

---

## TikTok e Fortnite: as atualizações das danças virais enquanto mídia e memória<sup>1</sup>

Carolina DIETRICH<sup>2</sup>

João Ricardo BITTENCOURT<sup>3</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, RS

### RESUMO

O artigo busca refletir como as danças virais da plataforma TikTok se atualizam enquanto mídia e memória quando resgatadas pelo *Fortnite* e reproduzidas no universo virtual do jogo. Para isso, é articulada uma discussão com a contextualização das manifestações virais na estrutura do banco de dados (MANOVICH, 2015) da plataforma do TikTok, articulando com a investigação teórica de Galloway (2006) sobre a ação do operador-máquina, a atualização do modo de agir e do modo de ser enquanto virtualidade na sua simultaneidade de duração (BERGSON, 2006).

**PALAVRAS-CHAVE:** tecnocultura; memória; jogos digitais; *Fortnite*; Remix.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho respalda o estudo da tecnocultura, debruçando uma investigação no espaço do tecido social e buscando reflexões contemporâneas da sociedade midiaticizada e softwarizada (FISCHER, 2013). Assim como Benjamin (1986), que utilizou-se de repertórios tecnoculturais para explorar os efeitos da perda da aura no patrimônio da cultura pela tecnologia audiovisual nos primórdios do cinema, a pesquisa parte de uma reflexão sobre as atualizações da memória das danças virais no cenário midiático.

Este projeto está organizado a partir da contextualização da dança enquanto mídia em sua vinculação com a plataforma do TikTok, suas reproduções e resgates para o formato de danças em caráter performático no jogo *Fortnite*. Em seguida, é abordado sobre o conceito do jogo como representação cultural, apresentando a ação do jogador na produção da performance do ato nos “*emotes*”<sup>4</sup> e a interação entre máquina e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais. Bolsista CNPq. E-mail: [caaroldietrich@gmail.com](mailto:caaroldietrich@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor Doutor em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais. E-mail: [joaorb@unisinos.br](mailto:joaorb@unisinos.br)

<sup>4</sup> Os *emotes* envolvem o personagem do jogador, atuando em variadas ações, como uma dança, uma emoção, uma saudação ou outros movimentos.

---

operador na produção de outras representações culturais no imaginário do jogo. Após, é apresentado o papel da memória e a representação dela, tanto no presente como no passado em sua força subjetiva, percepção e valores atuais, relacionando os modos de ser e agir, nos novos processos de subjetivação e configuração de representação das danças virais.

## A DANÇA ENQUANTO MÍDIA

A dança é um processo que reproduz a cultura da sociedade, sendo cada vez mais influenciada pela aceleração das mídias contemporâneas. A plataforma TikTok, conhecida por sua comunicação influente, fomenta a transformação de coreografias em danças virais, promovendo movimentos sociais na mídia da cultura pop.

A rede social TikTok é conhecida como uma plataforma de vídeos com duração de 15 segundos até 3 minutos, compreendendo atualmente mais de 1 bilhão de usuários ativos por mês ao redor do mundo (G1), produzindo convenções de manifestações sociais e culturais nos conteúdos elaborados por seus usuários. A plataforma foi criada pela desenvolvedora ByteDance e possui um algoritmo que personaliza e seleciona grupos de temáticas de vídeos para o usuário a partir de sua interação, produzindo assim, nichos de interesses. O algoritmo reconhece a familiaridade de questões sociais, estilo de vida, entre outros significados que o usuário manifesta pela temática quando interage, permitindo escalas de recepção e emissão de conteúdo. As produções que são elaboradas pelos conteúdos similares, permitem a replicação dos mesmos, transformando-os em um conceito de banco de dados. Esse banco de dados, criando uma análise tecnocultural dessas mídias (MANOVICH, 2015), predispondo a viralização do conteúdo pelo seu agrupamento de informações.

Muitos usuários são atraídos para a produção de conteúdo no TikTok pelos *challenges*<sup>5</sup>, como os desafios de dança, a qual possuem diversos modelos de coreografias alternadas no banco de dados da plataforma. A rotina dos desafios de dança são variáveis e dependem das músicas que estão no *Trending Topics*<sup>6</sup>, no caso, aquelas

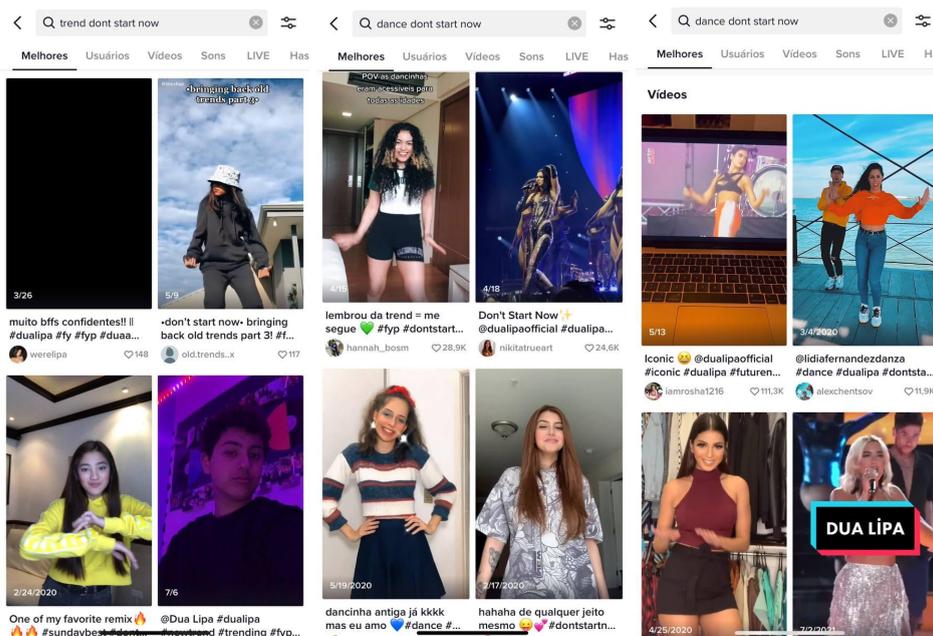
---

<sup>5</sup> Palavra em inglês que significa "desafios", que consiste em elaborar vídeos virais e postá-los nas redes sociais.

<sup>6</sup> Conteúdo mencionado ou remixado com mais frequência, sendo considerado um "tópico de tendência" ou simplesmente uma "tendência"

que estão entre as mais populares do momento, facilitando assim, o interesse pelo remix e a viralização das coreografias.

**Figura 1:** Banco de dados da dança viral “Don’t Start Now” no TikTok



Capturas de tela do site aplicativo TikTok. Fonte: Produzido pelos autores

A interação do usuário com a distribuição digital produz novas configurações e consequências a partir da interação com a disponibilidade de recursos midiáticos. Como exemplo, nos primórdios da internet, o usuário raramente possuía a interação e a disponibilidade do entretenimento instantâneo. Atualmente, existe um contato com as mídias que disponibiliza diversas interações com o conteúdo digital, possuindo entregas em formatos variados e mais disponíveis. Esse cenário configura a possibilidade de atuação do consumidor com o conteúdo de forma passiva e ativa, assumindo protagonismo como produtores de mídia. Contextualizando isso, as dinâmicas do consumo midiático interativo, como a produção de conteúdo, configura um emaranhado de experiências e acúmulo de informações compartilhadas, originando o conteúdo remixado (KRAPP e FISCHER, 2020). O remix esteve sempre atrelado à reprodução e replicação de entretenimento, como a pirataria utilizada na remixabilidade de dvd 's em

---

cópia, mas agora, o remix está vinculado à expressão criativa do usuário como passivo e ativo nos conteúdos da internet.

Sendo assim, a ascensão global do TikTok, é ponto de representação cultural pelo contato da remixabilidade, como as dança e seus *challenges*, produzindo e reproduzindo conteúdos que abarcam o banco de dados da plataforma pela replicação e reprodução no cenário da cultura digital.

## O JOGO COMO REPRESENTAÇÃO CULTURAL

Os resgates de conteúdos viralizados são encontrados em diversos formatos midiáticos, como nos cenários dos games. Um dos jogos a reproduzir e comercializar o remix de danças virais em seu espaço, foi o jogo de *battle royale*<sup>7</sup> *Fortnite*. O jogo online, que possuía mais de 350 milhões de jogadores registrados em maio de 2020 (FORTNITE, 2020), passou a inserir na ação denominada “*emote*” dos personagens, a atuação de performances de danças virais.

As reproduções das danças virais no *Fortnite* são utilizadas em diversos contextos pelo jogador, produzindo imagens com representações a partir da interação do player com o software do jogo. Essa imagem, muito além de somente ser respaldada pelo ato (a ação) do jogador em um aspecto de execução diegético<sup>8</sup> (GALLOWAY, 2006), emula uma construção de rastros culturais.

Entendemos como uma imagem composta por diferentes camadas - o imagético, a audiovisualidade, a tecnocultura, a ludicidade e o jogar. Camadas que carregam devires de outros tempos, de outras máquinas e de outras mídias. Trata-se de um tipo mais peculiar de uma imagem sintética, que é produzida pelo algoritmo e pelo sujeito que interage com mundos imaginários com uma atitude lúdica. Operador e máquina produzem, conjuntamente, essas imagens. A operação dessa máquina deixa rastros nestas imagens, além das audiovisualidade e do maquínico, mas também deixam os rastros do jogar (BITTENCOURT, 2018, p. 107).

Essa construção de imagem videojográfica (BITTENCOURT, 2018) desempenhada pelo jogador no software do *Fortnite*, atualiza-se como mídia na representação do remix, já que a dança é desempenhada em diferentes sentidos no jogo em comparação aos sentidos dados às danças na plataforma do TikTok. Um dos

---

<sup>7</sup> Gênero de jogo eletrônico que mistura elementos de exploração, sobrevivência e disputa, com apenas um vencedor.

<sup>8</sup> As ações diegéticas são executadas pelo operador-jogador como atuações diretas dentro do cenário do jogo, participando da construção de um imaginário.

exemplos é que em grande parte, a dança no jogo é performada em no sentido de comemoração de uma vitória, “zombar” de um adversário derrubado<sup>9</sup> ou até mesmo como item colecionável para a conta do jogador. Além disso, muitas danças encontradas no *Fortnite* são raras e valiosas, podendo agregar à conta do usuário em valores exorbitantes.

**Figura 2:** Emote da coreografia “Don’t Start Now” em paródia da dança viral do TikTok no jogo Fortnite

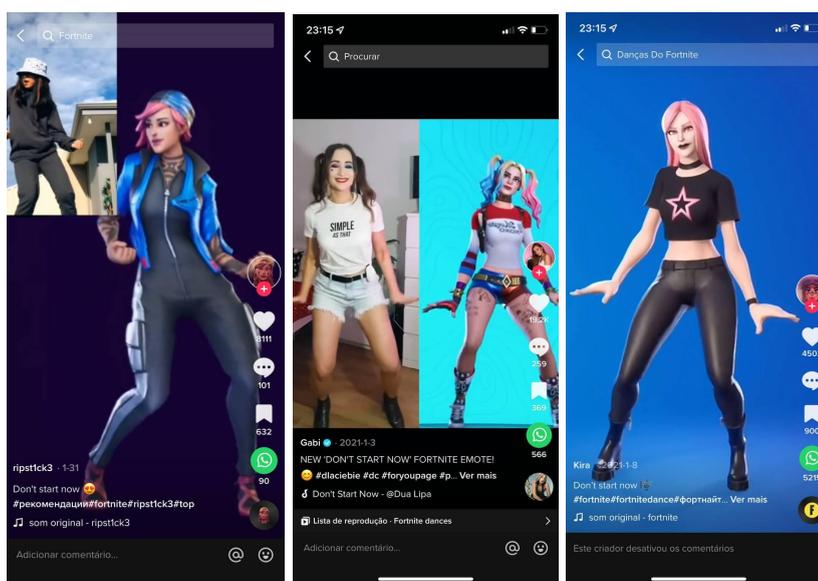


Captura de tela do canal do jogo no YouTube. Fonte: Fortnite, 2021

Partindo do princípio da reprodutibilidade técnica de Benjamin (1986), as imagens atualizadas pela viralização das danças acabam perdendo seu construto único, diferentemente das danças no *Fortnite*. As representações performadas pelo imagem do jogo, transformam e atualizam essas coreografias de danças virais em uma devolução da aura no imaginário do jogo, uma vez que, para possuir a coreografia, o jogador precisa desembolsar um valor financeiro para adquirir-lá, sendo muitas vezes limitadas, ou seja, possuindo poucas replicações videojográfica da mesma. Outro ponto de destaque seria o cenário oposto, quando a dança viral do TikTok é reproduzida no jogo, gravada e postada novamente na plataforma, replicando um remix de reprodução do incrustamento da dança em um sentido já atualizado.

<sup>9</sup> O jogador é abatido, mas segue vivo e pode ser reanimado.

**Figura 3:** Atualização de representação da dança viral na reprodução de gravação e interação com o conteúdo do *Fortnite*



Captura de tela na plataforma TikTok Fonte: Produzido pelos autores.

Esses pontos permeiam questões sobre a atualização de representações culturais, sentido e interação corporal com o virtual, gerando discussões sobre o corpo como self performático que acaba se aprimorando à técnica (ÁVILA, 2021). Desse modo, o corpo se atualiza e se adapta às regras do jogo, interagindo com esse novo sentido, fluindo como um coprocessador de informações, que produz conteúdo através da técnica (LENOIR) e com a experiência sensorial que atualiza o significado do jogar. Assim, a partir dessas representações na tecnocultura, há uma imersão do modo que vamos se inserindo nela.

## ATUALIZAÇÃO DA MEMÓRIA

Em suma, a memória é um repertório humano que permite acesso à lembrança, assim como também ao esquecimento. A representação da memória na sociedade é a

---

sua carga cultural e estar diante de qualquer objeto, corresponderá a estímulos de recordações que automaticamente se transformarão em imagens, como por exemplo: ao olhar para um notebook, seu repertório cultural fará com que você identifique e acesse imageticamente em sua memória características que definem o notebook como sendo um objeto eletrônico, como suas peças, seus construtos, modelos, marcas e todo o conceito de ação do objeto. Pensando nisso, podemos enxergar o banco de dados de remixes de uma dança viral como uma forma de armazenamento cultural e acesso à memória, já que para Bergson (2006), a imagem se inicia na memória. Circunscrevendo interesses pela memória, podemos pensar também acerca do resgate de uma dança viral no banco de dados do TikTok para a sua devida reprodução no jogo *Fortnite*, podendo ser visualizada como um item de colecionador para os jogadores. Um colecionador, de acordo com Kilpp e Weschenfelder (2016) é um especialista da memória, pois cultua, atualiza e inventa narrativas de um objeto. Nesse sentido, um colecionador das danças convertidas em *emotes* das danças virais do TikTok, atualiza aquela memória anterior em uma imagem-lembrança<sup>10</sup>, no caso, atualiza a representação da carga cultural daquela dança e o modo de agir.

A existência do paralelo da duração e do tempo, sempre será uma sequência sem pausas e assim, empregando Bergson (2006), podemos citar dois modos para refletir um objeto, sendo eles: o modo de ser, que é relacionado ao tempo e ao modo de agir, a qual se atualiza e se modifica. No modo de ser, a duração do tempo surge da troca do interior e do exterior, possibilitando um movimento de intersecção de tempo e espaço gerando a simultaneidade. Baseado nisso, a simultaneidade possibilita uma visão de espaço-temporal quando usada de base para análise das danças nos bancos de dados, medindo a duração e a significação das simultaneidades. No modo de agir, há uma atualização no cenário de uma forma diferente, assim como no resgate das danças virais para a atualização das mesmas no jogo, ou seja, uma atualização de formato digital e cenário.

Partindo desse pressuposto, questões sobre a atualização da representação das danças culminaram em debates sobre plágio no país dos Estados Unidos. A pauta discute as leis dos direitos autorais sobre as coreografias, em razão das danças virais do *Fortnite* serem resgatadas das danças da plataforma do TikTok sem consentimento dos

---

<sup>10</sup> A lembrança perdura e é respaldada em estado virtual, em imagem.

---

autores autores das danças. Essa discussão gerou grande proporção pelo fato de haver denúncias<sup>11</sup> dos coreógrafos que possuem grande visibilidade nas redes sociais, alegando plágio e uso indevido pela monetização de suas coreografias sem consentimento. Assim, a empresa do jogo *Fortnite*, Epic Games, resgata danças viralizadas, atualizando a memória incrustada no formato de mídia da plataforma do TikTok pela devida operação do usuário e máquina pela ação do jogador no ato do jogar e performar, seguido de atualizar a imagem-lembrança daquela mídia. Para Bergson (2011 apud KILPP e WESCHENFELDER, 2016), estamos nos atualizando em função de nossas necessidades do presente pensando no futuro. E assim, nossos corpos dotados de memória, duram como tempo e se atualizam no espaço. Essas atualizações desempenham questões geradoras de opiniões sobre a atualização da memória cultural dos nossos costumes e assim como também, pautas sobre questões sociais, como a implantação de leis sobre os direitos autorais para as expressões de danças nas redes sociais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dança enquanto mídia é atualizada por suas representações midiáticas e por definições concedidas pelos usuários. Essas definições podem ser confrontadas de formas distintas a partir de sua reprodução em cenários e formatos midiáticos divergentes ou diferentes. Neste caso, a plataforma do TikTok expressa a dança enquanto mídia em um contexto do remix, a qual colaborou para a viralização de conteúdo, integrando o conteúdo como base de *emotes* do jogo *Fortnite*. Os *emotes* correspondem uma interação do jogador para o personagem, representando construtos diversos de atualizações de significação e memória, como a busca por coleções raras de coreografias de danças virais da plataforma. Nesse sentido, as danças virais são representadas por uma virtualidade, onde em seus formatos midiáticos, se atualizam como representações de memória e assim, transforma-a em uma nova

---

<sup>11</sup> Kyle Hanagami, alega que o gesto de dança “É Complicado” em Fortnite copia um movimento coreografado por ele mesmo, o qual possui direitos autorais em cima do movimento de dança em questão | Rapper 2Milly, influencer do Instagram Backpack Kid, e o ator Alfonso Ribeiro já entraram com processos em 2021 acusando a cópia de movimentos de dança no Fortnite (OLHAR DIGITAL, 2022).

---

imagem-lembrança. As representações de significado da memória são abarcadas pelo repertório do passado e o que é atualizado no presente.

Nesse sentido, é significativo apontar que essas atualizações reverberam em situações de manifestações culturais, como o uso mercadológico dos conteúdos abertos e disponibilizados nas plataformas de dados do aplicativo do TikTok. É visto que nos Estados Unidos a pauta dos direitos autorais está reverberando vários debates sobre a proibição do uso privado das coreografias de interesse financeiro. Diante disso, há questões que competem contra a produção de conteúdo das coreografias de danças virais na plataforma, encaminhando contra a recepção de manifestação cultural na exposição e disseminação das coreografias.

## REFERÊNCIAS

- ÁVILA, Camila. **Reflexões acerca do corpo como constructo tecnocultural**. IV Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC Unisinos – SDCOM, São Leopoldo, 2021.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BERGSON, Henri. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BITTENCOURT, J. R. **Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.
- FISCHER, Gustavo. **Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais**. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo (org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- FORTNITE. **Fortnite now has over 350 million registered players!**. 2020. Disponível em <[https://twitter.com/FortniteGame/status/1258079550321446912?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1258079550321446912%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.theenemy.com.br%2Fpc%2Ffortnite-ultrapassa-marca-de-350-milhoes-de-jogadores-registrados](https://twitter.com/FortniteGame/status/1258079550321446912?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1258079550321446912%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.theenemy.com.br%2Fpc%2Ffortnite-ultrapassa-marca-de-350-milhoes-de-jogadores-registrados)> Acesso em: 03 de julho de 2022.
- G1. **TikTok atinge a marca de 1 bilhão**. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/09/27/tiktok-atinge-a-marca-de-1-bilhao-de-usuarios-ativos-por-mes.ghtml>> Acesso em: 10 de jul. de 2022.

---

GALLOWAY, Alexander. **Acción del juego, cuatro momentos**. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología, Barcelona, n. 7, p. 25-45, 2007. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2576400.pdf>

JOHNSON, **Copyrighting TikTok Dances: Coreography in the Internet Age**, 96 Wash. L. Rev. 1225 (2021).

KILPP, Suzana; WESCHENFELDER, Ricardo. **O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson**. Revista InTexto. Porto Alegre, n. 35, p. 27-40, 2016. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58581>

LENOIR, Tim. Foreword. In: HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. London: MIT Press, 2004.

OLHAR DIGITAL. **Epic Games enfrenta mais um processo por dança no Fortnite**. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/03/30/games-e-consoles/epic-enfrenta-mais-um-processo-por-danca-no-fortnite-entenda/#:~:text=Um%20YouTuber%20e%20core%C3%B3grafo%20entrou,movimento%20coreografado%20por%20ele%20mesmo.>> Acesso em: 10 de jul. de 2022.

MANOVICH, Lev. **Banco de dados**. Tradução de Camila Vieira. Revista ECO-Pós, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod\\_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf)