

Girls in the house: gêneros e práticas semióticas

Girls in the house: genres and semiotics practices

Girls in the house: géneros y prácticas semióticas



Arnaldo Cortina

Professor adjunto da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp), câmpus de Araraquara, SP, Brasil.
E-mail: arnaldo.cortina@unesp.br.



Jéssica de Amorim Barbosa

Doutoranda em Linguística e Língua Portuguesa pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp), câmpus de Araraquara, SP, Brasil.
E-mail: já.barbosa@unesp.br.

Resumo: O presente artigo analisa a websérie *Girls in the House*. Investigamos que efeitos de sentido o processo de interação produz e que estratégias discursivas se configuram no percurso gerativo da expressão, proposto por Fontanille (2008, 2014), por meio dos níveis de pertinência semióticos. Partimos da identificação dos gêneros por meio da teoria semiótica e, em seguida, abordamos a constituição genérica da websérie e como ela configura práticas no processo de criação e entrega do conteúdo pelo suporte digital. Este artigo, entretanto, não pretende fazer um estudo historiográfico do gênero, mas utilizar discussões já propostas para aplicar em uma análise.

Palavras-chave: gênero; práticas; semiótica; audiovisual; discurso.

Abstract: This article analyzes the webseries *Girls in the House*. We investigated what effects of meaning the interaction process produces and what discursive strategies are configured in the generative path of expression, proposed by Fontanille (2008;

2014), through the levels of semiotic pertinence. We start from the identification of genres through semiotic theory and then we approach the generic constitution of the webseries and how it configures practices in the process of creation and delivery of content through digital support. This article, however, does not intend to make a historiographical study of the genre, but to use discussions already proposed to apply in an analysis.

Keywords: genre; practices; semiotic; audiovisual; discourse.

Resumen: Este artículo analiza la webserie *Girls in the House*. Investigamos qué efectos de sentido produce el proceso de interacción y qué estrategias discursivas se configuran en el camino generativo de la expresión, propuesto por Fontanille (2008; 2014), a través de los niveles de pertinencia semiótica. Partimos de la identificación de géneros a través de la teoría semiótica para luego abordar la constitución genérica de la webserie y cómo configura prácticas en el proceso de creación y entrega de contenidos a través de soporte digital. Este artículo, sin embargo, no pretende hacer un estudio historiográfico del género, sino utilizar discusiones ya propuestas para aplicarlas en un análisis.

Palabras llave: género; prácticas; semiótica; audiovisual; discurso.

Submetido em 19 de setembro de 2022.

Aceito em 24 de janeiro de 2023.

Publicado em 05 de abril de 2023.

Introdução

Sabemos que muitos são os estudiosos que, ao longo dos anos, procuraram estabelecer o conceito de gênero enquanto categoria textual. O objetivo deste artigo, entretanto, não é estabelecer um conceito de gênero, tampouco fazer um percurso historiográfico sobre ele. Não estabeleceremos, por outro lado, uma discussão teórica que ignore tudo que já foi dito sobre esse tema. Na verdade, utilizaremos aqui o que já foi amplamente pesquisado e divulgado sobre gêneros, com enfoque em seu percurso pela semiótica francesa. Nosso intuito consiste em usar dados historiográficos e conceituais de gênero para mostrar sua aplicabilidade na análise de um texto sincrético e digital. Acreditamos que iniciar um percurso de análise por meio dos gêneros estabelece uma base sólida para adentrarmos a questão das práticas semióticas na constituição de textos digitais complexos, como é o caso de nosso *corpus*, que será claramente detalhado mais adiante.

Os estudos sobre gênero textual datam de muitos anos, mais de 300 a.C. para sermos mais exatos. Antes de encontrarem respaldo nas teorizações na semiótica francesa, os gêneros já estavam presentes nos escritos de Aristóteles. Pioneiro em esmiuçar a categorização genérica em manifestações textuais, o autor realizou distinções claras de padrões textuais ao classificar textos líricos, poéticos, comédias e tragédias.

No primeiro capítulo de *A arte poética*, Aristóteles (2007, p. 23) explica brevemente que os meios das concepções genéricas não são os mesmos, tampouco seus objetivos, por isso cada gênero carrega em seu gene particularidades que os diferenciam uns dos outros. Para acentuar as diferenças, ele detalha as características e os aspectos conceituais de cada gênero em cada capítulo do livro.

Aristóteles (2007) foi o primeiro estudioso de que se tem registro a iniciar essa discussão, embora não tenha sido o único. Mais recentemente, estudos linguísticos sobre o gênero ganharam reforços com o olhar apurado de Mikhail Bakhtin. Ao desenvolver suas propostas, e ao trabalhar com esmero os conceitos de enun-

ciação, criou a terminologia “gênero do discurso [considerada como parte da atividade humana que manifesta] tipos estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 1997, p. 279) que contêm três elementos: conteúdo temático, estilo e construção composicional.

O autor também divide os gêneros em simples e complexos, sendo o gênero do discurso primário (simples) aquele que traz manifestações de comunicação oral, e o gênero do discurso secundário (complexo) aquele que traz manifestações de comunicação escrita (romance, épicos, cartas, documentos, etc). Para Bakhtin (1997, p. 288), a inter-relação entre esses dois gêneros é que especifica a natureza do enunciado: “O estudo da natureza do enunciado e dos gêneros do discurso tem uma importância fundamental para superar as noções simplificadas acerca da vida verbal”.

Logicamente, esses estudos decorrem do contexto da época em que são realizados, razão pela qual nem sempre vamos utilizar, em nossas análises, essa divisão estanque e fechada. Sabemos, por exemplo, que novas práticas discursivas da contemporaneidade configuram novos olhares para a tipificação dos gêneros. Um exemplo bem claro são as reuniões por videoconferência. Trata-se de uma comunicação oral, porém, mediada pelo suporte da tela, da internet, do aplicativo digital, que acontece em ambientes distintos, muito diferente do tipo de comunicação oral, linear e presencial examinada por Bakhtin (1997). Por mais que a comunicação oral esteja no âmbito do discurso primário, apresenta, hoje, uma complexidade característica do discurso secundário. Por esse motivo, consideramos esses conceitos a base para uma análise genérica, mas sempre é preciso aprofundar essas questões com conceitos da semiótica francesa, pois esses estão mais próximos de uma análise baseada em práticas.

Para que nossa análise tenha maior aprofundamento na questão do gênero segundo a semiótica, vamos entender os conceitos propostos por Fontanille (1999, 2008) e sua aplicabilidade em uma cena prática da *websérie Girls in the House*.

O gênero para a semiótica francesa

Uma das primeiras conceituações de gênero em semiótica aparece no *Dicionário de Semiótica* de Greimas e Courtés (1979) que, anos mais tarde, é desenvolvida por Fontanille (1999, 2008, 2014). No dicionário citado, encontramos a seguinte definição:

O gênero designa uma classe de discurso, reconhecível graças a critérios de natureza socioletal. Estes podem provir quer de uma classificação implícita que repousa, nas sociedades de tradição oral, sobre a categorização particular do mundo, quer de uma “teoria dos gêneros” que, para muitas sociedades, se apresenta sob a forma de uma taxionomia explícita, de caráter não-científico. Dependente de um relativismo cultural evidente e fundada em postulados ideológicos implícitos, tal teoria nada tem de comum com a tipologia dos discursos que procura constituir-se a partir do reconhecimento de suas propriedades formais específicas. (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 202, grifo do autor).

Portela e Schwartzmann (2012, p. 73) alegam que, na ótica de Greimas, os gêneros são definidos por dados extrínsecos e flutuantes, “[...] flutuantes porque, a cada época, as variáveis socio-culturais podem mudar, mudando a classificação do gênero”. Podemos, então, afirmar que, apesar de sua função classificatória, os gêneros são estruturas orgânicas e adaptáveis, que evoluem com o passar dos anos.

Com base nas noções de texto e de discurso, orientamo-nos pelas proposições de Fontanille (1999) quando define tipos textuais e discursivos, que são a base para o entendimento de gênero em semiótica, já que os gêneros possuem propriedades discursivas e textuais. Texto e discurso caminham juntos na semiótica, tendo em vista que os discursos usam os textos para manifestar sua essência e fazer sentido.

Entendemos, assim, o gênero como um todo de sentido que traz em sua essência um conjunto de informações características e identificáveis por sua recorrência. Segundo Fontanille (1999, p. 159, tradução nossa, grifo do autor), “[...] o gênero é um conjunto de convenções que define a *forma*, a *extensão*, o *referente* e as modalidades de sua *representação* [...]”¹. Essa definição é genérica, mas não estanque, pois carrega em si o pressuposto de que o gênero sempre pode mudar, tendo em vista suas características variáveis.

Para estruturar uma teoria dos gêneros, Fontanille (1999) lança mão de conceitos que ajudam a compreender e a analisar objetos semióticos. Um desses conceitos é o de práxis enunciativa, que se baseia em quatro propriedades: estabilidade das categorias, esquematização do discurso, mudanças culturais e congruências locais e provisórias. Por apresentar essas propriedades, o gênero qualifica-se como uma forma de categorização bem estruturada, porém, com certa maleabilidade.

Por ser constituído de texto e de discurso, há princípios de organização a que o gênero obedece. Um conjunto de categorias gerais determina a constituição do gênero, segundo o autor, e o valor do gênero muda de acordo com o ambiente cultural em que está inserido. Segundo Fontanille (2008, p. 209), um gênero regula “o encontro entre um tipo textual e um tipo discursivo”.

Os tipos se articulam por meio das isotopias que criam, não apenas isotopias no sentido de recorrência, mas, como o texto é a manifestação do discurso, essa manifestação e essas isotopias devem ser coerentes e configurar sentido. Para buscar a organização, Fontanille (2008) classifica os tipos textuais da seguinte forma: o tipo discursivo é caracterizado pela coerência, o tipo textual é caracterizado pela coesão e a congruência é formada pelos dois tipos sob o controle da enunciação (FONTANILLE, 2008, p. 209). Essa organização de coerência, coesão e congruência é o que determina o gênero.

¹ Texto original em francês com grifos do autor: “[...] le genre est un ensemble de conventions qui définissent la *forme*, la *longueur*, le *réfèrent* et les modalités de sa *représentation*, [...]”. (FONTANILLE, 1999, p. 159).

Um “tipo discursivo” será, pois, definido por seu “tipo” de coerência, um “tipo textual” o será por seu “tipo” de coesão; e a congruência, que garante a superposição dos elementos da coerência discursiva e coesão textual, não serão consideradas agora como próprio de uma enunciação individual. (FONTANILLE, 1999, p. 162, grifo do autor, tradução nossa).

Os tipos textuais possuem dois critérios de classificação, longo vs breve ou aberto vs fechado. A oposição “longo vs breve”, por exemplo, indica uma norma sociocultural em uma escala de avaliação externa, com seu ritmo interno de enunciação em relação à duração da história. Já a oposição “fechado vs aberto” indica a relação entre a unidade de leitura (plano da expressão) e a unidade de edição (recorte da expressão). Quando não estão ligados, o texto está aberto e, nesse caso, é possível fazer a leitura por partes (os recortes), como uma narrativa seriada, por exemplo, em que os recortes lidos/assistidos separadamente podem fazer sentido ao final.

A partir desses critérios, Fontanille (1999) apresenta quatro propriedades de tipos textuais: recursividade, tipo longo e aberto; desdobramento, tipo longo e fechado; fragmentação, tipo breve e aberto; concentração, tipo breve e fechado.

Portela e Schwartzmann (2012) consideram o seguinte sobre cada propriedade:

Segundo tal modelo, o tipo textual da recursividade (longo e aberto) seria aquele cujos procedimentos permitem a reativação e o encaixe indefinidos das estruturas textuais, dos quais seriam exemplos o romance em diversos volumes, a telenovela e o poema épico. Já o tipo do desdobramento (longo e fechado), mesmo explorando muitas possibilidades de expansão textual, permanece ainda sob o controle de um esquema global, que acaba por “fechar” o texto. Os ro-

mances em geral, especialmente o policial (cujo enredo gira em torno, normalmente, de um único fato marcante), as peças teatrais, o filme e o conto seriam exemplares quanto a esse tipo. A fragmentação (breve e aberto) permite apenas uma leitura sob um único ponto de vista (normalmente de um único sujeito enunciador), por vezes limitado e lacunar, da história, cena ou pensamento que nele são veiculados, como no caso da carta, se tomada fora de uma correspondência, das memórias ou do diário. Por fim, temos o tipo da concentração (breve e fechado), que nos apresenta um espaço textual reduzido, fornecendo, no entanto, o máximo de sua significação, como se passa na piada, no soneto e na máxima ou aforismo. (PORTELA; SCHWARTZMANN, 2012, p. 78, grifo do autor).

Enquanto os tipos textuais focam o plano de expressão, os tipos discursivos voltam-se para o plano de conteúdo. Tendo em vista que o discurso é uma enunciação, os tipos discursivos caracterizam-se por dois critérios: a modalidade de enunciação e as axiologias.

O primeiro leva em conta os contratos entre os sujeitos da enunciação, os tipos de atos de linguagem e as modalidades dominantes do ponto de vista pragmático. O segundo lança luz sobre os tipos de valores propostos e as condições de sua atualização e conhecimento no discurso. (PORTELA; SCHWARTZMANN, 2012, p. 79).

No quadro a seguir, vemos primeiro as modalidades dominantes e, depois, os atos de linguagem.

Figura 1 - Quadro de atos de linguagem e modalizações

	Crenças	Motivações	Aptidões	Efetuações
2 actantes	ASSUMIR	QUERER	SABER	SER
3 actantes	ADERIR	DEVER	PODER	FAZER

Quadro 2 – Modalizações

Modalizações	Assumir e aderir	Querer e dever	Saber e poder	Ser e fazer
Atos de linguagem	Persuasivo	Incitativo	De habilitação	De realização

Quadro 3 – Atos de linguagem (discursos)

Fonte: (PORTELA; SCHWARTZMANN, 2012, p. 79).

Os atos de linguagem dominantes possuem quatro tipos de discursos: incitativo (querer e dever); persuasivo (assumir e aderir); de habilitação (saber e poder) e de realização (ser e fazer). No discurso incitativo, quando o dever for predominante, ocorre o discurso prescritivo (o médico, por exemplo). Já nos discursos de habilitação, quando o saber for dominante, caracteriza-se como os discursos de ensino e de aprendizagem, por exemplo. Nos discursos de realização, o fazer denota o discurso performativo.

Fontanille (2008) também faz uma classificação temática dos discursos, da seguinte forma: o bom (valores hedônicos), o bem (valores éticos), o belo (valores estéticos) e o verdadeiro (valores veredictórios). Os discursos são extremamente flexíveis, pois um mesmo discurso pode manifestar-se por meio de tipos textuais diferentes.

Se um tipo textual está em harmonia com o tipo discursivo, entramos no nível da congruência do discurso. Para atestar a congruência no nosso objeto de estudo, focaremos nossa análise, na sequência, nos níveis do texto-enunciado e do objeto-suporte.

Conceitos dos níveis de pertinência do texto-enunciado e do objeto-suporte

Toda a estruturação e a classificação genérica proposta por Fontanille (1999, 2008) ocorre no nível de pertinência do texto-enunciado, o nível que traz a carga de significação configurada pelo plano de expressão e pelo plano de conteúdo. Os planos da imanência para a configuração do gênero, segundo Fontanille (2014), encontram-se resumidos no seguinte quadro dado por Portela e Schwartzmann (2012):

Figura 2 - Planos da imanência

Textos-enunciados	Gêneros ↑	Propriedades textuais ⁵ genéricas ↓
Objetos	Tipo de suporte formal	Propriedades morfológicas genéricas
Cenas práticas	↑ Tipo de prática	↓ Instruções de exploração

Fonte: (PORTELA; SCHWARTZMANN, 2012, p. 85).

Para as semióticas-objetos temos os níveis iniciais em signos, textos-enunciados e objetos; para a semiótica da cultura temos os níveis finais de estratégias e de formas de vida. O estudo e a identificação desses níveis, juntamente com o percurso gerativo do plano de conteúdo, ajudam na compreensão do processo de significação e, conseqüentemente, na investigação das práticas semióticas.

Esse percurso permite que analisemos o texto por outras vertentes, estrutura sua existência semiótica e dá mais opções para o entendermos como um todo. É possível analisar seu objeto-suporte, o texto-enunciado, suas estratégias, suas práticas e suas formas de vida, a fim de encontrarmos coerência em seu sentido. Para aplicar

o conceito de gênero, este artigo procura elucidar os fundamentos das práticas semióticas e do texto-enunciado. Uma prática semiótica é um conjunto de atos que se constrói em tempo real.

[...] uma prática pode comportar um ou vários processos (um ou vários predicados) atos de enunciação que implicam papéis actanciais desempenhados, entre outros, pelos próprios textos ou imagens, por seus objetos-suporte, por elementos do ambiente, pelo transeunte, pelo usuário ou pelo observador, tudo o que forma a “cena” típica de uma prática. (FONTANILLE, 2008, p. 23, grifo do autor).

Para o semioticista francês, o nível das práticas só faz sentido quando se relaciona com o princípio da integração entre os planos de imanência. A integração é o que configura o sentido e a experiência semiótica. Afinal, uma prática só acontece quando esses planos integram-se, uma vez que cada nível precisa do outro para coexistir.

O conceito de integração utilizado por Fontanille (2014) parte das considerações de Benveniste (1995, p. 128), realizadas no capítulo “Os níveis de análise linguística”, quando afirma que é preciso segmentar o texto a ser estudado em porções cada vez mais reduzidas. Ao reduzir as porções, afirma Benveniste (1995), torna-se mais fácil analisar cada nível. Exemplifica, em seu texto, como o signo se torna palavra, e como palavras juntas evoluem para a frase. Além disso, explica como os níveis se integram.

Pelo fato de serem discretas, identidades linguísticas admitem duas espécies de relação: entre elementos de mesmo nível ou entre elementos de níveis diferentes. Essas relações devem ser bem distinguidas. Entre os elementos de mesmo nível, as relações são distribucionais; elementos de nível diferente, são integrativas. (BENVENISTE, 1995, p. 133).

As práticas apoiam-se, também, em suportes materiais e em suportes formais para se manifestarem. Elas estão ligadas à dimensão predicativa, em que se estabelecem as situações semióticas. Essas situações, compreendidas como as cenas predicativas, como práticas formais que configuram cenas de ação prática na enunciação, são descritas por Fontanille (2005, p. 25) como uma pequena cena “[...] que pode ser obtida graças à conversão de uma experiência prática em dispositivo de expressão semiótica”.

A sintaxe figurativa do texto-enunciado organiza a enunciação em práticas, que são estruturadas nas cenas predicativas. As cenas configuram a ação no texto-enunciado, e trazem, atrelados a elas, os elementos do percurso gerativo do plano de conteúdo, como a sintaxe narrativa (programa, percurso e esquema narrativo), a semântica narrativa (modalização do ser e do fazer) e a sintaxe discursiva (relações entre enunciador e enunciatário). Por meio da narrativa ou da ação, as práticas compreendem as estratégias para a apreensão do sentido por meio das cenas.

Já o nível do objeto-suporte do texto-enunciado é o suporte material, o local onde o texto está inscrito. Em uma carta, por exemplo, o texto é o texto-enunciado e o papel é o objeto-suporte. Por meio do suporte, temos acesso ao conteúdo do texto-enunciado. Fontanille (2005, p. 19) afirma que o objeto, além de estar no nível da semiótica-objeto e ser um elemento essencial de distribuição e afixagem, também oferece dimensão estratégica na situação semiótica.

Os objetos, em sua ocorrência, são estruturas materiais, dotadas de uma morfologia, de uma funcionalidade e de uma forma exterior identificável, cujo conjunto é destinado a um uso ou a uma prática mais ou menos especializada. (FONTANILLE, 2005, p. 19).

O objeto pertence ao nível da experiência corpórea. Ele atua em uma relação de integração com o texto-enunciado, tendo em

vista que um precisa do outro para coexistir. Como afirma Fontanille (2014, p. 35, tradução nossa): “O objeto da escritura cumpre [...] dois papéis: por um lado, é o suporte do texto (superfície de inscrição) e, por outro, é um dos atores nas práticas semióticas”². O objeto-suporte está sempre condicionado às práticas e é o responsável pela integração entre os níveis do texto-enunciado e das cenas predicativas.

As cenas práticas são situações semióticas que possuem diversos elementos construtores de sentido.

Uma situação semiótica é uma configuração heterogênea que reúne todos os elementos necessários para a produção e para a interpretação do significado de uma interação comunicativa. Por exemplo, para entender o significado das inscrições hieróglifos monumentais do Egito, não basta decifrar o texto ou até apreciar o tamanho e o layout (vertical): é necessário levar em conta em tal situação o elemento específico de uma comunicação com os deuses, que se manifesta em particular para a altura e proporções das inscrições. (FONTANILLE, 2014, p. 37, tradução nossa).³

Além da dimensão das cenas práticas, do texto-enunciado e do objeto-suporte, há os níveis das estratégias que correspondem às formas de vida, mas que não serão abordados aqui ainda.

Gêneros em *Girls in the House*

A websérie *Girls in the House* foi criada por Raony Phillips e estreou em 2014. Apesar do título em inglês, o criador da série é um carioca que possui um canal no *YouTube* (o RAO TV), onde veicula a série e outros vídeos produzidos por ele. Até o momento, a série possui quatro temporadas completas e a quinta temporada

² Texto original em espanhol: “El objeto de escritura cumple a ese respecto dos roles: por un lado, es el soporte del texto (superficie de inscripción), y por otro, es uno de los actores de las prácticas semióticas; [...]”. (FONTANILLE, 2014, p. 35).

³ Texto original em espanhol: “Una situación semiótica es una configuración heterogénea que reúne todos los elementos necesarios para la producción y para la interpretación de la significación de una interacción comunicativa. Por ejemplo, para comprender la significación de las inscripciones jeroglíficas monumentales de Egipto, no basta con descifrar el texto, ni siquiera con apreciar el tamaño y la disposición (vertical): es necesario además tomar en cuenta en tal situación los elementos específicos de una comunicación con los dioses, la cual se manifiesta en particular por la altura y las proporciones de las inscripciones”. (FONTANILLE, 2014, p. 37).

ainda está em andamento. Os episódios não seguem um padrão de lançamento com um calendário regular. Eles são divulgados na plataforma conforme a edição é finalizada. A periodicidade entre os lançamentos pode variar de semanas a meses, dependendo da disponibilidade do produtor.

O humor é um dos elementos marcantes na série *Girls in the House* e ela consiste, na verdade, em uma narrativa sobre a vida cotidiana das histórias de três amigas (Honey, Dunny e Alex) que vivem e trabalham na pensão de uma senhora misteriosa: a Tia Ruiva. Até a publicação deste artigo, não se sabe quem é essa personagem. As jovens vivem situações corriqueiras, com drama, suspense e momentos engraçados, já que o humor sustenta a maior parte da narrativa.

A constituição plástica da série é bem interessante. Trata-se de uma animação produzida por meio de um jogo eletrônico de simulação da vida real chamado *The Sims 4*. Esse jogo funciona como uma plataforma de simulação, em que é possível criar um perfil, que pode ser totalmente alterado, com características humanas, bem similares à vida real para, dessa forma, encenar situações da vida cotidiana das personagens dentro de um jogo digital. Ao utilizar uma plataforma para criar personagens e narrativas com elementos já existentes, o produtor realiza uma prática que não é nova, porém, só agora está se tornando mais conhecida: a *machinima*.

Resultado das junções das palavras *machine* e *animation*, a *machinima* é uma prática comum entre os fãs de jogos digitais. A prática consiste em capturar cenas de jogos digitais no PC e criar uma nova narrativa com essas cenas e com esses elementos preexistentes por meio de uma montagem. Para construir outra narrativa, são utilizados dublagens, legendas, trilhas e efeitos sonoros, por exemplo. Almeida (2014, p. 13, grifo do autor), que estuda a *machinima*, conceitua-a “[...] como um meio de realização audiovisual acessível, cujas obras são influenciadas por características dos *games*, da animação computadorizada e da narrativa cinematográfica”.

Hoje, não é mais necessário fazer essa captura de forma rudimentar, pois existem plataformas que possibilitam a criação de narrativas, como o *The Sims*, por exemplo. Com o jogo, é possível criar personagens e histórias do zero, usando elementos da própria plataforma.

O texto-enunciado e o discurso de *Girls in The House*

Por meio da experiência textual, podemos observar o texto-enunciado para entender as escolhas do enunciador e seus efeitos de sentido. Segundo Fontanille (2005):

Um texto-enunciado é um conjunto de figuras semióticas organizadas em um todo homogêneo graças à sua disposição sobre o mesmo suporte ou veículo (uni, bi ou tridimensional): o discurso oral é unidimensional, os textos escritos as imagens são bi-direcionais; e a língua dos sinais é tri-dimensional. (FONTANILLE, 2005, p. 18).

Como *Girls in the House* é uma *websérie* (com diversos episódios) que apresenta uma prática narrativa, para identificar e para compreender as questões de gênero, vamos analisar o discurso do episódio 1 da série, intitulado *Date Night*. Geralmente, o primeiro episódio de cada série apresenta as personagens e contextualiza a narrativa. Neste caso, o texto-enunciado é, também, visto como um dispositivo de inscrição das situações semióticas. Por meio do texto-enunciado e das cenas práticas, conseguimos determinar o gênero da narrativa, que se compõe da seguinte forma: um texto audiovisual, complexo e sincrético construído por meio do gênero cinematográfico de animação e composto por elementos, nas cenas práticas, que o classificam como uma série de humor. Na perspectiva bakhtiniana, por possuir conteúdo temático, estilo e construção composicional (BAKHTIN, 1997, p. 279) pode ser considerado como um gênero do discurso.

É possível identificar, já nos primeiros minutos das cenas práticas, os estereótipos e a forma de vida de cada personagem. Ao fazer as apresentações (aos 26 segundos iniciais), o narrador já traz, em seu texto, dados e características que vão marcar as cenas práticas do texto-enunciado no decorrer da série. Quando apresenta, por exemplo, as personagens, ele mostra Honey como uma pessoa mais organizada, pois ela é a gerente da pensão. No primeiro episódio, essa personagem – modalizada pelo /querer-fazer/ – será a mais centrada e a que apresentará menor carga cômica nos episódios posteriores. Para criar esse efeito de sentido em relação à personagem, a cena foi construída da seguinte maneira: a personagem veste roupas de cores em tons de azul (passando o efeito de sentido de sobriedade), usa óculos e aparece falando ao celular; em outra cena, trabalha no computador. Dessa forma, entendemos que o sujeito tem a competência do /querer/ e do /saber-fazer/, portanto, é uma pessoa responsável. Seu objeto-valor é cuidar da administração da pensão.

A segunda personagem apresentada é Dunny, a responsável pelo marketing da pensão que, segundo o narrador, “[...] também aproveita para fazer propaganda de si mesma” (GIRLS..., 2014, n. p.). Ela usa roupas curtas, coladas ao corpo, sua constituição física foi construída na plataforma para ter corpo curvilíneo e sua voz é alta, rouca e esganiçada. Essa constituição plástica da personagem nos faz entender aspectos que já ficam evidentes no primeiro episódio: ela é modalizada pelo /poder-fazer/, é engraçada, é debochada e seu objeto-valor consiste em realizar seu sonho: o de se tornar uma estrela da música e do cinema.

A terceira personagem é Alex, que é responsável pela alimentação da pensão, embora, segundo conta o narrador, não tenha sido capaz de impedir casos recentes de intoxicação alimentar na própria pensão. Alex é modalizada pelo /dever-fazer/, deixa-se manipular por suas colegas de pensão. Sua personagem é caracterizada como atrapalhada, tímida e sua constituição plástica mostra uma jovem comum, sem muitos atrativos que mereçam destaque. Na apresentação das duas últimas personagens, é possível notar um tom jocoso que direciona nossa atenção para o aspecto cômico da série.

O texto de *Girls in the House* possui um humor peculiar e atinge diretamente seu público-alvo, que hoje é formado por jovens da geração *millennials* (nascidos entre 1980 e 1997) e geração Z (nascidos após 1997), que gostam do universo de cultura pop, LGBT-QIA+, entendem esse universo e estão familiarizados com a maneira como a série figurativiza suas personagens.

A comicidade na série, por exemplo, apresenta-se no texto-enunciado por meio do roteiro manifestado nas falas das personagens e do narrador, que trazem os diálogos, as expressões idiomáticas e as falas engraçadas. Como a construção gráfica das personagens tem pouca mobilidade, expressão facial limitada e poucos recursos para a criação de situações mais espontâneas, o humor concentra-se no texto. Essa falta de mobilidade das personagens – por serem produzidas em plataforma digital – porém, também contribui para potencializar as situações cômicas.

No episódio em questão, há duas cenas práticas que marcam o humor. Uma delas acontece aos 8 minutos e 22 segundos, quando Alex sai para jantar com seu vizinho James Roberto. Nesse instante, já se nota, no nome da personagem masculina, uma referência às novelas mexicanas em que as personagens usualmente têm nomes compostos. Quando Alex pensa que James Roberto vai se declarar para ela, a cena tem um ponto de virada e ele a convida para fazer o *buffet* do seu casamento com Matilde. Usando o recurso do humor e do inesperado, essa cena marca como a enunciação vai mostrar situações com a personagem Alex no decorrer da série.

Quase ao final do episódio, perto do décimo minuto, há uma sequência cômica que chama a atenção. Duny inscreve-se para participar do *American Idol*. Quando o programa começa, Duny conta como sua infância havia sido “difícil”, sem receber mesadas, e sobre o fato de, muitas vezes, suas amigas terem saído sem ela. Na sala de espera do programa, ela se indis põe com uma participante concorrente e diz: “tomara que você perca!” (GIRLS..., 2014, n. p.). Ao participar do programa, Duny canta, muito desafinada, uma música da Britney Spears e é desclassificada. O apresentador do programa sugere que ela se suicide e ela responde: “Ah, vai se

foder, seu filha da puta do caralho” (GIRLS..., 2014, n. p.). Palavras de baixo calão dão aspecto cômico e estarão presentes em todos os outros episódios por meio dessa personagem.

As cenas práticas trazem, em sua enunciação enunciada, as marcas enunciativas que mostram como o texto-enunciado representa o discurso dos jovens, principalmente os que compõem o grupo LGBTQIA+, em seu próprio discurso. Paródias com programas musicais de sucesso, como o *American Idol*, ilustram bem isso. A entrada de uma personagem transexual nos episódios posteriores também é um exemplo, pois dá voz a esse público. Além disso, as cenas procuram fazer simulacros de situações que pessoas reais poderiam vivenciar em seu cotidiano.

Partindo do princípio semiótico de que todo discurso quer persuadir ou trazer para o enunciatário o efeito de sentido de verdade, a série *Girls in The House* usa como mecanismo de projeção da enunciação o efeito de proximidade para ter a aderência ao discurso. Mesmo que a série seja composta por um texto em terceira pessoa, a debreagem actancial enuncia, o narrador conta a história de uma forma (uso de uma linguagem informal) que cria, no enunciatário, a sensação de proximidade com as personagens. Outro elemento que traz essa sensação é o momento de referência no presente, que produz o efeito de uma narrativa que acontece no presente do enunciatário.

Segundo Barros (1994), estudar projeções na enunciação corresponde a “[...] verificar quais são os procedimentos utilizados para constituir o discurso e quais os efeitos de sentido fabricados pelos mecanismos escolhidos” (BARROS, 1994, p. 54). O interessante, nesse mecanismo de projeção, é que o discurso traz um efeito de sentido tão forte de proximidade e de identificação que é possível ao enunciatário esquecer, por um momento, que as personagens são animações feitas por uma plataforma digital. Todos os elementos de estranhamento e de distanciamento que uma animação pode trazer ficam apagadas com o discurso de proximidade do narrador. Além disso, as formas da língua que são usadas na série, como gírias próprias do público que ela quer atingir; a in-

tertextualidade com outros textos audiovisuais; a inserção de elementos midiáticos de reconhecimento imediato, como o *American Idol*, também provocam esse efeito de proximidade. Dessa forma, o texto cômico das cenas práticas, expresso por meio de um roteiro, é reconhecível como um gênero do discurso.

YouTube e o objeto-suporte

O *YouTube*, ao contrário do que se pensa, não é uma rede social. Trata-se de uma plataforma e de um agregador de textos-enunciados, embora não seja uma produtora de conteúdo em si. Cada pessoa, ou cada empresa, pode fazer a produção de seus vídeos de forma independente, usando os recursos que tiver à mão, e veiculá-los por meio da plataforma *YouTube*. Essa plataforma proporcionou uma nova maneira de consumir e de produzir conteúdos audiovisuais.

Sem entrar em mais detalhes sobre produção e divulgação, vamos entender como o *YouTube* pode ser classificado genericamente. A plataforma de vídeos mais famosa do mundo, o *YouTube*, foi criada por Chad Hurley, então com 29 anos, e Steven Chen, com 27 anos, em 2005.

O *YouTube* não estabeleceu limites para o número de vídeos que cada usuário poderia colocar on-line via upload, ofereceu funções básicas de comunidade, tais como a possibilidade de se conectar a outros usuários como amigos, e gerava URLs e códigos HTML que permitiam que os vídeos pudessem ser facilmente incorporados em outros sites, um diferencial que se aproveitava da recente introdução de tecnologias de *blogging* acessíveis ao grande público. Exceto pelo limite de duração dos vídeos que podiam ser transferidos para o servidor, o que o *YouTube* oferecia era similar a outras iniciativas de vídeos on-line da época. (BURGESS; GREEN, 2009, p. 17, grifo nosso).

Em 2019, o *YouTube* atingiu a marca de 4,5 bilhões de visualizações por mês em todo o mundo. Assim, consolidou-se como um novo espaço alternativo que atende às massas, que distribui conteúdo audiovisual de qualquer espécie, como documentários, reportagens, vídeos antigos, paródias, ficção, videoaulas, propagandas, micronarrativas, tutoriais, entrevistas, DIY (*Do It Yourself*), entre outros.

Além dos gêneros, podemos notar no *YouTube* papéis sintáticos diferentes para o enunciatário da plataforma: ora podemos atuar como narrador (produtor de conteúdo), ora como narratário (consumidor de conteúdo) e até como interlocutor (quando interagimos por meio dos comentários). Instaure-se, nessa troca de papéis, um modo de regulação do /poder-fazer/ por parte dos usuários da rede, o que Fontanille (2008) denomina práxis. A plataforma também estabelece uma convergência de práticas de veiculação, que podem ser (i) coletivas, pois o vídeo pode ser produzido e inserido por uma equipe; (ii) de consumo, que é individual, pois cada um acessa o conteúdo de forma individual a seu tempo, e (iii) de compartilhamento em redes sociais.

O *YouTube*, por suas características, exemplifica a individualidade da forma de vida de diferentes sujeitos ao consumirem determinadas mídias audiovisuais. Por outro lado, a plataforma também tem uma prática televisiva, que apresenta uma forma de vida da coletividade, que assiste a programas de TV e acompanha narrativas seriadas.

Uma prática de ver TV implica uma forma de vida coletiva. Poderíamos dizer que a instantaneidade, o ineditismo do conteúdo e a transmissão ao vivo caracterizam a prática televisiva, que não pode ser substituída pela prática da internet, caracterizada por conteúdos acumulados, interação e atividade. O fazer diante da internet é mais individual, e ele se traduz em ações como: "eu assisto quando quiser", "eu posto o que eu quiser"! (SOUSA *et al.*, 2012, p. 221-222).

Como a rede possibilita a veiculação de vídeos de qualquer natureza, há alguns gêneros que predominam sobre os demais e que se estabeleceram como os principais tipos de vídeos que funcionam na plataforma. Vale lembrar que esses gêneros não foram criados pelo *YouTube*, muitos já existiam e, nesse contexto, eles apenas se ressignificaram.

Com o intuito de caracterizar alguns deles, podemos dizer que o **gameplay**, ou tutorial de *games*, é um dos gêneros mais difundidos entre os jovens que gostam de jogar videogame. Nesse tipo de vídeo, o dono do canal mostra um jogo que está jogando e dá dicas sobre ele, geralmente com a imagem do jogo na tela e a voz *over* (voz de fundo) do dono do canal. O **vlog** é um termo que se origina da palavra *videolog* ou diário de rede. No *YouTube*, os *vlogs* são como se fossem diários audiovisuais. Os **tutoriais** são vídeos que ensinam a fazer algo específico. O intuito do **review** consiste em fazer com que o apresentador do canal faça uma revisão crítica de produtos, geralmente ligados à tecnologia. Já a **paródia** consiste num dos gêneros mais comuns em que o dono do canal faz releituras cômicas de outras obras audiovisuais ou de acontecimentos do cotidiano. Por fim, as **webséries** correspondem a narrativas seriadas produzidas para o *YouTube*. Essas últimas podem usar os procedimentos padrões de produção audiovisual, mas podem também usar recursos tecnológicos, como o caso do nosso objeto de estudo, *Girls in the House*, uma série produzida em uma plataforma digital de games.

Categorização genérica

Como vimos, a identificação de diversos tipos de gêneros pode ser feita em diversos aspectos de uma semiótica-objeto. Mostramos, portanto, como o nosso *corpus* pode apresentar uma diversidade de marcações genéricas, como em seu texto-enunciado, cenas práticas e objeto-suporte, por exemplo.

Além de todas essas categorizações genéricas que pontuamos até agora, o que determina o gênero, segundo Fontanille (1999, p. 162), é a coesão, a coerência e a congruência. Do ponto de vista do tipo textual (coesão – plano da expressão), a *websérie Girls in the*

House caracteriza-se pela recursividade, já que é uma narrativa seriada dividida em episódios, manifestada por seu tipo textual longo e aberto. Do ponto de vista do tipo discursivo (coerência – plano de conteúdo), ela se caracteriza pelo tipo discursivo da realização (ser e fazer), já que se pauta pela performance (que se manifesta na prática narrativa por meio das cenas práticas). Com base nos níveis de pertinência semiótico e na teoria da constituição genérica por tipos textuais e discursivos, construímos esse esquema de análise (ver Figura 3) para o episódio 1 da primeira temporada de *Girls in the House*:

Figura 3 - Análise esquemática de gênero *Girls in the House*

Texto-enunciado	Episódio 1 de <i>Girls in the House</i>	* Tipo textual aberto e longo = recursividade (plano da expressão) * Tipo discursivo de realização (ser e fazer - plano de conteúdo)
Objeto	* Internet (inscrição) * <i>YouTube</i> (circulação)	A rede mundial de computadores, a plataforma digital <i>YouTube</i> , a tela do celular e do PC
Cenas Práticas	* Prática de produção, veiculação e compartilhamento * Prática de consumo * Prática narrativa	Produzir e publicar a série: roteiro e discurso cômico Assistir à série Análise das cenas práticas para pontuar aspectos cômicos.

Fonte: Elaborado pelos autores.

O quadro traz um resumo do que foi pontuado até aqui. Em texto-enunciado, usamos o episódio 1 da série para apontar qual o tipo texto textual e identificamos como longo e aberto, o que resulta no tipo recursividade; e o tipo discursivo como o de reali-

zação. Identificamos dois objetos-suporte: a Internet como objeto de inscrição de diversos textos-enunciados e, também, o *YouTube* como um objeto que promove a circulação *on-line* desses textos. Já por meio das cenas práticas, conseguimos pontuar práticas de produção, de consumo e a prática narrativa em si, onde conseguimos identificar todos os elementos inscritos no texto.

Considerações finais

O interesse no estudo dos gêneros sempre esteve presente na pauta dos linguistas através dos tempos. Por mais que a semiótica não objetive se ater a esse ponto em particular, mesmo sem um modelo semiótico que priorize a investigação do gênero, pudemos atestar que é possível resolver essa questão genérica por meio do exame dos elementos da práxis enunciativa. Para isso, foi importante compreender a categorização de gênero feita por estudos pioneiros e sólidos, como os de Aristóteles e de Bakhtin. Para aprofundar a discussão, à luz dos teóricos da semiótica do discurso, o que buscamos realizar, neste artigo, foi a mobilização dos conceitos de gênero da metodologia de análise de Fontanille (1999, 2008, 2014). Dessa forma, pontuamos aspectos genéricos em um texto audiovisual, tais como a convergência congruente entre tipos textuais (coesão) – caracterizado pela recursividade; e os discursivos (coerência) – caracterizados pela realização (ser e fazer), que configuram aspectos determinantes no gênero da web-série *Girls in the House*.

Nosso estudo pretendeu evidenciar que a série *Girls in the House* é um texto audiovisual digital sincrético que traz, em sua constituição enunciativa, elementos de uma narrativa híbrida, complexa e plural. Identificamos o gênero do discurso ao qual a série está vinculada por meio do exame do episódio 1, ressaltando aspectos marcados no próprio texto. Além disso, por meio dos níveis de pertinência do objeto-suporte e do texto-enunciado, pudemos compreender o sentido da enunciação. Notamos que a comicidade e os aspectos plásticos também funcionam como recurso de sentido do texto e podem ser categorizados na análise do gênero.

Com algumas questões de gêneros marcadas e resolvidas, temos um texto com uma definição que facilita níveis de análises mais profundos, como a questão das práticas semióticas. O entendimento dessas questões é importante para nossa pesquisa, que objetiva compreender estratégias enunciativas de uma narrativa audiovisual. A proposta deste artigo, porém, consiste apenas em apresentar o início de uma investigação que sugere novos trabalhos com análises sobre o gênero. Como estamos falando de uma semiótica-objeto que tem seu processo de criação narrativa por meio da *machinima*, continuaremos nossas pesquisas, buscando observar mais profundamente a constituição genérica dessa técnica de criação textual.

A *machinima* pode ser considerada uma nova técnica de produção audiovisual que usa os gráficos dos jogos digitais na construção de narrativas ficcionais com a linguagem do cinema. Por meio desse sistema, é possível criar narrativas inéditas com elementos pré-existentes. O mais interessante, porém, é a capacidade de liberdade criativa e prática que a *machinima* proporciona para qualquer pessoa que demonstre interesse em continuar desenvolvendo a narrativa.

A partir dessas explanações, deixamos a seguinte questão em aberto para estudos futuros: o modo de construção do texto afeta sua categorização genérica? Como um texto construído no processo de *machinima* pode ajudar a determinar gêneros do texto e do discurso?

Referências

ALMEIDA, Fernanda Albuquerque de. *Machinima: entre a narrativa e a experimentação*. 2014. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) – Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-24042015-164451/pt-br.php>. Acesso em: 25 abr. 2022.

ARISTÓTELES. *A arte poética*. São Paulo: Martin Claret, 2007.

BAHKTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo: Ática, 1994.

BENVENISTE, Émile. *Problemas de Linguística Geral I*. 4ª edição. Campinas, SP: Pontes, 1995.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube e a revolução digital*. São Paulo: Aleph, 2009.

FONTANILLE, Jacques. *Prácticas semióticas*. Tradução de Desiderio Blanco. Primera edición. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial, 2014.

FONTANILLE, Jacques. Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In: DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (org.) *Semiótica e mídia*. Textos, práticas, estratégias. São Paulo: Unesp/Faac, 2008. p. 15-74.

FONTANILLE, Jacques. *Significação e visualidade: exercícios práticos*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FONTANILLE, Jacques. *Sémiotique et littérature*. Essais de méthode. Paris: PUF, 1999.

GIRLS in the house. *Rao TV - YouTube*. Série. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DueqHtupyNI&list=PLLzL0mq1mPy-WPWA7KfAVfpP7kZkVDidiW&index=1>. Acesso em: 3 fev. 2023.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1979.

PORTELA, Jean Cristtus; SCHWARTZMANN, Matheus Nogueira. A noção de gênero em semiótica. In: PORTELA, Jean Cristtus; BEIVIDAS,

Waldir; LOPES, Ivã Carlos; SCHWARTZMANN, Matheus Nogueira (orgs.).
Semiótica: identidades e diálogos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.
p. 69-98.

SOUSA, Silvia Maria de *et al.* Linguagens na cibercultura. *In:* PORTELA,
Jean Cristtus, *et al.* *Semiótica: identidade e diálogos*. São Paulo: Cultura
Acadêmica, 2012. p. 209-227.