

A Criação do Imaginário em Narrativas de Humor no *TikTok*¹

Rafaeli Francini Lunkes CARVALHO²

Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), Guarapuava, PR

RESUMO

Diogo Almeida é um humorista brasileiro que se destaca principalmente por abordar temas ligados à educação e à vida escolar. Esta pesquisa tem como objetivo desenvolver um estudo sobre o imaginário no *TikTok*, a partir dos vídeos do humorista Diogo Almeida, observar como, com a difusão da internet, as redes sociais digitais, como o *TikTok*, torna-se um dos principais elementos de constituição do imaginário. Para tanto, as histórias narradas nos vídeos do Diogo Almeida serão analisadas considerando quatro esferas de significação: o humor, o *storytelling*, o arquétipo e a mídia. Por meio de entrevista³ com o humorista, verificamos os diálogos entre cultura, imaginário e o processo de criação.

PALAVRAS-CHAVE: imaginário; humor; Diogo Almeida; *TikTok*.

INTRODUÇÃO

O imaginário surge de modo crescente na pesquisa brasileira, em todas as áreas do conhecimento, incluindo a Comunicação. O *TikTok* é uma plataforma digital, ou mídia social, que o humorista Diogo Almeida, utiliza para divulgar seus vídeos. A plataforma é dirigida para a concepção de vídeos curtos (de quinze segundos até três minutos). O *TikTok*, se destaca como uma plataforma na qual várias linguagens artísticas se misturam. A fama da plataforma aparenta se dar diretamente pela exibição de uma forma condensada de conteúdo, que parece competir com a antiga ausência de fronteiras entre as artes: a maneira visual, verbal e sonora encontram-se unidas, combinadas em um conteúdo com um apelo intenso.

Diogo Almeida é graduado em Rádio e TV e Jornalismo. O humorista faz um raio x do cotidiano da vida dos professores e de quem se relaciona com eles. Alguns temas

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Imaginário, evento integrante da programação do 22º Congresso de Ciências da Comunicação da Região Norte, realizado de 28 a 30 de maio de 2025.

² Professora na Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), e-mail: rafaelilunkes@yahoo.com.br

³ Processo da entrevista passou por comitê de ética da UFPR, CAAE: 68201423.7.0000.0214.

abordados pelo humorista são os tipos de alunos, o relacionamento amoroso e conjugal, a sala dos professores como ambiente de interação, os pais dos alunos, a relação entre os professores e a coordenação pedagógica.

Ao desenvolver essa pesquisa levo em consideração as seguintes problemáticas: Como *TikTok* se torna um dos principais elementos da constituição do imaginário? Qual a contribuição do humorista no processo de construção do imaginário? O objetivo geral desta pesquisa é desenvolver um estudo sobre o imaginário no *TikTok*, a partir dos vídeos do humorista Diogo Almeida, observar como, com a difusão da internet, as redes sociais digitais, como o *TikTok*, torna-se um dos principais elementos de constituição do imaginário, acrescentando ainda maior diversidade e tecnologias do imaginário. Verificar a contribuição do humorista no processo de construção do imaginário.

As histórias narradas nos vídeos do *TikTok* do Diogo serão analisadas considerando quatro esferas de significação: o humor, o *storytelling*, o arquétipo e a mídia. Por meio de entrevista⁴ com o humorista, verificamos os diálogos entre cultura, imaginário e o processo de criação.

METODOLOGIA DA ESCUTA ATENTA

Considera-se que o humorista Diogo Almeida abarca nas narrativas criadas uma rede de processos de significação que pode ser constituída em quatro campos que chamaremos de Esferas de Significação (ES), a saber: o humor, o *storytelling*, o arquétipo e a mídia. Deste modo, o objeto é examinado de forma quadridimensional a partir de uma estrutura quaternária para um mapeamento didático, no entanto, cada dimensão dessa quaternidade atua de forma conjunta com as demais, intrínsecas e concomitantes, ou seja, na prática da comunicação e na encruzilhada cultural, o imaginário renasce a cada vídeo na vitalidade da conexão entre o humorista e o público, por meio do *TikTok* e do riso. Como uma forma de complementar a coleta de dados, realizamos uma entrevista, com o humorista Diogo Almeida. A entrevista é delimitada por Haguette (1997, p. 86) como um “processo de interação social entre duas pessoas na qual uma delas, o entrevistador, tem por objetivo a obtenção de informações por parte do outro, o entrevistado”.

⁴ O processo da entrevista passou por comitê de ética da UFPR, CAAE: 68201423.7.0000.0214.

ESFERA 1 – O HUMOR E SUA FORÇA COMUNICATIVA E SOCIAL

Destacado como uma forma extremamente comunicativa e de grande alcance popular, o humor hoje se faz presente como importante gênero expressivo. Diogo Almeida enfatiza o humor referente à vida dos professores, suas narrativas abordam temas como o estresse e as dificuldades do ensino, retratando o professor de forma humorística, mas empática.

Durante a entrevista realizada, Diogo destaca que:

Eu tento ter primeiro de tudo uma rotina. [...]. Então meu processo criativo é, sei lá, eu vou pensar, por exemplo, num tema tipo, é aula online. Eu fico ali com aquilo encubado em mim. Não preciso fazer um vídeo sobre a aula online. [...] Não é o que eu acho de aula online, mas o que elas estão passando, mas o que os professores estão passando referente. Então eu tento me colocar realmente fazer esse lugar de quase que teletransporte, assim me colocar efetivamente no lugar do outro.[...] Depois que eu elenquei esses elementos aí eu vou para a escrita propriamente dita líquida e a construção da piada, do texto engraçado, é um roteiro propriamente dito.

ESFERA 2 – A ESTRUTURA NARRATIVA DO *STORYTELLING*

A palavra *storytelling* é definida, segundo tradução livre do *Cambridge Dictionary* (2024), como a arte ou a atividade de escrever, ler ou contar histórias. A cultura pop disseminou o *storytelling* como um tipo de fórmula que gera familiaridade para o público, especialmente quando se emprega a Jornada do Herói, descoberta por Campbell (2007) e popularizada no cinema por Vogler (1997), como uma estrutura enraizada no imaginário humano a partir da nossa relação com as narrativas mítica. No caso do Diogo Almeida, o *storytelling* está presente como uma instrumentalização da narrativa para manter a atenção da audiência, onde palavras, entonações, expressões são aplicados de forma deliberada para gerar identificação e, assim, gerar conexão afetiva.

Em suas narrativas, Diogo emprega uma estrutura mais direta, característica do *TikTok*, com piadas mais curtas e incisivas. Sua performance explora a vida cotidiana com humor, e ele conecta a vida acadêmica ao público de maneira autêntica e divertida.

Outra face do *storytelling* é que o humorista usufrui, de certa maneira, dessa estrutura ancestral, pois ele é sempre o protagonista de suas narrativas, o *trickster*⁵, o que nos leva para a terceira esfera. Segundo Nuñez (2009), a mídia nos serve de histórias para

⁵ O *trickster* é agente da desorganização da ordem estabelecida e, dessa forma, gerador de movimento na cultura.

construirmos a nossa própria história vital, é o que também constrói a narrativa cultural. A narrativa cultural está ligada a um aspecto que faz parte do *storytelling*, que resgata no inconsciente os materiais narrativos necessários para tornar a mensagem mais eficaz. Nuñez (2009) comenta a respeito dos aspectos do *storytelling*, que irão ajudar a deixar a mensagem mais persuasiva, como o mito, e o arquétipo.

ESFERA 3 - ARQUÉTIPOS

Por ser compreendido como uma narrativa de criação, o mito pode ser um revelador de “modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria” (ELIADE, 1986, p.13). Dessa maneira, o uso do mito baseia-se em fornecer um sentido ao mundo e à existência humana. O ponto de vista antropológico de Durand (1988), nos possibilita compreender o imaginário associado ao mito, estabelecendo o primeiro substrato da vida mental do ser humano até que se insira um trajeto antropológico mais amplo, o que faz do imaginário um universo de representações. “O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2000, p. 17).

O arquétipo *persona* vem da expressão romana que denomina as *máscaras* que um ator utiliza no decorrer do espetáculo. A *persona* é uma concepção criada a partir de uma combinação de questões pessoais e sociais, usada para um fim próprio. É capaz de ser consciente em maior ou menor nível (STEIN, 2006). Trata-se como uma personificação, com uma série de peculiaridades. As *personas* apresentam as principais características e comportamentos dos seus consumidores. É a voz que o humorista estabelece para empregar no palco midiático. A *persona* é uma seleção que o humorista faz, consciente ou inconsciente, de qual tendência ele vai oferecer para seu texto humorístico. Nos humoristas, a *persona* se mostra por meio de seu aspecto físico e a maneira de comporta-se. Seu figurino, é a máscara a expressão da *persona*. No caso, a *persona* do Diogo, o humorista se apresenta como ele próprio e também usa a figura de uma professora, vestida com peruca e jaleco. Durante a entrevista, o humorista comenta:

Tenho uma personagem que é uma professora. Ela veio depois, ela veio depois como eu falava, sempre em terceira pessoa. Aliás, eu falava um pouco de mim, porque assim, 90% do meu público é mulher, que é um recorte da educação

mesmo, da educação básica é majoritariamente feminina. Então eu pensei que eu teria que ter uma personagem mulher para poder dar voz em primeira pessoa. Por exemplo, é eu quando falava de maternidade, digamos, a professora, falando do próprio filho. [...] Mas como personagem. Eu posso falar o meu filho [...] Eu criei essa personagem. Justamente para reforçar esse estereótipo da identificação. É para justamente poder falar em primeira pessoa.

Temos que considerar, ainda, que o o humorista Diogo Almeida agrega em si vários conceitos de arquétipos: *persona*, o sábio e *trickster* que deverão ser explorados futuramente.

ESFERA 4 – O PALCO MIDIÁTICO

Consideramos que o aplicativo *TikTok*, pode ser reconhecido como uma tecnologia do imaginário. Verificamos que a rotina, de acordo com Silva (2006), pode ser uma fonte que nutre o imaginário, podemos aconselhar que as imagens compartilhadas no *TikTok* contribuem para a constituição do imaginário contemporâneo.

Visto que o imaginário é nutrido por tecnologias, a técnica pode ser vista como um elemento de investigação imaginal. Maffesoli (2001) vê que, por essa razão, o conceito alcança influência no trajeto da expansão tecnológica, pois o imaginário, ao mesmo tempo que é comunhão, é sempre comunicação. A internet, desse modo, é uma tecnologia da interatividade que nutre e é nutrida por imaginários (Maffesoli, 2001). Mesmo entendendo que o imaginário é sempre coletivo, o autor admite que repercute em cada indivíduo de forma diferente. Entretanto, comenta que, quando se analisa o assunto com atenção, percebe-se que “o imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de algo”, isto é, “partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma ideia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional” (Maffesoli, 2001, p. 80). Sendo assim, pode-se verificar que o imaginário pós-moderno reflete o que o sociólogo chama de tribalismo. O tribalismo é compreendido como a qualidade cultural que associa os indivíduos de grupos de identificação, como exemplo a religião, futebol e a escola.

CONCLUSÃO

Ao analisarmos o humorista Diogo Almeida verificamos que as quatro Esferas de Significação (ES) são alcançadas formando uma narrativa que dialoga com o imaginário, utilizando os elementos humor, *storytelling*, arquétipos e mídia. As histórias de humor

utilizadas nos vídeos fortalecem o imaginário estabelecendo uma relação entre cultura/educação e humor são a base para a composição dessas narrativas. Verificamos que a sociedade/cultura e o imaginário se retroalimentam, a internet serve como um terreno fértil para a troca e o enriquecimento do imaginário coletivo. O humorista Diogo Almeida têm explorado o *TikTok* para ampliar esse imaginário. Através do humor, o humorista desempenha um papel crucial na mediação e na renovação desse imaginário, reforçando identidades culturais ao passo que introduzem novos significados e interpretações.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- DICTIONARY, Cambridge. **Storytelling**. 2020. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/storytelling>>. Acesso em 02 abr. 2025.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1988.
- ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- HAGUETTE, Teresa Maria Frota. **Metodologias qualitativas na Sociologia**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2a ed., trad. Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000.
- MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do Político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- NUÑEZ, A. **É melhor contar tudo**. São Paulo: Nobel, 2009. 206 p.
- SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. 2.ed. - Porto Alegre: Sulina, 2006.
- STEIN, M. (2006). **Jung, o mapa da alma: uma introdução** (5a ed). (Álvaro Cabral, Trad.). São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1998)
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.