanille (2005), que a sintetizada no *percurso gerativo da expressão*. Ao estabelecer diferentes níveis de pertinência das categorias de expressão, a formulação preconiza que cada patamar possui uma interface com o nível superior, a partir do qual a experiências sensíveis de um nível precedente se converte em elementos formais daquele que lhe sucede.

Partimos da premissa de que o projeto transmídia da franquia *Porta dos Fundos* atualiza diferentes recursos que estão virtualizados no sistema, isto é, mobiliza em um conjunto organizado algumas possibilidades da rede, mas que apenas são realizados enquanto estratégia a partir da participação ativa do enunciatário que migra das diferentes práticas que a

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/bienal-do-livro/2013/noticia/2013/09/sucesso-na-internet-porta-dos-fundos-vai-lancar-filme-em-2014.html>, e em: <http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/porta-dos-fundos-fecha-parceria-com-fox-12474877>. Acessado em: 20 Set 2014.

---

proposta abarca. Em consonância com essa definição, temos a seguinte acepção de *cenias práticas*:

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, grifos nossos).

A luz dessa proposição, procuraremos definir os elementos que promovem a integração entre os níveis das práticas e da estratégia. Em seguida, procuraremos entender o efeito de sentido que decorre dos ajustamentos das tensões espaço-temporais promovidas.

### **Elementos integradores e o projeto transmídia**

Para desempenhar essa tarefa, assumimos a definição de *narrativas transmidiáticas*, cunhada por Henry Jenkins (2009), a fim de encontrar aqui alguns indicadores dos processos componentes do fenômeno. Segundo esse autor da área da comunicação, as narrativas transmidiáticas seriam

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, grifos nossos).

Uma vez entendida como um projeto enunciativo único, associamos a “experiência plena de um universo ficcional” ao conjunto de *práticas* pelo qual o usuário é convidado a transitar, isto é, aos vários predicados que deve assumir para experienciar o projeto em sua totalidade. Cada uma das práticas implicará, portanto, uma temática central, representada pelo programa do “caçador”, do “coletor” ou do “colaborador” e, de acordo com o papel temático mobilizado, um novo dispositivo actancial será acionado para a realização do predicado. Seja em forma de texto, seja como elemento formal do nível do *objetos-suportes*, tais elementos exercerão sempre com a função de integrar um nível a outro e possibilitar a transitoriedade entre as práticas (cf. FONTANILLE, 2005, p. 22-3).

---

Observando o canal *Porta dos Fundos*, no *Youtube*, que oferece ao usuário a possibilidade de carregar, assistir e compartilhar vídeos em formato digital (cf. BURGESS, GREEN, 2009, p. 3), identificamos elementos referentes a duas práticas componentes do projeto transmídia privilegiadas neste artigo: uma representada pelo predicado *assistir vídeo*, relacionada à temática da “coleta” ou “caça” de conteúdo; e outra pelo predicado *compartilhar de conteúdo*, relativo à temática “colaborativa”. Mesmo podendo ser realizadas separadamente, as duas práticas estão concatenadas e atualizadas na prática complexa de assistir vídeo na plataforma *Youtube*, uma vez que o site prevê etapas posteriores à contemplação do conteúdo.

Vale ressaltar que, mesmo no caso de apenas assistir ao vídeo, situação em que a participação do usuário irá explorar apenas parcialmente a potencialidade do projeto, sua atuação apenas se aproximando da interação proporcionada pela mídia televisiva, pois a mobilidade no acesso ao conteúdo e a possibilidade de ir além já afasta esse tipo de interação daquela vivida entre telespectador e canal de TV (cf. SHIRKY, 2011, p. 10). Diferentemente da TV, que consolidou o formato de programação em grades fixas, nestes outros *suporte-objetos* - a saber, computadores, *tablets* e *smartphones*-, a disponibilidade do conteúdo no espaço virtual pode ser acessado de qualquer espaço e a qualquer tempo, o que confere a esse tipo de prática um *regime de crença* fundado na *flexibilidade*, isto é, “certos número de regras e marcações [...] que nos permitem aceitar a promessa e adotar”<sup>2</sup> o caráter flexível como algo constituinte dessa prática. Nesse caso, o regime de crença assumido caracteriza a disponibilização do conteúdo como *ondemand*<sup>3</sup>, formato em que o conteúdo fica sempre disponível na página e cabe ao usuário escolher o que assistir e quando, sem ficar preso a uma programação preestabelecida.

Elegemos alguns elementos balizadores de algumas práticas relacionadas ao ciberespaço para começarmos a identificar alguns componentes que operam a integração entre os níveis e entre as práticas.

Na interface do texto-enunciado com a prática de assistir vídeos na internet, sob a mediação do suporte-objeto, destacamos os comandos que permitem o acesso irrestrito ao conteúdo, como a barra de endereço, ícone de atualização da página e o símbolo que indica a

---

<sup>2</sup> Informação obtida na conferência feita por Jacques Fontanille, intitulada “Pratiques Sémiotiques”, na Universidade Federal Fluminense, no dia 6 de maio de 2015.

<sup>3</sup> Esse formato consolidado na internet, foi importado para a TV, que, em sua versão interativa, vem substituindo a programação organizada em grade fixa pelo sistema de armazenamento de conteúdo (Cf. SCHIAVONI, 2008, p. 165).

---

possibilidade de continuar assistindo a outros vídeos. Outros ícones figurativizam o aspecto modal de *poder fazer*, isto é, poder interferir no andamento da programação, são concretizados nos comandos de parar, volta e aumentar a imagem. Tais elementos se encontram no nível do texto, onde não como vestígios da enunciação que só se realiza no nível das práticas, em que se convertem em propriedades formais da *cena predicativa* de assistir vídeos no *Youtube*.

Isso pode ser percebido também nos dispositivos concernentes à prática de compartilhar conteúdo, como os ícones das redes sociais através das quais aquele produto vai ser reverberado e, por fim, retroalimentará o interesse pelo canal de humor. As imagens aparecem como propriedades materiais não pertinentes no enunciado, mas, na análise *ascendente*, aquela que atua no sentido do texto para as prática, revelam-se como elementos de integração entre os níveis (cf. FONTANILLE, 2005, p. 27-9).

### **Considerações iniciais e encaminhamento de análise**

Em tempos em que as relações intersubjetivas, representadas discursivamente pelas instâncias do enunciador e do enunciatário, e as relações entre sujeito cognoscente e objeto cognoscível 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 ao ato de produzir discurso como algo significativo em si. Alinhando nosso olhar a essa nova visada metodológica, o presente artigo se propôs a compreender alguns elementos componentes do projeto transmídia do canal *Porta dos Fundos*, uma franquia que surgiu criando conteúdo de humor na plataforma *Youtube* que hoje expande sua atuação para outras mídias, como TV, livro, game e cinema.

Dentro dos limites desse trabalho, concentramos nossos esforços a fim de compreender duas das práticas mobilizadas pelo canal: a prática de assistir vídeos e a de compartilhá-los nas redes sociais. Mais especificamente, procuramos explicitar as cenas predicativas formadas a partir de cada temática central, bem como elencar os elementos que operam a passagem de uma prática a outra. Nosso objetivo era demonstrar que, num espaço fundamentado pela interatividade como o da internet, que supera a postura do simples consumo, a possibilidade de uma atuação mais ativa deixa marcas que só são pertinentes quando pensamos o projeto transmídias no nível da estratégia.

Desse modo, a própria prática de assistir vídeo na internet carrega um sentido. Numa

---

análise que privilegia a *práxis semiótica*, em consonância com o tipo investigação privilegiada pela semiótica atualmente, buscou-se entender o projeto como processo e não apenas posições estanques resultantes dele. Assim, percebemos que as marcas da prática de compartilhar, como o exemplo analisado nos fez ver, encontram-se como propriedades materiais não pertinentes na prática de assistir vídeo, cuja função maior é explicitar a potencialidade de transição entre as práticas concatenadas no nível da estratégia. Tais elementos são aqueles responsáveis por promover a integração ascendente entre o nível prática e o da estratégia (FONTANILLE, 2005, p. 27-9), fornecem subsídios se localizaria do polo do *mais ativo*, em oposição, por exemplo, a prática de assistir vídeo na TV, não pela atuação efetiva de um usuário, mas pelos vestígios que potencialidade da estratégia deixa na prática.

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. The power of identity. In: CASTELLS, M. *The information age: economy, society and culture*. 2. ed. Malden: Blackwell, 2004. v.2.

FECHINE, Yvana. “Transmidiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras”. *Práticas interacionais e linguagens na comunicação*. Disponível em: [http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT14\\_PRATICAS\\_INTERACIONAIS\\_E\\_LI\\_NGUAGENS\\_NA\\_COMUNICACAO/yvanafechine\\_compos2014\\_revisado\\_2268.pdf](http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT14_PRATICAS_INTERACIONAIS_E_LI_NGUAGENS_NA_COMUNICACAO/yvanafechine_compos2014_revisado_2268.pdf). \_\_\_\_\_, 2014. Acessado em: 25/09/2015.

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

GREGOLIN, M. R. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. *Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, v.4, n.11, p.11-25, nov. 2007.

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

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de Comunicação*. Trad. tradução Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo : Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. Transmedia Storytelling. In: *Technology Review*. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>. Acessado em: 4/10/2015

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



---

PORTELA, Jean Cristtus. Conversation avec jacques fontanille. *Revista Alfa*. n. 50, v. 1. UNESP, 2006. p. 159-186. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1401>. Acessado em: 30 Agosto 2015.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. Trad. Décio Pignatari. 5ª ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

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

SOUSA, S. M. . Apontamentos sobre a TV na cibercultura. In: Lucia Teixeira, José Roberto do Carmo Junior. (Org.). *Linguagens na Cibercultura*. 1ª ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013, v. 1, p. 165-193.