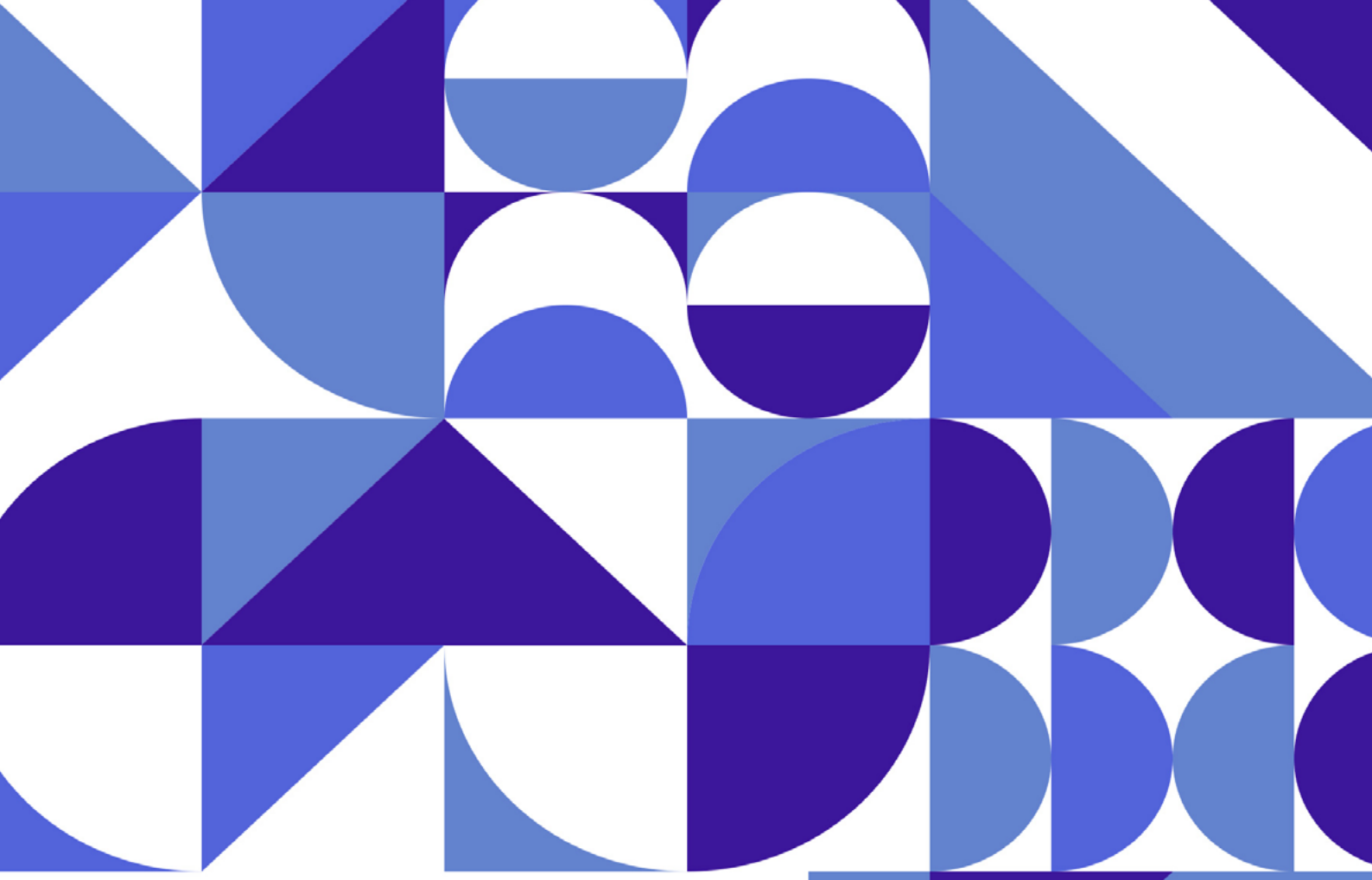


CADERNOS DE SEMIÓTICA APLICADA

ISSN 1679-3404 – http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1

Vol. 19 - N. 1
Julho de 2026

unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Reitora

Maysa Furlan

Pró-reitor de Pesquisa

Edson Cocchieri Botelho

Diretor da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara

Cláudio Cesar de Paiva

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa

Julia Lourenço Costa

CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada [Recurso eletrônico] / Faculdade de Ciências e Letras - Unesp. - Vol. 1, n. 1 (2003)- . Araraquara, SP: Faculdade de Ciências e Letras - Unesp, 2003- .

Semestral.
e-ISSN: 1679-3404.
I. Semiótica. 2. Linguística. 3. Linguagem.
I. Faculdade de Ciências e Letras.

CDD
CDD 410

Ficha catalográfica elaborada pela equipe da Biblioteca da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp – Araraquara

Url: http://seer.fclar.unesp.br/casa/

Endereço eletrônico: casa@fclar.unesp.br

Endereço para correspondência:
CASA - Cadernos de Semiótica Aplicada
Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa
Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Rodovia Araraquara-Jaú, km 1
Caixa Postal 174
Araraquara – São Paulo – Brasil
14.800-901

Os artigos publicados nos CASA - *Cadernos de Semiótica Aplicada* são indexados por:
Diadorim
Elektronische Zeitschriftenbibliothek
ERIH PLUS, JURN
Latindex
MLA Directory of Periodicals
ROAD
REDIB
WorldCat

Apoio:
Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da FCL/Unesp – câmpus de Araraquara

Edital PROPe 14/2025 - Apoio Institucional aos Periódicos Científicos da Unesp

CADERNOS DE SEMIÓTICA APLICADA

ISSN 1679-3404 – http://dx.doi.org/1021709/casav.19i1

VOL. 19 n. 1

Julho de 2026

EQUIPE EDITORIAL

Editoras Responsáveis
Flavia Karla Ribeiro Santos (Unesp)
Julia Lourenço Costa (Unesp)

Editora Adjunta
Matheux Nogueira Schwartzmann (Unesp)

Comissão Editorial
Ivã Carlos Lopes (USP)
Jean Cristtus Portela (Unesp)
Maria Giulia Dondero (Université de Liège/FNRS)
Matheux Nogueira Schwartzmann (Unesp)
Mariana Luz Pessoa de Barros (UFSCar)
Patricia Veronica Moreira (Unesp)

Conselho Editorial
Alessandro Zinna (Université de Toulouse "Jean Jaurès")
Alexandre Marcelo Bueno (UPM)
Ana Claudia Mei de Oliveira (PUC)
Ana Cristina Fricke Matte (UFMG)
Anderson Vinicius Romanini (USP)
Anne Beyaert-Geslin (Université de Bordeaux III)
Antônio Vicente Seraphim Pietroforte (USP)
Denis Bertrand (Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis)
Diana Luz Pessoa de Barros (USP – UPM)
Elizabeth Harkot-de-La-Taille (USP)
Eneus Trindade Barreto Filho (USP)
Eric Landowski (CNRS – PUC)
Geraldo Vicente Martins (UFMS)
Glaucia Muniz Proença Lara (UFMG)
Heidi Bostic (Baylor University)
Irene de Araújo Machado (USP)
Jacques Fontanille (Université de Limoges)
João Queiroz (UFJF)

José Américo Bezerra Saraiva (UFC)
Jose Luiz Fiorin (USP)
Kati Eliana Caetano (UTP)
Lúcia Teixeira de Siqueira e Oliveira (UFF)
Luiza Helena Oliveira da Silva (UFT)
Maria de Lourdes Ortiz Gandini Baldan (Unesp)
Maria Giulia Dondero (Université de Liège – FNRS)
Maria Lucia Santaella Braga (PUC)
Marion Colas-Blaise (Université du Luxembourg)
Massimo Leone (Università degli Studi di Torino)
Norma Discini de Campos (USP)
Oriana de Nadai Fulaneti (UFPB)
Óscar Quezada Machiavello (Universidad de Lima)
Pierluigi Basso (Université Lumière Lyon 2)
Regina Souza Gomes (UFRJ)
Renata Coelho Marchezan (Unesp)
Sémir Badir (Université de Liège)
Thomas Broden (Perdue University)
Vera Lúcia Rodella Abriata (Unifran)
Waldir Beividas (USP)

Revisão e normalização

Letraria

Revisão de língua inglesa

Letraria

Projeto gráfico e capa

Diego Meneghetti / Estúdio Teca

SUMÁRIO

8 EDITORIAL
Flavia Karla Ribeiro Santos (Unesp)
Julia Lourenço Costa (Unesp)

11 LA PAROLE À JACQUES FONTANILLE
Rafael Martins Nogueira

26 A ESCOLHA NO AUDIOVISUAL INTERATIVO: UMA ABORDAGEM SEMIÓTICO-DISCURSIVA
Bruno Jareta de Oliveira

51 DO ÉDEN À METAMORFOSE: SEMIÓTICA GREIMASIANA E TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA EM UM VIDEOCLIPE GERADO POR IA
Tiago Marques Luiz
Julio Cesar Claro

77 FAZER SER, MANEIRAS DE SENTIR: O PAPEL ENUNCIATIVO DO TECIDO PRETO NO MONÓLOGO 'A ALMA IMORAL'
Adriana Ruth Lopes da Silva
Suelismar Mariano Florêncio Barbosa

101 O SIGNO 'PROSPERIDADE' NO *BLOG* PABLO MARÇAL: UMA ANÁLISE DIALÓGICA
Letícia Braga Rossi
Marina Célia Mendonça
Marina Totina de Almeida Lara

EDITORIAL

Dando continuidade à tradição dos Cadernos de Semiótica Aplicada (CASA) de publicar textos que, em alguma medida, debatam e reflitam sobre a linguagem amparados por linhas teóricas voltadas ao texto e ao discurso, apresentamos o primeiro número do volume 19. Compõem esta edição da revista uma entrevista e quatro trabalhos analíticos, dos quais três refletem sobre o discurso à luz da Semiótica Discursiva e um com base na Análise Dialógica do Discurso.

Em "La parole à Jacques Fontanille", Rafael Martins Nogueira entrevista um dos principais continuadores da teoria fundada por Algirdas Julien Greimas na década de 1970. Realizada durante o estágio doutoral de Nogueira na França, a entrevista visa à reconstituição, de um ponto de vista historiográfico, do caminho percorrido desde a constituição até a consolidação e posterior reformulação da semiótica das práticas, revelando o olhar do semioticista francês sobre a contribuição de outros pesquisadores às suas propostas e o valor do trabalho coletivo, bem como sobre as condições institucionais que propiciaram não somente o desenvolvimento desse aparato teórico-metodológico, mas também a sua evolução.

Em seguida, o artigo "A escolha no audiovisual interativo: uma abordagem semiótico-discursiva", de Bruno Jareta de Oliveira, apresenta uma análise semiótica que se debruça sobre a escolha (ato de escolher) enquanto elemento enunciativo. A partir de um corpus composto de jogos eletrônicos (eventualmente aplicando sua metodologia a outros objetos, de filme interativo a peça publicitária), o autor defende que, no audiovisual interativo, para que o enunciatário tenha acesso ao discurso, a programação dos conteúdos exige a realização de uma ação que possibilite a concretização desse discurso na forma de texto enunciado. Para verificar como o enunciatário é levado a fazer as escolhas, são aplicados elementos do percurso gerativo do sentido à análise, o que leva à identificação, por exemplo, da relação entre os efeitos de sentido produzidos pelas organizações sintáticas e o revestimento semântico aplicado à situação de escolha. Diante disso, é proposta uma tipologia passível de ser aplicada ao exame das relações sintáticas em outras obras audiovisuais interativas.

Ainda no campo dos objetos audiovisuais, Tiago Marques Luiz e Julio Cesar Claro também utilizam o aparato teórico da semiótica discursiva ao analisar o videoclipe "Garden of Eden", produzido com recursos de inteligência artificial (IA), no trabalho "Do éden à metamorfose: semiótica greimasiana e tradução intersemiótica em um videoclipe gerado por IA". Os autores procuram demonstrar que o videoclipe realiza uma tradução intersemiótica da canção homônima ao ressignificar seu universo semântico. São exigidos, nessa análise, elementos tanto do percurso gerativo do sentido (como figuras, temas, valores, categorias enunciativas, citando alguns) quanto da semiótica

visual (categorias plásticas, figurativas e cinéticas), pois, enquanto texto sincrético, o videoclipe produz significado ao articular os dois planos da linguagem (expressão e conteúdo) presentes na música e na imagem. Cabe destacar a atualidade do corpus analisado, totalmente criado por IA, o que torna o artigo uma contribuição ao exame de objetos contemporâneos.

Mantendo o interesse por objetos que significam mediante correlação entre os planos da expressão e do conteúdo, no trabalho "Fazer ser, maneiras de sentir: o papel enunciativo do tecido preto no monólogo 'A alma imoral'", Adriana Ruth Lopes da Silva e Suelismar Mariano Florêncio Barbosa também lançam mão da semiótica de vertente greimasiana, porém, para analisar uma encenação teatral. Encenada por Clarice Niskier pela primeira vez em 2006, a obra é uma adaptação do livro de Nilton Bonder (1998), A alma imoral, empreendida pela artista. Visando demonstrar de que modo se organizam tanto as dimensões narrativa, figurativa e enunciativa, além das dimensões ética e estética, na peça, o artigo põe em foco o papel exercido pelo tecido preto, de adjuvante enunciativo, demonstrando os efeitos de sentido produzidos por ele a cada nova configuração de cena. De sua parte, o fazer persuasivo pauta-se em valores culturais e éticos, articulando texto verbal e gestual (performance envolvendo o corpo nu e o tecido que ora o revela, ora o envolve). Por fim, a autora e o autor revelam como, no plano do conteúdo, são mobilizados temas e figuras no nível semionarrativo, e actorialização e figurativização no nível discursivo, deixando a cargo das categorias plásticas a garantia da persuasão no âmbito do plano da expressão.

No último artigo desta edição, "O signo 'prosperidade' no blog Pablo Marçal: uma análise dialógica", de Letícia Braga Rossi, Marina Célia Mendonça e Marina Totina de Almeida Lara, é realizada uma análise do texto "7 hábitos de pessoas prósperas", publicado no blog do empresário e influenciador digital Pablo Marçal, segundo a perspectiva da Análise Dialógica do Discurso. As autoras utilizam a teoria de forma didática para evidenciar os elementos presentes no corpus analisado que o tornam um texto de autoajuda cujo discurso reúne temas relacionados à espiritualidade e ao neoliberalismo. Em razão disso, ao longo do texto são reveladas as estratégias argumentativas (uso de pronomes pessoais, verbos no imperativo, metáforas bíblicas etc.) características do texto de autoajuda e que também configuram o estilo, conceito caro aos estudos realizados pelo Círculo de Bakhtin, do enunciado de Marçal, à medida que é explicitado como o signo "prosperidade" entrelaça o discurso religioso ao neoliberal, sobretudo no que diz respeito à lógica meritocrática.

Como os leitores e as leitoras podem observar, este número dos CASA é composto de trabalhos heterogêneos: uma entrevista de caráter historiográfico, uma peça teatral, e alguns artigos que se interessam por objetos bastante contemporâneos, a exemplo dos jogos interativos, do videoclipe produzido por inteligência artificial ou de um texto de autoajuda veiculado em um blog de um influenciador digital. A atualidade desses textos, e dos objetos que examinam, reflete a necessidade de compreensão seja do fazer científico e da atuação do pesquisador, ou do papel de ferramentas de análise

dos objetos em circulação e uso, seja de novas formas de enunciar enunciados, de produzir efeitos de sentido, enfim, de persuadir o enunciatário a ser e a agir no mundo. É para refletirmos juntos sobre tais questões que convidamos todas e todas a lerem os trabalhos que compõem esta edição da revista.

Flavia Karla Ribeiro Santos e Julia Lourenço Costa

Araraquara, outubro de 2026.

LA PAROLE À JACQUES FONTANILLE

JACQUES FONTANILLE HAS THE FLOOR

Rafael Martins NOGUEIRA[1]

Résumé : Réalisé par écrit entre le 10 juillet et le 4 novembre 2025, cet entretien en onze questions vise à reconstruire, à partir du témoignage situé de Jacques Fontanille, l'émergence et la consolidation de la sémiotique des pratiques, en examinant les conditions intellectuelles, institutionnelles et épistémologiques de ce processus. Fontanille retrace l'élargissement de la sémiotique de la textualité vers les situations, l'expérience et la corporéité, tout en soulignant le rôle collectif des chercheurs, des séminaires et des centres de recherche dans cette évolution. L'entretien éclaire également la reformulation du modèle, du parcours génératif de l'expression aux niveaux de pertinence, puis aux régimes de sémiosis, ainsi que l'inflexion sémio-anthropologique de ses travaux récents. En distinguant la mémoire de l'acteur, la documentation disponible et l'interprétation de l'auteur, l'article propose à la fois une source pour l'histoire récente de la discipline et un point de départ pour étudier ses prolongements contemporains, notamment dans les recherches brésiliennes consacrées aux objets numériques, politiques et sociaux.

Mots-clés : Sémiotique des pratiques. Historiographie de la linguistique. Histoire de la sémiotique. Régimes de sémiosis. Jacques Fontanille.

Abstract: Conducted in writing between July 10 and November 4, 2025, this eleven-question interview aims to reconstruct, through Jacques Fontanille's situated testimony, the emergence and consolidation of the semiotics of practices by examining the intellectual, institutional, and epistemological conditions of this process. Fontanille traces the expansion of semiotics from textuality toward situations, experience, and embodiment, while emphasizing the collective role played by researchers, seminars, and research centers in this development. The interview also clarifies the reformulation of the model from the generative trajectory of expression to levels of pertinence and, subsequently, to regimes of semiosis, as well as the semio-anthropological turn in his recent work. By distinguishing the actor's memory, the available documentation, and the author's interpretation, the article provides both a source for the recent history of the discipline and a point of departure for examining its contemporary developments, particularly in Brazilian research on digital, political, and social objects.

Keywords: Semiotics of practices. Historiography of linguistics. History of semiotics. Regimes of semiosis. Jacques Fontanille.

1 Doutorando da UFC (Universidade Federal do Ceará). E-mail: rafaelmarrtinsnogueira@outlook.com.br.

DOI: http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21378

Avant-propos

Le présent entretien avec le sémioticien Jacques Fontanille s'est déroulé entre le 10 juillet et le 4 novembre 2025. Ce dialogue doit beaucoup à l'écriture de ma thèse de doctorat, au cours de laquelle certains épisodes de l'histoire de la sémiotique française ont soulevé des questions auxquelles les sources écrites ne permettaient pas toujours de répondre. Les interrogations adressées à Fontanille sont nées de ces incertitudes, mais aussi de l'observation du paysage actuel de la discipline. L'entretien se situe ainsi au croisement d'une recherche historiographique, attentive aux conditions d'émergence et de circulation des idées, et d'une réflexion sur les transformations théoriques qui ont progressivement conduit la sémiotique à élargir ses objets et ses méthodes. Cet entretien a pour objectif de reconstruire, à partir du témoignage situé de Jacques Fontanille, l'émergence et la consolidation de la sémiotique des pratiques, en examinant les conditions intellectuelles, institutionnelles et épistémologiques de ce processus, ainsi que ses prolongements contemporains.

Du point de vue historiographique, le témoignage de Jacques Fontanille est considéré ici comme une source située, qui renseigne à la fois sur les événements évoqués et sur la manière dont un acteur central les recompose rétrospectivement. Il n'est donc ni assimilé à une preuve documentaire autosuffisante ni présenté comme un récit exhaustif. Dans la mesure du possible, les dates, les affiliations institutionnelles, les programmes de séminaires et les références bibliographiques ont été confrontés aux documents et aux publications disponibles. Les souvenirs qui n'ont pu être corroborés demeurent explicitement attribués à l'interviewé, tandis que les synthèses et les mises en relation proposées dans cet avant-propos relèvent de l'interprétation de l'auteur (Cavaliere, 2013).

Sur le plan procédural, l'entretien comprend onze questions et a été mené par courrier électronique entre le 10 juillet et le 4 novembre 2025 par l'auteur, doctorant en linguistique et chercheur dans le domaine de l'historiographie de la sémiotique. Les réponses ayant été reçues sous forme écrite, aucun enregistrement ni aucune transcription n'ont été nécessaires. Elles ont fait l'objet d'une harmonisation typographique et d'une révision linguistique, sans modification de leur contenu théorique. Jacques Fontanille a donné son consentement écrit à la réalisation de l'entretien et en a autorisé la publication.

Dans cette histoire, Fontanille occupe une position particulière. Après la mort de Greimas, la continuité des espaces collectifs de recherche a donné lieu à plusieurs réorganisations institutionnelles, notamment autour du Séminaire intersémiotique de Paris et du pôle de Limoges (Portela, 2006). Le Centre de Recherches Sémiotiques (CeReS) a été créé par Jacques Fontanille en 2000, dans le prolongement du GDR « Sémiotique » (G1065), actif de 1993 à 1999 et consacré à la restructuration de la recherche sémiotique en France (CeReS, s.d.). Réunissant des chercheurs en sémiotique, en linguistique et en sciences de l'information et de la communication, le CeReS a offert un cadre favorable à l'élaboration de nouveaux programmes de recherche. Dans ce cadre institutionnel, la

réflexion sur les pratiques a trouvé un terrain favorable à l'élaboration de programmes rapprochant la théorie du discours des situations concrètes, des supports matériels, des techniques, des usages et des manifestations culturelles (Fontanille, 2006, 2008).

La place occupée par Fontanille dans ce processus ne saurait toutefois être comprise à partir de sa seule production théorique. Elle résulte aussi de sa participation à des revues, de la direction de séminaires, de ses responsabilités universitaires et de son engagement dans la formation de chercheurs. Cette centralité n'efface pas le caractère collectif de l'histoire retracée dans l'entretien. Les publications issues de ces réseaux et les entretiens antérieurs avec Fontanille attestent la circulation internationale de ces problématiques, notamment entre chercheurs français, italiens, belges et brésiliens (Portela, 2006, 2015). Fontanille apparaît ainsi moins comme l'initiateur isolé d'un nouveau courant que comme celui qui a su reprendre, organiser et prolonger des problèmes déjà présents dans ce réseau, en leur donnant une cohérence théorique et une continuité institutionnelle.

La conversation s'ouvre sur les conditions qui ont rendu possible la sortie progressive du cadre strictement textuel. Fontanille revient sur la place accordée, dès *Sémantique structurale*, à la perception, à la scène prédicative, aux actants et aux modalités existentielles. Ces éléments ne constituaient pas encore une sémiotique des pratiques, mais ils permettaient déjà d'envisager le faire et l'action au-delà de leur statut d'actions de papier. À partir de ce constat, l'entretien interroge la pertinence de l'expression « tournant pratique » pour désigner le déplacement qui a conduit la sémiotique des textes vers l'étude des situations, des interactions et de l'expérience. Fontanille insiste sur la durée de ce mouvement, nourri par l'élargissement préalable des objets d'analyse, avant que *Pratiques sémiotiques* n'en propose une organisation théorique plus générale. La discussion porte également sur la nature de cette transformation : s'agit-il d'une évolution continue, d'une rupture conceptuelle ou d'une prise de conscience ponctuelle venant concentrer des changements engagés depuis longtemps ? Cette question conduit à examiner le rôle de la phénoménologie et de la sémiotique tensive, mais aussi celui des passions, du corps et de la chair, dont la prise en compte a rendu de plus en plus difficile le maintien d'une conception exclusivement textuelle de l'action.

L'entretien replace ensuite cette évolution dans une histoire collective. Fontanille revient sur le Séminaire Intersémiotique de Paris, qu'il présente comme un laboratoire consacré aux problématiques du corps et des pratiques. Les exposés, les discussions et les introductions préparées pour ce séminaire ont contribué à la maturation de plusieurs de ses ouvrages. La conversation permet également de restituer la contribution de chercheurs dont les travaux ont précédé ou accompagné la formalisation de la sémiotique des pratiques. Françoise Bastide est évoquée pour ses analyses des dispositifs expérimentaux et des pratiques scientifiques ; Eric Landowski, pour l'introduction de la situation comme composition hétérogène de discours, de gestes et de comportements ; Manar Hammad, pour ses recherches sur l'espace, les architectures et les pratiques qu'elles permettent de reconstituer ; Jean-Marie Floch, enfin, pour ses études menées

dans le domaine professionnel, notamment sur les usages du métro et la conception des espaces commerciaux. Le dialogue avec Bruno Latour apparaît également comme un moment important dans l'ouverture de la réflexion sémiotique vers des questions anthropologiques.

Cette histoire des pratiques ne peut donc pas être dissociée des lieux de travail, des trajectoires professionnelles et des positions occupées par les chercheurs. Floch et Landowski, qui exerçaient en dehors du cadre universitaire traditionnel, disposaient d'une liberté particulière pour se confronter à des objets absents des cursus de littérature et de linguistique. Fontanille souligne également que sa propre position institutionnelle lui a permis, à un moment avancé de sa carrière, de prendre des risques théoriques et méthodologiques. L'entretien met ainsi en évidence le rapport entre innovation conceptuelle et conditions institutionnelles : les transformations de la théorie ne procèdent pas uniquement d'une logique interne, mais dépendent aussi des espaces dans lesquels les chercheurs travaillent, des problèmes auxquels ils sont confrontés et des interlocuteurs avec lesquels ils construisent leurs propositions.

Une autre partie de la conversation est consacrée aux reconfigurations successives du modèle proposé par Fontanille. Le passage du « parcours génératif de l'expression » aux « niveaux de pertinence sémiotique », puis aux « régimes de sémiosis », ne relève pas d'un simple changement de vocabulaire. Fontanille revient sur les difficultés épistémologiques soulevées par l'idée d'un parcours de l'expression et sur les objections qui l'ont conduit à considérer les signes, les textes, les objets, les pratiques, les stratégies et les formes de vie comme différents plans d'analyse, puis comme des manières distinctes d'établir la relation entre expression et contenu. La discussion permet ainsi de suivre une pensée en cours de réélaboration, attentive à ses propres hésitations et disposée à reconnaître l'insuffisance de certaines formulations, notamment celle de la pratique sémiotique proposée dans le glossaire de *Formes de vie*.

Enfin, l'entretien aborde les prolongements sémio-anthropologiques de cette réflexion. Les travaux consacrés aux pratiques ont conduit Fontanille et les chercheurs formés dans son entourage à dialoguer davantage avec l'ethnologie, la sociologie et l'anthropologie. Cette orientation se manifeste dans *Terres de sens*, centré notamment sur les pratiques, les formes de vie et les enjeux anthropologiques du mouvement coopératif, puis dans *Ensemble*, consacré à l'actant collectif et aux pratiques politiques. Fontanille revient également sur le contexte intellectuel de la sémiotique post-greimassienne, sur la dispersion du groupe initial et sur son propre souci de préserver une cohérence théorique commune, tout en intégrant des problèmes développés par des chercheurs qui s'étaient éloignés du projet collectif.

La conversation s'achève sur les pressions exercées par les transformations contemporaines de l'université. Fontanille évoque l'introduction du *new management*[2]

2 L'expression *new management* est celle employée par l'interviewé. Elle renvoie ici, de manière

dans les établissements européens et l'importance progressivement accordée à l'impact social, économique et culturel de la recherche. Sans dissimuler les présupposés idéologiques ni les effets négatifs de cette orientation, il reconnaît qu'elle a également incité les chercheurs à repenser leur rapport au monde social. La sémiotique des pratiques, des formes de vie et des collectifs apparaît alors comme une manière de renouer avec les situations vécues et avec les problèmes auxquels sont confrontés les acteurs sociaux. L'entretien ne propose donc pas seulement le récit d'un élargissement théorique : il donne à voir les hésitations, les rencontres, les contraintes institutionnelles et les choix intellectuels qui ont rendu cet élargissement possible.

Limoges-Fortaleza, juillet-novembre 2025.

De la textualité à l'expérience

Dans votre ouvrage Pratiques sémiotiques *(2008), vous mentionnez l'adage de l'époque selon lequel « les structures ne descendent pas dans la rue ». Cependant, ne serait-il pas possible d'identifier, dès les premiers travaux de l'École de Paris, même de manière implicite, les « germes » d'une préoccupation pour le faire et l'action qui préfigurait déjà les pratiques sémiotiques ?*

Jacques Fontanille: Selon les termes mêmes de Greimas, il s'agissait à l'époque d'un faire, d'actants et d'actions **« de papier[3] »**, purement textuels. La boutade de Kristeva coïncidait avec les révoltes étudiantes et ouvrières de mai 1968, qui, elles se passaient dans la rue et avec des êtres de chair et d'os ! En revanche, dans *Sémantique Structurale*, quelques années avant, la perception et un arrière-plan phénoménologique étaient déjà présents dans la manière d'aborder la scène prédicative avec ses actants et ses modalisations existentielles. Ce sous-bassement « non-linguistique », mais bien sémiotique, est même littéralement déclaré quand Greimas propose (1966, p. 13) de « considérer la perception comme le lieu non linguistique où se situe l'appréhension du sens ». Si on peut analyser et comprendre une scène prédicative et actantielle « dans la perception » de cette scène, perception présente ou imaginaire (il appelle cela un « micro-univers de sens »), on devine alors qu'elle n'est pas nécessairement textuelle, et que son inscription dans tel ou tel substrat expressif est largement ouverte. Dans ce cas, le « faire » et l'« action » pourraient déjà, dès *Sémantique structurale*, être considérés indépendamment du « papier » et de la textualité.

---

générale, à l'introduction de logiques managériales, d'objectifs, d'indicateurs et de dispositifs d'évaluation de la performance dans l'université ; elle n'est pas automatiquement assimilée, sans nuance, au concept plus circonscrit de New Public Management. Voir Chatelain-Ponroy *et al.* (2014).

3 En gras dans l'original.

En outre, il m'a toujours semblé curieux que Greimas, qui n'avait pas encore travaillé la narrativité, évoque dès les premières pages de son ouvrage sur la sémantique le prédicat, l'actant, les modalisations de la scène prédicative, et bien plus loin seulement, le sémantisme classique des sèmes, sémèmes et lexèmes. On ne peut pas dire que cela préfigurait les pratiques sémiotiques, mais il est vrai que cela les rendait possibles, voire légitimes, si on tient à ce que Greimas ait pensé à tout, ait tout inventé dès le premier jour...

Dans Pratiques sémiotiques*, vous écrivez : « La pratique sémiotique elle-même a largement outrepassé les limites textuelles et s'est intéressée, depuis plus de vingt ans, à l'architecture, à l'urbanisme, au design d'objets, aux stratégies de marché et même à la dégustation d'un cigare ou d'un vin, et plus généralement à la construction d'une sémiotique des situations, et même, aujourd'hui, selon les propositions d'E. Landowski, d'une sémiotique de l'expérience [...] » (Fontanille, 2008, p. 9).*

À partir de cet élargissement de l'objet sémiotique — du texte vers les pratiques, les situations et l'expérience —, est-il possible, selon vous, de parler d'un « tournant pratique » en sémiotique ?

J.F.: On peut le dire en effet, mais c'est un « tournant » de longue durée, qui a commencé par des innovations concrètes, et des élargissements dans les objets d'analyse, de véritables expériences et explorations en territoire inconnu. Moi, j'y ai participé comme les autres, mais mon livre *Pratiques Sémiotiques* n'est pas à l'origine de ce mouvement long et progressif. Il intervient après l'élargissement et la diversification maximale des objets d'étude, justement pour fournir un cadre (et éviter l'explosion des fondements de la sémiotique structurale) et pour donner une légitimité globale, rétrospective et prospective à ces problématiques de l'expérience pratique. Ceux qui voulaient ne rien changer à la théorie et à la méthode sémiotique disaient alors que tous ces nouveaux objets, c'était « de la textualité » même si ce n'étaient pas des « textes ». C'est encore et toujours, par exemple, la position de Marrone, dans son livre sur la textualité (*L'invenzione del testo*, 2010).

Moi, j'ai voulu montrer qu'on était sorti de la textualité proprement dite, parce que les autres objets, en particulier les pratiques et les formes de vie, exigeaient des méthodes différentes, par exemple ethnologiques, ou phénoménologiques. Parallèlement, Landowski, avec la structure sémiotique des « situations », et Bordron, avec ses travaux sur la perception (Bordron, 2011), ont assumé la sortie de la textualité, chacun avec des méthodes spécifiques, adaptées à leur objet qui n'était pas textuel.

La définition des « pratiques sémiotiques » proposée dans Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage *(Greimas et Courtés, 1979) et celle qui figure dans le glossaire de* Formes de vie *(Fontanille, 2015) relèvent-elles, à votre sens, d'une évolution continue ou d'une rupture conceptuelle ?*

Quels facteurs théoriques ont motivé cette reformulation sur près de quatre décennies ?

Quel rôle la phénoménologie et la sémiotique tensive ont-elles joué dans ce processus ?

J.F.: Je ne pense pas que ce soient seulement la phénoménologie et la tensivité qui ont ouvert la voie aux pratiques. Les passions ont obligé la prise en compte du corps, et quand une action passionnée mobilise un corps, elle n'est plus textuelle : même si on la saisit dans un texte, elle oblige à prendre en compte la chair, et en la saisissant dans un texte, c'est elle qui nous saisit, dans notre chair même. En outre, la lecture de Bourdieu[4] montre bien comment apparaît le « sens pratique » : dès le début, dans son premier livre où il analyse le comportement et la posture des hommes berbères, les « signes » passionnels sont des expressions d'un corps charnel, et des tensions internes de cette chair. Et il va plus loin quand il explique que le sociologue ne peut saisir le sens de ce qu'il observe que si sa propre subjectivité et son propre corps sont « immergés » dans les interactions sociales ; en ce sens, ce qui se passe dans le social a le corps pour support et pour expression, et cela nous saisit en tant qu'observateur, en tant que spectateur charnel.

Je ne saurais dire si c'est une évolution linéaire ou une rupture conceptuelle. Mais j'ai constaté que la sémiotique changeait profondément, sans qu'on en tire les conséquences théoriques et méthodologiques. Le changement a pris du temps, sans rupture visible, mais le livre sur les pratiques a permis une prise de conscience. La prise de conscience n'est pas une rupture : le changement s'étale dans la durée, et la prise de conscience est ponctuelle. Il y a un effet de « sommation », tous les changements antérieurs se concentrent en un seul moment, ce qui nous fait croire à une rupture. Mais ceux qui croient à une rupture regardent tout cela de loin, sans être immergés (cf. supra).

Pionniers, laboratoires et le rôle du collectif

Concernant le Séminaire intersémiotique de Paris, quel rôle cet espace institutionnel de débat a-t-il joué dans la maturation de la notion de pratique ?

Peut-on identifier des moments charnières dans le passage des premières occurrences de « pratiques signifiantes » dans les Actes Sémiotiques *à une proposition théorique consolidée de la sémiotique des pratiques ?*

J.F.: À l'époque, je dirigeais le Séminaire, et j'en faisais le laboratoire des nouvelles problématiques : principalement « le corps » et « les pratiques ». J'y faisais de substantielles introductions, qui incitaient les collègues à prendre des risques dans leurs exposés, et mes introductions devenaient ensuite la base des livres que j'écrivais (*Corps et Sens*, et *Pratiques sémiotiques*). Pour d'autres sujets, comme la temporalité, j'ai préféré organiser

4 Voir notamment *Sociologie de l'Algérie* (Bourdieu, 1958) et *Le sens pratique* (Bourdieu, 1980).

avec Denis Bertrand un livre collectif qui regroupait les exposés des participants du séminaire.

Oui, le séminaire parisien a joué un rôle majeur dans le renouvellement des problématiques de notre sémiotique, parce que je l'ai piloté dans cet objectif stratégique !

Mais je ne me souviens pas de débats décisifs sur telle ou telle difficulté et tel ou tel désaccord. Je crois que tous ceux que j'avais invités à parler étaient très heureux d'aborder les pratiques de la nouvelle manière, puisque pour la plupart, ils avaient déjà eux-mêmes fait l'expérience concrète de la description des pratiques. Vous savez bien que, quand on fait le « casting » d'un séminaire (et pas d'un congrès ou d'un colloque), on essaie de réunir tous ceux que la question posée intéresse, mobilise et motive, et pas les autres...

En revanche, certains, moins convaincus, me disaient que je ne faisais plus de la sémiotique, mais de la philosophie ou de la sociologie. Mais quand il est ainsi formulé, le désaccord ne sert à rien...et j'ai quand même continué à faire de la sémiotique à ma manière, sans devenir pour autant philosophe ou sociologue.

Note de l'intervieweur : Les documents disponibles permettent de situer le cycle « *Pratiques sémiotiques* » en 2004-2005 et « *Pratiques et stratégies sémiotiques II* : formes syntaxiques » en 2005-2006. L'intervention de clôture « *Pratique et éthique* » a eu lieu le 31 mai 2006 (Portela, 2006). Ces travaux ont notamment donné lieu à la publication de « *Pratiques sémiotiques* : immanence et pertinence, efficience et optimisation » (Fontanille, 2006), avant leur développement dans l'ouvrage de 2008.

Outre les contributions séminales de Greimas, de Floch ainsi que les vôtres, y a-t-il eu d'autres chercheurs ou travaux, peut-être moins visibles, dont les idées ont été fondamentales et ont contribué à la sédimentation de la sémiotique des pratiques ?

J.F.: Déjà Françoise Bastide[5], dans ses travaux sur les questions biologiques, analysait des pratiques expérimentales. Elle était très en avance sur tout le monde ; elle n'analysait pas « le discours scientifique » comme disait Greimas, mais le détail pratique des dispositifs expérimentaux. Dans cet esprit pionnier, elle a tout particulièrement collaboré avec Latour et Fabbri.

Ensuite Landowski, dès son premier livre, dès *La société réfléchie* (1989), avec le concept central de situation, a ouvert la voie aux pratiques. Il n'avait pas encore une claire vision des conséquences de cette innovation, et pourtant les situations étaient déjà des compositions hétérogènes de discours, de gestes, d'opinions, de comportements, de pratiques sociales.

5 Voir notamment Bastide (1979, 1981) et Latour et Bastide (1983).

Enfin, dans les travaux de Manar Hammad[6] sur l'espace, il y a toujours eu des pratiques : la cérémonie du thé, au tout début, c'était une pratique ; et ensuite, quand il a travaillé sur les architectures et les urbanismes anciens, il a mis en œuvre une méthode qui consistait à repérer des expressions architecturales et urbaines pour reconstituer les pratiques correspondantes, les gestuelles et les comportements humains dont ces expressions matérielles et structurelles témoignaient.

Dans l'histoire récente de la sémiotique greimassienne, du Séminaire et de ses membres, le dialogue avec Bruno Latour, après la parution d'*Enquête sur les modes d'existence* (Latour, 2012), a stimulé et provoqué les sémioticiens. Latour faisait depuis longtemps (parfois en complicité avec Fabbri, ou Bastide et Fabbri) un usage « praxique » de quelques concepts sémiotiques (actant, énonciation, etc.) qu'il appelait l' « organon ». Quand nous avons discuté avec lui (il est venu deux fois au Séminaire après 2012), nous avons relancé des réflexions plutôt anthropologiques sur les prolongements de la sémiotique des pratiques (mon livre *Sémiotique des pratiques* datait de 2008).

Reconfigurations épistémologiques

L'œuvre de Jean-Marie Floch est souvent citée comme un jalon de l'analyse des pratiques, notamment dans ses études sur les usagers du métro et sur la conception d'espaces commerciaux (Floch, 1987, 1990). Selon vous, le développement de ce courant a-t-il été essentiellement collectif et s'est-il amorcé au sein du Groupe de recherches sémio-linguistiques (EHESS-CNRS), ou considérez-vous plutôt que la vision pionnière de Floch en a été le principal catalyseur ?

J.F.: Dans l'équipe qui était autour de Greimas, les gens venaient de disciplines et de pratiques scientifiques très différentes, et, en outre, ils exerçaient des métiers différents. Floch a commencé à analyser des pratiques quand il a été recruté dans l'agence IPSOS ; avant, il faisait des prestations dans les entreprises, mais elles étaient encore textuelles (logos, publicités). À Ipsos, il a eu affaire à des clients, des problématiques, et un univers sémiotique qui appelait des analyses des pratiques. Mais j'ai déjà signalé plus haut que le mouvement était presque général. En tout cas, pour moi, les travaux de Floch et Landowski sont ceux qui m'ont mis sur la piste des pratiques. Disons que s'il y a des pionniers, ce sont bien Floch et Landowski, et je leur dois beaucoup.

Tous deux travaillaient en dehors des universités, Floch chez Ipsos, Landowski au CNRS. Je ne sais pas ce qui se serait passé s'ils avaient l'un et l'autre trouvé un poste dans une université ! Parce que, pour des raisons de cursus d'enseignement, dans les universités, du moins il y a quarante à cinquante ans, les cloisons disciplinaires étaient très solides ! Et les pratiques ne se trouvaient pas dans les cursus de littérature ou de linguistique, mais dans ceux de sociologie et d'ethnologie. Quand j'ai écrit et publié *Sémiotique*

6 Voir notamment *L'architecture du thé* (Hammad, 1987) et *Lire l'espace, comprendre l'architecture* (Hammad, 2006).

des pratiques, j'avais presque 60 ans : ma carrière universitaire était faite, je ne devais plus rien à personne dans ma discipline d'origine (les sciences du langage), dans mon université (dont j'étais président), je pouvais prendre des risques facilement… comme ceux qui exerçaient en dehors de l'université.

L'horizon sémio-anthropologique et les pressions du monde réel

Le passage de la terminologie de « parcours génératif de l'expression » à celle de « niveaux de pertinence sémiotique », présenté initialement entre 2004 et 2005, a-t-il représenté un simple ajustement de nomenclature ou une reformulation théorico-conceptuelle plus profonde ?

Qu'est-ce qui a motivé ce changement et quelles ont été ses implications épistémologiques pour le modèle ?

J.F.: J'ai beaucoup hésité et fluctué sur la nature épistémologique de ce que je faisais. D'abord, j'ai tenté le parcours génératif de l'expression, ce qui pouvait se défendre comme l'augmentation progressive de la densité des articulations sémiotiques entre les niveaux. Mais des collègues comme Francesco Marsciani m'ont fait observer que le parcours génératif de Greimas était le parcours génératif de la signification (avant la semiosis et la réunion de l'expression et du contenu), et pas du contenu, et que donc mon parcours de l'expression était problématique à cet égard. Quand on accepte le principe d'un parcours génératif, la réunion des contenus et des expressions se fait en bout de chaîne, en surface ! La semiosis est le point d'arrivée, pas le point de départ.

Les niveaux de l'expression ne pouvaient donc être que des plans d'analyse, des plans d'immanence, et pas un vrai parcours génératif de la signification. Finalement, j'ai même récemment dans *Terres de sens* (Fontanille ; Couégnas, 2018) transformé ces niveaux en régimes de semiosis : signe, texte, objet, pratique, stratégie, forme de vie, mode d'existence, ce sont des types de sémiosis, différentes manières, de plus en plus sophistiquées et englobantes, d'établir des relations entre des expressions et des contenus. Et ces types de sémiosis sont produits à la fin du parcours génératif, dans des énonciations spécifiques. Donc, aujourd'hui, les niveaux des types d'expressions sont devenus des niveaux de régimes sémiotiques, de types de semiosis.

Donc, vous voyez que ce ne sont pas des ajustements terminologiques, mais des reconfigurations épistémologiques, théoriques et méthodologiques. Des « ajustements » oui, mais considérables. Finalement, je serais content si mes « régimes de sémiosis » (ou régimes sémiotiques) entraient en concurrence avec la typologie des signes peirciens…

En considérant le parcours jusqu'en 2015, date de la publication de Formes de vie, *comment évaluez-vous le cheminement des pratiques en sémiotique ?*

De quelle manière la consolidation de ce courant a-t-elle reconfiguré les frontières de la discipline et son dialogue avec d'autres sciences humaines et sociales aujourd'hui ?

J.F.: Là, je ne sais pas vous répondre globalement, parce que la période qui commence en 2015 coïncide avec mon engagement dans des activités politico-administratives (au ministère), avec l'approche de la retraite, et le seul cheminement de la sémiotique des pratiques que j'ai pu observer était circonscrit aux thèses que je dirigeais, et qui utilisaient beaucoup *Pratiques Sémiotiques*. Et je voyais bien que les disciplines avec lesquelles mes doctorants devaient interagir étaient du côté de l'ethnologie et de la sociologie, mais j'ai surtout pris conscience de la dimension anthropologique de tout cela.

Mes deux derniers livres ont été dans cette direction : d'abord *Terres de sens, un essai d'anthropologie sémiotique* (Fontanille ; Couégnas, 2018) avec Nicolas Couegnas (où j'ai fait un long chapitre sur les pratiques, les principes, les formes de vie et les enjeux anthropologiques du mouvement coopératif), et ensuite un livre sur l'actant collectif politique, Ensemble. *Pour une anthropologie sémiotique du Politique* (Fontanille, 2021), lui aussi à dimension sémio-anthropologique, et fondé sur l'analyse des pratiques politiques dans la gestion des droits, devoirs et forces des actants collectifs. Donc, au moins pour moi et ceux qui ont travaillé avec moi, les regards se tournent vers le domaine « ethno-socio-anthropologique ».

Le glossaire de l'ouvrage Formes de vie *(2015) présente une définition consolidée de la « pratique sémiotique ». Près d'une décennie plus tard, et compte tenu des développements ultérieurs de la théorie et des nouvelles problématiques sociétales, ajouteriez-vous, réviseriez-vous ou nuanceriez-vous un élément de cette définition ?*

J.F.: Cette notice est tellement courte que si je devais répondre à votre question, je devrais écrire une ou deux pages. Considérez que cette notice sur les pratiques est très insuffisante, en comparaison des autres, et que ma réponse ne signalerait pas une évolution, mais constituerait une grosse correction. Je crois qu'en rédigeant ce glossaire, j'avais passé tellement de temps sur les pratiques, et écrit en quantité, que je ne savais plus comment en faire la synthèse sans me répéter, alors j'ai éludé !

À votre avis, de quelle manière le contexte intellectuel et institutionnel de la sémiotique « post-greimassienne » – avec la dispersion du groupe originel et la formation de nouveaux courants – a-t-il influencé la formulation de votre proposition dans Pratiques Sémiotiques *(2008) ?*

J.F.: À mon avis, aucune influence. Moi je n'ai jamais travaillé pour créer un courant différent. Je m'inscrivais et je m'inscris encore dans les perspectives ouvertes par Greimas, et je n'ai cessé de porter au premier plan les sujets qui avaient été oubliés, mal traités, laissés en chantier, ou masqués. Mais il est vrai que mes livres des années 2008-2021 sont tous des manières de ramener dans le corpus théorique commun des problèmes que d'autres, comme Coquet, Landowski, Bordron avaient abordé en se séparant de ce corpus et en renonçant radicalement ou modérément à un projet théorique commun. De ce point de vue, en tant que ferme tenant d'une cohésion

théorique et méthodologique collective, entre mes pairs, j'ai tenu compte de ce que les « divergents » faisaient, en accentuant leur différence, pour proposer des solutions non divergentes, mais progressistes.

Dans le contexte institutionnel et intellectuel des années 2005-2010, lors de la préparation et de la sortie de *Pratiques Sémiotiques*, il y avait aussi une évolution considérable des sciences de la communication et de la culture, partout dans le monde : une utilisation fréquente, multiforme et très approximative des instruments conceptuels et des méthodes sémiotiques. Parfois en appelant tout cela de la sémiotique, parfois sans le dire.

Ce qui me gênait de plus en plus, ce n'était pas l'inexactitude, l'usage superficiel et opportuniste de la sémiotique, mais, plus profondément, le dévoiement massif du projet scientifique de la sémiotique. Concrètement, on pouvait penser que la sémiotique, c'était devenu la liste des sujets d'actualité en communication et études culturelles : les discriminations, la culture populaire, le féminisme, la guerre, le terrorisme, l'intelligence artificielle, les réseaux sociaux, etc. C'était comme si on redéfinissait les mathématiques avec la liste des divers usages disciplinaires et technologiques qu'on en fait. Pour moi, faire de la sémiotique c'est travailler à l'amélioration des méthodes, des fondements théoriques, en s'appuyant sur des corpus concrets qui « résistent » à l'analyse, et pas forcément d'actualité. J'ai peut-être tort, mais cela explique la manière dont sont conçus tous mes livres de la période : *Pratiques Sémiotiques*, *Formes de vie, Terres de sens*, *Ensemble*.

Certaines transformations politiques, sociales, technologiques ou économiques ont-elles exercé une pression externe en faveur de la sémiotique des pratiques ?

Si oui, lesquelles ont été particulièrement importantes dans les contextes mondial, européen et français ?

J.F.: J'ai du mal à me souvenir précisément de ce qui se passait dans les années 2005-2010 et qui aurait pu me mobiliser en faveur des pratiques. Globalement, c'est à cette époque que l'on a appliqué aux universités européennes le « new management » néo-libéral, et que l'idée selon laquelle les recherches et les formations devaient avoir un impact social, économique ou culturel dans la « vie réelle », parce que cet impact est observable, voire mesurable, et convient au « new management » universitaire. Si on met entre parenthèses (c'est difficile !) les inconvénients, les dommages et l'orientation idéologique du « new management universitaire », il a tout de même contribué à nous faire tous réfléchir à notre engagement dans la réalité sociale, et auprès de tous les humains réels en proie aux mondes de sens qui les entourent.

Je n'étais pas un adhérent inconditionnel de cette conception des choses, mais je n'étais pas non plus hostile. Je me disais que probablement toutes les disciplines allaient évoluer sous la pression de cette tendance politico-idéologique, et que ce serait mieux si la sémiotique s'occupait du monde aux alentours, et pas seulement d'elle-même (c'est

un peu contradictoire avec ce que j'ai écrit dans la réponse précédente, mais personne n'échappe à ses contradictions, sauf en mourant). Donc les pratiques, les formes de vie, l'anthropologie politique, c'était un peu un retour au monde réel…

En guise de conclusion

Considéré comme une source historiographique située, le témoignage de Jacques Fontanille ne permet pas, à lui seul, de fixer une chronologie définitive de la sémiotique des pratiques. Il met toutefois au jour la manière dont un acteur central relie rétrospectivement des innovations théoriques, des trajectoires individuelles et des cadres institutionnels. La principale contribution de l'entretien est de montrer que la constitution de ce domaine ne relève ni d'une rupture ponctuelle ni d'une invention isolée : elle procède d'une reconfiguration collective et progressive, dont le passage des niveaux de pertinence aux régimes de sémiosis et la révision critique de la définition proposée dans *Formes de vie* constituent deux résultats épistémologiques majeurs.

Cette reconstruction ouvre plusieurs pistes. Elle invite à confronter ce témoignage aux archives des séminaires, aux publications contemporaines des événements et aux récits d'autres membres du réseau. Elle permet aussi d'interroger les usages actuels de la sémiotique des pratiques dans l'analyse des plateformes numériques, de la désinformation, des collectifs politiques et des transformations sociales, ainsi que dans le dialogue avec l'anthropologie, la sociologie et les études culturelles. Au Brésil, où ces propositions ont déjà donné lieu à des développements théoriques et analytiques (Portela, 2008 ; Schwartzmann, 2009 ; Nogueira, 2021 ; Barbosa ; Cortina, 2023), l'entretien peut ainsi servir non seulement de document historiographique, mais aussi de point d'appui pour de nouvelles recherches.

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier la professeure Carolina Lindenberg Lemos, de l'Université Fédérale du Ceará (UFC), dont l'aide a été précieuse dans la formulation des questions adressées au professeur Jacques Fontanille. Je remercie également la Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pour la bourse de recherche qui a contribué à la réalisation de ce travail. Ma reconnaissance va aussi au Groupe de recherche en sémiotique de l'Université Fédérale du Ceará (SEMIOCE), qui a accueilli les réflexions de Jacques Fontanille et nourri les échanges autour de la lecture de ses œuvres. Enfin, j'adresse mes remerciements les plus sincères au professeur Jacques Fontanille pour sa disponibilité, la générosité de son accueil et la confiance avec laquelle il a accepté de répondre à mes questions et d'autoriser la publication de cet entretien.

Références

BASTIDE, F. Le foie lavé : approche sémiotique d'un texte de sciences expérimentales. *Actes Sémiotiques* – Documents, n. 7, 1979.

BASTIDE, F. La démonstration : analyse de la structure actantielle du faire-croire. *Actes Sémiotiques* – Documents, n. 28, 1981.

BARBOSA, J. A.; CORTINA, A. Girls in the House: gêneros e práticas semióticas. *Signótica*, v. 35, e74098, 2023.

BORDRON, J.-F. *L'iconicité et ses images*. Paris: PUF, 2011.

BOURDIEU, P. *Sociologie de l'Algérie*. Paris: PUF, 1958.

BOURDIEU, P. *Le sens pratique*. Paris: Minuit, 1980.

CAVALIERE, R. S. As fontes orais e sua relevância nos estudos linguístico-historiográficos. *DELTA*, v. 29, n. 2, p. 363-377, 2013.

CENTRE DE RECHERCHES SÉMIOTIQUES. Présentation. Université de Limoges. Disponível em: https://www.unilim.fr/ceres/bienvenue-au-ceres-2/. Acesso em: 18 jan. 2026.

CHATELAIN-PONROY, S. *et al.* The impact of recent reforms on the institutional governance of French universities. In: SHATTOCK, M. *International Trends in University Governance*. Routledge, 2014. p. 67-88.

FLOCH, J.-M. La génération d'un espace commercial. *Actes Sémiotiques* – Documents, n. 87, 1987.

FLOCH, J.-M. *Sémiotique, marketing et communication.* Paris: PUF, 1990.

FONTANILLE, J. Pratiques sémiotiques : immanence et pertinence, efficience et optimisation. *Nouveaux Actes Sémiotiques,* n. 104-106, 2006.

FONTANILLE, J. *Pratiques sémiotiques.* Paris: PUF, 2008.

FONTANILLE, J. *Formes de vie.* Liège: Presses Universitaires de Liège, 2015.

FONTANILLE, J. *Ensemble:* pour une anthropologie sémiotique du Politique. Liège: Presses Universitaires de Liège, 2021.

FONTANILLE, J.; COUÉGNAS, N. *Terres de sens:* essai d'anthroposémiotique. Limoges: PULIM, 2018.

GREIMAS, A. J. *Sémantique structurale:* recherche de méthode. Paris: Larousse, 1966.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Sémiotique :* dictionnaire raisonné de la théorie du langage. Paris: Hachette, 1979.

HAMMAD, M. L'architecture du thé. *Actes Sémiotiques* – Documents, n. 84-85, 1987.

HAMMAD, M. *Lire l'espace, comprendre l'architecture.* Paris: Geuthner, 2006.

LANDOWSKI, E. *La société réfléchie.* Paris: Seuil, 1989.

LATOUR, B. *Enquête sur les modes d'existence:* une anthropologie des Modernes. Paris: La Découverte, 2012.

LATOUR, B.; BASTIDE, F. Essai de science-fabrication. *Études françaises*, v. 19, n. 2, 1983.

MARRONE, G. *L'invenzione del testo*: una nuova critica della cultura. Roma-Bari: Laterza, 2010.

NOGUEIRA, R. M. *A prática semiótica do meme*. 2021. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

PORTELA, J. C. Conversations avec Jacques Fontanille. *Alfa: Revista de Linguística*, v. 50, n. 1, p. 159-186, 2006.

PORTELA, Jean Cristtus. *Práticas didáticas*: um estudo sobre os manuais brasileiros de semiótica greimasiana. 2008. Tese (Doutorado) –Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, 2008.

PORTELA, J. C. Nouvelles conversations avec Jacques Fontanille. *Alfa: Revista de Linguística*, v. 59, n. 3, p. 605-633, 2015.

SCHWARTZMANN, Matheux Nogueira. *Cartas marcadas*: prática epistolar e formas de vida na correspondência de Mário de Sá-Carneiro. 2009. Tese (Doutorado) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, 2009.

Como citar este trabalho:

NOGUEIRA, Rafael Martins. La parole à Jacques Fontanille. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 11-25, jul. 2026. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index. Acesso em "dia/mês/ano". http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21378.

A ESCOLHA NO AUDIOVISUAL INTERATIVO: UMA ABORDAGEM SEMIÓTICO-DISCURSIVA

CHOICE IN INTERACTIVE AUDIOVISUALS: A DISCURSIVE SEMIOTIC APPROACH

Bruno Jareta de OLIVEIRA[1]

Resumo: Este artigo propõe compreender a escolha como elemento enunciativo fundamental do audiovisual interativo, a partir dos instrumentos da semiótica discursiva. Argumenta-se que, embora presente também no audiovisual tradicional, a escolha adquire no audiovisual interativo uma dimensão constitutiva da própria manifestação do discurso, já que depende da agência do enunciatário. A partir da articulação entre a quantidade de opções explicitadas e os regimes de duratividade que organizam sua atualização, propõe-se uma tipologia sintática composta por oito configurações elementares identificadas no recorte adotado. Em seguida, examina-se a dimensão semântica dessas estruturas, demonstrando como organizações sintáticas semelhantes podem produzir efeitos de sentido distintos a depender do revestimento semântico investido em cada situação. Por fim, examinam-se os efeitos das escolhas nos diferentes níveis do percurso gerativo de sentido. Conclui-se que a escolha constitui um dos princípios elementares de organização do audiovisual interativo, oferecendo um instrumento analítico aplicável para a análise de novas obras nessa linguagem.

Palavras-chave: Escolha. Audiovisual interativo. Semiótica discursiva. Percurso gerativo de sentido.

Abstract: This article proposes to understand choice as a fundamental enunciative element of interactive audiovisual, drawing on the tools of discursive semiotics. It argues that, although also present in traditional audiovisual, choice acquires in interactive audiovisual a constitutive dimension of the discourse's own manifestation, since it depends on the addressee's agency. Based on the articulation between the number of

1 Doutor em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Docente da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, vinculado ao Departamento de Audiovisual e Relações Públicas e ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. Membro do GEA – Grupo de Estudos Audiovisuais da UNESP. E-mail: bruno.jareta@unesp.br.

DOI: http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21320

explicit options and the durativity regimes that organize their actualization, a syntactic typology comprising eight elementary configurations identified within the corpus examined is proposed. The semantic dimension of these structures is then examined, showing how similar syntactic organizations can produce distinct effects of meaning depending on the semantic investment made in each situation. Finally, the effects of these choices are examined across the different levels of the generative trajectory of meaning. It is concluded that choice constitutes one of the fundamental organizing principles of interactive audiovisual, offering an analytical framework applicable to the analysis of new works in this language.

Keywords: Choice. Interactive audiovisual. Discursive semiotics. Generative trajectory of meaning.

Introdução

O audiovisual interativo consolidou-se nas últimas décadas como uma das principais modalidades de produção e circulação de conteúdos nas mídias digitais. Filmes e programas de TV interativos, jogos eletrônicos, experiências em realidade virtual, realidade aumentada, narrativas audiovisuais ramificadas e diferentes formatos híbridos compartilham uma característica: a manifestação do enunciado depende, em maior ou menor grau, da agência do enunciatário, entendida aqui, a partir de Murray (2003), como a capacidade de tomar ações significativas e perceber os efeitos concretos delas sobre o desenrolar do enunciado, noção que dialoga com os estudos sobre textualidade ergódica (Aarseth, 1997) e sobre agência nos jogos (Nguyen, 2020). Diferentemente do audiovisual tradicional, cuja atualização ocorre sem a necessidade de intervenções pragmáticas do destinatário, essas produções incorporam a participação como elemento constitutivo da própria discursivização. Essa transformação desafia modelos tradicionalmente empregados para compreender o audiovisual. Embora diferentes áreas tenham investigado aspectos tecnológicos, computacionais, narrativos, estéticos e ergonômicos dessas produções, este artigo as aborda a partir de uma teoria da significação capaz de compreender, simultaneamente, a organização formal do enunciado e os efeitos de sentido produzidos pela interação. A semiótica discursiva oferece instrumentos particularmente fecundos para esse propósito ao compreender o texto como uma construção enunciativa orientada para a produção de sentido. Sob essa perspectiva, a interação constitui uma forma específica de organização do discurso, cuja análise exige compreender como o enunciador projeta percursos de atualização e como o enunciatário ocupa o lugar discursivo que lhe é reservado na enunciação.

Entre os diversos aspectos que caracterizam o audiovisual interativo, um parece atravessar todas as suas manifestações: a escolha. Em jogos eletrônicos, filmes interativos, experiências em realidade virtual ou interfaces audiovisuais navegáveis, a progressão do enunciado depende da seleção, explícita ou implícita, de possibilidades virtualizadas pelo enunciador. A escolha adquire uma dimensão constitutiva da manifestação do próprio discurso. Atualizar uma possibilidade significa, simultaneamente, produzir um

percurso sintagmático particular e construir uma experiência singular de significação. É nesse contexto que se insere o problema de pesquisa deste artigo: de que maneira a semiótica discursiva pode explicar o funcionamento da escolha como elemento estruturante da organização discursiva do audiovisual interativo? A questão desloca o foco das tecnologias e dos dispositivos para a organização do discurso, procurando compreender quais propriedades tornam uma situação de escolha significativa e como elas participam da construção dos efeitos de sentido produzidos durante a interação.

Este artigo propõe, portanto, compreender a escolha como elemento enunciativo fundamental do audiovisual interativo. Inicialmente, discute-se sua inserção na organização sintagmática dessas produções, defendendo que o audiovisual interativo se estrutura como uma linguagem cuja progressão é regida por um sistema de escolhas previamente virtualizadas pelo enunciador. Em seguida, propõe-se uma descrição da sintaxe das escolhas, construída a partir da articulação entre a quantidade de opções explicitadas e os diferentes regimes de duratividade que organizam sua atualização, resultando em uma tipologia das situações de escolha. Posteriormente, examina-se a dimensão semântica dessas estruturas, demonstrando como diferentes investimentos transformam organizações sintáticas semelhantes em experiências de significação profundamente distintas. Por fim, investigam-se os níveis do percurso gerativo de sentido em que as escolhas incidem, buscando compreender de que modo essas incidências articulam sintaxe e semântica em cada camada da significação. Adota-se, para tanto, uma abordagem teórico-dedutiva. A tipologia foi inicialmente derivada pela combinação teórica dos parâmetros selecionados e posteriormente confrontada, de modo exploratório, com situações observadas em obras de diferentes gêneros e dispositivos. Não é objetivo deste artigo esgotar a análise de nenhuma das obras mencionadas, mas empregá-las para exemplificar e confrontar os achados teóricos propostos. Por privilegiar a amplitude do recorte, o artigo não aprofunda a análise semiótica de cada obra. A tipologia proposta deve ser compreendida como um modelo teórico de situações locais de escolha, e não como uma classificação exaustiva das formas de interatividade audiovisual. A seleção das obras exemplificativas privilegiou a diversidade de gêneros e dispositivos, de modo a testar a produtividade dos parâmetros propostos em contextos heterogêneos. Diferentemente de abordagens centradas no dispositivo tecnológico, a contribuição aqui proposta descreve a escolha como estrutura sintático-semântica passível de comparação entre obras e mídias diversas. Espera-se, com isso, contribuir para o desenvolvimento de um modelo semiótico capaz de descrever a gramática das escolhas no audiovisual interativo.

A escolha como princípio de organização do audiovisual interativo

O ato de escolher é formador de uma estrutura de linguagem. Hjelmslev (1975) considera a linguagem um sistema de signos capaz de produzir novos signos a partir de novos arranjos, articulados pelas grandezas semióticas *sistema* e *processo*: o sistema corresponde ao eixo paradigmático, o processo ao sintagmático, e ambos são aplicáveis

a todos os níveis de organização da linguagem. Por meio dessa distinção é possível entender a virtualização e a atualização dos elementos, já que as combinações possíveis estão virtualizadas e passam a ser atualizadas quando a combinação é feita. A escolha, nesse sentido, é princípio estruturante de toda linguagem, o audiovisual incluído. Mesmo no audiovisual tradicional, o enunciado resulta de escolhas do enunciador nos planos da expressão e do conteúdo, enquanto o enunciatário as apreende e as pondera cognitivamente, sem intervir em sua manifestação material. O termo é aqui empregado, portanto, em dois sentidos: um mais amplo, que designa qualquer seleção entre possibilidades, aplicável tanto ao enunciador quanto ao enunciatário; e um mais estrito, que interessa à tipologia proposta neste artigo e que se restringe à ação ou omissão do enunciatário reconhecida e processada causalmente por um sistema como variável capaz de alterar o enunciado.

Para obras interativas nesse sentido estrito, a rica configuração do sintagma audiovisual tradicional se mantém, mas a programação dos conteúdos acrescenta uma outra camada de escolhas que muda a relação dos atores da enunciação. A manifestação do enunciado passa a exigir a participação, no sentido de agência, do enunciatário, que precisa efetivamente ocupar, pela ação pragmática, o lugar que lhe é reservado no discurso para que os signos ocorram no dispositivo. A atualização de determinados estados do enunciado depende do reconhecimento sistêmico de uma ação ou omissão do enunciatário, e é esse requisito de participação que distingue, do ponto de vista sintático, o audiovisual interativo do tradicional. Cada escolha oferecida pelo enunciador é um novo sintagma, com opções virtualizadas simples ou complexas, ordenadas de acordo com uma construção textual realizada por ele. Ao atualizar uma virtualidade, o enunciatário vai construindo o sintagma resultante da experiência. Em outras palavras, o audiovisual interativo é um sintagma de sintagmas: um sintagma de escolhas, proposto pelo enunciador, rege o sintagma audiovisual final, atualizado pelo enunciatário.

Esse sintagma pode ser entendido, ainda, sob a perspectiva da dicotomia *esquema/uso* postulada por Hjelmslev para as línguas naturais, mas aplicável a todos os sistemas de significação: esquema é uma combinatória aberta de virtualidades, e uso é a combinatória restrita e fechada efetivada a partir desse esquema (Hjelmslev, 1975, p. 83; Greimas; Courtés, 2008, p. 158). Uma obra audiovisual interativa é, num primeiro nível, um uso do esquema geral da linguagem, efetuado pelo enunciador que a cria; mas opera também como um esquema num segundo nível, ao determinar, dentro dos limites que estabeleceu, um conjunto fechado de virtualidades das quais o enunciatário faz uso ao atualizar uma delas. A quantidade de situações de escolha e os modos como elas se articulam determinam, portanto, a quantidade de virtualizações desse uso.

O programa *Você Decide*[2] serve de exemplo: popular no Brasil nos anos noventa, apresentava narrativas ramificadas escolhidas pelos telespectadores por telefone, e um

2 VOCÊ Decide. Autoria: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho. Brasil: Rede Globo de Televisão. Estreia em 8 de abril de 1992.

momento de agência com duas opções virtualiza duas possibilidades de atualização no ato do discurso. Em obras mais complexas, como filmes interativos com múltiplos segmentos interligados, realidade virtual ou discursos gerados por inteligência artificial a partir de comandos do enunciatário, essa quantificação torna-se desafiadora ou mesmo improdutiva, já que as combinações possíveis passam a ser virtualmente infinitas ou mediadas por sistemas cujas bases de dados não são inteiramente transparentes ao próprio enunciador.

A escolha oferecida ao enunciatário constitui, assim, processo fundante na elaboração discursiva do audiovisual interativo, e por esse motivo será examinada sob duas perspectivas, sua sintaxe e sua semântica: a sintaxe estuda as relações e regras de combinação dos elementos de uma semiótica, e a semântica, os conteúdos investidos nessas relações (Barros, 2005, p. 85). De que maneira é possível organizar os elementos constituintes de um processo de escolha e quais impactos discursivos são obtidos a partir dos modos de revestimento de sentido empregados em tais situações? Essas respostas serão buscadas nas seções a seguir.

Sintaxe das escolhas

Os objetos de reflexão agora serão as modalidades de organização das escolhas nos enunciados interativos e a forma como elas são apresentadas ao enunciatário.

No interativo, a escolha exige uma participação somática do enunciatário diretamente na manifestação expressiva do texto, e é comum que a escolha seja deixada clara e uma interface navegável seja oferecida. O enunciador deve construir uma situação no texto pela qual o enunciatário entenda que ele deve agir via atualização de uma opção de escolha. Essa escolha é feita a partir de uma interface, cujas unidades de elementos expressivos compõem diferentes linguagens que a comunicam. No caso dos jogos eletrônicos, há consolidada uma recorrência em alguns gêneros, como os ambientes tridimensionais pelos quais o personagem controlado pode mover-se pelo espaço, numa escolha de natureza espacial que pode ser deduzida pelo enunciatário ou ensinada via marcações enuncivas, como setas e instruções verbais, comumente colocadas em tutoriais no começo dos jogos, que evidenciam o momento de agir e o distinguem dos demais. Nos filmes interativos é comum haver interrupções entre trechos para exibir uma tela com "botões" ou divisões na imagem que exibam as opções de escolha a serem selecionadas. De todo modo, no audiovisual interativo haverá pelo menos uma situação de escolha colocada com mais ou menos ênfase ao enunciatário.

É necessário delimitar quais ações, juntas, constituem o que aqui está sendo denominado de *escolha*: a percepção de que há uma situação na qual mais de uma opção está colocada e que a seleção de uma delas deve ser realizada, o processo cognitivo de reconhecer tais opções e avaliar qual será a decisão, e, por fim, a ação que seleciona uma delas, também cognitiva, mas executável por um movimento do corpo, de modo somático. Essa execução, porém, não depende apenas da vontade do enunciatário.

Mesmo tendo compreendido corretamente a escolha e decidido pela opção pretendida, ele pode não possuir, ou ainda não ter desenvolvido, a habilidade motora necessária para executar a ação somática correspondente. O fracasso na tentativa, nesses casos, não corresponde a uma escolha diferente, mas a uma falha de *performance* sobre uma escolha já tomada. Entende-se, por sua vez, *opção* aquilo por que se opta, ou seja, uma unidade de seleção de um sistema, ou paradigma, conforme postula Hjelmslev (1975). Elas operam na estrutura do enunciado, não nos modos de inserir informações nos dispositivos: não são as opções de botões de um controle remoto, por exemplo, mas aquelas possíveis de serem efetuadas na interface da agência cuja navegação é acessada pelo controle. Com três botões, "próximo", "anterior" e "OK", é possível navegar e selecionar uma infinidade de opções enunciadas, e são essas últimas o objeto de análise deste artigo. Considera-se escolha, nesse sentido, apenas a situação em que o sistema reconhece uma ação ou omissão do enunciatário e a processa causalmente como variável capaz de alterar o estado do enunciado; nem toda atenção, gesto ou interpretação do destinatário configura, portanto, uma escolha em sentido estrito, mas apenas aquelas efetivamente capturadas e regidas pelo dispositivo enunciativo.

O que caracteriza uma situação de escolha básica é haver duas ou mais opções virtualizadas que, quando selecionada uma delas, há uma atualização – ou seja, a escolha é efetuada. Do ponto de vista das relações sintáticas dos elementos que engendram uma escolha, é possível concluir de modo simplificado que uma escolha mínima existe quando duas opções são dadas e o sujeito decide por uma delas. De fato, esse modo de explicar contempla o que é uma escolha, mas mascara dois fatores que merecem ser examinados com mais atenção: a apresentação das opções e a duratividade da escolha.

Nem sempre a situação de escolha apresenta explicitamente todas as opções: uma delas pode não ser evidente, que é o ato de não selecionar nenhuma, e essa unidade de seleção não deixa de ser uma opção. Essa observação é importante para entender a agência nos enunciados interativos, pois a "não escolha" é um cenário a ser considerado discursivamente, o que leva à conclusão de que uma escolha mínima já é possível com apenas uma opção explicitada, sendo a outra a não seleção dessa primeira. A quantidade de opções explicitadas será um dos componentes da nomeação dos tipos de situações: *uni-optativa* para aquelas com uma opção explicitada e *pluri-optativa* para os casos com mais de uma, já que o exame dos enunciados aponta que duas ou mais opções não são diferentes nas relações sintáticas.

O outro fator a ser considerado é a duratividade da escolha. Ao observar os modos como ela é oferecida nos enunciados audiovisuais interativos, é possível identificar que há um processo no qual ela se insere, e por isso ela pode ser entendida nos termos da duratividade na qual é estabelecida. Duratividade, de acordo com Greimas e Courtés (2008, p. 135), "indica, no eixo sintagmático, que um intervalo temporal, situado entre o termo incoativo e o termo terminativo, é inteiramente preenchido por um processo". Haverá nestes enunciados pelo menos um intervalo de tempo iniciado por uma operação incoativa e encerrado por uma outra terminativa, entre os quais todas as ações

circunscritas em uma escolha deverão ser efetuadas. Para estabelecer a incoatividade, ou seja, o início do processo de escolha, o enunciador pode definir o momento exato ou então delegar ao enunciatário. De todo modo, uma vez iniciado o processo, há três modos de estabelecer a terminatividade: deixando uma duratividade por tempo indeterminado, que só será encerrada com a seleção de uma opção, criando um tempo limite que se encerra após essa duração fixa, ou concebendo o tempo limite, mas com pelo menos uma opção que provoque um aumento ou diminuição da duratividade. Por esse motivo, as designações para as situações de escolha a partir dessas três possibilidades de terminatividade serão *com prazo*, *sem prazo* e *variável*. Quantidade de opções e duratividade foram adotadas como parâmetros por corresponderem às duas variáveis mínimas e mutuamente independentes de qualquer situação de escolha interativa: quantas alternativas são explicitadas, e por quanto tempo e sob quais condições a seleção pode ser realizada.

Ao combinar as quantidades de opções explicitadas com as duratividades da agência, é possível avaliar configurações de desdobramentos na programação do enunciado. O resultado aponta para ao menos oito configurações elementares de situações de escolha do ponto de vista sintático, identificadas no recorte adotado, que para fins de organização serão numeradas para que as constatações possam ser sistematizadas[3]. A seguir, uma por uma, elas serão explicadas e exemplificadas.

Nas situações de escolha com uma opção e com tempo ilimitado, o enunciado fica "em espera", interrompido, até que a opção explicitada seja escolhida (situação 1: *uni-optativa sem prazo*). A situação 1 é bastante comum em vários jogos aos finais das chamadas *cutscenes*, que são os trechos entre ocorrências de jogabilidade, com pouca ou nenhuma agência, nos quais o jogador assiste a uma parte da história. Em algumas obras, após cada *cutscene* aparece um botão de "continuar"; enquanto ele não for selecionado, o jogo não continua. Momentos assim ilustram a situação 1, na qual há apenas uma opção e ela é imperativa para dar sequência ao discurso.

Ao estabelecer um prazo, as situações são diferentes. No caso de uma opção explicitada e com tempo limitado para escolher, haverá outras duas: uma na qual escolher a opção explicitada antes do prazo dá uma sequência ao enunciado diferente daquela caso a não escolha permaneça até o fim (situação 2: *uni-optativa com prazo e não imperativa*), outra na qual a opção explicitada é escolhida automaticamente com o fim do prazo caso não seja escolhida ativamente pelo enunciatário (situação 3: *uni-optativa com prazo e imperativa*).

A peça publicitária *Sob Medida*[4] (2015), da marca Volkswagen, exemplifica a situação 2. O comercial durava o tempo que o usuário desejasse: um botão "clique para acabar" podia

3 A reunião das situações de escolhas identificadas pode ser conferida no Quadro 1, na página 13.

4 SOB Medida. Criação: Pedro Corbett, Marcus Kawamura e Julio Andery Jr. Direção: Rodrigo Saavedra. Argentina: Landia, 2015. Campanha publicitária.

ser acionado a qualquer momento para encerrar o anúncio antes do fim. A peça explora esse mecanismo para fins cômicos por meio de um motorista que narra uma história em frases picadas por pausas, como "Ontem eu matei... a fome comendo... um taco ali na...": se o botão fosse acionado durante uma pausa, a frase era interrompida e concluída de imediato com "...a minha tia-avó", gerando resultados diferentes conforme o momento do clique. Caso o botão não fosse acionado, a narração seguia normalmente. Há, portanto, um prazo (o comercial tem duração própria) e apenas uma opção explicitada (clicar no botão), sendo que não a escolher também dá sequência ao enunciado, o que caracteriza a situação como *uni-optativa com prazo e não imperativa*.

O filme interativo *Bandersnatch* terá um momento brevemente descrito para que a situação 3 possa ser exemplificada. Na história ficcional, o protagonista Stefan compartilha com a psicóloga que, quando criança, recusou acompanhar a mãe numa visita aos avós por não achar seu brinquedo favorito, o que a fez se atrasar e embarcar no trem seguinte, onde sofreu um acidente fatal. Stefan carrega, portanto, a culpa por sentir-se responsável pela morte dela. Em *flashback*, um momento de decisão aparece na tela com apenas uma alternativa: "não". Se o tempo para a escolha se esgota ou se o jogador seleciona ativamente essa opção, o mesmo desdobramento acontece, mas o resultado discursivo é diferente: num caso é como se forças exteriores tivessem "forçado" o inevitável, no outro há uma conformação com a escolha que a criança de fato tomou. Apesar de darem acesso ao mesmo conteúdo, "selecionar" e "aguardar a seleção automática" configuram situações diferentes do ponto de vista da sintaxe, pois numa o enunciatário deixa o sistema escolher por ele, e na outra ele escolhe escolher.

A terceira forma de programar a duração da escolha é propor um tempo variável. Significa que a situação tem inicialmente um tempo limite, mas haverá uma forma de promover uma condição que prorrogue ou acelere esse prazo. A agência opera na própria duratividade da escolha. No caso das situações com uma opção, essa única unidade de seleção explicitada está programada para, quando escolhida, criar essa situação que pode vir na forma de um reinício do prazo, como um aumento ou redução da duração inicial, ou, ainda, uma espécie de pausa que deixa o tempo ilimitado (situação 4: *uni-optativa com prazo variável*).

O videoclipe interativo *Chains*[56], do cantor Usher, ilustra a situação 4. A obra apresenta fotos de jovens negros vítimas de violência policial nos Estados Unidos, acompanhadas de nome, idade e uma breve descrição de como foram assassinados, enquanto a canção toca. Com a permissão de acesso à *webcam*, o *site* monitora o olhar do público: se o destinatário desviar os olhos da tela, a música é interrompida e a imagem escurece, exibindo a *hashtag* "*#DontLookAway*" ("não desvie o olhar"). O clipe só retoma quando o olhar volta para a tela. O ato de "desviar o olhar" é a escolha explicitada, e o enunciado

5 CHAINS. Intérprete: Usher. Criação: AKQA. Estados Unidos: Tidal, 2015. Videoclipe interativo.

6 Disponível em: https://chains.tidal.com/. Acesso em: 22 jul. 2026.

permanece em espera até que o destinatário escolha ativamente não o desviar, daí a duratividade variável da situação.

Um momento do jogo *Florence*[7] também ilustra a situação *uni-optativa com prazo variável*. No capítulo "Esquecendo", a imagem do ex-namorado de Florence se afasta e esmaece lentamente na tela; se o enunciatário toca na tela, ele para, a imagem se aproxima novamente e o processo recomeça. Não fazer nada é, portanto, a ação necessária para "esquecer" o relacionamento, e o prazo se estende a cada vez que o jogador insiste em tocar a tela antes do rapaz desaparecer por completo.

As quatro situações anteriores são para ocasiões nas quais uma opção de escolha foi apresentada. Os cenários descritos a seguir contemplam situações com mais de uma opção explicitada. De volta ao cenário no qual não há prazo para efetuar a decisão, uma situação foi identificada como possível (situação 5: *pluri-optativa sem prazo*), que ocorre quando há duas ou mais opções e não seguir com nenhuma delas deixa o enunciado em modo de espera.

Um grupo de desconhecidos se abrigam em uma casa para se protegerem de um surto de zumbis. Essa é a história de *The Outbreak*[8], filme interativo que possui essa configuração de escolha da situação 5. As telas de interatividade não possuem prazo, e o enunciatário pode utilizar o tempo que julgar necessário para decidir entre as opções dadas. Não escolher não necessariamente interrompe o enunciado, já que a tela de interatividade faz parte dele. A trilha sonora continua, por exemplo, mas até que uma opção seja clicada, não há novos elementos na obra. A narrativa fica interrompida.

Nos cenários nos quais há uma duração limitada para efetuar a escolha, há duas situações possíveis. Uma delas (situação 6: *pluri-optativa com prazo e não imperativa*) permite selecionar uma das opções explicitadas antes do esgotamento do prazo; caso nenhuma seja selecionada, o enunciado prossegue com um conteúdo diferente daqueles associados às opções oferecidas. Na outra (situação 7: *pluri-optativa com prazo e imperativa*), o esgotamento do prazo sem seleção provoca a escolha automática de uma das opções explicitadas. Tal seleção pode adotar diferentes critérios, como sorteio, ordem, a última pré-selecionada etc.

Os diálogos do jogo *Oxenfree*[9] são exemplos da situação 6. O jogador decide pela protagonista se escolhe uma das opções de falas oferecidas pelo enunciador ou se espera acabar o prazo, decidindo, dessa forma, pelo silêncio. Por conta disso observa-se a situação *pluri-optativa com prazo e não imperativa*, uma vez que cada opção explicitada leva a um conteúdo programado específico, e não escolher nenhuma

7 FLORENCE. Direção: Ken Wong. Austrália: Mountains e Annapurna Interactive, 2018. Jogo eletrônico.

8 OUTBREAK, The. Direção: Chris Lund. Estados Unidos: SilkTricky, 2008.

9 OXENFREE. Direção: Adam Hines e Sean Krankel. Estados Unidos: Night School Studio, 2016. Jogo eletrônico.

conduz a um outro não oferecido de modo direto, como as respostas predefinidas. Uma das possibilidades de final do jogo é, inclusive, fruto de uma decisão constante do enunciatário de permanecer em silêncio durante todos esses momentos de agência.

Filmes interativos e jogos que apresentam duas ou mais opções e prazo de escolha são exemplos da situação 7. Essa configuração tem a função de assegurar a progressão do discurso interativo mesmo diante da omissão do destinatário, uma vez que, esgotado o tempo disponível para a decisão, o sistema seleciona automaticamente uma das opções apresentadas. É o caso das obras em audiovisual esférico: as opções de escolha correspondem a todas as orientações possíveis do olhar, obtidas quando o destinatário, equipado com um dispositivo como óculos de realidade virtual, gira sobre o próprio eixo e inclina a cabeça em diferentes direções e velocidades. Há prazo, pois o vídeo continua independentemente da orientação escolhida (salvo exceções programadas para aguardar uma orientação específica). O documentário em realidade virtual *Hemisférios*[10] explora essa configuração: o filme utiliza uma imagem esférica em 360 graus que combina duas meias-esferas simultâneas, cada uma documentando a rotina de um jovem de mesma idade e mesmo município, mas de realidades socioeconômicas distintas. A escolha do espectador envolve tanto a alternância entre as duas realidades quanto a definição do enquadramento dentro de cada meia-esfera, já que nenhuma delas pode ser visualizada integralmente de uma só vez. Ao conceder ao destinatário o poder de navegar visualmente pelo ambiente, cada escolha de enquadramento vai montando a visualidade do documentário, que constrói assim o seu próprio modo de ordenar e conhecer as duas realidades. Por isso, a realidade virtual tem a organização sintática *pluri-optativa com prazo e imperativa*. Ainda que a orientação do olhar na realidade virtual seja fisicamente contínua, do ponto de vista discursivo cada instante de percepção corresponde a uma seleção pontual entre as orientações disponíveis, sucessivamente atualizada: é essa reiteração instantânea de escolhas, e não um único ato de seleção contínua, que caracteriza, no recorte aqui adotado, a situação como pluri-optativa com prazo e imperativa.

As situações com tempo variável e com mais de uma opção são aquelas em que pelo menos uma delas seja capaz de determinar que o prazo para agir seja editado (situação 8: *pluri-optativa com prazo variável*). O jogo *Tetris*[11] é um exemplo: o enunciatário deve encaixar as peças que caem num espaço quadriculado de modo que, ao completar uma linha, esta suma e amplie a área livre, perpetuando o jogo numa eterna não derrota[12]. Há

10 HEMISFÉRIOS. Direção: Bruno Jareta de Oliveira e Rene Rodriguez Lopez. Brasil, 2023 (13 min). Documentário em realidade virtual.

11 TETRIS. Desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov. União Soviética, 1984. Jogo eletrônico.

12 Embora o Tetris para NES (1989) tenha sido historicamente considerado um jogo sem término possível, esse entendimento foi parcialmente revisto em dezembro de 2023, quando Willis Gibson, então com 13 anos, tornou-se o primeiro jogador a alcançar a chamada true killscreen. O feito foi obtido após aproximadamente 38 minutos de partida, iniciada no nível 19, utilizando a técnica conhecida como rolling, que permite registrar comandos direcionais em velocidade suficiente para superar as limitações tradicionais do

prazo, pois o enunciado não cessa de mandar novos blocos, e as opções do enunciatário, "não agir" ou "manipular os blocos" (girá-los, deslocá-los ou acelerar sua descida), podem tanto prorrogar essa duração quanto abreviá-la, caso o jogador acelere a queda e antecipe a derrota, o que caracteriza a situação como *pluri-optativa com prazo variável*.

As oito configurações elementares identificadas no recorte adotado foram resumidas, sistematizadas e apresentadas no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1 – Sintaxe das situações de escolha nos enunciados interativos

Quantidade de opções explicitadas	Situação de escolha	Duratividade	Opções ao enunciatário
Enunciador oferece uma opção	1: Uni-optativa sem prazo	Terminatividade definida pela seleção (duração ilimitada)	**Ação 1**: Não escolher a opção dada provoca uma permanência do enunciado sem novos elementos. **Ação 2**: Escolher a opção dada dá sequência a novos elementos associados a ela.
	2: Uni-optativa com prazo e não imperativa	Terminatividade predeterminada independente da seleção (duração limitada)	**Ação 1**: Escolher antes do prazo a opção dada dá sequência a novos elementos associados a ela. **Ação 2**: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles da opção dada.
	3: Uni-optativa com prazo e imperativa		**Ação 1**: Escolher antes do prazo a opção dada dá sequência a novos elementos associados a ela. **Ação 2**: O esgotamento do prazo provoca uma escolha automática da opção dada e dá sequência aos elementos associados a ela.
	4: Uni-optativa com prazo variável	Terminatividade predeterminada, mas editável pela seleção (duração mutável)	**Ação 1**: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos. **Ação 2**: Escolher antes do prazo prorroga ou abrevia a sua duração.

controle do NES. Ao atingir o nível 157 e eliminar uma linha específica, o jogo travou em decorrência de limitações internas de seu código. Não se trata, contudo, de um encerramento programado da obra ou de uma condição de vitória prevista pelos desenvolvedores, mas de um colapso do sistema provocado pela extrapolação de seus limites computacionais. Informação disponível em: https://apnews.com/article/df9325c62d42292e854cadb54d8f4cb3. Acesso em: 22 jul. 2026.

Enunciador oferece duas ou mais opções	5: Pluri-optativa sem prazo	Terminatividade definida pela seleção (duração ilimitada)	**Ação 1**: Não escolher as opções dadas provoca uma permanência do enunciado sem novos elementos. **Ações 2**: Escolher uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	6: Pluri-optativa com prazo e não imperativa	Terminatividade predeterminada independente da seleção (duração limitada)	**Ação 1**: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles dados pelas opções oferecidas. **Ações 2**: Escolher antes do prazo uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	7: Pluri-optativa com prazo e imperativa		**Ação 1**: O esgotamento do prazo provoca uma escolha automática de uma das opções oferecidas e dá sequência a novos elementos associados especificamente a ela. **Ações 2**: Escolher antes do prazo uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	8: Pluri-optativa com prazo variável	Terminatividade predeterminada, mas editável pela seleção (duração mutável)	**Ação 1**: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles dados pelas opções oferecidas. **Ações 2**: Escolher opções que prorroguem e/ou abreviem a duração.

Fonte: Elaboração própria.

É importante salientar que, do ponto de vista sintático, as escolhas não precisam ser apresentadas de modo sequencial, muito menos isoladamente: é possível haver mais de uma escolha num mesmo momento, com duratividades sobrepostas, ou uma escolha proposta entre opções que são novos conjuntos de escolhas. Em jogos da modalidade *escape room*, nos quais a meta é encontrar a saída de um local, é comum que o enunciatário precise navegar entre cômodos vasculhando objetos que resolvam os enigmas que impedem a liberdade: é preciso escolher entre esses cômodos, e depois há uma série de escolhas dentro do ambiente escolhido, numa lógica de escolhas englobando escolhas em que cada seleção provoca a incoatividade da próxima. A rigor, mover um avatar por um ambiente tridimensional já é uma sucessão de escolhas sobrepostas com diferentes graus de importância na perspectiva do discurso.

O jogo *The Stanley Parable*[13] é um exemplo notável nesse sentido. O jogador controla Stanley num escritório onde todos desapareceram, e ouve a voz de um narrador que descreve, no passado, tudo o que Stanley está fazendo no presente, como se os eventos já tivessem ocorrido. Diante de uma situação com duas portas, o narrador diz antes do jogador decidir que Stanley "entrou pela porta à esquerda". O efeito é instigante, pois o enunciatário tem a oportunidade de não respeitar o narrador: caso faça isso, a voz busca se adaptar ao que está sendo feito para reconduzir Stanley ao que ele "deveria fazer", e desobediências sistemáticas levam a desdobramentos que exploram esse embate. A relação entre narrador e enunciatário, simulada na programação das falas gravadas, transforma as escolhas pelo deslocamento espacial no fator central do discurso. Importa, neste assunto, frisar que do ponto de vista sintático as escolhas não são isoladas. Elas são independentes, mas podem se sobrepor, conter outras escolhas, desfazer anteriores etc.

As oito configurações aqui sistematizadas evidenciam que a organização sintática das escolhas decorre inteiramente da articulação entre esses dois parâmetros, independentemente do dispositivo ou gênero em que se manifestam. Além da quantidade de opções explicitadas e da duratividade de sua atualização, examinadas nesta seção, cabe ainda perguntar em que nível do percurso gerativo de sentido os efeitos de uma escolha se tornam analiticamente predominantes. Por depender dos instrumentos da semântica das escolhas, essa questão será retomada na última seção do artigo. Antes disso, a próxima seção volta-se à investigação dos investimentos semânticos que essas configurações podem atualizar.

Semânticas das escolhas

Consequências diversas podem ser associadas às opções de escolhas, como se "pesos" distintos fossem atribuídos a essas opções. Escolher entre uma ou outra gera efeitos discursivos diferentes por ganharem concretudes que provocam afetos no enunciatário, e opções nas quais seja possível dimensionar com mais precisão quais serão as consequências caso aquela unidade seja selecionada têm mais potencial de engendrar atos de decidir mais significativos.

Um enunciado interativo sem um revestimento narrativo complexo já é capaz de engajar. O próprio *Tetris* é um exemplo. A narrativa apresentada nele é sobretudo baseada em uma visualidade figurativa de espaço que, se preenchido até o topo, leva o jogador à derrota. A escolha de como encaixar os blocos passa a ser relevante para o enunciatário que visa não perder. Sucessivos encaixes mal executados e que elevam o risco da derrota quando as peças estão quase tocando o topo podem levar o jogador à agonia, o que não é raro de ocorrer imediatamente antes da derrota.

13 STANLEY Parable, The. Desenvolvimento: Davey Wreden. Estados Unidos: Galactic Cafe, 2013. Jogo eletrônico.

Em aspectos narrativos mais complexos, o momento da decisão pode enriquecer esses efeitos significativos para a experiência do enunciatário. Alguns exemplos no campo semântico já foram dados ao exemplificar as situações de escolha na seção anterior, mas outros serão descritos agora sob a ótica da relevância desse revestimento nos enunciados interativos. Os estudos de moral e ética são um rico caminho para dar luz a essa reflexão, e neste contexto o "dilema do bonde" (Foot, 2002; Thomson, 1976, 1985) é bastante fértil para entender como uma escolha pode ter "pesos" distintos no audiovisual interativo.

Imagine um bonde em movimento e em seu caminho há cinco trabalhadores reparando o trilho. Você está no bonde, os freios não funcionam e os cinco homens serão atropelados e mortos. Há, no entanto, uma alavanca que pode desviar o bonde para uma bifurcação onde um outro trabalhador está no trilho, sem tempo hábil para sair caso a alavanca seja acionada. Qual decisão é moralmente mais adequada: não acionar a alavanca e deixar cinco pessoas morrerem, ou acioná-la e salvar essas cinco, mas provocar a morte de um indivíduo? Esse é o dilema do bonde, e ele evidencia elementos já discutidos neste artigo, como escolhas com limites de tempo, quantidades limitadas de opções e a não escolha como escolha: a rigor, está se escolhendo entre *A* e *B*, mas sendo *A* cinco vidas e *B* uma outra vida, a escolha ganha relevância muito maior. Variações do dilema foram propostas (Thomson, 1976, 1985) para evidenciar sua complexidade: e se a pessoa na bifurcação fosse um ente amado? E se fosse possível empurrar alguém no caminho do bonde e impedir o atropelamento das cinco pessoas? Todas as opções virtualizadas são angustiantes por não oferecerem cenários confortáveis ou com sucesso garantido.

Tal lógica de proposição de escolhas de difíceis decisões aplicadas na enunciação interativa pode provocar efeitos discursivos bastante determinantes para a experiência. Há situações nas quais a escolha isoladamente não permite um entendimento claro das consequências, como, por exemplo, escolher entre azul e vermelho. O contexto discursivo, porém, tem o poder de investir de sentido uma escolha dessemantizada, transformando-a em algo relevante para o enunciatário, como, por exemplo, um personagem que tem poucos segundos para cortar o fio azul ou o vermelho de uma bomba prestes a explodir e matá-lo, sendo que um dos fios a interrompe e o outro a detona imediatamente. Mesma sintaxe de escolha, vermelho ou azul, mas revestida de um sentido com maior potencial de produzir efeitos na experiência.

Não é coincidência que os experimentos interativos no audiovisual analógico reservaram seus momentos de escolha do público para situações narrativas ancoradas em dilemas morais que resgatam angústias da natureza humana, como punição, vingança, sacrifício etc. O filme tcheco *Kinoautomat*[14] é considerado uma das primeiras experiências interativas do cinema, e suas decisões também eram tomadas em momentos de dilemas morais. Apresentado em 1967, o filme foi exibido numa sala especial cujas poltronas dispunham de dois botões, um vermelho e um verde, e o público podia escolher entre

14 KINOAUTOMAT. Direção: Radúz Činčera, Ján Roháč e Vladimír Svitáček. Tchecoslováquia, 1967 (63 min).

duas opções para que a história continuasse. Recorrer a escolhas desse tipo acentua o processo emocional na tomada de decisão. Um outro exemplo nesse contexto são os episódios do já mencionado *Você Decide*, que seguiam lógica semelhante, também propondo decisões de caráter moral ao público. Essa lógica persiste na televisão contemporânea: no *reality show* interativo *Big Brother Brasil*[15], o voto do público para eliminar participantes também costuma ser motivado por dilemas de ordem moral, como intervir em casos de machismo, racismo ou LGBTQIA+fobia. Do ponto de vista sintático, os três casos correspondem à mesma situação, a *pluri-optativa com prazo e imperativa*, com a particularidade de se tratar, nesses casos, de decisões coletivas, e não de escolhas individuais. As particularidades de uma decisão tomada coletivamente, como as regras que regem a apuração dos votos e a posição que cada participante ocupa nesse processo, têm impacto sobre a experiência, mas não invalidam as configurações sintáticas aqui identificadas, que permanecem válidas para esses casos desde que consideradas também essas variáveis próprias do coletivo, que exigem outro eixo analítico.

O jogo eletrônico *The Last of Us*[16] é uma tradução concreta do dilema do bonde. Ambientado num mundo pós-apocalíptico devastado por uma infecção fúngica, o jogo acompanha Joel na tarefa de escoltar Ellie, adolescente imune ao patógeno, até um grupo de resistência que pretende extrair de seu organismo uma possível cura para a humanidade, ainda que o procedimento a mate. Ao final, Joel precisa matar o cirurgião responsável pelo procedimento para resgatar Ellie e permitir a progressão da narrativa. Embora o jogador participe da execução dessa ação, o jogo não oferece a possibilidade de poupar o cirurgião e prosseguir com o resgate. O exemplo evidencia, assim, que a participação pragmática do enunciatário não implica necessariamente poder de decisão sobre os desdobramentos narrativos. A situação reproduz esse dilema entre sacrificar os que protegem a possível cura e salvar uma vida, com o agravante de que o peso emocional dessa escolha, ainda que sintaticamente inevitável, tende a variar conforme o vínculo que o jogador desenvolveu com os dois personagens ao longo da experiência.

É relevante observar que, como deliberações dessa natureza dependem dos valores morais e ideológicos do indivíduo, as escolhas efetuadas nestes enunciados refletem essa conjuntura determinada por contextos de local, época, agrupamento social, família, religião e tantos outros componentes que constituem nossas posturas nas relações com o mundo e com os outros. Ao escolher, o destinatário se coloca no discurso e isso é uma marca na enunciação que pode carregar uma informação sobre ele. Seria ingênuo, no entanto, achar que uma pessoa só escolheria em um filme interativo ou em um jogo os caminhos que ela própria efetuaria nas mesmas condições, já que o destinatário pode explorar a segurança do enunciado para experimentar caminhos que não tomaria em sua própria vida, e o contexto da própria situação de enunciação também influencia

15 BIG Brother Brasil. Criação: John de Mol. Brasil: Rede Globo, 2002-.

16 THE Last of Us. Direção: Bruce Straley e Neil Druckmann. Estados Unidos: Naughty Dog e Sony Computer Entertainment, 2013. Jogo eletrônico.

a escolha: uma mesma pessoa pode em público selecionar uma alternativa diferente da que escolheria de modo privado ou anônimo.

Levar em consideração a situação enunciativa na proposição de revestimentos de sentido pode gerar efeitos marcantes. O jogo de plataforma *Celeste*[17], por exemplo, recebeu elogios dos jogadores por uma sequência na qual a personagem controlada sofre um ataque de pânico e, para se acalmar, imagina uma pena flutuando e a mantém no ar através do sopro da respiração. Para progredir, o jogador deve manter a representação visual da pena no centro da tela até que a crise passe, numa escolha do tipo *uni-optativa sem prazo* que obriga o destinatário a dar comandos regidos por intervalos análogos ao inspirar e expirar lentamente. Jogadores relataram[18] ter aplicado essa mesma técnica de respiração para se acalmar em momentos de ansiedade fora do jogo, o que demonstra como a situação enunciativa em que a escolha é revestida semanticamente é determinante para o efeito produzido.

Em um contexto completamente diferente*, The Day the Laughter Stopped*[19] é outro exemplo. Nesse conto literário interativo, narrado por uma menina de quatorze anos, as escolhas inicialmente permitem que o enunciatário decida se o garoto por quem ela se interessa pode avançar no flerte. A partir de certo ponto, porém, as investidas dele ganham contornos de violência, e os botões que antes ofereciam a opção de recusá-lo passam a não responder mais à seleção, restando apenas as opções de "ficar imóvel" ou "congelar" até o inevitável ato de violência sexual se consumar. Do ponto de vista sintático, essas escolhas se tornam *uni-optativas sem prazo;* do ponto de vista semântico, produzem um efeito de impotência diante da violência sem saída.

Além da própria escolha, a duratividade oferecida para o momento da agência também pode estar semantizada pelo contexto do discurso. Opções em situações emergenciais, como se esquivar de um ataque surpresa, tendem a ser oferecidas em poucos segundos, já que são corridas contra o tempo, ao passo que durações longas ou ausência de prazo nem sempre correspondem à urgência da situação enunciada. No jogo *The Walking Dead*[20], por exemplo, muitas decisões de sobrevivência num mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis precisam ser tomadas em tempo extremamente curto, já que pensar e agir com calma não seria plausível nos eventos enunciados.

Retomando a habilidade motora exigida pela ação somática de escolher, esse risco de falha na execução também pode ser intencionalmente semantizado pelo discurso interativo. É o caso do *Tetris*, cuja dificuldade crescente, resultante do aumento

17 CELESTE. Criação: Matt Makes Games. Canadá: Matt Makes Games Inc., 2018. Jogo eletrônico.

18 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1fee2UKFitM. Acesso em: 22 jul. 2026.

19 DAY the Laughter Stopped, The. Roteiro: Hannes Flor. Alemanha: Hypnotic Owl, 2013. Disponível em: https://hypnoticowl.com/theday/play/. Acesso em: 22 jul. 2026.

20 WALKING Dead, The. Dirigido por: Sean Vanaman, Jake Rodkin, Dennis Lenart, Eric Parsons, Nick Herman e Sean Ainsworth. Estados Unidos: Telltale Games e Skybound Games, 2012. Série de jogos eletrônicos.

progressivo da velocidade de queda das peças, transforma a falha de *performance* em parte constitutiva da experiência. O jogador corre o risco de ser derrotado não porque decidiu mal, mas porque sua habilidade não acompanhou a exigência crescente do desafio, e é justamente essa tensão entre competência e exigência que o revestimento semântico do jogo explora.

Os exemplos reunidos nesta seção evidenciam que uma mesma estrutura sintática pode ser revestida por investimentos semânticos radicalmente distintos. Embora esses exemplos estejam concentrados sobretudo em dilemas morais e situações de gravidade dramática, esses não esgotam os investimentos possíveis nas escolhas do audiovisual interativo: os próprios exemplos de *Celeste* e *Tetris* já sugerem outros registros, o prazer cinestésico e o ritmo somático no primeiro, a administração estratégica de recursos sob pressão no segundo, aos quais poderiam se somar investimentos como curiosidade, humor, exploração, estética, descoberta, identificação ou criação livre. Cabe agora investigar em que camadas do percurso gerativo de sentido essas incidências se manifestam.

A escolha nos níveis do percurso gerativo de sentido

Além da quantidade de opções explicitadas e da duratividade de sua atualização, discutidas na seção de sintaxe das escolhas, cabe ainda examinar em que nível do percurso gerativo de sentido os efeitos de uma escolha se tornam analiticamente predominantes: no plano discursivo, no narrativo ou no fundamental. Não se trata propriamente de um terceiro parâmetro sintático equivalente aos dois anteriores, já que uma escolha concretamente realizada num nível pressupõe, em alguma medida, as estruturas dos demais, mas de um eixo de descrição semionarrativa dos efeitos por ela atualizados. Identificar em que nível esses efeitos predominam, no entanto, não pode ser feito de modo independente da semântica: por corresponder a um modelo que comporta sintaxe e semântica próprias em cada um de seus níveis, essa identificação já é, em certa medida, atentar para o modo como a semântica se organiza discursivamente. É a partir desse eixo, portanto, que esta seção examina os efeitos da escolha em cada nível do percurso gerativo.

Embora a agência do enunciatário seja sempre realizada por meio do plano da expressão, seja ao selecionar uma alternativa apresentada pela interface, acionar um comando, movimentar um avatar ou executar qualquer outra ação prevista pelo enunciador, seus efeitos ultrapassam a materialidade da interação. Pela própria definição da função semiótica, expressão e conteúdo constituem planos solidários. Toda modificação operada sobre a expressão corresponde à atualização de um conteúdo. No audiovisual interativo, portanto, as escolhas efetuadas pelo enunciatário funcionam como operações enunciativas que atualizam possibilidades previamente virtualizadas pelo enunciador, produzindo diferentes percursos de significação.

Para compreender como essas atualizações se distribuem, adota-se como referência o percurso gerativo de sentido, modelo por meio do qual a semiótica descreve a produção da significação. Conforme Greimas e seus continuadores, o sentido não se apresenta imediatamente na superfície dos textos, mas resulta de um processo de complexificação progressiva que parte de categorias mais abstratas e alcança sua manifestação concreta no discurso. O percurso gerativo representa justamente esse movimento de enriquecimento do conteúdo, organizado em diferentes níveis de abstração que se articulam de maneira solidária (Barros, 2005; Fiorin, 2005; Bertrand, 2003; Floch, 2001; Greimas; Courtés, 2008).

Essa concepção é particularmente produtiva para o estudo do audiovisual interativo porque permite compreender que a agência não altera apenas acontecimentos visíveis da narrativa. Dependendo da estratégia enunciativa mobilizada, uma mesma escolha pode repercutir sobre qualquer um dos níveis do percurso gerativo. Em alguns casos, modifica apenas aspectos discursivos da manifestação. Em outros, reorganiza programas narrativos inteiros ou desloca valores fundamentais que estruturam a significação do texto. A escolha passa a ser entendida como uma operação capaz de incidir sobre toda a arquitetura semântica do enunciado.

O nível discursivo corresponde ao estágio mais concreto do percurso gerativo e constitui o ponto de contato imediato entre o enunciatário e o texto. É nele que os valores produzidos pelos níveis mais abstratos recebem forma sensível por meio dos procedimentos de discursivização. A sintaxe discursiva é responsável pela instauração dos atores, dos tempos e dos espaços do discurso, enquanto a semântica discursiva realiza a tematização e a figurativização dos conteúdos. Os temas formulam abstratamente os valores narrativos, ao passo que as figuras lhes conferem revestimento sensível, permitindo sua percepção pelo destinatário.

Grande parte das escolhas presentes no audiovisual interativo concentra seus efeitos justamente nesse nível. Jogos que permitem personalizar a aparência de personagens, modificar ambientes, selecionar vestimentas ou construir cenários ilustram escolhas cuja incidência principal ocorre sobre a figurativização. Em outras situações, a escolha altera predominantemente percursos temáticos, orientando diferentes interpretações para uma mesma situação narrativa. Também pertencem a esse nível decisões que reorganizam a espacialização, a temporalização ou a actorialização do discurso, modificando o modo como a experiência enunciativa é apresentada ao enunciatário sem necessariamente alterar o percurso narrativo subjacente.

Na semântica discursiva, jogos que requerem customizações visuais ilustram a interatividade centrada na figurativização. *The Sims*[21], simulador da vida cotidiana, é um deles: o enunciatário escolhe as características físicas do avatar, suas vestimentas,

21 SIMS, The. Criação: Will Wright. Estados Unidos: Electronic Arts, 2000. Série de jogos eletrônicos.

habitações e decoração, em função de uma predileção pessoal. Jogos como *Minecraft*[22] e *Roblox*[23] radicalizam essa lógica, já que praticamente toda a experiência é construída a partir de escolhas figurativas do enunciatário, que constrói blocos, objetos, avatares e ambientes inteiros a partir de elementos disponibilizados pelo sistema. Já um momento do jogo *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*[24] traduz bem o uso das figuras como revestimento de sentido: para optar entre executar ou não um antagonista, o jogador pode atingi-lo com o sabre de luz ou desabilitá-lo, ações figurativas às quais se associam temas de "vingança" e "ódio" para a primeira, e "paz" ou "perdão" para a segunda.

Sob a ótica da tematização enquanto ênfase das escolhas, o filme *Tender Loving Care*[25] se destaca como proposta interativa. No *thriller* interativo de 1998, um marido contrata uma psicóloga para ajudar a esposa a superar a morte da filha, e a trama é interrompida periodicamente por perguntas ao público sobre sentimentos, sensações e opiniões, muitas vezes sem conexão aparente com a narrativa, sob o argumento de traçar um perfil psicológico do espectador e entregar o que o *slogan* do filme promete: "assista ao que você deseja ver"[26]. O método de escolha ancora-se, assim, em percursos sobretudo temáticos, relacionados direta ou indiretamente à ficção.

Entretanto, limitar a análise das escolhas ao nível discursivo seria insuficiente. Em diversas produções, a agência repercute diretamente sobre a organização narrativa. Segundo a semiótica discursiva, o nível narrativo descreve as transformações de estado, os programas narrativos e as relações estabelecidas entre sujeitos, objetos e destinadores. É nele que se organizam os fazeres responsáveis pela passagem de um estado inicial para um estado final, bem como os contratos, manipulações, competências e *performances* que estruturam a narrativa.

Sob essa perspectiva, determinadas escolhas alteram efetivamente os percursos narrativos disponibilizados ao enunciatário. Em narrativas ramificadas, a decisão atualiza diferentes programas narrativos possíveis, conduzindo a estados finais distintos. Em outras obras, embora exista apenas um percurso narrativo, a agência determina os modos pelos quais esse percurso será revelado ao destinatário. Em ambos os casos, a escolha participa da construção da narrativa, ainda que em intensidades distintas. Há produções que articulam simultaneamente essas duas estratégias, alternando momentos em que o enunciatário define os desdobramentos da história e momentos em que apenas controla a forma de acesso a um percurso previamente determinado.

22 MINECRAFT. Criação: Markus Persson. Suécia: Mojang Studios, 2011. Jogo eletrônico.

23 ROBLOX. Criação: David Baszucki e Erik Cassel. Estados Unidos: Roblox Corporation, 2006. Jogo eletrônico.

24 STAR Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Direção: Steve Raffel e Jon Zuk. Estados Unidos: Raven Software, LucasArts e Activision, 2003. Jogo eletrônico.

25 TENDER Loving Care. Direção: David Wheeler. Estados Unidos: Aftermath Media e Nightdive Studios, 1998.

26 Texto original: "Watch what you wish for".

O primeiro modo consiste em oferecer um segmento inicial da história cujo percurso seja dividido em duas ou mais opções, divisão que pode ser oferecida novamente ao final de cada segmento escolhido. Há dois tipos a partir dessa configuração: fragmentar um percurso narrativo e delegar ao enunciatário escolher os desdobramentos, ou apresentar percursos simultâneos que o enunciatário é obrigado a escolher entre si. No primeiro tipo, a meta é compor um enunciado que gere a sensação de que o público pode mudar os rumos da história, como se o enunciatário fosse dotado do poder de controlar o destino de alguém. As mídias analógicas já exploravam essa modalidade de textualização, mas o digital aumenta a rapidez e escala pelas quais uma narrativa desse tipo pode ser projetada. Machado (1997, p. 252) chama essa possibilidade de *hipermídia*: textos, sons e imagens ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, configuráveis pelos receptores de diferentes maneiras.

A narrativa hipermídia pode ser desenvolvida de modo complexo e explorar diferentes caminhos nem sempre dominados pelo enunciatário, e por isso uma metáfora comum associada a ela é a do labirinto, no qual, segundo Murray (2003, p. 134), o desafio é despertar e controlar a ansiedade intrínseca à forma, atrelando-a ao ato da navegação. *Bandersnatch* é um exemplo desse modo de organização narrativa. A meta que se busca construir nas obras audiovisuais baseadas em percursos narrativos ramificados deste tipo é a de sincretizar ocasionalmente o enunciatário, pela agência, com actantes do enunciado. É por isso que o que impera são decisões tomadas pela perspectiva de um mesmo ator do discurso.

Cada ramificação diegética nesses casos é como se novas temporalidades fossem virtualizadas, gerando novos percursos narrativos em cada uma delas. No entanto, há narrativas apresentadas como ramificadas que não alteram o percurso dos sujeitos: o enunciatário não escolhe o que vai acontecer, e sim qual percurso acompanhará, já que a diegese é a mesma. Esse efeito é construído quando ações simultâneas são apresentadas e escolher por um caminho ou por outro passa a ser obrigatório. O filme interativo *O Labirinto*[27] é estruturado dessa forma, pois apresenta um grupo de personagens presos num labirinto que eventualmente se separam, sendo delegado ao público escolher qual ou quais acompanhará. A bifurcação opera na sintaxe discursiva, e a narrativa está distribuída de acordo com essa sintaxe, de modo que apenas a ordem de acesso seja objeto de escolha.

O segundo modo de estruturar a narrativa é dispor um mesmo percurso que será revelado pela agência. Fazem parte desse grupo as obras nas quais o enunciatário não tem o poder de mudar as transformações, e suas escolhas agem apenas nos modos como esses percursos narrativos são apresentados: a experiência de um jogador, do ponto de vista do enredo, será a mesma de qualquer outro, sem que isso reduza o potencial da narrativa. O que está em jogo nesse tipo de narrativa interativa são os efeitos discursivos

27 LABIRINTO, O. Criação: Bruno Jareta, Lais Gurjão, Natália Torres, Rafael Alves e Anderson de Agostino. Brasil: Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em radialismo da UNESP, 2010.

de tornar o enunciatário o agente que leva a história para frente, sincretizando-o com outros actantes do enunciado não pela agência nas escolhas, mas pela do "fazer-junto". *Florence* também faz parte deste grupo.

Os dois modos de estruturar narrativas interativas podem coexistir em um mesmo enunciado. O mencionado jogo *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, por exemplo, oferece majoritariamente um mesmo e único percurso narrativo para todos os jogadores até o ponto em que o enunciatário, escolhendo pelo personagem, decide matar ou não um antagonista, com desdobramentos que levam a encerramentos distintos. Ambos os modos são, portanto, articulados em um mesmo enunciado. As constatações acerca das formas de estruturar as narrativas interativas foram esquematizadas no Quadro 2 a seguir.

Quadro 2 – Estruturas narrativas interativas

Percursos narrativos interativos	Narrativa ramificada e navegável pela agência	Diferentes possibilidades de atualização para um mesmo evento narrativo	Ao escolher, o enunciatário atualiza o que vai acontecer entre possibilidades diferentes para um mesmo evento narrativo.
		Os eventos narrativos são os mesmos	Ao escolher, o enunciatário decide qual evento narrativo acompanhará em detrimento de outros.
	Narrativa revelada pela agência	Os eventos narrativos são os mesmos	Ao escolher, o enunciatário age nos modos como esse percurso narrativo é apresentado.

Fonte: Elaboração própria.

Além da sintaxe narrativa, as escolhas também podem incidir sobre sua dimensão semântica. Nesse nível, o interesse desloca-se para os valores inscritos nos objetos buscados pelos sujeitos da narrativa. Objetos modais, como querer, dever, saber e poder fazer, articulam-se aos objetos de valor perseguidos pelos sujeitos, produzindo diferentes regimes de significação. Em jogos centrados em dilemas morais, por exemplo, a escolha não transforma apenas a sequência dos acontecimentos, mas redefine os valores que orientam a ação do sujeito, reorganizando relações entre dever, desejo, responsabilidade, culpa ou sobrevivência. O efeito produzido decorre menos da alteração factual da narrativa do que da redistribuição dos valores que estruturam os programas narrativos.

Uma breve análise do jogo *Papers Please*[28] permitirá a visualização da semântica das escolhas por esse aspecto. Na obra, o enunciatário decide por um agente de imigração responsável por autorizar ou negar a entrada de civis numa nação fictícia similar a um país do Leste Europeu durante a Guerra Fria. No final do turno, o agente recebe o salário e deve utilizá-lo para sustentar a família, sempre em situação precária, em dilemas como "comprar remédios para alguém doente" ou "comprar comida para todos": falhar nessa administração implica mortes ou prisão, e leva à derrota no jogo. Verifica-se que o objeto de valor não é promover uma imigração de acordo com as regras do Estado fictício, e sim garantir a sobrevivência, mesmo que precária, da família; o trabalho pode ser entendido como o objeto modal, e os dilemas morais oscilam entre o querer, o dever, o saber e o poder fazer.

As escolhas podem alcançar, ainda, o nível fundamental do percurso gerativo. Trata-se do plano mais abstrato da significação, responsável pelas grandes categorias semânticas que sustentam o texto. Oposições como vida e morte, liberdade e opressão, natureza e cultura, ordem e caos constituem exemplos de categorias fundamentais sobre as quais narrativas e discursos são posteriormente construídos. Embora essas categorias não se manifestem diretamente na superfície do texto, elas organizam axiologicamente toda a significação produzida. Quando uma escolha reposiciona o enunciatário diante dessas oposições fundamentais, seus efeitos ultrapassam personagens, acontecimentos ou figuras específicas. O que se transforma é a própria orientação axiológica do discurso. A decisão deixa de operar apenas sobre acontecimentos particulares para incidir sobre os valores mais gerais que sustentam a construção do sentido. Nesses casos, escolhas aparentemente semelhantes em sua organização sintática podem produzir efeitos profundamente distintos em razão das categorias fundamentais mobilizadas por cada obra.

Jogos de mundo aberto que oferecem bastante liberdade ao jogador podem ser usados para ilustrar uma interatividade que afeta a semântica do nível fundamental. Nos jogos da série *Grand Theft Auto*[29], por exemplo, se o jogador decidir seguir a lei da cidade e investir tempo combatendo criminosos e mantendo a ordem, naquele momento o sentido passa a manifestar um conteúdo cujo nível fundamental poderia ser definido a partir da oposição *integração/transgressão*. Se em outro momento o jogador optar por disputar corridas automotivas ilegais, a oposição do nível fundamental mudaria para *êxito/fracasso*, já que o que está em jogo é uma competição: é a própria categoria semântica mobilizada que se altera conforme a atividade escolhida, o que se depreende das sanções distintas que o sistema atribui a cada tipo de conduta (recompensa ou perseguição policial). Ainda que essa mudança de oposição ocorra em diferentes programas narrativos locais, e não na obra como um todo, essas possibilidades já estão

28 PAPERS, Please. Criação: Lucas Pope. Estados Unidos: 3909 LCC, 2013. Jogo eletrônico.

29 GRAND Theft Auto. Criadores: David Jones, Dan Houser, Sam Houser, Mike Dailly, Leslie Benzies e Aaron Garbut. Estados Unidos, Rockstar Games, 1997. Série de jogos eletrônicos.

previstas e contempladas no mesmo enunciado, cabendo ao enunciatário, por meio de suas escolhas, ativar um programa ou outro dentro desse conjunto.

As operações da sintaxe fundamental, por sua vez, podem ser exemplificadas com o jogo *Spore*[30]. Nele, o jogador conduz uma espécie desde um organismo unicelular até uma civilização tecnológica capaz de empreender viagens espaciais e, a cada estágio, pode optar entre diferentes formas de interação com outras espécies, como estabelecer alianças ou iniciar conflitos. Em uma das leituras possíveis da obra, seu percurso pode ser compreendido a partir da oposição fundamental *adaptação/extinção*, sobre a qual incidem decisões sucessivas do jogador. Cada escolha atualiza localmente uma operação sintática de afirmação ou negação dos polos dessa categoria, sendo a sucessão dessas operações que configura o percurso semionarrativo da espécie. O interesse do exemplo reside justamente em evidenciar como uma mesma oposição fundamental pode ser continuamente atualizada por escolhas reiteradas do enunciatário.

Evidentemente, esses níveis não operam de forma isolada. Toda escolha repercute simultaneamente sobre diferentes dimensões do percurso gerativo, uma vez que a significação constitui um processo integrado. A distinção entre níveis possui finalidade eminentemente analítica, permitindo identificar onde determinada estratégia interativa concentra seus efeitos predominantes. Em uma mesma obra, uma decisão pode alterar a figurativização de um personagem, reorganizar um programa narrativo e, ao mesmo tempo, reposicionar valores fundamentais que estruturam toda a experiência discursiva.

O percurso gerativo de sentido oferece, assim, um modelo capaz de localizar a incidência semântica das escolhas no audiovisual interativo. Ele permite compreender que toda escolha corresponde a uma operação enunciativa sobre o plano da expressão cujos efeitos repercutem no conteúdo. Sob essa perspectiva, a escolha passa a constituir um mecanismo de atualização da significação, tornando-se essencial na organização do discurso audiovisual interativo. Sintaxe, semântica e níveis do percurso gerativo configuram, assim, três dimensões complementares de uma mesma gramática da escolha: a primeira descreve sua organização formal, a segunda, os valores nela investidos, e a terceira, a camada da significação em que esses valores predominam.

Considerações finais

A análise mostrou, em primeiro lugar, que compreender a escolha como elemento enunciativo fundamental do audiovisual interativo exige reconhecer que ela não é uma novidade trazida exclusivamente pelas mídias digitais, mas um aspecto já presente no audiovisual tradicional, ainda que operando de modo distinto. Enquanto no audiovisual tradicional as escolhas do enunciador incidem sobre os dois planos da linguagem, conteúdo e expressão, cabendo ao enunciatário um campo de escolhas circunscrito à atividade cognitiva de recepção, no audiovisual interativo a manifestação do próprio

30 SPORE. Criação: Will Wright. Estados Unidos: Electronic Arts, 2008. Jogo eletrônico.

enunciado passa a depender da agência do enunciatário. Essa mudança de grau reconfigura a relação entre os sujeitos da enunciação e projeta, para cada obra, um sintagma de escolhas que rege o sintagma audiovisual final.

Do ponto de vista sintático, a articulação entre a quantidade de opções explicitadas, uni-optativa ou pluri-optativa, e os regimes de duratividade que organizam sua atualização, sem prazo, com prazo e imperativa, com prazo e não imperativa, ou com prazo variável, permitiu sistematizar oito configurações elementares, identificadas no recorte adotado, que dão conta da diversidade de configurações observadas em obras como jogos eletrônicos, filmes interativos, experiências em realidade virtual e realidade aumentada, entre outras. Em termos semânticos, demonstrou-se que organizações sintáticas semelhantes podem produzir efeitos de sentido profundamente distintos a depender do revestimento semântico investido na situação de escolha, o que ficou evidente na comparação entre escolhas dessemantizadas e escolhas ancoradas em dilemas morais, bem como na maneira como o contexto enunciativo determina a relevância atribuída à agência. A investigação de em que nível do percurso gerativo de sentido os efeitos de cada escolha se tornam predominantes revelou, por fim, um eixo de descrição semionarrativa dos efeitos por ela atualizados. Constatou-se que a predominância dos efeitos de uma escolha não se restringe ao nível discursivo: eles podem concentrar-se na reorganização de programas narrativos inteiros ou no deslocamento das categorias fundamentais que sustentam axiologicamente o discurso, ainda que seja no nível discursivo, responsável pela instauração do espaço, do tempo e dos atores, que a maior parte das estratégias examinadas concentre seus efeitos predominantes.

Conclui-se que a escolha constitui um dos princípios elementares de organização do discurso audiovisual interativo, na medida em que articula, simultaneamente, uma sintaxe própria e um regime de investimentos semânticos capazes de produzir experiências de significação singulares. Compreender essa gramática das escolhas é, portanto, um passo necessário para o desenvolvimento de modelos semióticos capazes de descrever com maior precisão o funcionamento discursivo do audiovisual interativo. Nesse contexto, a tipologia aqui proposta oferece um instrumento para a análise de novas obras, ao descrever a escolha não pela tecnologia ou pelo dispositivo que a veicula, mas pelas relações sintáticas que a constituem enquanto estrutura de linguagem. Seu alcance, contudo, circunscreve-se às configurações derivadas dos parâmetros adotados neste trabalho, devendo sua produtividade analítica ser continuamente confrontada com obras que mobilizem outras configurações de escolha e com análises aprofundadas de objetos específicos. Importa reiterar, nesse sentido, que a tipologia aqui apresentada corresponde a uma proposição teórica, derivada da combinação dedutiva dos parâmetros adotados, e não a uma validação empírica desses parâmetros a partir das obras exemplificadas. Mais do que encerrar a descrição das formas de escolha no audiovisual interativo, o modelo busca oferecer um instrumento conceitual para sua investigação e refinamento.

Referências

AARSETH, E. J. *Cybertext:* Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2005.

BERTRAND, D. *Caminhos da semiótica literária*. Bauru: EDUSC, 2003.

FIORIN, J. L. *Elementos de análise do discurso*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

FLOCH, J. M. *Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral*. Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociossemióticas – 1. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2001.

FOOT, P. *The Problem of Abortion and the Doctrine of Double Effect:* Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy. New York: Oxford University Press, 2002.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. Tradução Alceu Dias Lima *et al*. São Paulo: Contexto, 2008.

HJELMSLEV, L. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

MACHADO, A. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck:* o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Daher e Marcelo Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

NGUYEN, C. T. *Games*: Agency as Art. New York: Oxford University Press, 2020.

THOMSON, J. J. Killing, Letting Die, and the Trolley Problem. *The Monist*, n. 59, 1976.

THOMSON, J. J. The trolley problem. *The Yale Law Journal*, n. 94, 1985.

Como citar este trabalho:

OLIVEIRA, Bruno Jareta de. A escolha no audiovisual interativo: uma abordagem semiótico-discursiva. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 26-50, jul. 2026. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index. Acesso em "dia/mês/ano". http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21320.

DO ÉDEN À METAMORFOSE: SEMIÓTICA GREIMASIANA E TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA EM UM VIDEOCLIPE GERADO POR IA

FROM EDEN TO METAMORPHOSIS: GREIMASIAN SEMIOTICS AND INTERSEMIOTIC TRANSLATION IN AN AI-GENERATED MUSIC VIDEO

Tiago Marques LUIZ[1]
Julio Cesar CLARO[2]

Resumo: Neste trabalho, propomos analisar o videoclipe "Garden of Eden", produzido com recursos de inteligência artificial (IA), a partir da semiótica discursiva de filiação greimasiana. Partimos do entendimento de que o videoclipe constitui um texto sincrético, cuja significação resulta da articulação entre imagem, música, montagem e *performance*. Conforme Greimas e Courtés (2008), o sentido organiza-se por um percurso gerativo que articula níveis fundamental, narrativo e discursivo, permitindo compreender como valores abstratos se atualizam em figuras e temas. O objetivo deste estudo é examinar de que modo o videoclipe ressignifica o universo semântico da canção por meio de uma tradução intersemiótica de caráter criativo. Metodologicamente, foram selecionadas quatro unidades do videoclipe, analisadas a partir das categorias do percurso gerativo do sentido, da figurativização e da relação entre os planos da expressão e do conteúdo. A análise evidencia que o texto audiovisual não reproduz a canção de forma ilustrativa, mas reorganiza seus temas centrais – desejo, tentação, vigilância, sanção e transformação – em uma narrativa visual autônoma, ampliando seu campo de significação. Os resultados também indicam que a geração por IA atua como

1 Professor adjunto na Universidade Federal da Grande Dourados. E-mail: markx2006@gmail.com

2 Graduando em Letras Português/Literatura na Universidade Federal da Grande Dourados. E-mail: julhoceasar666@gmail.com

DOI: http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21235

condição de produção do *corpus*, sem alterar a pertinência da abordagem semiótica para a descrição dos mecanismos de construção do sentido.

Palavras-chave: Semiótica greimasiana. Tradução intersemiótica. Videoclipe. Texto sincrético. Percurso gerativo de sentido.

Abstract: In this study, we propose to analyze the music video "Garden of Eden", produced with artificial intelligence (AI) resources, from the perspective of Greimasian discursive semiotics. We start from the understanding that the music video constitutes a syncretic text, whose meaning results from the articulation between image, music, editing, and performance. According to Greimas and Courtés (2008), meaning is organized through a generative process that articulates fundamental, narrative, and discursive levels, allowing us to understand how abstract values are expressed through figures and themes. The objective of this research is to examine how the music video re-signifies the semantic universe of the song through a creative intersemiotic translation. Methodologically, four units of the music video were selected and analyzed based on the categories of the generative process of meaning, figurativization, and the relationship between the planes of expression and content. The analysis reveals that the audiovisual text does not reproduce the song in an illustrative manner but reorganizes its central themes–desire, temptation, surveillance, sanction, and transformation–into an autonomous visual narrative, thus expanding its field of meaning. The results also indicate that AI generation acts as a condition for the production of the corpus without altering the relevance of the semiotic approach for describing the mechanisms of meaning construction.

Keywords: Greimasian semiotics. Intersemiotic translation. Music video. Syncretic text. Generative process of meaning.

Introdução

O videoclipe consolidou-se como uma das principais formas de expressão audiovisual da cultura contemporânea, articulando música, imagem, *performance*, montagem e recursos narrativos em uma mesma unidade de significação. Com a expansão recente das tecnologias de inteligência artificial generativa, passaram a circular videoclipes produzidos integralmente por meio de sistemas capazes de sintetizar imagens a partir de comandos textuais e de grandes bases de dados visuais. Esses objetos suscitam debates relacionados à autoria, aos processos de criação e às formas de circulação das imagens na cultura digital. Do ponto de vista semiótico, entretanto, interessa compreender de que maneira tais produções organizam o sentido, independentemente das especificidades técnicas de sua geração.

É nesse contexto que se insere o *corpus* deste estudo: o videoclipe *Garden of Eden*, produzido com imagens geradas por inteligência artificial e disponibilizado em plataforma digital. O material analisado corresponde à versão disponível publicamente no momento da constituição do *corpus*, tomada como objeto empírico desta pesquisa.

Embora produções dessa natureza possam circular em diferentes plataformas e sofrer adaptações de formato, resolução ou edição, a análise recai sobre a configuração audiovisual efetivamente disponível ao público. Assim, o interesse do trabalho não reside na autoria do vídeo ou nos processos computacionais empregados em sua produção, mas na organização semiótica do texto audiovisual tal como ele se apresenta ao analista.

O objetivo deste artigo é examinar de que modo o videoclipe reorganiza e ressignifica o universo verbal-sonoro da canção *Garden of Eden* por meio de uma tradução intersemiótica de caráter criativo. Parte-se da hipótese de que o texto audiovisual não realiza uma simples ilustração da letra, mas constrói um percurso próprio de significação ao reconfigurar, por meio da imagem, da montagem e da *performance*, temas como desejo, tentação, interdição, vigilância, sanção e transformação. Busca-se demonstrar que a relação entre canção e videoclipe se estabelece por equivalências semânticas construídas mediante deslocamentos figurativos, narrativos e plásticos, que conferem autonomia relativa ao texto audiovisual.

A semiótica discursiva de filiação greimasiana constitui o principal referencial teórico-metodológico desta investigação, por oferecer instrumentos para descrever os processos de produção do sentido nos textos. Nessa perspectiva, a significação não decorre da soma de signos isolados, mas da organização relacional das estruturas que articulam os diferentes níveis do percurso gerativo do sentido. O texto é concebido como uma totalidade significante cuja inteligibilidade resulta da correlação entre plano do conteúdo e plano da expressão, articulados no processo de textualização (Greimas; Courtés, 1979).

Essa orientação revela-se especialmente produtiva para a análise de textos audiovisuais sincréticos. No videoclipe, letra, música, imagem, movimento, *performance*, enquadramento e montagem não constituem linguagens independentes, mas participam conjuntamente da produção do sentido. Conforme Greimas e Courtés (1979), a textualização corresponde à reunião das estruturas do plano do conteúdo com o plano da expressão que as manifesta, submetendo-as às coerções do significante empregado. Desse modo, o videoclipe pode ser compreendido como uma totalidade audiovisual cuja significação resulta da interação entre categorias narrativas, temáticas, figurativas e plásticas.

A condição de produção do *corpus* também merece consideração. No caso específico deste estudo, o videoclipe foi elaborado por meio de sistemas de inteligência artificial generativa que produzem imagens a partir da combinação entre comandos linguísticos, algoritmos e extensas bases de dados. Pesquisas recentes mostram que esses sistemas operam mediante processos de seleção, recombinação e atualização de formas culturais previamente estabilizadas, produzindo novos enunciados visuais a partir de repertórios já existentes (Dondero *et al*., 2024). Desse modo, a geração algorítmica não é compreendida como criação *ex nihilo*, mas como um processo de

rearticulação de formas culturalmente sedimentadas, aspecto que se mostra relevante para compreender a recorrência, no videoclipe, de figuras como a cruz, a serpente, o sangue, a oposição cromática entre branco e preto e outras imagens pertencentes ao imaginário judaico-cristão e à cultura *pop*. As implicações éticas, jurídicas e autorais relacionadas ao emprego da inteligência artificial constituem um debate relevante, mas extrapolam os objetivos deste artigo, cujo foco permanece circunscrito à organização semiótica do texto audiovisual.

Para desenvolver essa proposta, foram selecionadas quatro unidades do videoclipe consideradas representativas de seu percurso de sentido: a cena da cruz monumental; a composição dupla das figuras femininas; a aparição da instância sancionadora; e a sequência formada pelo beijo, pela serpente e pelo reavivamento de Madonna. Essas unidades são analisadas não como imagens autônomas, mas como momentos inseridos em um fluxo audiovisual cuja significação depende igualmente da montagem, das transições e das transformações narrativas.

O artigo organiza-se em quatro momentos. Inicialmente, apresentam-se os fundamentos da semiótica greimasiana e do percurso gerativo do sentido. Em seguida, discutem-se a semiótica visual, a articulação entre plano da expressão e plano do conteúdo e a noção de tradução intersemiótica. Na terceira seção, delimitam-se os procedimentos metodológicos e a constituição do *corpus*. Por fim, desenvolve-se a análise das unidades selecionadas, procurando demonstrar como o videoclipe reorganiza o universo semântico da canção por meio de uma narrativa audiovisual marcada por ritualização, ambivalência, vigilância, sanção e metamorfose.

Semiótica greimasiana e percurso gerativo do sentido

A semiótica discursiva de filiação greimasiana concebe a significação como resultado de uma organização relacional, na qual os elementos adquirem valor pelas diferenças e pelas relações que estabelecem entre si. O sentido não constitui uma propriedade isolada de palavras, imagens ou objetos, mas decorre das oposições, das articulações e das transformações que estruturam uma totalidade significante. Nessa perspectiva, a análise semiótica procura construir uma metalinguagem capaz de descrever os mecanismos internos do texto, distinguindo seus diferentes níveis de organização sem separá-los da totalidade em que adquirem pertinência (Greimas; Courtés, 1979, p. 206-209; 339-341).

Essa concepção pressupõe a distinção entre plano do conteúdo e plano da expressão. O plano do conteúdo corresponde à organização dos valores, das relações e das estruturas semânticas, narrativas e discursivas que constituem o sentido. O plano da expressão, por sua vez, refere-se à organização da materialidade significante por meio da qual o conteúdo se manifesta. Em um texto verbal, essa materialidade envolve, por exemplo, componentes fonológicos, gráficos e sintáticos; em um texto audiovisual, abrange elementos visuais, sonoros, espaciais, temporais e cinéticos. Os dois planos

não funcionam de maneira independente, pois é sua articulação que constitui a função semiótica e torna possível a manifestação textual (Greimas; Courtés, 1979, p. 299-300; 436; 447-448).

A noção de percurso gerativo ocupa posição central nesse modelo. Greimas e Courtés definem o percurso gerativo como a economia geral da teoria semiótica, isto é, como a disposição articulada de seus componentes segundo um movimento que vai do mais simples ao mais complexo e do mais abstrato ao mais concreto (Greimas; Courtés, 1979, p. 206). Não se trata de reconstruir empiricamente as etapas cronológicas de produção de um texto, mas de formular um modelo teórico que permita compreender como diferentes níveis da significação se pressupõem, articulam-se e convertem-se uns nos outros (Greimas; Courtés, 1979, p. 206-209).

No interior desse percurso, as estruturas semionarrativas constituem a instância mais abstrata da organização do sentido. Elas compreendem uma sintaxe e uma semântica fundamentais, situadas em nível profundo, e uma sintaxe e uma semântica narrativas de superfície. As estruturas discursivas, menos profundas, retomam as organizações narrativas e as colocam em discurso por meio da enunciação, da actorialização, da temporalização, da espacialização, da tematização e da figurativização (Greimas; Courtés, 1979, p. 208-209). Essa divisão possui caráter operatório: permite examinar separadamente os diferentes graus de organização sem perder de vista as relações que os integram.

No nível fundamental, descrevem-se as categorias semânticas elementares que estruturam o universo de valores do texto. Essas categorias organizam-se por relações de contrariedade, contradição e implicação, que podem ser representadas pelo quadrado semiótico. A sintaxe fundamental descreve as operações de afirmação e negação que tornam possíveis as passagens entre os termos da categoria, enquanto a semântica fundamental determina os valores investidos nessas posições (Greimas; Courtés, 1979, p. 138-139; 364-368).

No nível narrativo, as categorias abstratas são assumidas por actantes e investidas em objetos de valor. A narratividade não se reduz à presença de uma história linear nem à sucessão superficial de acontecimentos, mas corresponde ao princípio de transformação que organiza a passagem de um estado a outro. Nesse nível, distinguem-se sujeitos, objetos, destinadores, destinatários, adjuvantes e oponentes, bem como relações de conjunção e disjunção e programas narrativos orientados por valores (Greimas; Courtés, 1979, p. 11-13; 133-135; 302-304).

O actante constitui uma unidade sintática definida pela função que exerce na organização narrativa. Sua existência não depende de sua concretização como personagem, animal, objeto ou entidade abstrata, pois o que o caracteriza é a posição relacional que ocupa no interior do percurso narrativo. O ator, em contraste, pertence ao nível discursivo e pode reunir, em uma mesma configuração, diferentes papéis actanciais e temáticos (Greimas; Courtés, 1979, p. 11-13; 22-23).

Os papéis actanciais definem-se simultaneamente pela posição assumida pelo actante no percurso narrativo e pelo investimento modal que o qualifica. Não se trata, portanto, de uma posição ocupada diretamente por uma personagem empírica, mas de uma função sintática determinada pelas relações estabelecidas no interior de um programa narrativo. Um sujeito pode ser modalizado pelo querer-fazer, dever-fazer, saber-fazer ou poder-fazer, adquirindo a competência necessária para realizar determinada *performance* (Greimas; Courtés, 1979, p. 11-12; 230-232).

O programa narrativo corresponde à transformação de um enunciado de estado por um enunciado de fazer. Em sua formulação mínima, um sujeito operador realiza uma ação que modifica a relação entre um sujeito de estado e um objeto de valor. Seu desenvolvimento pressupõe a articulação entre competência e *performance*, uma vez que a execução da transformação exige que o sujeito esteja modalizado pelo querer, dever, saber ou poder-fazer. O encadeamento lógico entre diferentes programas narrativos constitui um percurso narrativo mais amplo (Greimas; Courtés, 1979, p. 352-354).

O esquema narrativo canônico organiza essas transformações em torno de manipulação, competência, *performance* e sanção. Na manipulação, um destinador procura levar um destinatário-sujeito a querer ou dever realizar determinado programa; na competência, o sujeito adquire as modalidades necessárias ao fazer; na *performance*, executa a transformação; e, na sanção, sua atuação é interpretada e avaliada. Manipulação e sanção pertencem prioritariamente à dimensão cognitiva, enquanto a *performance* se realiza no plano pragmático da ação (Greimas; Courtés, 1979, p. 269-271; 297-298).

No nível discursivo, as estruturas narrativas recebem investimentos mais concretos por meio da enunciação. A actorialização constitui os atores pela reunião de papéis actanciais e temáticos; a temporalização e a espacialização organizam as coordenadas de tempo e espaço; e a tematização e a figurativização conferem densidade semântica aos valores e percursos narrativos, convertendo-os em configurações discursivamente reconhecíveis (Greimas; Courtés, 1979, p. 125-127; 148-150; 177-178; 208-209).

A actorialização não deve ser confundida com a simples identificação de personagens. O ator constitui uma unidade do nível discursivo capaz de reunir diferentes papéis actanciais e temáticos, enquanto uma mesma função actancial pode ser manifestada por atores distintos. A temporalização e a espacialização, por sua vez, instalam no enunciado as referências de tempo e espaço mediante as quais as estruturas narrativas são convertidas em discurso (Greimas; Courtés, 1979, p. 12-13; 22-23; 137-139).

A tematização corresponde à organização e à disseminação dos valores abstratos em percursos temáticos. Os temas possuem caráter conceitual e permitem ordenar semanticamente o discurso, mas não apresentam, por si mesmos, uma configuração sensível determinada. A figurativização consiste no procedimento pelo qual esses temas e valores abstratos recebem revestimentos figurativos relacionados ao mundo percebido. Por meio desse processo, categorias semânticas e percursos narrativos

passam a manifestar-se como atores, espaços, tempos, objetos, ações e qualidades sensíveis discursivamente organizados (Greimas; Courtés, 1979, p. 148-150; 177-178).

A figurativização não corresponde à atribuição de um significado estável a uma imagem ou a um objeto isolado. Uma figura adquire pertinência semiótica em função das relações que estabelece com outras figuras, dos percursos em que se insere e dos temas que ajuda a concretizar. Por isso, sua interpretação exige a observação das recorrências, das combinações e das transformações que atravessam o texto, evitando-se a leitura de elementos figurativos como símbolos previamente codificados e independentes da organização discursiva.

A continuidade semântica produzida por essas recorrências pode ser descrita pela noção de isotopia. Em Greimas e Courtés, a isotopia corresponde à reiteração de categorias sêmicas ao longo da cadeia sintagmática, possibilitando uma leitura relativamente homogênea do discurso. Uma mesma totalidade textual pode comportar isotopias diferentes, compatíveis ou concorrentes, cuja pertinência deve ser demonstrada pela recorrência dos traços semânticos inscritos no texto (Greimas; Courtés, 1979, p. 245-247).

O percurso gerativo descreve prioritariamente a organização do plano do conteúdo. Para que o discurso se manifeste como texto, deve articular-se a um plano da expressão. A textualização reúne esses dois planos e submete o discurso às coerções espaciais ou temporais próprias da materialidade significante (Greimas; Courtés, 1979, p. 436). Nos textos audiovisuais, o plano da expressão compreende, entre outros componentes, enquadramento, cromatismo, formas, distribuição espacial, gestualidade, movimento, duração, ritmo de corte, transições e organização sonora.

A distinção entre os dois planos orienta o procedimento analítico. Os componentes visuais, sonoros e cinéticos pertencentes ao plano da expressão devem ser inicialmente descritos em sua organização material, evitando-se atribuir-lhes de imediato valores semânticos. Em seguida, a análise pode verificar de que modo tais componentes se relacionam com categorias, transformações narrativas, temas e figuras pertencentes ao plano do conteúdo. Essa separação metodológica impede que propriedades expressivas, como cor, posição ou movimento, sejam confundidas com os conteúdos que podem produzir em determinado contexto textual.

As unidades selecionadas neste artigo não serão, portanto, tomadas como fotogramas autônomos. Cada recorte será examinado em relação ao fluxo audiovisual que o antecede e o sucede, de modo que a dimensão estática da composição seja articulada à dimensão cinética do texto. Movimento, duração, transição e montagem integram o plano da expressão e participam da manifestação dos percursos narrativos, temáticos e figurativos organizados no plano do conteúdo.

A semiótica greimasiana oferece, assim, um modelo adequado para descrever o videoclipe como totalidade sincrética. O percurso gerativo permite articular categorias

fundamentais, transformações narrativas, investimentos temáticos e figurativos e formas de manifestação. Ao mesmo tempo, a distinção entre plano do conteúdo e plano da expressão e a atenção às coerções da textualização possibilitam integrar composição, movimento, montagem e organização sonora à análise audiovisual. A partir dessa base, as seções seguintes tratarão da organização plástica do plano da expressão, da tradução intersemiótica e das condições de produção de *Garden of Eden*.

Semiótica visual, plano da expressão e plano do conteúdo

A análise semiótica de textos visuais exige que se ultrapasse o reconhecimento imediato dos objetos representados. Não basta identificar uma cruz, uma serpente, um corpo ou uma chama, pois a significação da imagem também depende da maneira como cores, formas, posições, contrastes, direções e intensidades se organizam. A descrição deve considerar, portanto, tanto a estrutura plástica da manifestação quanto os conteúdos semânticos, narrativos, temáticos e figurativos que nela se realizam. Essa orientação impede que a imagem seja reduzida à ilustração de um significado previamente estabelecido e permite compreendê-la como uma totalidade significante organizada pela articulação entre expressão e conteúdo.

Greimas e Courtés definem expressão e conteúdo como os dois planos da linguagem reunidos pela função semiótica. O plano do conteúdo corresponde à organização semântica do texto, enquanto o plano da expressão compreende a organização formal por meio da qual esse conteúdo se manifesta. Para os autores, é a reunião das formas da expressão e do conteúdo que constitui a forma semiótica e torna possível a existência de enunciados dotados de sentido (Greimas; Courtés, 1979, p. 80). A entrada "plano" reafirma que expressão e conteúdo são os dois termos da dicotomia reunida pela função semiótica (Greimas; Courtés, 1979, p. 336).

Embora se pressuponham reciprocamente na manifestação, os dois planos possuem relativa autonomia metodológica. A análise deve inicialmente dissociá-los e descrevê-los separadamente, para somente depois reconstruir as relações que os articulam. Greimas e Courtés observam que a análise semiótica começa propriamente quando expressão e conteúdo são examinados segundo suas organizações internas, antes de sua reunião no plano dos signos (Greimas; Courtés, 1979, p. 421-422). Essa separação não é ontológica, mas operatória: procura impedir que valores semânticos sejam atribuídos antecipadamente às formas sensíveis.

No domínio visual, esse procedimento fundamenta o projeto da semiótica planar. Greimas e Courtés empregam essa denominação para as semióticas cujo significante possui caráter bidimensional e cuja análise procura reconhecer as formas mínimas e as coerções próprias do plano da expressão visual (Greimas; Courtés, 1979, p. 123; 335-336). Em vez de iniciar pela nomeação dos objetos representados ou por seus possíveis valores simbólicos, a descrição plástica examina as relações que organizam a superfície visual, evitando tomar a iconicidade como dado prévio da análise.

No plano da expressão visual, podem ser distinguidos três conjuntos principais de categorias. As categorias topológicas dizem respeito à distribuição espacial dos elementos, compreendendo relações como centro/periferia, alto/baixo, anterior/posterior, proximidade/distância e concentração/dispersão. As categorias cromáticas abrangem contrastes como claro/escuro, branco/preto, quente/frio, saturado/dessaturado e luminoso/opaco. As categorias eidéticas referem-se às formas, aos limites e às direções, como vertical/horizontal, retilíneo/curvilíneo, compacto/difuso, simétrico/assimétrico e contínuo/descontínuo. Essas categorias devem ser descritas como relações internas da expressão antes que sejam correlacionadas a conteúdos temáticos ou narrativos.

O plano do conteúdo compreende as estruturas semânticas, narrativas, temáticas e figurativas do texto. É nesse plano que são descritas oposições fundamentais, como desejo/interdição, transgressão/controle e vida/morte, bem como programas narrativos, relações actanciais, temas e valores. Também pertencem ao conteúdo as figuras reconhecíveis como representações do mundo. Cruz, fogo, sangue, serpente, beijo, corpo e vestimentas são, portanto, figuras do conteúdo; sua centralidade, verticalidade, curvilinearidade, luminosidade, textura e contraste cromático pertencem ao plano da expressão.

A figuratividade corresponde ao procedimento pelo qual estruturas semânticas mais abstratas recebem investimentos capazes de produzir figuras reconhecíveis. Greimas e Courtés explicam que o discurso se torna figurativo quando objetos sintáxicos recebem investimentos semânticos que permitem ao enunciatário reconhecê-los como figuras. Esse procedimento não ocorre, em geral, de maneira isolada, pois a instalação de uma figura pode afetar atores, ações, espaços e tempos, constituindo percursos e isotopias figurativas (Greimas; Courtés, 1979, p. 185-186).

Os autores distinguem ainda dois patamares da figurativização. A figuração corresponde à instalação das figuras semióticas, enquanto a iconização constitui um revestimento mais exaustivo, responsável pela produção de efeitos de realidade ou de ilusão referencial (Greimas; Courtés, 1979, p. 186-187). A análise deve evitar, por isso, tomar cruz, serpente ou sangue como símbolos portadores de significados universais. Essas figuras adquirem valor apenas quando examinadas nas relações estabelecidas pelo texto e no percurso figurativo em que se inserem.

Barros desenvolve essa formulação ao afirmar que os valores assumidos pelos sujeitos narrativos se disseminam no discurso sob a forma de percursos temáticos e recebem investimentos figurativos. A figurativização reveste conteúdos abstratos com figuras perceptíveis, enquanto a iconização intensifica esse revestimento e produz efeitos de realidade (Barros, 2002, p. 114-117). Essa contribuição permite compreender como temas como tentação, vigilância, sacralidade ou morte são concretizados por corpos, objetos, espaços e ações.

É necessário distinguir, portanto, descrição plástica e leitura figurativa. A descrição plástica incide sobre contrastes, posições, formas, direções, texturas e intensidades; a leitura figurativa identifica figuras do mundo e examina como elas revestem temas e participam de percursos narrativos. Na análise do *corpus*, essa distinção será mantida por meio de três operações sucessivas: primeiro, serão descritas as categorias do plano da expressão; em seguida, serão identificadas as figuras, os temas, os valores e as relações narrativas do plano do conteúdo; por fim, serão examinadas as correlações construídas entre ambos.

Essas correlações podem assumir caráter semissimbólico. Em um sistema semissimbólico, não há correspondência fixa entre uma unidade isolada da expressão e um conteúdo determinado; a relação estabelece-se entre categorias dos dois planos. Assim, uma oposição expressiva como claro/escuro pode correlacionar-se, em determinado texto, com uma oposição de conteúdo como exposição/ocultamento. A correlação só pode ser reconhecida quando demonstrada pela organização e pela recorrência do próprio texto, e não pela atribuição universal de um significado a uma cor ou forma.

Barros caracteriza os sistemas semissimbólicos como aqueles em que categorias da expressão se correlacionam com categorias do conteúdo, permitindo que organizações sensíveis concretizem valores semânticos abstratos (Barros, 2002, p. 153-154). Sua formulação é especialmente produtiva para a análise visual porque impede afirmações como "o preto significa ameaça" ou "o branco significa pureza" tomadas isoladamente. O procedimento correto consiste em descrever uma oposição cromática, espacial ou eidética e demonstrar como ela recobre uma oposição semântica no interior do texto.

No caso do videoclipe, o plano da expressão não se restringe à superfície visual estática. Greimas e Courtés (1979, p. 125; 436) definem a textualização como o conjunto de procedimentos pelos quais o discurso se encaminha para sua manifestação e se submete às coerções materiais, espaciais ou temporais do significante empregado. Assim, duração dos planos, ritmo dos cortes, movimentos dos corpos, aproximações da câmera, transições e transformações visuais também participam da organização expressiva do texto audiovisual.

A montagem assume, nesse quadro, função decisiva. Ela não apenas justapõe imagens completas, mas estabelece relações de anterioridade, posterioridade, continuidade, ruptura e transformação. Ao aproximar configurações visuais ou converter uma figura em outra, a montagem participa da produção de mudanças de estado e da organização narrativa. Por essa razão, os fotogramas selecionados não serão tratados como imagens autônomas, mas como recortes metodológicos de sequências cuja significação depende do fluxo audiovisual em que aparecem.

O videoclipe como texto audiovisual sincrético

O videoclipe constitui um objeto audiovisual produzido pela articulação entre música, imagem, palavra, *performance*, movimento e montagem. Sua significação não decorre da simples soma desses componentes, mas das relações que eles estabelecem em uma organização textual comum. Letra, voz, ritmo, enquadramento, figurino, gesto e edição participam conjuntamente da construção do sentido, ainda que pertençam a diferentes substâncias de manifestação.

Na perspectiva greimasiana, essa articulação permite compreender o videoclipe como uma semiótica sincrética. Greimas e Courtés denominam sincréticas as semióticas que, como a ópera e o cinema, acionam várias linguagens de manifestação em uma mesma totalidade (Greimas; Courtés, 1979, p. 426). O sincretismo não corresponde, portanto, à mera presença simultânea de som e imagem, mas à integração dessas linguagens em uma organização significante comum.

Rodríguez-López compreende o videoclipe como texto audiovisual constituído por códigos visuais, verbais, musicais, narrativos e representacionais. A autora ressalta que sua natureza mista exige uma análise capaz de examinar as estruturas subjacentes responsáveis pela produção do sentido, e não apenas seus elementos isolados (Rodríguez-López, 2016, p. 943-944).

A autora também define o videoclipe como produto audiovisual que recebe influências do cinema, da publicidade e das vanguardas artísticas e que realiza uma tradução da canção em códigos visuais. Além de sua finalidade promocional, o formato pode apresentar imagens com valor narrativo próprio ou com valor poético, estabelecendo relações específicas entre a dimensão musical e a dimensão visual (Rodríguez-López, 2016, p. 944-945).

Meave-Ávila, por sua vez, define o videoclipe como produto multimidiático construído a partir de uma composição musical preexistente. A interação entre música, imagem e texto verbal pode produzir uma nova narrativa e um novo discurso estético, cuja significação não deriva necessariamente da letra, pois sensações, emoções e metáforas musicais também podem desencadear a organização visual (Meave-Ávila, 2023, p. 64-65).

Essa integração pode assumir relações de correspondência, complementação, expansão, contraste ou tensão. A imagem pode concretizar figuras presentes na letra, mas também introduzir atores, espaços e ações inexistentes no texto verbal. Do mesmo modo, a montagem pode acompanhar o ritmo musical ou estabelecer descontinuidades que alterem sua percepção. O videoclipe constitui, assim, uma forma de ressignificação da canção, e não sua simples ilustração.

No *corpus* analisado, essa dinâmica manifesta-se na passagem de temas verbal-sonoros ligados ao desejo, à tentação e ao imaginário edênico para uma organização audiovisual marcada pela cruz, pela duplicidade dos corpos, pela vigilância, pelo sangue, pela serpente e pelo reavivamento. A relação entre canção e videoclipe será compreendida como tradução intersemiótica criativa, na qual conteúdos são selecionados, deslocados e reorganizados por recursos plásticos, figurativos, narrativos e cinéticos.

A especificidade do videoclipe exige, desse modo, uma análise que integre diferentes níveis sem confundi-los. No plano da expressão, serão descritos a organização plástica das imagens, o movimento, a duração e a montagem. No plano do conteúdo, serão examinados os valores fundamentais, os programas narrativos, os percursos temáticos e os investimentos figurativos. Em seguida, serão reconstruídas as correlações entre esses componentes e sua participação na organização sincrética do texto.

Metodologia e constituição do *corpus*

Este estudo adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, orientada pela semiótica discursiva de filiação greimasiana. Em vez de classificá-lo como pesquisa bibliográfica ou documental, delimita-se o trabalho como análise semiótica de um objeto audiovisual específico. As referências teóricas não constituem um *corpus* submetido a levantamento sistemático, mas fornecem as categorias conceituais empregadas na descrição do videoclipe. Do mesmo modo, o vídeo não é tratado como documento destinado à reconstrução de um processo histórico ou institucional, mas como texto audiovisual examinado em seus diferentes níveis de significação.

A constituição do *corpus* segue o princípio de adequação entre método e objeto. Fontanille e Tsala-Effa (2019, p. 162-164) observam que os procedimentos semióticos devem considerar a singularidade dos objetos, a heterogeneidade dos dados e as relações entre constituição do *corpus*, elaboração teórica e interpretação. Nessa perspectiva, o método é ajustado às propriedades do texto analisado, especialmente à sua natureza audiovisual, sincrética, temporal e cinética.

O *corpus* é constituído pela versão de *Garden of Eden* disponível publicamente na plataforma YouTube no momento da coleta. Essa delimitação é necessária porque o material em circulação pode não corresponder à publicação original atribuída ao perfil @ popdaddyai. A versão consultada apresenta repetição consecutiva do mesmo segmento e características de enquadramento e resolução compatíveis com uma adaptação de formato vertical. Como não foi possível localizar com segurança a publicação original nem reconstruir sua cadeia de circulação, a análise restringe-se à versão efetivamente acessada.

Eventuais cortes laterais, perdas de resolução, repetições ou alterações de duração podem modificar relações topológicas, enquadramentos e efeitos de montagem. Por essa razão, os resultados não são generalizados para uma versão original não examinada.

O estudo descreve a organização semiótica do vídeo tal como se apresenta no arquivo selecionado, reconhecendo que repostagens e adaptações de plataforma podem produzir novas condições de leitura.

Os quatro conjuntos apresentados como figuras não correspondem à totalidade do *corpus* nem são tratados como imagens autônomas. Funcionam como registros visuais de quatro unidades selecionadas no fluxo audiovisual. O objeto examinado é o vídeo em movimento, enquanto os fotogramas documentam momentos relevantes de sua organização plástica, figurativa e narrativa. Cada unidade é considerada em relação aos planos anteriores e posteriores, à duração, às transições e às mudanças de estado produzidas pela montagem.

A primeira unidade corresponde à instalação de um espaço ritual, marcado pela cruz monumental, pelas figuras femininas, pela multidão e pelo fogo. A segunda concentra a composição conjunta das duas figuras femininas e as oposições entre branco e preto, claridade e sombra, anterioridade e posterioridade. A terceira compreende o percurso formado pela aparição da figura masculina, pela vigilância, pela aproximação, pela sanção e por sua transformação posterior. A quarta reúne o beijo sanguinolento, a aparição da serpente e o reavivamento da figura feminina.

A seleção dessas unidades foi orientada pela recorrência de figuras, pela densidade temática e narrativa, pela relevância para as transformações de estado, pelo contraste plástico e pela participação do movimento e da montagem na produção do sentido. Uma unidade foi considerada pertinente não apenas por conter figuras visualmente marcantes, mas por ocupar uma posição significativa no percurso global do texto.

A geração por inteligência artificial é considerada uma condição de produção e circulação do *corpus*, mas não constitui o centro do procedimento analítico. Dondero *et al.* (2024, p. 29-32) discutem a articulação entre comandos verbais, procedimentos computacionais e bases de dados na geração automática de imagens. Essa formulação permite reconhecer a dependência dos sistemas generativos em relação a materiais visuais anteriores, mas não autoriza tratá-los indistintamente como repertório cultural anônimo ou livremente disponível.

As bases de treinamento podem reunir tanto formas amplamente convencionadas quanto fotografias, ilustrações e obras protegidas por direitos autorais. Por isso, as referências a padrões culturais não devem apagar as controvérsias relativas à origem dos dados, ao consentimento dos autores, à remuneração e ao uso não autorizado de produções artísticas. Como o artigo não dispõe de informações sobre os materiais empregados no treinamento do sistema, não atribui origem específica às imagens geradas.

Também não é possível determinar se a cruz, a serpente, o sangue, a oposição cromática ou as figuras femininas decorrem dos comandos, das bases utilizadas, de decisões

humanas de seleção, de sucessivas gerações ou de procedimentos posteriores de edição. Sem acesso aos *prompts*, ao modelo, às versões intermediárias e à montagem original, a análise restringe-se às configurações observáveis na versão em circulação.

Schwartzmann e Sousa (2025, p. 205-210) são mobilizados apenas quando as recorrências observáveis permitem discutir a possível reiteração de estereótipos e hierarquizações culturais. Não se pretende inferir a lógica interna do algoritmo a partir do produto final, mas reconhecer que a produção técnica de imagens não elimina as determinações culturais, econômicas, autorais e ideológicas envolvidas. Essas questões constituem limites críticos da pesquisa, embora não formem seu eixo analítico central.

Procedimentos de análise

A análise organiza-se em quatro etapas. Na primeira, dedicada ao plano da expressão, são descritas as categorias topológicas, cromáticas, eidéticas e cinéticas de cada unidade, incluindo centralidade, posição, escala, direção, forma, contraste, luminosidade, textura e movimento. Nessa etapa, evita-se atribuir imediatamente valores temáticos às propriedades visuais. O branco e o preto, por exemplo, são inicialmente descritos como oposição cromática; somente depois se examina sua eventual correlação com categorias do conteúdo.

Na segunda etapa, voltada ao plano do conteúdo, identificam-se figuras, temas, isotopias, oposições fundamentais e programas narrativos. Observam-se as relações entre sujeitos e objetos de valor, as modalidades do querer, dever, saber e poder-fazer, as transformações de estado e as funções actanciais das personagens. A figura masculina, por exemplo, é examinada como possível destinador-julgador em razão de sua participação no programa narrativo de avaliação e sanção, e não apenas de sua aparência ameaçadora.

Na terceira etapa, examinam-se as correlações semissimbólicas entre categorias dos planos da expressão e do conteúdo. Na primeira unidade, a verticalidade e a centralidade da cruz podem relacionar-se à concentração dos valores de autoridade e interdição; na segunda, claro/escuro e anterior/posterior podem articular-se a exposição/ocultamento e atração/ameaça; na terceira, compactação, imobilidade e centralidade podem associar-se a domínio e vigilância. Essas relações são tratadas como construções internas do texto, e não como significados universais das formas ou das cores.

A quarta etapa é dedicada à dimensão cinética e à montagem. Consideram-se os deslocamentos dos corpos, as mudanças de enquadramento, a aproximação ou o afastamento da câmera, a duração dos momentos, o ritmo dos cortes e as transições entre figuras. Essa etapa é especialmente importante nas duas últimas unidades, pois a sanção, a metamorfose e o reavivamento não podem ser descritos adequadamente por imagens isoladas. Nesses casos, o encadeamento temporal participa do próprio programa narrativo.

Figura 1 – Ritualização do espaço e inscrição do desejo sob o signo do sagrado (cruz, fogo e multidão)



Fonte: Youtube (2024).

Na primeira unidade de análise audiovisual, observa-se uma das operações centrais do videoclipe: a reorganização do universo verbal-sonoro da canção em uma cena de forte densidade ritual. Na letra, o eu enunciador convoca o outro a aproximar-se "*under the lights*" e associa o *Garden of Eden* à "*poison apple*". O texto audiovisual, contudo, não transpõe literalmente esses elementos. Em vez de uma ambientação festiva ou diretamente hedonista, apresenta duas figuras femininas diante de uma cruz monumental, cercadas por uma multidão, por uma arquitetura de aparência solene, por fumaça e por um foco de fogo situado na parte inferior do enquadramento. A relação entre canção e vídeo pode ser compreendida como tradução, pois envolve a interpretação do texto de partida e sua reorganização em outro texto, dotado de substância expressiva distinta e de relativa autonomia significante (Greimas; Courtés, 1979, p. 465-466).

No plano da expressão, a unidade apresenta uma organização plástica fortemente hierarquizada. Topologicamente, a cruz ocupa as regiões central e superior do enquadramento; as figuras femininas distribuem-se abaixo dela, em primeiro plano; e a multidão permanece ao fundo. Essa disposição instaura relações como alto/baixo, centro/periferia e anterior/posterior. No nível eidético, a verticalidade e a rigidez da cruz contrastam com os contornos mais orgânicos dos corpos e das vestimentas. Cromaticamente, predominam tons acinzentados, azulados e escuros, interrompidos pelo amarelo-dourado dos vestidos e pelo laranja do fogo. A escala monumental da cruz e a relativa imobilidade das figuras concentram o olhar no eixo central da composição.

Essas propriedades plásticas não possuem significados universais ou independentes. Sua pertinência decorre das relações estabelecidas no interior da unidade. A centralidade, a verticalidade e a escala superior da cruz produzem um efeito de domínio sobre o campo visual. A colocação das figuras femininas abaixo desse eixo instaura uma relação espacial assimétrica, marcada por exposição e subordinação. O fogo, situado na região inferior, introduz uma ruptura cromática e intensiva: sua luminosidade quente contrasta com a dominância fria e sombria do restante da cena. Constrói-se, assim, uma tensão entre monumentalidade estável e instabilidade luminosa, entre contenção e intensidade.

No plano do conteúdo, a cena mobiliza uma configuração figurativa ligada ao universo religioso e ritual. Cruz, multidão, fogo, fumaça e corpos expostos não operam como unidades independentes, mas compõem um mesmo roteiro visual de julgamento coletivo, sacrifício e condenação. A coesão da cena decorre justamente dessa integração: a cruz institui uma instância de autoridade; a multidão configura o espaço público da observação; o fogo introduz ameaça ou punição; e os corpos femininos ocupam a posição dos sujeitos expostos ao julgamento. Mais do que reunir símbolos religiosos isolados, o vídeo atualiza uma cena convencional de transgressão submetida à autoridade e à possibilidade de sanção.

Essa configuração reveste temas como interdição, julgamento, sacrifício, tentação e transgressão. A oposição semântica dominante pode ser formulada como sagrado/profano, embora não se apresente de modo estável ou inteiramente resolvido. A cruz concentra valores associados à lei, à autoridade e ao sacrifício; o fogo introduz uma ambivalência entre purificação, ameaça e punição; e os corpos femininos articulam desejo, exposição e transgressão. O campo semântico da canção é, desse modo, reinscrito em um universo no qual prazer e atração passam a coexistir com culpa, julgamento e sanção.

A correlação entre expressão e conteúdo assume caráter semissimbólico. A oposição topológica alto/baixo relaciona-se, no interior da unidade, à oposição autoridade/submissão; centro/periferia, à concentração/dispersão do poder; e frio/quente, à tensão entre contenção ritual e intensidade ameaçadora. Essas correspondências não decorrem de significados fixos atribuídos às formas, mas da maneira como as categorias são reiteradas e articuladas no próprio texto visual.

No nível discursivo, a figurativização confere revestimento perceptível a conteúdos abstratos. Julgamento, tentação e transgressão não são formulados conceitualmente, mas realizados por meio da cruz, do fogo, da fumaça, da multidão e da exposição dos corpos. Essas figuras formam um percurso figurativo coerente, e não apenas um inventário de elementos religiosos. A unidade transforma o convite sensual da canção em uma cena pública e cerimonial, na qual o desejo se torna objeto de observação, regulação e ameaça.

No nível narrativo, a unidade instala o sistema de valores que orientará as sequências posteriores. As figuras femininas ainda não executam uma *performance* decisiva, mas são colocadas diante de uma instância que concentra autoridade e interdição. O objeto de desejo sugerido pela canção permanece ativo, porém é requalificado por um universo no qual prazer e transgressão se tornam inseparáveis. A cruz não funciona, portanto, apenas como figura religiosa; participa da instauração narrativa de uma ordem diante da qual os sujeitos poderão ser avaliados e sancionados.

A dimensão cinética reforça essa interpretação. A relativa imobilidade das figuras e a estabilidade frontal do enquadramento retardam a ação e produzem um efeito de suspensão. Em vez de introduzir o vídeo por meio de movimento expansivo ou aceleração festiva, a sequência estabelece um ritmo solene e cerimonial. A montagem converte, assim, o convite sensual da canção em abertura ritual do conflito: antes de se desenvolver como aproximação corporal, o desejo é submetido a um espaço de exposição, vigilância e julgamento.

A unidade também mobiliza uma configuração visual amplamente reconhecível na cultura popular: a mulher transgressora exposta diante de símbolos religiosos, de uma coletividade observadora e de sinais de punição. Essa organização pode ser compreendida como um clichê iconográfico, não no sentido de uma figura isolada e repetida mecanicamente, mas como um esquema visual previamente convencionalizado que reúne papéis, espaços e valores recorrentes. Cruz, multidão, fogo e corpos femininos adquirem coesão porque participam desse mesmo roteiro de transgressão, julgamento e ameaça.

Não é possível, entretanto, determinar se essa configuração decorreu dos comandos empregados, do funcionamento do modelo generativo, das escolhas de quem produziu ou selecionou as imagens, ou ainda das etapas posteriores de montagem. A versão examinada não permite reconstruir de forma segura a autoria nem o processo original de produção. Além disso, o arquivo disponível parece resultar de circulação e adaptação posteriores, com repetição do segmento e possível perda de resolução e de enquadramento. Por isso, a análise limita-se à organização semiótica da versão efetivamente acessada, sem atribuir à inteligência artificial, de maneira autônoma, a seleção ou a articulação dos valores identificados.

A condição algorítmica permanece relevante apenas como parte das condições de produção do material. Sistemas generativos podem recombinar padrões visuais recorrentes e intensificar configurações estereotipadas já presentes na cultura; contudo, sem acesso aos comandos, ao modelo, às imagens intermediárias e à montagem original, não é metodologicamente possível estabelecer a origem precisa de cada escolha visual. O que pode ser afirmado é que a versão analisada atualiza um clichê cultural reconhecível e o integra ao percurso narrativo do videoclipe.

Desse modo, a primeira unidade inaugura o percurso por meio da correlação entre hierarquização plástica, figurativização religiosa e instalação narrativa da interdição. O *Garden of Eden* deixa de aparecer apenas como metáfora de prazer e risco e passa a configurar-se como espaço ritualizado, no qual desejo, autoridade, exposição e ameaça coexistem desde o início.

Figura 2 – Duplicidade feminina e tensão entre claridade e sombra na construção do desejo



Fonte: Youtube (2024).

A segunda unidade de análise audiovisual torna mais evidente a operação de tradução intersemiótica que organiza o videoclipe *Garden of Eden*. Se a canção convoca um universo de aproximação corporal, decisão impulsiva e tentação edênica, o texto audiovisual não reproduz esses elementos de modo literal. Em vez de representar diretamente uma situação amorosa ou festiva, apresenta duas figuras femininas frontalizadas, dispostas em uma composição solene e rigorosamente organizada. A passagem da canção ao videoclipe pode ser compreendida como tradução porque o texto de partida é interpretado e reconfigurado em outro texto, dotado de substância de expressão distinta e capaz de produzir novos efeitos de sentido (Greimas; Courtés, 1979, p. 465-466).

No plano da expressão, a composição estrutura-se por oposições topológicas, cromáticas e eidéticas. Do ponto de vista topológico, a figura vestida de branco ocupa a região anterior e mais central do enquadramento, enquanto a figura vestida de preto se posiciona ligeiramente atrás e ao lado, embora permaneça próxima do eixo central. Essa disposição organiza relações como anterior/posterior, primeiro plano/segundo plano e centralidade/deslocamento lateral. A proximidade entre os corpos, porém, impede uma separação completa entre as duas presenças e produz uma composição visual compacta.

No domínio cromático, predomina a oposição entre branco e preto, intensificada pelo fundo escuro e pela névoa acinzentada. O detalhe vermelho presente na vestimenta da figura posterior rompe essa polaridade e introduz um ponto de alta intensidade no interior da composição. O vestido branco apresenta maior luminosidade e expansão visual, enquanto o vestido preto tende à absorção da luz e à continuidade com o fundo. A oposição cromática não se limita, portanto, a distinguir as personagens, mas organiza diferentes graus de visibilidade, destaque e integração ao espaço.

No plano eidético, o volume amplo e arredondado do vestido branco contrasta com a maior verticalidade e compactação da figura posterior. A primeira silhueta expande-se lateralmente e ocupa uma parcela mais extensa do campo visual; a segunda apresenta contornos mais estreitos e alinhados ao eixo corporal. A frontalidade, a postura relativamente rígida e a disposição quase simétrica dos braços reforçam o caráter construído da cena. Em vez de sugerir espontaneidade, a composição produz um efeito de pose, solenidade e teatralização.

Essas categorias plásticas adquirem sentido por suas relações internas. A anterioridade, a luminosidade e a expansão da figura branca favorecem um efeito de exposição e evidência, enquanto a posterioridade, a obscuridade e a compactação da figura negra produzem um efeito de contenção e latência. A segunda personagem, contudo, não se reduz a elemento secundário, pois sua proximidade com o eixo central e sua continuidade corporal com a primeira fazem dela um contraponto indispensável à organização da imagem. A composição constrói, assim, menos uma oposição entre duas personagens independentes do que uma unidade visual internamente tensionada.

No plano do conteúdo, essa organização plástica sustenta uma duplicidade feminina estruturante. As duas figuras podem ser lidas como polos distintos de um mesmo campo semântico, marcado por desejo, sedução, risco e ambivalência. A figura vestida de branco recebe investimentos ligados à exposição, à atração e a uma aparência de inocência; a figura vestida de preto associa-se à sombra, à reserva e à ameaça potencial. Esses valores, porém, não permanecem estanques. O espartilho, a postura performativa e a teatralização do corpo impedem que o branco seja reduzido à pureza, enquanto a elegância e a solenidade da figura escura impedem que o preto seja interpretado apenas como negatividade.

A oposição mais produtiva, portanto, não é pureza *versus* perversão em sentido rígido, mas exposição *versus* ocultamento, promessa *versus* risco e atração *versus* ameaça. O desejo figurativizado pela cena não se apresenta como valor unitário; ele contém sua própria tensão interna. Nesse sentido, a duplicidade feminina não representa simplesmente duas personagens, mas concretiza um conflito semântico no qual os polos se aproximam, se contaminam e se pressupõem reciprocamente.

A relação entre os planos da expressão e do conteúdo pode ser descrita como semissimbólica. A oposição cromática claro/escuro correlaciona-se à oposição

exposição/ocultamento; a relação topológica anterior/posterior articula-se à oposição presença manifesta/presença latente; e a oposição eidética expansão/compactação pode ser relacionada à tensão entre atração e contenção. Essas correspondências não decorrem de significados universais das cores ou das formas, mas da organização específica construída nesta unidade visual.

No nível discursivo, a figurativização concretiza temas abstratos por meio dos corpos, dos vestidos, da posição relativa das personagens e da oposição entre luminosidade e sombra. Desejo, sedução, ambivalência e risco não são apresentados conceitualmente, mas revestidos por figuras reconhecíveis e por uma composição que transforma o corpo feminino em lugar de tensão. A cena não mostra literalmente o Éden mencionado na canção; ela atualiza sua lógica interna, tornando visível um desejo que já contém, simultaneamente, a promessa do prazer e a possibilidade da ameaça.

No nível narrativo, a unidade desloca para o interior da própria configuração feminina o conflito anteriormente instalado pela cruz e pelo espaço ritual. Na primeira unidade, a interdição aparecia associada a uma instância externa e monumental; aqui, a tensão passa a organizar a própria figuração das personagens. O desejo deixa de ser confrontado apenas por uma lei exterior e passa a apresentar-se como valor internamente dividido. A duplicidade antecipa, desse modo, o desenvolvimento posterior do percurso, no qual sedução, vigilância e sanção se tornarão progressivamente mais explícitas.

A dimensão cinética reforça essa leitura pela contenção dos movimentos e pela manutenção da frontalidade. O videoclipe retarda a ação e prolonga a apresentação das figuras como presenças construídas para o olhar. Pequenos deslocamentos dos braços, dos cabelos e dos tecidos não rompem a rigidez geral da composição; ao contrário, intensificam a diferença entre um corpo exposto em primeiro plano e outro que permanece próximo, porém parcialmente recuado. O ritmo visual sustenta, assim, um efeito de suspensão e expectativa, preparando a passagem da ambivalência para o conflito narrativo.

A condição de produção do vídeo constitui um dado relevante, mas não explica, por si só, a organização semiótica desta unidade. A oposição entre branco e preto, a duplicidade feminina, a teatralização dos corpos e o ambiente sombrio pertencem a repertórios visuais amplamente difundidos na cultura e podem ser encontrados em produções realizadas por diferentes técnicas e suportes. Sem acesso aos comandos utilizados, ao modelo generativo, às etapas intermediárias de geração ou à montagem originalmente publicada, não é possível atribuir essas escolhas diretamente ao funcionamento da inteligência artificial. A análise restringe-se, portanto, à configuração observável na versão do vídeo efetivamente examinada, reconhecendo que sua circulação pode envolver adaptações posteriores de formato, resolução e edição.

Isso não significa ignorar a mediação algorítmica. Ela integra as condições de produção do *corpus* e constitui um aspecto relevante para compreender a circulação contemporânea

de imagens sintéticas. Contudo, nesta unidade específica, os contrastes plásticos, os investimentos figurativos e a organização narrativa podem ser descritos a partir da própria estrutura do texto audiovisual, sem que se estabeleça uma relação causal direta entre essas escolhas expressivas e os procedimentos computacionais empregados em sua geração.

Desse modo, a segunda unidade ocupa posição decisiva no percurso do videoclipe. Se a primeira instalava o espaço ritual da interdição, esta desloca o conflito para o interior da própria figuração feminina. A tradução intersemiótica não consiste em ilustrar a maçã, a pista ou o encontro corporal mencionados pela canção, mas em reorganizar o desejo como duplicidade visual. O prazer anunciado no texto verbal-sonoro reaparece, no texto audiovisual, como experiência simultaneamente luminosa e sombria, atraente e ameaçadora, preparando o desenvolvimento das relações de vigilância, sanção e metamorfose que estruturam as sequências seguintes.

Figura 3 – Emergência da instância sancionadora: vigilância, julgamento e punição do sujeito



Fonte: Youtube (2024).

A terceira unidade de análise introduz uma inflexão no percurso narrativo do videoclipe. Enquanto as sequências anteriores privilegiam a ritualização do desejo e sua configuração ambivalente nas figuras femininas, esta apresenta uma figura masculina cuja presença reorganiza o sistema de valores instaurado até então. A tradução intersemiótica desloca-se, assim, da sedução associada ao imaginário edênico para a construção audiovisual de uma instância de vigilância e julgamento. A função narrativa dessa figura não decorre apenas de sua aparência, mas do percurso em que ela observa, aproxima-se e intervém sobre as personagens.

No plano da expressão, a composição apresenta uma organização topológica fortemente centralizada. A figura masculina ocupa o eixo do enquadramento e estabelece uma relação frontal com o ponto de vista da câmera. A verticalidade do corpo é prolongada pelo chapéu, pelas vestimentas compridas e pelas linhas da arquitetura monumental situada ao fundo. A multidão, posicionada no segundo plano e submetida a menor definição visual, funciona como massa periférica diante da figura central, reforçando sua singularização no campo da imagem.

No domínio cromático, predominam cinzas, negros e azuis dessaturados, que reduzem a variação tonal e produzem uma atmosfera de gravidade e contenção. A ruptura mais intensa ocorre na luminosidade dos olhos, cuja concentração contrasta com a obscuridade do rosto e das vestimentas. Esse contraste orienta o olhar do espectador para a região facial e acentua o efeito de observação produzido pela frontalidade da figura.

No plano eidético, predominam linhas verticais, contornos rígidos e formas compactas. As vestimentas longas, o formato cilíndrico do chapéu e a postura imóvel limitam a expansão lateral do corpo e reduzem a sugestão de movimento. A combinação entre verticalidade, compactação e simetria produz um efeito de estabilidade monumental, distinguindo essa presença da mobilidade e da expansão corporal observadas nas unidades anteriores.

As categorias plásticas adquirem pertinência por meio de sua articulação interna. A centralidade diferencia a figura em relação à multidão periférica; a verticalidade e a rigidez reforçam sua estabilidade; e o contraste entre a obscuridade geral e a luminosidade dos olhos concentra a atenção sobre o ato de observar. No interior desta unidade, essas relações do plano da expressão correlacionam-se a conteúdos de autoridade, controle e vigilância. Trata-se de uma articulação semissimbólica construída pelo texto, e não de valores universais inerentes às formas, às posições ou às cores.

No plano do conteúdo, a figura masculina passa a manifestar uma instância de avaliação e controle. Sua função, entretanto, não deve ser deduzida somente das vestimentas escuras, da postura rígida ou da aparência ameaçadora. É o encadeamento formado pela observação, pela aproximação e pela intervenção posterior que permite compreendê-la como possível destinador-julgador. Na sintaxe narrativa, a sanção corresponde ao momento em que uma instância avalia a *performance* do sujeito segundo determinado sistema de valores e reconhece, recompensa ou pune seu percurso. A figura masculina assume essa função à medida que sua presença deixa de ser apenas contemplativa e passa a interferir na trajetória das personagens.

A figurativização concretiza essa função narrativa por meio da frontalidade, da monumentalidade, da indumentária escura e da luminosidade concentrada nos olhos. Esses elementos não constituem provas isoladas de autoridade, mas formam um percurso figurativo coerente, associado à observação e ao controle. A figura masculina

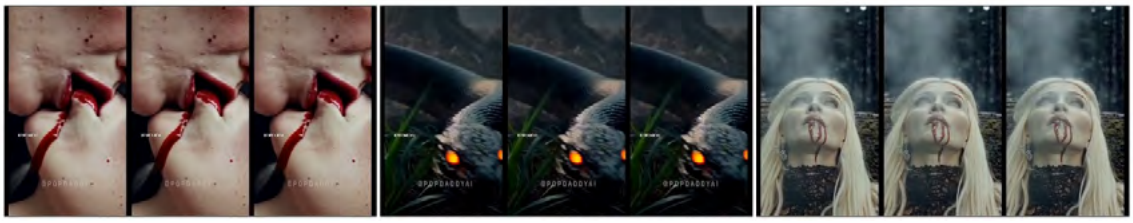
torna-se, desse modo, a manifestação sensível de uma instância abstrata de julgamento, cuja atuação será confirmada pelo desenvolvimento temporal da sequência.

A dimensão cinética é fundamental para essa interpretação. A economia dos movimentos corporais e a permanência da frontalidade prolongam inicialmente o efeito de contenção. Posteriormente, o deslocamento da figura, sua aproximação das personagens e sua participação na ação convertem a presença estática em atuação narrativa. A montagem não apenas acrescenta movimento à composição, mas estabelece a passagem da vigilância para a intervenção e permite reconhecer uma transformação de função: aquele que observa passa a exercer a sanção.

Essa progressão articula-se à unidade seguinte, na qual ocorre uma reconfiguração figurativa da instância masculina. Caso a continuidade entre a figura e a serpente seja estabelecida pelo encadeamento audiovisual, a transformação pode ser interpretada como deslocamento dos valores de autoridade e julgamento para o universo figurativo da tentação edênica. Não se deve, contudo, afirmar uma identidade estável entre ambas apenas por sua proximidade na montagem. O que o texto permite observar com maior segurança é uma transição entre configurações figurativas que aproxima vigilância, ameaça, tentação e ambivalência.

A terceira unidade constitui, portanto, o momento em que o conflito entre desejo e interdição se converte em programa de avaliação e sanção. A organização plástica constrói uma presença central, rígida e observadora; o desenvolvimento cinético transforma essa presença em agente narrativo; e a montagem prepara sua posterior reconfiguração figurativa. O sentido da unidade não reside apenas na aparência ameaçadora da figura masculina, mas na passagem temporal pela qual a vigilância se converte em intervenção sobre o percurso das personagens.

Figura 4 – Beijo, serpente e reconfiguração do sujeito



Fonte: Youtube (2024).

No plano do conteúdo, a serpente concretiza o imaginário edênico sugerido pela canção e resulta da transformação da figura masculina apresentada na unidade anterior. O videoclipe constrói essa metamorfose por meio da ação da personagem feminina, que, ao realizar o encantamento, converte a figura antropomórfica em figura zoomórfica. A passagem é organizada pela montagem como continuidade narrativa e não como simples justaposição de imagens, permitindo reconhecer que se trata de um mesmo

ator figurativo em diferentes estados. A permanência de determinados traços visuais, como a luminosidade dos olhos, reforça essa continuidade e contribui para a percepção da transformação.

Essa metamorfose reorganiza o percurso narrativo instaurado na unidade anterior. O ator que figurativizava a instância de vigilância e sanção abandona sua configuração humana e passa a manifestar-se sob a forma da serpente, deslocando os valores anteriormente associados ao julgamento para o universo da tentação, da astúcia e da transgressão. A mudança não elimina a continuidade narrativa, mas modifica a forma de manifestação desses valores, evidenciando que uma mesma posição no percurso pode assumir diferentes configurações figurativas ao longo do desenvolvimento do texto audiovisual.

Sob a perspectiva da figurativização, a transformação constitui um momento decisivo do percurso de sentido. A serpente não surge como elemento isolado ou introduzido arbitrariamente, mas como resultado de uma operação narrativa que altera o estado do ator e reorganiza as relações entre as personagens. A metamorfose produzida pelo encantamento amplia o diálogo com o imaginário edênico mobilizado pela canção, fazendo convergir julgamento, desejo, tentação e transgressão em uma mesma sequência audiovisual. A montagem assegura a continuidade desse percurso, convertendo a mudança de figura em mudança de estado e integrando-a à progressão narrativa do videoclipe.

Considerações finais

Em um cenário cultural marcado pela circulação intensiva de imagens e pelo avanço de tecnologias de produção audiovisual mediadas por inteligência artificial, torna-se necessário dispor de instrumentos analíticos capazes de interpretar objetos complexos para além da descrição impressionista. Foi nesse horizonte que este artigo examinou o videoclipe "Garden of Eden" como texto audiovisual sincrético, investigando de que modo imagem, música, *performance*, movimento e montagem reorganizam o universo verbal-sonoro da canção. A análise demonstrou que o videoclipe não se limita a acompanhar a letra, mas constrói um percurso próprio de significação, articulando plano da expressão e plano do conteúdo em uma organização relativamente autônoma.

Os resultados evidenciaram que os núcleos semânticos da canção – desejo, tentação, vertigem, aproximação corporal e imaginário edênico – são reconfigurados em uma cadeia audiovisual marcada por ritualização, duplicidade, vigilância, sanção e transformação. A primeira unidade instalou um espaço de autoridade e interdição por meio da cruz, do fogo e da exposição ritual dos corpos; a segunda deslocou essa tensão para a própria duplicidade feminina; a terceira introduziu a instância do destinador-julgador e converteu a vigilância em sanção; e a sequência final articulou beijo, serpente e reavivamento em um micropercurso de metamorfose e mudança de estado.

A separação entre plano da expressão e plano do conteúdo mostrou-se decisiva para a análise. No primeiro, categorias topológicas, cromáticas, eidéticas e cinéticas organizaram efeitos de centralidade, contraste, contenção, ameaça e transformação. No segundo, figuras como cruz, sangue, serpente e duplicidade feminina revestiram temas e valores ligados ao desejo, à interdição, à vigilância, à punição e à metamorfose. As correlações semissimbólicas entre esses planos permitiram compreender que o sentido não decorre apenas do que é representado, mas também da maneira como formas, cores, posições, movimentos e transições estruturam a experiência audiovisual.

Nesse percurso, revelou-se especialmente produtiva a noção de *tradução intersemiótica de caráter criativo*. O videoclipe mantém vínculos com a canção, mas não a reproduz de modo literal. A tradução realiza-se por deslocamentos figurativos, reorganizações narrativas e recriações plásticas e cinéticas. O *Garden of Eden* deixa, assim, de operar apenas como metáfora verbal de sedução e risco e passa a constituir um espaço audiovisual de ritualização, ameaça, sanção e transformação.

A dimensão cinética também se mostrou indispensável. A montagem não funciona como simples junção de imagens, mas como operador narrativo que transforma configurações visuais em percursos de estado. A passagem da vigilância à sanção, da figura masculina à serpente e da morte ao reavivamento só adquire pleno sentido quando considerada no fluxo temporal do videoclipe. Desse modo, os recortes visuais empregados no artigo não substituem o objeto audiovisual, mas registram momentos de uma organização mais ampla, constituída por movimento, duração, transição e ritmo.

A condição algorítmica do *corpus* acrescenta outra dimensão à análise. A inteligência artificial atua como dispositivo de recombinação de repertórios culturalmente sedimentados, atualizando figuras religiosas, góticas e *pop* amplamente reconhecíveis. Cruz, serpente, sangue, oposição entre branco e preto e ressurreição não surgem como formas inteiramente novas, mas como materiais culturais reorganizados em uma configuração audiovisual específica. Essa constatação não autoriza atribuir intenção autônoma ao sistema, mas evidencia que a mediação algorítmica participa da seleção e da intensificação de repertórios figurativos preexistentes.

O estudo apresenta, contudo, algumas limitações. O recorte privilegiou quatro unidades de análise audiovisual consideradas centrais para o percurso de sentido, deixando em segundo plano outros segmentos que poderiam ampliar ou tensionar as interpretações propostas. Além disso, a ausência de acesso aos comandos, ao modelo generativo utilizado e às etapas de edição impede uma investigação mais aprofundada do processo técnico de produção. Questões ligadas à recepção, à autoria algorítmica, à cultura de plataforma e à circulação do videoclipe também permanecem abertas para pesquisas futuras.

Ainda assim, a análise reafirma a atualidade da semiótica greimasiana para o estudo de objetos audiovisuais contemporâneos. O percurso gerativo do sentido, a figurativização,

a narratividade, o semissimbolismo e a atenção à textualização mostraram-se capazes de descrever tanto a organização plástica quanto a progressão cinética do videoclipe. "Garden of Eden" evidencia, por fim, que a imagem não apenas acompanha a canção: ela a reencena, a tensiona e amplia seu campo de significação, transformando desejo, risco e metamorfose em formas de pensamento audiovisual.

Referências

BARROS, D. L. P. de. *Teoria do discurso:* fundamentos semióticos. 2. ed. São Paulo: Humanitas, 2002.

BARROS, D. L. P. de. *Teoria semiótica do texto*. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.

DONDERO, M. G.; CASTRO, G. H. R.; SCHWARTZMANN, M. N.; PEREIRA, D. Semiótica da inteligência artificial: análise computacional de grandes bases de dados e geração automática de imagens. *MATRIZes*, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 29-54, set./dez. 2024.

FONTANILLE, J.; TSALA-EFFA, D. Por uma semiótica dirigida pela metodologia. *Estudos Semióticos*, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 162-180, 2019.

GARDEN OF EDEN. YouTube, 2024. Vídeo (75 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=KBENgUJTXGk. Acesso em: 8 abr. 2026.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. Tradução Alceu Dias Lima *et al*. São Paulo: Cultrix, 1979.

MEAVE-ÁVILA, A. Multi-modalities in Music: The Videoclip as a Tool for Re-signification in Pop Song. *Ekphrasis*, n. 29, p. 64-82, 2023.

PIETROFORTE, A. V. *Semiótica visual*: os percursos do olhar. 3. ed. 1. reimpr. São Paulo: Contexto, 2019.

RODRÍGUEZ-LÓPEZ, J. Audiovisual y semiótica: el videoclip como texto. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, n. 25, p. 943-958, 2016.

SCHWARTZMANN, M.; SOUSA, S. M. Inteligências artificiais generativas e viés algorítmico: um novo paradigma semiótico. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, Araraquara, v. 18, n. 2, p. 203-218, 2025.

Como citar este trabalho:

LUIZ, Tiago Marques; CLARO, Julio Cesar. Do éden à metamorfose: semiótica greimasiana e tradução intersemiótica em um videoclipe gerado por IA. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 51-76, jul. 2026. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index. Acesso em "dia/mês/ano". http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21235.

FAZER SER, MANEIRAS DE SENTIR: O PAPEL ENUNCIATIVO DO TECIDO PRETO NO MONÓLOGO *A ALMA IMORAL*

TO MAKE BE, WAYS OF FEELING: THE ENUNCIATIVE ROLE OF BLACK FABRIC IN THE MONOLOGUE A ALMA IMORAL

Adriana Ruth Lopes da SILVA[1]
Suelismar Mariano Florêncio BARBOSA[2]

Resumo: O presente trabalho examina o monólogo *A Alma Imoral* (Clarice Niskier, 2006), adaptação cênica do livro homônimo do rabino Nilton Bonder (1998), à luz da semiótica discursiva de linha francesa. Descreve como a encenação articula os planos de expressão e de conteúdo para produzir significação cênica e como mobiliza escolhas enunciativas que encenam a tensão entre norma e transgressão. Examina, além disso, o modo como procedimentos de discursivização e de textualização participam do fazer persuasivo da enunciação, que combina estratégias de convencimento, apoiadas em isotopias bíblico-culturais, e estratégias de comoção, ligadas à redução dos elementos não verbais. A plurivariância figurativa de um dos elementos cênicos, o tecido preto que, ao longo da *performance*, assume configurações plásticas sucessivas, indica seu papel como adjuvante enunciativo na construção dos percursos de sentido que articulam as dimensões ética e estética do espetáculo. Por fim, o trabalho reconhece na semiótica greimasiana um instrumental para descrever a linguagem teatral e aponta

1 Especialista em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de Ensino de Leitura e Produção de Texto pelo Programa do Proleitura da Faculdade de Letras (FALE) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: adri-ruth14@let.esp.ufmg.br.

2 Doutorando em Semiótica e Linguística Geral pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGLIN) da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). E-mail: suelismar@usp.br. ORCiD: https://orcid.org/0000-0002-6409-454X. Esta contribuição foi possível graças ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por meio de bolsa do Programa de Excelência Acadêmica (PROEX), processo nº 88887.155273/2025-00, que viabilizou o desenvolvimento das atividades de pesquisa e extensão vinculadas a este trabalho.

DOI: http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.20802

direções de pesquisa, como a análise dos procedimentos intersemióticos da adaptação e a investigação da recepção em diferentes contextos socioculturais.

Palavras-chave: Semiótica. Texto teatral. Discursivização. Textualização. Fazer persuasivo.

Abstract: This article examines the monologue *A Alma Imoral* (Clarice Niskier, 2006), a stage adaptation of the homonymous book by the rabbi Nilton Bonder (1998), through French-line discursive semiotics. It describes how the staging articulates the planes of expression and content to produce scenic meaning and how it mobilizes enunciative choices that stage the tension between norm and transgression. The study examines how procedures of discursivization and textualization take part in the persuasive doing of enunciation, which combines strategies of conviction, supported by biblical-cultural isotopies, with strategies of emotional impact, linked to the reduction of non-verbal elements. The figurative plurivariance of one scenic element, the black fabric that, throughout the performance, assumes successive plastic configurations, indicates its role as an enunciative adjuvant in constructing the paths of meaning that articulate the ethical and aesthetic dimensions of the spectacle. The article suggests that Greimasian semiotics offers instruments to describe theatrical language and points to research directions, such as the analysis of the intersemiotic procedures of adaptation and the investigation of reception in different sociocultural contexts.

Keywords: Semiotics. Theatrical text. Discursivization. Textualization. Persuasive doing.

Introdução

A Alma Imoral é um monólogo teatral escrito, adaptado e protagonizado por Clarice Niskier, que estreou em 2006 a partir do livro homônimo do rabino Nilton Bonder (1998). Na montagem, dirigida por Amir Haddad, o aparato espetacular é dispensado, e o excesso cenográfico dá lugar a um único tecido preto, largo e mutável, que, ao longo da *performance*, deixa de servir de mero recurso visual e passa a ocupar o centro da produção de sentido. Materialidade cujas configurações plásticas entram em certa tensão com a gesticulação da atriz, o tecido reaparece em formas sucessivas (ora vestido, ora véu, ora manto), sem se repetir. É esse objeto cênico, e o modo como participa da significação do espetáculo, que investigamos no presente trabalho.

A recorrência do tecido, sempre em nova posição, faz com que, a cada aparição, a mesma materialidade plástica concretize um valor distinto, já que ele ora veste o corpo, ora o encobre, ora o prolonga, e desempenha, em cada caso, o papel de elemento ativo da cena. Disso decorre a questão que orienta o presente trabalho. Qual é o estatuto semiótico desse objeto na arquitetura discursiva do espetáculo e que efeitos de sentido são atualizados em cada uma de suas configurações?

Em seu livro, Bonder (1998) desenvolve o argumento dramatúrgico em torno da relação polêmica entre a "alma transgressora" e o "corpo moral", eixo que Niskier converte, na adaptação, em manifestação performática, pela mobilização conjunta de diferentes articulações de seu corpo, entre voz e gesticulação[3]. Convém demarcar, desde já, o recorte do presente estudo. Tomamos como objeto de análise a encenação e reservamos a trabalho posterior a relação de tradução intersemiótica entre o livro e a peça, como indicamos nas considerações finais. Interessa-nos, portanto, descrever como a peça constrói sentido por meios cênicos e, em particular, como o tecido preto[4] assume uma posição actancial e articula os planos de expressão e de conteúdo.

Adotamos a semiótica discursiva e tomamos por horizonte o percurso gerativo da significação formulado por Greimas e desdobrado por Greimas e Courtés (2021), Greimas (2014), Floch (1985, 1986, 2023), Bertrand (2003) e Barros (1987, 2001, 2022). No que diz respeito à cena, a descrição dialoga ainda com a semiótica teatral de Ryngaert (1996) e de Ubersfeld (2005).

Buscamos compreender como se constroem o discurso, o texto e o fazer persuasivo em *A Alma Imoral* por meio dos elementos cênicos, com destaque para o tecido preto. Para tanto, descrevemos os procedimentos de discursivização da instância enunciadora, analisamos o enunciado quanto ao fazer persuasivo da enunciação, examinamos a relação semiótica entre os elementos cênicos na textualização e, por fim, descrevemos a plurivariância figurativa do tecido preto. Depois de uma breve revisão teórica sobre a semiótica discursiva no teatro, expomos a metodologia de análise e, em seguida, a análise e a discussão de *A Alma Imoral*, que as considerações finais encerram com as contribuições, os limites e os caminhos futuros do presente trabalho.

Significação do texto teatral: breve revisão teórica

Análise semiótica do teatro

No âmbito da teoria da dramaturgia, estudiosos como Jean-Pierre Ryngaert (1996) e Anne Ubersfeld (2005) contribuíram para o entendimento dos elementos que a análise de um texto teatral deve considerar. Segundo Ryngaert (1996), que parte da materialidade escrita do texto teatral, as categorias de enunciado e de enunciação permitem compreender o drama como produção discursiva específica, que responde a perguntas como "quem fala a quem e por quê?". Ubersfeld (2005), por sua vez, provoca ao afirmar que "não se pode ler o teatro" e argumenta que a chave do texto está fora dele. Desse modo, a tarefa da semiótica seria estabelecer modos de leitura que articulem a

3 Em suma, gesticulação, uma vez que vocalizar também se resume a realizar movimentos no trato vocal.

4 Nas entrevistas, a atriz se refere ao figurino de pano preto. Empregamos aqui "tecido preto", uma vez que, segundo a terminologia dos materiais têxteis, tecido é um produto acabado, pronto para uso em um projeto específico, ao passo que pano é uma forma inacabada de tecido (Sinosilk, 2024).

prática textual à da representação e que ofereçam, em lugar de uma "verdade" do texto, sistemas de signos com que atores e diretores construam um sistema significante em que o espectador encontra seu lugar.

Greimas e Courtés (2021) tratam o discurso teatral como texto-partitura para a encenação, que integra linguagens da cena (a entonação vocal, a gestualidade, a *mise en scène*, os objetos, os cenários e a iluminação), e sugerem que o discurso verbal seja analisado em partes, com diferentes semióticas para explicar a diversidade expressiva. Monteiro (2011) adota o modelo actancial greimasiano e lembra que os signos, captados pelos sentidos, comportam as dimensões sintática, semântica e pragmática. O teatro é, portanto, legitimado como objeto de análise da semiótica francesa, cujo rendimento metodológico dá acesso à multiplicidade de signos presentes na peça. Em linha com esses autores, concebemos o espetáculo como um sistema de múltiplos elementos hierarquizados (as personagens, os diálogos, os recursos visuais, o tempo e o espaço), articulados de maneira heterogênea.

A significação de elementos cênicos

Para Kowzan (1988, p. 102), a arte do espetáculo abarca os domínios da atividade humana e é o lugar em que os signos são manifestados com maior variedade e densidade. À semelhança da palavra pronunciada, ela comporta variedade de significados linguísticos, assume sentido amplo e vale como signo de objetos, pessoas, sentimentos e ideias. Já a mímica do rosto prolonga o significado das palavras e depende da linguagem corporal do ator (Kowzan, 1988, p. 97-98). No que diz respeito à nomenclatura, o autor opta por designações adequadas à análise da linguagem teatral e assume o termo *semiótica* com base no modelo saussuriano (Kowzan, 1988, p. 96-101).

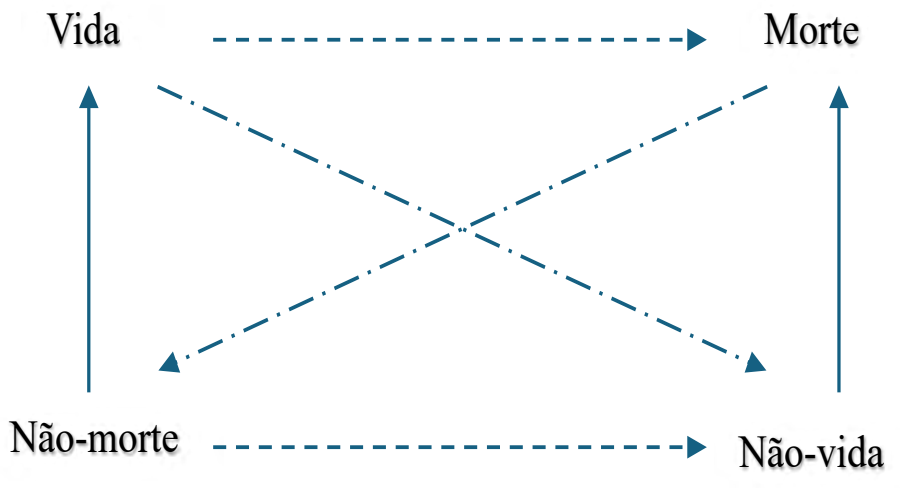
Simonetti (2013), por seu lado, identifica lacunas na crítica teatral contemporânea, sobretudo a ausência de um aparato teórico que torne inteligíveis os sistemas que regem a encenação. Segundo a autora, a permanência de uma abordagem centrada no texto escrito reduz a linguagem cênica à dimensão literária e ignora a expressividade vocal, a corporeidade e os elementos sonoros e visuais. Além disso, a vocalidade segue tratada como meio secundário, razão pela qual Simonetti (2013) propõe a revisão da noção de "sistema" e sugere a indissociabilidade entre linguagem e realidade.

Parte expressiva da literatura especializada converge na ideia de que a cena contemporânea exige um modelo interpretativo que ultrapasse a leitura do texto dramático como núcleo do sentido e acolha elementos vocais, corporais, sonoros e visuais. É ainda Simonetti (2013) quem aponta para uma semiótica de linha francesa, em que o texto possui plano de conteúdo e plano de expressão sensível e sincrético, de modo a considerar a encenação em sua totalidade, inclusive o modo de dizer do ator. Nesse sentido, Simonetti (2013, p. 75) destaca o corpo e a voz como produtores de sentido e retoma Barthes ao afirmar que a cena é adensamento de signos e sensações.

No que toca apenas à dimensão sensível da recepção do texto teatral, é relevante o conceito de atmosfera cênica de Carvalho e Oliveira (2018), que descrevem o conjunto de sensações, significados e percepções articulados no processo criativo da cena. O diretor ocupa papel central na conformação dessa atmosfera, uma vez que articula signos e produz uma escritura cênica capaz de gerar sentido. Os autores recorrem a Fischer-Lichte (1999), para quem o teatro, como sistema cultural, cria significado perceptível pelos sentidos, visto que sons, ações e temas se inscrevem culturalmente e produzem significados (Fischer-Lichte, 1999, p. 15 *apud* Carvalho; Oliveira, 2018, p. 4). Ou seja, o teatro reflete a cultura que o produz e espelha modos de pensar, sentir e agir de um público (Fischer-Lichte, 1999, p. 238 *apud* Carvalho; Oliveira, 2018, p. 5).

Em perspectiva global, a maioria dos estudos consultados defende que a análise do discurso teatral requer uma abordagem que ultrapasse a superfície textual. A semiótica greimasiana oferece, para isso, instrumentos que descrevem mecanismos semionarrativos e discursivos. Marsicano (2007, p. 6) propõe que o discurso teatral é caracterizado pela debreagem enunciativa, com predomínio de enunciados na primeira pessoa situados no "aqui" e no "agora" e com suspensão das oposições de pessoa. O autor articula as unidades e objetivos, a ação e o superobjetivo stanislavskianos com categorias da semiótica narrativa e sugere que as unidades dramáticas sejam reconhecidas como sequências de ações que modificam o estado dos sujeitos (Marsicano, 2007, p. 7). No percurso narrativo, por conseguinte, o objeto de valor buscado equivale ao objetivo de cada programa. Assim, a análise semiótica pode identificar o superobjetivo pelo nível fundamental e pelo quadrado semiótico (Figura 1), o que facilita a montagem e reduz erros de leitura (Marsicano, 2007, p. 8).

Figura 1 – Quadrado semiótico de oposições fundamentais



O quadrado semiótico articula contrários, contraditórios e subcontrários e expõe tensões semânticas que regem o discurso. **Fonte:** Elaboração própria.

O figurino como elemento cênico

Barthes, em *Sistema da moda* (2006), parte da linguística estruturalista de Saussure (2021) e propõe uma analogia entre sistemas linguísticos e vestimentares, em que a língua corresponderia à indumentária, e a fala, ao traje, o que sugere que o vestuário pode ser entendido como sistema de significação cultural. Desse modo, o traje é configurado como suporte semiótico inserido no tempo e no espaço, apto a veicular significados sociais. Silva Junior e Gandara (2013, p. 156) recorrem à formulação de Barthes, para quem o suporte de significação é objeto material, elemento inerte que transmite sentido. Logo, refletir sobre o traje equivale a reconhecer sua potência de inscrição social e histórica, uma vez que o corpo vestido é *locus* de sentidos (Silva Junior; Gandara, 2013, p. 157).

Com base nas contribuições de Jean-Marie Floch, os autores explicam como os textos semissimbólicos articulam signos de diferentes naturezas (visuais, gestuais e sonoros) e compõem textos sincréticos, como o teatro, o cinema e a música, cujo plano de expressão é construído pela integração de formas figurativas oriundas de outras áreas artísticas. Segundo a análise dos autores (Silva Junior; Gandara, 2013), a imagem cinematográfica possui natureza pictórica, e sua composição visual, marcada por jogos de luz e vestuário, constrói significados. Os trajes escuros, a exemplo do tecido preto de que o presente estudo se ocupa, reforçam a densidade figurativa dos conflitos, enquanto as roupas claras sugerem distanciamento emocional. Assim, o figurino torna-se mediador discursivo e amplia a leitura da narrativa.

Silveira e Schneid (2019) discutem o vestuário como meio de comunicação e apoiam-se em Barthes (2005), para quem vestir é ato de significação social. As autoras retomam interpretações religiosas, históricas e seculares sobre os motivos do vestir-se e ressaltam sua relação com a identidade humana e social (Braga, 2004, p. 17 *apud* Silveira; Schneid, 2019, p. 52), de modo a mostrar que a função identitária do vestuário ultrapassa a cobertura corporal e faz as vezes de uma linguagem visual de pertencimentos e distinções sociais. Com Monneyron (2007), reforçam que a indumentária distingue o homem do animal, os homens entre si e as épocas entre si (Monneyron, 2007, p. 12 *apud* Silveira; Schneid, 2019, p. 52). Ou seja, a roupa manifesta identidades e subjetividades e indica traços do indivíduo e modos de ser, razão pela qual subestimá-la seria perder uma ferramenta de compreensão das sociedades contemporâneas (Monneyron, 2007, p. 154 *apud* Silveira; Schneid, 2019, p. 55).

Quanto aos usos vestimentares da comunidade judaica, Scheneider (2024) mostra que o preto no vestuário ultraortodoxo resulta de adaptação histórica às condições de opressão social e religiosa na Idade Média. Tratava-se de uma cor imposta para o controle da visibilidade e a separação cultural, que carregava associações ambíguas da teologia cristã medieval. Com o tempo, essas imposições converteram-se em expressões de pertencimento e resistência, o que transformou o vestuário preto em marcador identitário e espiritual, sobretudo após o Holocausto, quando a cor preta

passou a ser associada à espiritualidade, à humildade e à continuidade histórica. O preto torna-se, então, emblema de identidade coletiva e testemunho de resiliência, fenômeno recorrente entre grupos marginalizados, o que interessa à análise cromática do figurino de *A Alma Imoral*, como veremos adiante.

Metodologia semiótica de análise do texto

Inscrevemos o presente trabalho prioritariamente na semiótica de linha francesa, em diálogo com os estudos da *performance* e das artes cênicas. Para sua realização, estabelecemos protocolos para definição e seleção do *corpus* e delineamos procedimentos e critérios analíticos baseados nas proposições de Greimas e Courtés (2021), Greimas (2014), Floch (1985, 1986, 2023), Bertrand (2003) e Barros (1987, 2001, 2022), autores que oferecem uma metalinguagem capaz de analisar, de forma isomórfica, os planos de expressão e de conteúdo.

Protocolos para definição e seleção do *corpus*

Como vimos na introdução, a peça *A Alma Imoral*, de Clarice Niskier, adapta para a cena o livro homônimo de Bonder (1998). Com cerca de 80 minutos, o espetáculo condensa reflexões filosófico-religiosas em linguagem acessível e poética e, inspirada em narrativas bíblicas e parábolas judaico-cristãs, trata da tensão entre tradição e transgressão por meio de figuras como Adão, Eva, Abraão e Jesus, tomados como transgressores que abriram caminhos à novidade.

A peça desafia o público a considerar que "trair", no sentido de mover-se além de regras que aprisionam o crescimento, preserva a vitalidade da tradição. Desde o impacto inicial do ato de despir-se em cena até metáforas como "ver" e "não ver", a montagem confronta conceitos estabelecidos e sugere que certas rupturas podem orientar futuros mais prósperos. No vídeo indicado pelo código QR da Figura 2, abaixo, Clarice usa o vestido preto comum aos 1m 42s.

Figura 2 – Peça *A Alma imoral*



Fonte: YouTube.

A gênese do espetáculo está ligada à experiência da atriz em um programa televisivo sobre religiões, no qual uma telespectadora a interpelou por ela se definir como judia-budista. Amparada por Bonder, Clarice recebeu o livro *A Alma Imoral*, cuja leitura inspiraria a peça como resposta artística e filosófica. O espetáculo resulta de um processo criativo de dois anos, com supervisão e direção de Amir Haddad, trilha sonora de José Maria Braga, supervisão da adaptação por Bonder, cenário de Luiz Martins e iluminação de Aurélio Simoni.

A montagem é caracterizada pela economia de recursos cênicos e pelo contato direto com a plateia, que rompe a quarta parede e cria um ambiente de escuta no qual o público se torna coautor da experiência. O figurino consiste em um único tecido preto multifuncional criado por Kika Lopes, que figurativiza ora uma burca, ora um véu, ora diversos tipos de vestido, manto, saia ou lençol. A peça foi escolhida como objeto de análise em razão da diversidade de recursos expressivos da montagem e de sua relação com temas de identidade e diferença, bem como de sua longevidade, com vinte anos em circulação, mais de 750 mil espectadores em 45 cidades e prêmios como o Shell de melhor atriz (Vislun, 2023; Ferraz, 2026).

A opção metodológica por não abordar diretamente a obra literária original está fundamentada em critérios éticos relativos aos direitos autorais. Os vídeos selecionados da adaptação compõem um recorte de enunciados suficiente para os objetivos interpretativos ensejados pelo presente trabalho, posto que preservam o foco na *performance* de Clarice Niskier como objeto autônomo de investigação.

Semiótica como metodologia de análise

A semiótica greimasiana foi selecionada como metodologia por permitir abordar os problemas da significação que escapam à lógica do signo. Voltada para a relação semiótica que articula duas formas independentes da substância por meio da qual são manifestadas como texto, ela pode ser considerada "a ciência de todas as linguagens e de todos os sistemas de significação" (Greimas; Courtés, 2021, p. 448-455).

A semiótica foi desenvolvida a partir do trabalho de Algirdas Julien Greimas (1917-1992), diante do abandono da semântica pela linguística e pelas ciências humanas desde o fim do século XIX, e propôs estudar cientificamente a significação (Barros, 2022, p. 7-11). Seu marco é a *Semântica estrutural* (1973), em que Greimas prioriza o sentido, apreensível apenas por meio das formas da linguagem, e busca uma teoria com método e metalinguagem próprios (Barros, 2001, p. 14). O modelo mostra-se pertinente para a linguagem teatral, visto que retira o signo do centro da análise, privilegia unidades inferiores a ele (os femas e os semas) e toma o texto como totalidade analisável, articulação de estruturas de significação (Barros, 2001, p. 113-114).

A semântica assim proposta é gerativa, sintagmática e geral. Ou seja, ela estuda a produção e a interpretação dos textos, interessa-se por qualquer tipo de texto e concebe o texto como percurso que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, o percurso gerativo de sentido (Greimas; Courtés, 2021, p. 431-434). Nessa perspectiva, o texto resulta da semiose, função que articula um plano de expressão, em que ocorre a manifestação, e um plano de conteúdo, em que reside a imanência do enunciado (Greimas; Courtés, 2021, p. 447-448; Floch, 1985, p. 207). Na esteira de Hjelmslev, esses planos são definidos pela reunião de duas formas autônomas, a da expressão e a do conteúdo, em vez da união de duas substâncias, como em Saussure (Greimas; Courtés, 2021, p. 218).

No plano de expressão visual, são distinguidos níveis plásticos hierarquizados (o eidético, o cromático e o topológico), relevantes em sistemas semissimbólicos. O nível eidético refere-se às formas reconhecíveis e a oposições como reto/curvo ou grosso/fino; o cromático associa-se ao uso das cores e a contrastes como claro/escuro, saturado/dessaturado, brilhante/opaco; o topológico, por fim, concerne à distribuição dos elementos no espaço, em oposições como central/periférico ou alto/baixo. Tais níveis orientam a análise da expressão visual que manifesta o significado. Floch (1985, p. 207) mostra que os sistemas semissimbólicos são definidos pela correspondência entre categorias da expressão e categorias do conteúdo, em vez da conformidade entre elementos isolados dos dois planos, conforme a passagem a seguir.

> Os sistemas semióticos propriamente ditos são as linguagens em que não há conformidade entre os dois planos, sendo, portanto, necessário distinguir e estudar separadamente a expressão e o conteúdo. [...] os trabalhos recentes

> sobre a poesia e sobre as diversas artes plásticas (pintura, fotografia, cartaz publicitário etc.) evidenciaram a importância de um terceiro tipo de linguagem, que não pode ser definido em relação aos dois anteriores (e isso é auspicioso para a coerência da teoria semiótica): os sistemas semi-simbólicos, definidos não pela conformidade entre elementos isolados dos dois planos, mas pela correspondência entre categorias da expressão e categorias do conteúdo (Floch, 1985, p. 207)[5].

A escola francesa de semiótica priorizou, em um primeiro momento, o plano de conteúdo, por meio do percurso gerativo de sentido, composto pelos níveis fundamental, narrativo (estrutura semionarrativa) e discursivo (Barros, 2001, p. 13), cada qual com sintaxe e semântica específicas (Greimas; Courtés, 2021, p. 234-235). Contudo, Bertrand (2003, p. 50) destaca que esse percurso é construção teórica ideal, que não se confunde com uma grade rígida.

A sintaxe do nível fundamental articula oposições categoriais básicas, ao passo que a semântica fundamental axiologiza os polos, ao distinguir o eufórico e o disfórico e compor a categoria tímica, que indica a conformidade ou a desconformidade do ser vivo com os conteúdos (Barros, 2001, p. 73-75). O nível narrativo, de outra parte, é composto de enunciados de estado e de fazer e simula o fazer do homem que transforma o mundo (Barros, 2001, p. 16). Nesse nível, Greimas e Courtés (2021, p. 202-203) e Bertrand (2003, p. 62) distinguem o fazer pragmático, "sujeito do fazer", e o fazer cognitivo, "sujeito cognitivo", do qual se destacam o fazer persuasivo e o fazer interpretativo (Greimas; Courtés, 2021, p. 203).

O nível discursivo articula projeções da enunciação no texto por meio da debreagem (ou embreagem, em Bertrand, 2003)[6], que projeta actantes e coordenadas espaço-temporais em eu-aqui-agora (debreagem enunciativa) ou ele-lá-então (debreagem enunciva) (Greimas; Courtés, 2021, p. 112; Barros, 2001, p. 54-55). A conversão desse nível em semântica discursiva implica procedimentos de tematização e de figurativização (temporalização, espacialização, actorialização), que ancoram o conteúdo narrativo em experiências do mundo vivido (Barros, 2001, p. 114-115), além da aspectualização, que

5 No texto original : « Les systèmes sémiotiques proprement dits, ce sont les langages où il n'y a pas de conformité entre les deux plans, où il faut donc distinguer et étudier séparément expression et contenu. [...] les travaux récents sur la poésie comme sur les différents arts plastiques (peinture, photographie, affiche, etc.), ont montré l'importance d'un troisième type de langage, interdéfinissable d'ailleurs par rapport aux deux précédents (et heureusement pour la cohérence de la théorie sémiotique) : les systèmes semi-symboliques, qui se définissent, quant à eux, par la conformité non pas entre éléments isolés des deux plans mais entre catégories de l'expression et catégories du contenu » (Floch, 1985, p. 207).

6 A debreagem é o procedimento pelo qual a instância da enunciação projeta no enunciado as categorias de pessoa, espaço e tempo, ao instaurar um simulacro de "eu-aqui-agora" (debreagem enunciativa) ou de "ele-lá-então" (debreagem enunciva). A embreagem é o movimento inverso, de retorno à instância da enunciação, que suspende ou neutraliza essas oposições (cf. Greimas; Courtés, 2021, p. 111-113; Bertrand, 2003, p. 91-95).

corresponde a um ponto de vista sobre esses processos. Assim, a recorrência de temas e de figuras dá origem às isotopias temática e figurativa, responsáveis pela coerência semântica do discurso (Barros, 2001, p. 71-72).

A plurivariância figurativa, descrita por Greimas (2014, p. 75), mostra que uma mesma figura pode concretizar temas distintos ou que pequenas alterações figurativas podem introduzir percursos paralelos de significação. Em determinado momento, a instância enunciante interrompe o percurso gerativo e o desvia para a manifestação, o que exige um plano de expressão e instaura o nível sígnico, em que a textualização do discurso se torna visível (Barros, 1987, p. 30).

No modelo actancial greimasiano, desenvolvido para o teatro por Ubersfeld (2005), a análise passa das personagens empíricas às funções narrativas que elas exercem, instâncias funcionais a que Greimas (2014, p. 61-68) denomina actantes. Desse modo, importa menos o "quem" e mais o "o quê" cada instância realiza no enredo. Na cena teatral, uma mesma figura empírica, a atriz, encarna ao mesmo tempo o ator que executa a *performance*, a personagem representada e o actante que ocupa uma posição na sintaxe narrativa. Dessa sobreposição decorre um efeito de sentido preciso. Com efeito, o espectador não separa de imediato esses planos, e a oscilação entre eles sustenta a ambiguidade enunciativa da cena (Ryngaert, 1996, p. 130-131). Em *A Alma Imoral*, como veremos, esse efeito é explorado de modo deliberado, visto que Clarice transita entre enunciadora, narradora e personagens sem marcação cenográfica que as distinga.

Ubersfeld (2005, p. 32-35) adapta o modelo actancial greimasiano à escritura teatral, em diálogo com as funções narrativas de Propp e Bremond, e submete-o a uma série de adequações. A autora toma o actante como posição funcional, que pode ser uma abstração, uma personagem coletiva ou um grupo, e admite que uma mesma personagem assuma funções actanciais diferentes e que um actante esteja ausente de cena e presente apenas no discurso de outros sujeitos. Os actantes são distribuídos em pares posicionais, sujeito/objeto, destinador/destinatário e adjuvante/oponente (Ubersfeld, 2005, p. 37-38; Greimas, 2014, p. 62-64). Logo, o modelo articula seis casas, o Sujeito (S), o Objeto (O), o Destinador (D1), o Destinatário (D2), o Adjuvante (A) e o Oponente (Op).

A análise consiste, então, em identificar quais elementos ocupam essas posições em função da lógica da ação. "Conduzido por sua ação, o sujeito S procura um objeto O no interesse ou no favor de um ser D2 [...]; nessa busca, o sujeito tem aliados A ou oponentes Op" (Ubersfeld, 2005, p. 36). Para ter lugar no plano narrativo, o actante precisa ser encarnado no discurso pelo ator-enunciador que o realiza, instância responsável pelo fazer sintagmático da *performance* e pelo ser semântico na cena (Greimas, 2014, p. 78), o que determina a projeção da estrutura narrativa no nível da enunciação. Ubersfeld (2005, p. 43) ressalta que o eixo da narrativa depende da presença do par sujeito-objeto, e a presença isolada do sujeito que enuncia não basta para instaurá-lo. O sujeito é sempre animado, ao passo que o par adjuvante-oponente que com eles transita, ou com eles

estabelece relação polêmica, revela grande mobilidade na dimensão enunciativa. À luz de Ubersfeld (2005), que define o actante como posição funcional determinada pelas relações no interior da ação cênica, identificamos uma lacuna relevante na literatura analisada. Nenhum dos estudos consultados considerou a possibilidade de um elemento cênico ocupar a posição de actante em articulação com o sujeito da enunciação. Essa perspectiva será fundamental para esclarecer, adiante, o papel do actante adjuvante tecido preto na enunciação de *A Alma Imoral*.

Vê-se que o discurso se origina da convocação de uma estrutura de enunciação, que é manifestada explicitamente no nível discursivo por meio de um enunciador e de um enunciatário, destinador e destinatário implícitos da enunciação (Bertrand, 2003, p. 84). A discursivização corresponde à passagem das estruturas semionarrativas virtuais para estruturas discursivas temáticas e figurativas, que as atualizam em cada ocorrência. Para tanto, o enunciador seleciona, no repertório imanente, as formas discursivas necessárias para textualizar o discurso, persuadir o enunciatário e firmar um contrato de veridicção (Bertrand, 2003, p. 84, 405-406).

A tradição retórica já articulava orador, assunto e ouvinte, tríade que a semiótica retoma como enunciador, enunciado e enunciatário, com ênfase na relação entre os dois sujeitos, o enunciador e o enunciatário (Barros, 2001, p. 107-111). Desse modo, a linha greimasiana compreende o sujeito da enunciação como relação enunciador/enunciatário, cujos termos cumprem os papéis de destinador e de destinatário do discurso (Barros, 2001, p. 60). O enunciador constrói um projeto enunciativo, conjunto de escolhas estratégicas para otimizar seu fazer persuasivo diante do fazer interpretativo previsto (Mancini, 2018, p. 24-25), e sua presença é assinalada por marcas linguísticas de intencionalidade. O narrador é figura interna ao texto (aquele que diz eu), enquanto o enunciador permanece implícito e é manifestado por simulacros de enunciações enunciadas (o eu que diz eu) (Bertrand, 2003, p. 83; Greimas; Courtés, 2021, p. 171).

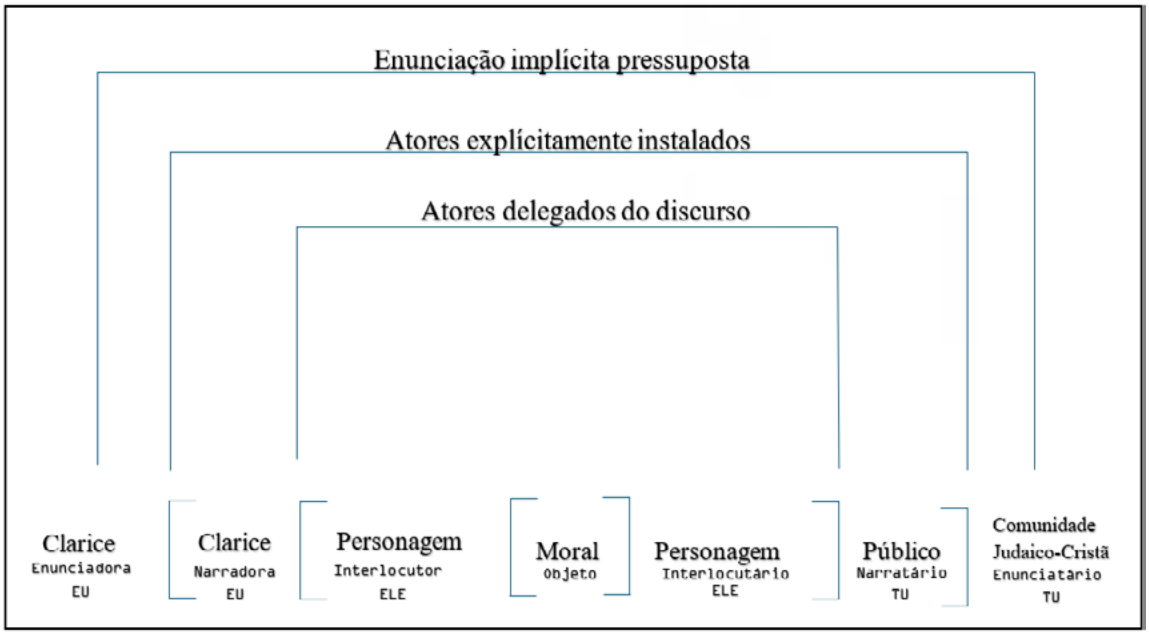
Ao enunciador corresponde o *fazer persuasivo*, que busca produzir efeitos de verdade por meio do fazer-parecer verdadeiro; ao enunciatário corresponde o *fazer interpretativo*, que correlaciona parecer e ser e confronta a proposta recebida com seu universo de saber e crer (Barros, 2001, p. 55-57). O contrato de veridicção resulta de acordo tácito entre enunciador e enunciatário (Greimas, 2014, p. 117). A disposição dos valores no campo de presença do enunciatário pode, por sua vez, ocorrer por implicação ou por concessão, conforme Zilberberg (2006, 2011), aspectos da análise tensiva que abordaremos apenas de modo pontual.

Análise e discussão semiótica de A *Alma Imoral*

O procedimento de discursivização da peça

A Alma Imoral é um exercício profícuo de concretização figurativa dos temas que rondam a condição humana. Por meio da atuação de Clarice, que sincretiza, na enunciação enunciada pelo dispositivo *eu-aqui-agora*, as funções de sujeito do fazer enunciativo e de narradora-destinadora de um projeto enunciativo, várias personagens são convocadas ao ato enunciativo pelo dispositivo *ele-lá-então*, como interlocutores e interlocutários da cena predicativa que se constrói, conforme ilustra a Figura 3, abaixo.

Figura 3 – Projeções discursivas em *Alma Imoral*



Fonte: Adaptado de Barros (2001).

São esses atores da debreagem enunciva, encarnados *in vivo* pelo corpo da atriz, que reiteram o convite ao espectador a refletir sobre a relação polêmica na construção discursiva de conceitos correntes em nossa sociedade. Ao narrar, por exemplo, o episódio ocorrido (então) durante sua participação em um programa televisivo (lá), em que, ao se definir como "judia-budista", recebe uma crítica de Dona Léia (ela, Figura 4), a enunciadora-narradora configura um recorte espaço-temporal externo à situação de enunciação presente ali, no palco, embora o incorpore a ela como parte de um percurso narrativo ocorrido em outro momento. Assim, é a partir dessa arquitetura enunciativa que se constrói o processo de significação da peça.

Figura 4 – Resposta à Dona Léia



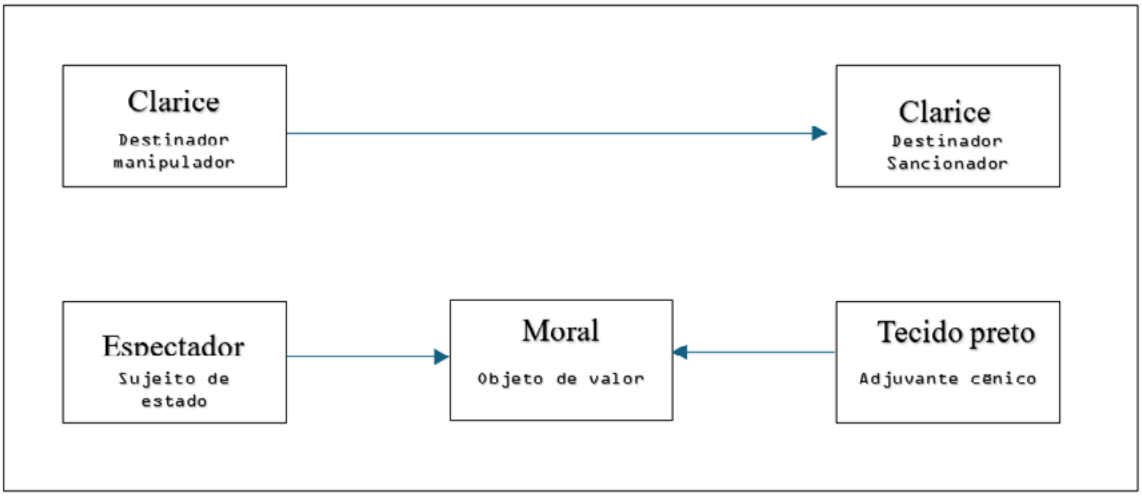
No vídeo indicado pelo QR-Code – Resposta à Dona Léia aos 06m 10s. **Fonte:** YouTube.

O tema explorado em *A Alma Imoral* é a condição humana, cujas questões (identidade, moralidade, coerções sociais) aparecem pelo tensionamento de figuras temáticas em pares como corpo/alma, obediência/desobediência, certo/errado, tradição/traição. Construído como um mosaico de parábolas e reflexões extraídas da tradição judaico-cristã, de histórias bíblicas e de passagens compartilhadas por espectadores e depois incorporadas, o roteiro costura em rede elementos ressignificados à luz de uma filosofia segundo a qual é preciso transgredir para o crescimento potencial do ser humano. Nele, são reinterpretadas as histórias de Adão, Eva, Ló, sua mulher e suas filhas, em parábolas que trazem a presença constante de rabinos. Consideramos que a escolha dessas figuras corresponde a uma estratégia enunciativa fundamentada na interdiscursividade, dado que mobiliza conteúdos compartilhados por um público presumido, situado em um universo semântico determinado por coerções ideológico-culturais presumíveis.

Grande parte das histórias narradas parte de isotopias temáticas recorrentes, em que personagens como Ló, suas filhas, sua esposa e Eva emergem como figuras portadoras de valores culturais reconhecíveis. Ló concretiza a obediência, ao atender o comando de retirar-se de Sodoma e Gomorra, enquanto suas filhas e Eva, sob diferentes prismas, figurativizam atos de desobediência, tomados como ponto de partida para a reflexão sobre a complexidade da condição humana, fora de uma ética moral binária. Ao narrar a história das filhas de Ló, o espetáculo prevê que o espectador-enunciatário ative, em sua memória cultural, o episódio bíblico da destruição de Sodoma e Gomorra, da mulher de Ló transformada em estátua de sal e da relação incestuosa das filhas com o pai.

Assim, o paradoxo entre o certo e o errado, o lícito e o ilícito, assinala o ponto central da peça, o questionamento da rigidez moral e a valorização do processo de consciência como instrumento de autocompreensão, conforme ilustra a Figura 5, abaixo.

Figura 5 – Esquema canônico de *Alma Imoral*

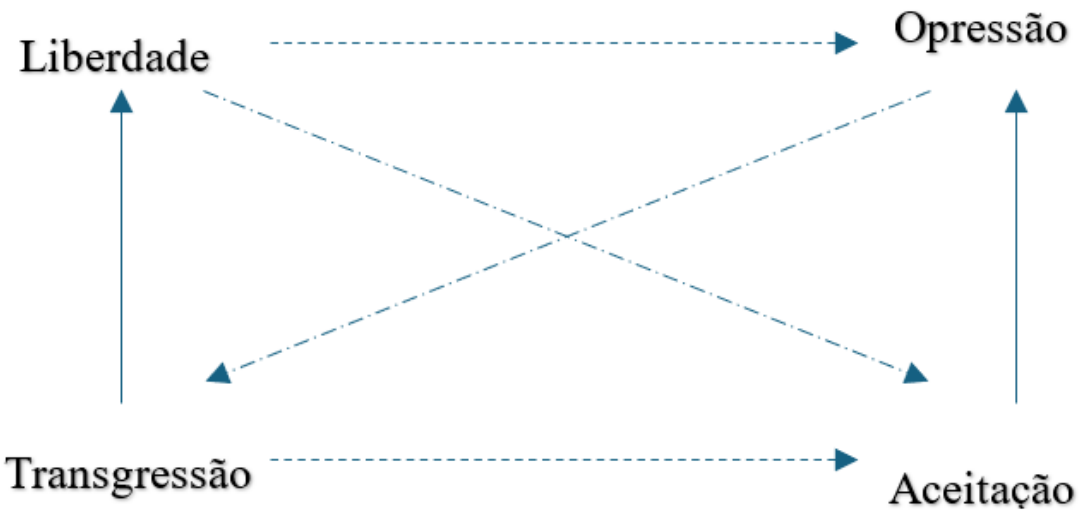


Fonte: Elaboração própria.

Com vistas a concretizar conceitos de moralidade, identidade, obediência, desobediência, transgressão e traição, Clarice poderia recuperar narrativas de diversas culturas, mas o enunciador opta por figuras bíblicas amplamente reconhecidas pelo público ocidental, visto que esses elementos integram um imaginário naturalizado por sua audiência. Desse modo, as figuras cumprem o papel de lugares-comuns que agilizam a construção do argumento. Por meio desses procedimentos discursivos, Clarice explora como cada narrativa enunciada constrói o parecer verdadeiro, que a sociedade observa como norma, em distinção ao ser, e questiona até que ponto esse parecer deve ser assumido como condutor moral absoluto, dado que se trata de construção cultural.

Por esses procedimentos, *A Alma Imoral* predica uma oposição categorial profunda entre liberdade e opressão, de tal modo que o sentido global da peça é orientado pela afirmação da liberdade, em decorrência da transgressão das regras moralizantes localizadas no polo disfórico da opressão. A construção figurativa da peça atende, portanto, a um projeto enunciativo que busca persuadir o enunciatário. Nesse projeto, a narradora Clarice assume o papel de destinadora de valores que procura modalizar seus espectadores por um querer-ser, para além do dever-fazer previsto pelas normas moralizantes da sociedade, como mostra o quadrado semiótico da Figura 6, abaixo.

Figura 6 – Quadrado semiótico de *A Alma Imoral*



Fonte: Elaboração própria.

Fazer persuasivo da enunciação: figuras estéticas da expressão

De modo a alcançar os objetivos de seu projeto enunciativo, Clarice, analisada como instância enunciadora de *A Alma Imoral*, adota procedimentos discursivos que visam persuadir o enunciatário por duas estratégias principais, o convencimento e a comoção. Por um lado, a atriz-enunciadora busca convencer de modo implicativo, pela ativação de argumentos ancorados em temáticas culturalmente compartilhadas; por outro, busca comover por procedimentos de concessão que decorrem da densidade figurativa da encenação, isto é, do trabalho com a expressão não verbal.

Tais estratégias, analisáveis pelo ferramental teórico da semiótica de linha francesa, compõem o fazer persuasivo da enunciação, cujo propósito é gerir o acesso do espectador aos valores construídos no texto. O convencimento é obtido pela seleção de figuras e de temas sustentados pelo repertório sociocultural do público, enunciatário previsto pelo projeto enunciativo. Assim, ao recorrer a personagens bíblicos como Adão, Eva ou Ló, atores discursivos oriundos de domínios religiosos, a enunciadora apoia o plano de conteúdo em significados naturalizados no imaginário judaico-cristão, o que pode facilitar a adesão ao ponto de vista proposto.

Além disso, a enunciadora evoca vozes investidas de autoridade (rabinos, cientistas do genoma humano, juízes ligados ao tratado de San'hedrin), que figuram como atores discursivos legitimados por saberes religiosos, científicos ou jurídicos. Se atribuídas apenas à figura narratológica da atriz, tais ideias teriam menor força persuasiva;

amparadas em argumentos de figuras reconhecidas como autoridades, elas conferem ao discurso maior eficácia argumentativa. Por meio de isotopias construídas com base nos semas de tradição, fé, autoridade ou ruptura, são desencadeados sememas densos valorizados pelo enunciatário. Ao mesmo tempo, a reiteração desses temas por diferentes figuras reforça o argumento verbal.

Por outro lado, o procedimento de comoção consiste na adoção, por parte da enunciadora, de uma estratégia de textualização marcada pela minimização formal dos elementos cênicos. Trata-se de uma redução figurativa, uma extenuação do não verbal, expressa na simplificação deliberada da cenografia, do figurino e da iluminação. Em vez de sobrecarregar o palco com variedade visual, essa escolha dirige a atenção do espectador para a dimensão sensível de cada objeto, dos gestos, dos movimentos e das pausas, o que intensifica o efeito afetivo do discurso.

Passamos, então, à relação figurativa entre o corpo nu da atriz e o tecido preto. Como vimos, a manifestação do discurso reduz ao mínimo os elementos cênicos, procedimento que interpretamos como estratégia de comoção do enunciatário. Convém distinguir, aqui, o que observamos na cena do que dela inferimos. Observamos um cenário quase ausente e um único objeto visual dominante, o tecido, e, a partir dessa economia, inferimos que o tecido passa a ocupar a posição de sujeito actancial da enunciação em relação ao corpo nu da atriz, conforme a Figura 7, abaixo.

Figura 7 – A atriz se apresenta nua pela primeira vez durante o espetáculo



Fonte: Instagram.

Ao retirar o vestido com que inicialmente se vestia, Clarice atua nua e utiliza o tecido preto para figurativizar personagens por metonímia. Assim, o corpo em movimento torna-se actante narrativo da enunciação, um sujeito do fazer na expressão teatral, uma vez que age, move-se pelo palco e dramatiza dilemas humanos pouco discutidos no espaço público. O impacto do corpo nu, articulado a conteúdos religioso-filosóficos

moralizantes, produz certo choque sensível e um engajamento afetivo que reforça, no plano estético não verbal, a problematização ética verbalizada.

O modo de enunciar transmite ainda valores como liberdade, transgressão e desobediência por meio do corpo de Clarice, cuja aparição minimamente desculturalizada suspende respostas fechadas e propõe questões. Desse modo, a extenuação figurativa convoca o enunciatário a ler as homologações entre os poucos elementos cênicos e o conteúdo verbal, camada sensível que pode ampliar a recepção da peça.

A articulação entre o corpo nu e o tecido preto pode ser descrita nos níveis topológico, cromático e eidético do plano de expressão. No nível topológico, observamos que o tecido desempenha o papel de elemento englobante, visto que recobre, delimita ou destaca o corpo, que ocupa alternadamente o centro e a margem do espaço cênico. Logo, a oposição de expressão englobante *versus* englobado homologa, no conteúdo, a oposição opressão *versus* liberdade. Se o tecido encobre o corpo, a cena figurativiza a contenção; se o corpo dele se desprende, figurativiza a emancipação.

No nível cromático, a oposição pertinente é a do escuro do tecido contra a claridade da pele nua, e a categoria escuro *versus* claro homologa a oposição de conteúdo ocultamento *versus* visibilidade, ligada, respectivamente, à norma e à transgressão. No nível eidético, há um contraste entre constância e variação, na medida em que o corpo se mantém uno e reconhecível, ao passo que o tecido é plural e mutável. Dessa regularidade formal inferimos a distribuição dos valores. A estabilidade do corpo sustenta o sujeito da enunciação, e a plasticidade do tecido sustenta o repertório de posições que ele percorre.

Figura 8 – Tecido preto como burca



Fonte: Instagram.

Figura 9 – O tecido preto com o xale de dança



No vídeo indicado pelo QR-Code – Tecido Preto em Xale – função intermediária. Atriz dança aos 17m 50s. **Fonte:** Instagram.

As cenas em que o tecido recobre o corpo produzem um apagamento visual que metaforiza a contenção moral. Além disso, a oposição linear/pictórico proposta por Wölfflin (2006, p. 25-32) emerge quando a iluminação ora recorta o corpo, ora o dissolve no fundo escuro, em diálogo direto com o preto do tecido, que, por sua vez, figurativiza conteúdos de tradição, silêncio e repressão. Assim, esse jogo visual atualiza a tensão entre emancipação e recato, entre autenticidade e normas.

Figura 10 – Tecido como manto



Fonte: Revista Trip.

O tecido preto adquire, então, função actancial de adjuvante do enunciador e figurativiza a opressão, enquanto o corpo nu encarna o sujeito transgressor. A densidade figurativa da obra pode ser atribuída à economia dos signos visuais, que fazem da ética dramatizada um corpo em cena atravessado por tensões morais e culturais. A peça constrói, portanto, uma ética e uma estética da enunciação. A ética é expressa pelas isotopias da moralidade e da identidade e pela evocação de vozes religiosas, científicas e jurídicas que concede legitimidade ao discurso, e a estética, pelo modo de manifestação desses conteúdos.

Ao assumir formas distintas ao longo do espetáculo, o tecido preto dá suporte ao corpo, estabiliza-o em diferentes estados narrativos e passa a ser a base material da extenuação figurativa por meio da qual a atriz constrói figuras discursivas variadas. A cada mudança de forma, posição e função, o tecido suscita, por metonímia, significações associadas à narrativa verbal. Como burca, remete a sistemas religiosos normativos; como manto, sugere autoridade; como lençol, remete à morte; e, como xale, a conteúdos de libertação. Logo, essa plurivariância figurativa faz do objeto um elemento estético evocativo, que auxilia a enunciação a construir, de modo sensorial, os percursos do conteúdo.

O tecido é, portanto, componente da arquitetura persuasiva do texto e faz sentir o que o discurso enuncia. Suas configurações modulam o fazer persuasivo entre implicação e concessão, de acordo com a disposição dos valores no campo de presença do enunciatário (Zilberberg, 2006, 2011). Se a figura confirma a expectativa cultural, como no vestido comum e no xale de dança, a repressão é apresentada por implicação, visto que ao valor esperado segue-se o valor previsto. Por outro lado, se a figura contraria essa expectativa, como no vestido sem alças[7] e na nudez, a transgressão é apresentada por concessão, uma vez que, apesar da norma, o corpo é exposto. A burca, por fim, conjuga os dois procedimentos, posto que oculta o corpo em um gesto que a cena valoriza como exposição da própria contenção. Essas modulações compõem o percurso enunciativo do objeto.

A mutabilidade eidética, a oposição cromática ao corpo e a função topológica de cobrir, delimitar ou destacar a atriz fazem do tecido preto um dispositivo central do não verbal. Ele gera percursos figurativos autônomos que repercutem no plano ético do texto e ativam a memória cultural do enunciatário, o que produz, ao mesmo tempo, identificação e estranhamento. Em sua simplicidade material, o tecido preto sintetiza, em certa medida, a complexidade semissimbólica do espetáculo e ocupa o lugar de interface sensível entre palavra e corpo, entre discurso e afeto. Cumpre, então, dupla função. Carreia o conteúdo verbal do enunciado por percursos metonímicos plurivariantes e gera comoção em sua articulação plástica com o corpo nu.

7 No contexto da moda contemporânea, adotamos a denominação "vestido sem alças" (em inglês, *strapless dress*), que evita terminologias consideradas sexistas, para o modelo popularmente conhecido como "tomara que caia".

Conclusão

O presente trabalho descreveu como a semiótica discursiva de linha francesa permite articular os planos de expressão e de conteúdo na análise da linguagem teatral. Em *A Alma Imoral*, os sentidos provêm da palavra encenada e também do gesto, da voz, da iluminação e, sobretudo, do figurino, que sincretiza papéis actanciais. Descrevemos os níveis fundamental, narrativo e discursivo da peça, cujos temas e figuras, mobilizados em *performance*, atualizam valores culturais e éticos em consonância com o fazer persuasivo da enunciação.

A peça encena tensões entre alma e corpo, entre transgressão e norma, por estratégias de figurativização que transformam o espaço cênico e buscam a adesão sensorial do enunciatário. Para além da descrição da cena, a análise empreendida explicita mecanismos de produção de sentido e pode oferecer ao espectador-leitor uma leitura mais crítica do sensível. Nesse sentido, as contribuições do presente trabalho ampliam os estudos sobre o discurso teatral ao tratar o texto cênico como todo de sentido. O emprego de categorias como figurativização, actorialização, implicação, concessão e contrato fiduciário indica como os elementos não verbais, em especial o figurino, participam da significação ao comover e convencer o enunciatário e servem, desse modo, de recursos da persuasão.

Reconhecemos limitações metodológicas, sobretudo a não inclusão da análise do processo tradutório entre o texto de Nilton Bonder e sua adaptação por Clarice Niskier, o que restringiu a compreensão dos procedimentos intersemióticos envolvidos. Em estudos futuros, pretendemos levar em consideração essas questões, além de investigar modos de recepção da peça em diferentes contextos socioculturais. Ademais, parece-nos pertinente explorar atravessamentos da trilha sonora, da iluminação e da atuação corporal durante a *performance*.

Referências

ANÁLISE do tecido preto da peça *A Alma Imoral* à luz da semiótica greimasiana. [*S. l.*: s. n.], 2025. 1 vídeo (19 min). Publicado pelo canal Adriana Lopes. Disponível em: https://youtu.be/AgQzrdc6EjY. Acesso em: 28 jun. 2025.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Problemas de expressão: figuras de conteúdo e figuras de expressão. *Significação*: Revista de Cultura Audiovisual, [*S. l.*], n. 6, p. 5, 1987. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90491. Acesso em: 28 fev. 2025.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria do discurso*: fundamentos semióticos. 3. ed. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 2001.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Semiótica e plano da expressão: história e perspectivas. *In*: MANCINI, Renata; GOMES, Regina Soares (org.). *Semiótica do sensível*: questões do plano da expressão. São Paulo: Editora Mackenzie, 2022.

BARTHES, Roland. *Inéditos*: imagem e moda. São Paulo: Martins Fontes, 2005. v. 3.

BARTHES, Roland. *Sistema da moda*. Tradução Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERTRAND, Denis. *Caminhos da semiótica literária*. Bauru: EDUSC, 2003.

BONDER, Nilton. *A alma imoral*: traição e tradição através dos tempos. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

BRAGA, João. *História da moda*: uma narrativa. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

CARVALHO, Robison Breno Oliveira; OLIVEIRA, Rogério Santos. Pensar a semiótica teatral na leitura da atmosfera cênica. *Anais ABRACE*, [S. l.], v. 15, n. 1, 2018.

FERRAZ, Alice. 'Alma imoral': assistida por mais de 750 mil pessoas, peça chega aos 20 anos. *Estadão*, Cultura / Colunas, 18 jun. 2026. Disponível em: https://www.estadao.com.br/cultura/alice-ferraz/alma-imoral-assistida-por-mais-de-750-mil-pessoas-peca-chega-aos-20-anos/. Acesso em: 13 jul. 2026.

FISCHER-LICHTE, Erika. *Semiótica del teatro*. Madrid: Arco/Libros, 1999.

FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*. Paris/Amsterdam: Hadès/Benjamins, 1985.

FLOCH, Jean-Marie. Synesthésie. *In*: GREIMAS, Algirdas Julien (org.). *Sémiotique*: dictionnaire raisonné de la théorie du langage. Paris: Hachette, 1986. p. 219-220.

FLOCH, Jean-Marie. Você é agrimensor ou sonâmbulo? Elaboração de uma tipologia comportamental dos passageiros do metrô. *Estudos Semióticos*, [*S. l.*], v. 19, n. 2, p. 1-25, 2023. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/214848. Acesso em: 24 set. 2024.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1973.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sobre o sentido II*: ensaios semióticos. São Paulo: Nankin: Edusp, 2014.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de semiótica*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2021.

KOWZAN, Tadeusz. *Os signos no teatro*: introdução à semiologia da arte do espetáculo. Tradução Maria Helena Andrade. São Paulo: Perspectiva, 1988.

MANCINI, Renata. Sem Greimas, com Greimas, após Greimas, cem Greimas. *Estudos Semióticos*, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 22-27, mar. 2018. Disponível em: https://revistas.usp.br/esse/article/view/144306/138705. Acesso em: 15 jul. 2025.

MARSICANO, Diego. A semiótica e princípios da construção teatral. *Estudos Semióticos*, [*S. l.*], n. 3, 2007. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49187. Acesso em: 6 jul. 2025.

MONNEYRON, Frédéric. *A moda e seus desafios*: 50 questões fundamentais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

MONTEIRO, Rodrigo. *Semiótica teatral*: análise do espetáculo 'O vendedor de palavras'. 2011. 109 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Porto Alegre, 2011. Disponível em: http://hdl.handle.net/10183/34064. Acesso em: 6 jul. 2025.

MUDANÇA da lei pelos sábios. [*S. l.*: s. n.], 2025. 1 vídeo (59 seg.). Publicado pelo canal Adriana Lopes. Disponível em: https://youtu.be/ESbtoWRiEWo. Acesso em: 28 jun. 2025.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Introdução à análise do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. Tradução Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2021.

SCHENEIDER, Charton Baggio. *O uso do preto pelos judeus*: da imposição à identidade. [*S. l.*], 2024. Disponível em: https://www.britbracha.org/post/o-uso-do-preto-pelos-judeus-da-imposicao-a-identidade. Acesso em: 6 jul. 2025.

SILVA JUNIOR, Augusto Rodrigues da; GANDARA, Lemuel da Cruz. Calças, saias e quinquilharias mundanas: uma análise do vestuário do filme Lavoura Arcaica pelo viés da tradução coletiva. *Orson*: Revista dos Cursos de Cinema do Cearte/UFPEL, [*S. l.*], v. 5, n. 1, p. 153-166, 2013. Disponível em: https://orson.ufpel.edu.br/content/05/artigos/o_processo/03_augusto_junior.pdf. Acesso em: 6 jul. 2025.

SILVEIRA, Laiana Pereira da; SCHNEID, Frantieska Huszar. Semiótica da moda: o vestuário como um meio de comunicação. *Revista Poliedro*, [*S. l.*], v. 3, n. 3, p. 48-59, 2019. Disponível em: http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/poliedro/article/view/1563. Acesso em: 6 jul. 2025.

SIMONETTI, Alpha Condeixa. Por uma semiótica da encenação teatral. *Estudos Semióticos*, [*S. l.*], v. 9, n. 2, p. 69-76, 2013. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/69535. Acesso em: 6 jul. 2025.

SINOSILK. Diferença entre material, têxtil, tecido e pano. *Sinosilk*, 11 nov. 2024. Disponível em: https://pt.sino-silk.com/diferen%C3%A7a-entre-material-t%C3%AAxtil-tecido-e-pano/. Acesso em: 10 jun. 2025.

UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. Tradução Jorge Coli. São Paulo: Perspectiva, 2005.

VISLUN. "A Alma Imoral", uma adaptação de Clarice Niskier do livro "A Alma Imoral", de Nilton Bonder. *Revista Vislun*, [*S. l.*], 14 out. 2023. Disponível em: https://revistavislun.com/cultura/teatro/a-alma-imoral-uma-adaptacao-de-clarice-niskier-do-livro-a-alma-imoral-de-nilton-bonder/. Acesso em: 6 jul. 2025.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da história da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ZE RENDEIROO. *Instagram:* ze_rendeiroo. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C-y5Nmpp5zO/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==. Acesso em: 20 jun. 2025.

ZILBERBERG, Claude. Síntese da gramática tensiva. *Significação*: Revista de Cultura Audiovisual, [*S. l.*], v. 33, n. 25, p. 163-204, 2006.

ZILBERBERG, Claude. *Elementos de semiótica tensiva*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.

Como citar este trabalho:

SILVA, Adriana Ruth Lopes da; BARBOSA, Suelismar Mariano Florêncio. Fazer ser, maneiras de sentir: o papel enunciativo do tecido preto no monólogo A alma imoral. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 77-100, jul. 2026. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index. Acesso em "dia/mês/ano". http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.20802.

O SIGNO "PROSPERIDADE" NO *BLOG* PABLO MARÇAL: UMA ANÁLISE DIALÓGICA

THE SIGN "PROSPERITY" ON THE PABLO MARÇAL BLOG: A DIALOGIC ANALYSIS

Letícia Braga ROSSI[1]
Marina Célia MENDONÇA[2]
Marina Totina de Almeida LARA[3]

Resumo: O influenciador e empresário Pablo Marçal publica textos desde 2020 no "*Blog* Pablo Marçal", que aborda diversos eixos temáticos centrados na prosperidade pessoal. Este artigo propõe analisar o texto "7 hábitos de pessoas prósperas", e objetiva definir como o signo *prosperidade* é refletido/refratado nos enunciados, além de compreender como este signo é atualizado na perspectiva de Marçal. Por fim, é preciso estabelecer como estes enunciados dialogam com outros discursos. Tendo em vista a importância do correlacionamento de textos para interpretar a construção de sentido dos enunciados, a base teórico-metodológica se insere na Análise Dialógica do Discurso, a partir de Bakhtin (2016) e Volóchinov (2021), que permite analisar a construção enunciativa a partir do diálogo entre outros enunciados, além de estabelecer o signo ideológico como base para tais discussões. Ao analisar o texto proposto, identificamos a ocorrência de discursos de autoajuda e religiosos nos enunciados de Marçal. Quanto ao signo "prosperidade", foi possível compreender que o autor parte de uma perspectiva meritocrática, que pode ser analisada sob a ótica do neoliberalismo.

Palavras-chave: Análise dialógica do discurso. Prosperidade. Pablo Marçal. *Blog*.

1 Mestranda da Unesp (Universidade Estadual Paulista). E-mail: leticia.b.rossi@unesp.br

2 Docente da Unesp (Universidade Estadual Paulista). E-mail: marina.mendonca@unesp.br

3 Pós-doutoranda da Unesp (Universidade Estadual Paulista). E-mail: marina.lara@unesp.br

DOI: http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21330

Abstract: The influencer and entrepreneur Pablo Marçal has been publishing texts since 2020 on the "Blog Pablo Marçal", which addresses various thematic axes centered on personal prosperity. This article proposes to analyze the text "7 Habits of Prosperous People" and aims to understand how the sign "prosperity" is conceptualized from Marçal's perspective, as well as to define the dialogues established by the author in his utterances and how these dialogues construct a totality of meaning. Considering the importance of correlating texts to understand the construction of meaning in utterances, the theoretical and methodological framework is grounded in Dialogic Discourse Analysis, based on Bakhtin (2016) and Volóchinov (2021). This approach enables the analysis of enunciative construction through dialogue with other utterances, in addition to establishing the ideological sign as the basis for such discussions. Upon analyzing the proposed text, we identified the presence of self-help and religious discourses in Marçal's utterances. Regarding the sign "prosperity," it was possible to understand that the author adopts a meritocratic perspective, which can be analyzed from a neoliberal standpoint.

Keywords: Dialogic Discourse Analysis. Prosperity. Pablo Marçal. Blog.

Introdução

Pablo Marçal tem se destacado no cenário dos influenciadores digitais nos últimos anos. O empresário, com cerca de 12,7 milhões de seguidores no Instagram, 450 mil seguidores no aplicativo X (antigo *Twitter*), e aproximadamente 3,8 milhões de inscritos no YouTube, promove conteúdos como cursos de inteligência emocional e treinamentos *ativacionais* para seu público. Em entrevista concedida para a redação "GQ", em 2020, o influenciador define seu próprio discurso como *ativacional*

> Digo e repito que 98% das pessoas não têm o sucesso esperado, porque não estão dispostas a fazer o que tem que ser feito todos os dias. Vivem de motivação, e, com poucos dias fazendo, já desistem. A chave está em ser ativacional, fazer o que tem que ser feito, queira ou não queira (GQ, 2020).

Conforme apurado pelo *site* da revista *Veja* (Panho; Caniato, 2024), o influenciador afirma que conquistou o seu primeiro milhão há 10 anos e usa sua própria história de superação para influenciar seus seguidores. De acordo com Padovani (2023, p. 99), "Em suas *performances*, ficam evidentes as frases de comando, as referências bíblicas, a tentativa de gerar impacto pela catarse, a repetição de palavras com o público e a modulação da voz que o faz se aproximar do imaginário popular de pregação". Pablo Marçal já trabalhou como operador de *call center,* cursou direito e segundo levantamento realizado por outra reportagem da revista (Caniato, 2024) dedicou os últimos anos à abertura de empresas em diversos ramos e atua como sócio-proprietário em cerca de dezesseis empresas desde 2018. Os empreendimentos consistem em centros de treinamentos profissionais, um colégio de ensino básico, imobiliárias e um *resort* no interior de São Paulo. Marçal ainda afirma que mais de cinquenta livros de sua autoria

foram publicados para promover ensinamentos sobre prosperidade financeira, fé e família.

Além disso, Marçal almeja cargos políticos, tendo em vista sua intenção em 2022 de se candidatar para a Presidência da República e em 2024, foi candidato à prefeitura de São Paulo pelo Partido Renovador Trabalhista Brasileiro (PRTB). Na ocasião, obteve 1.719.274 votos, cerca de 28,14% dos votos válidos no primeiro turno, de acordo com os resultados divulgados pelo Tribunal Superior Eleitoral. O candidato ficou em terceiro lugar na capital, e fora do segundo turno disputado por Guilherme Boulos e Ricardo Nunes.

De acordo com matéria veiculada pelo *Estadão* (Panho, 2023), Marçal está envolvido em polêmicas e investigações executadas pela Polícia Civil. O episódio com mais notoriedade ocorreu em janeiro de 2022, no Pico dos Marins, onde 32 pessoas, motivadas pelo influenciador, o acompanhavam em uma expedição e precisaram ser resgatadas pelos bombeiros, já que não possuíam os equipamentos e o preparo físico necessários. Já em 2025, Marçal foi alvo da justiça eleitoral por irregularidades em sua campanha como candidato à prefeitura de São Paulo.

Recentemente, conforme publicado pelo Tribunal Regional Eleitoral de São Paulo em 04 de dezembro de 2025, a corte eleitoral condenou Marçal à inelegibilidade por oito anos por uso indevido dos meios de comunicação, além de multa de 420 mil reais por descumprimento de ordem judicial. Segundo o TRE-SP (2025), anteriormente o influenciador havia sido condenado em primeira instância por captação e gastos ilícitos de recursos e abuso de poder econômico. Entretanto, o TRE-SP desconsiderou essas condenações.

Na condenação atual, o Ministério Público Eleitoral apurou o "concurso de cortes", que desenvolvia estratégias para a cooptação de colaboradores que disseminavam conteúdos de Marçal nas redes sociais, com remuneração aos participantes.

Desde 2020, Pablo Marçal publica conteúdos em seu *blog* "Pablo Marçal", que nos interessa diretamente neste artigo, com textos temáticos de acordo com diversas categorias, como *mindset, marketing* digital, empreendedorismo, desenvolvimento pessoal, finanças, família, espiritualidade, entre outras. Em uma entrevista concedida ao programa "Achismos", publicada no YouTube em 08 de abril de 2024, Marçal explica que seu *lifestyle* é definido a partir de princípios cristãos e de companhias que contribuem para seu crescimento

> [...] vou mudar de ambiente, vou mudar a frequência, vou mudar as companhias. Por exemplo, tem gente que não muda, velho, porque não muda o ambiente, nem as pessoas. Aí você fala: "Vai abandonar os amigos?" Cara, amigo é igual estação, tem cara que não adianta você carregar ele pro verão que o cara é do inverno, maluco, aí você fica insistindo em querer andar com os outros e, cara, esse cara tá contribuindo? Não. Eu posso contribuir com ele? Que é uma pergunta. Não é sair dando bicuda na bunda dos outros (Achismos, 08 abr. 2024).

O texto escolhido para análise neste texto pertence ao *corpus* de Rossi, composto de enunciados produzidos por Marçal em seu *blog*. A análise do *corpus* leva em consideração noções abordadas pelo influenciador no *blog* e a recorrência do signo *prosperidade*. Essas noções são: *Mindset*; Marketing Digital; Empreendedorismo; Desenvolvimento Pessoal; Inteligência Emocional; Desenvolvimento Humano; Neurociência; Comportamento; Espiritualidade; Finanças; Bloqueios; Comportamento; *Lifestyle* e Relacionamentos.

Os enunciados publicados no *blog* são apresentados com uma foto ilustrativa de Marçal, em grande parte no que parecem ser palestras ministradas por ele, seguida pelo título do texto e um breve resumo do que será abordado. Os textos verbais apresentam experiências vividas pelo influenciador, que agem como referências norteadoras e a partir disso, Marçal elabora dicas que visam a orientar os leitores que desejarem alcançar o mesmo sucesso obtido pelo autor.

Em termos gerais, Marçal aborda aspectos espirituais e pessoais que poderiam auxiliar no desenvolvimento dos leitores, tanto financeiro, quanto social. Além disso, o autor pontua aspectos e hábitos cotidianos que poderiam ser trabalhados para alcançar a prosperidade e o "avanço individual". Em passagens que Marçal aborda a espiritualidade, não há menção a religiões, apenas trechos que incentivam "a conversa com Deus" como base motivacional, mas sem perder de vista os treinamentos "ativacionais", como mencionado anteriormente. Para o autor, ainda que o processo para a prosperidade necessite da espiritualidade, o mais importante seria a determinação individual para prosperar.

Com relação à prosperidade, Padovani (2023, p. 102) analisa a perspectiva do empresário

> [...] quem é próspero é transbordante em amor, em fé e em sabedoria e, por esse motivo, o dinheiro virá como uma consequência. Trata-se de uma forma de personalizar e ressignificar a noção de prosperidade como um valor cristão, pois o empresário busca reforçar que 'prosperidade' é um dos temas centrais da Bíblia.

Pensando na polarização política em que o Brasil está inserido e no constante envolvimento religioso no cenário político – tendo em vista a consolidação da bancada evangélica no Congresso Nacional –, Marçal recorre a um cenário mais amplo, que engloba a espiritualidade, para contemplar leitores de diversos espaços religiosos. Além disso, considerando a base teórica utilizada para este artigo, entendemos o *blog* enquanto espaço de circulação de enunciados que possibilita respostas a enunciados anteriores, respostas futuras, concordância ou discordância, ou seja, relações dialógicas. O *blog*, nesse sentido, é visto como espaço de embate de vozes sociais: "Todo enunciado é pleno de ecos e ressonâncias de outros enunciados com os quais está ligado pela esfera de comunicação discursiva. Todo o enunciado deve ser visto como uma resposta aos enunciados precedentes de um determinado campo" (Bakhtin, 2016, p. 57).

Diante desse contexto, este artigo pretende refletir sobre como o enunciado "7 hábitos de pessoas prósperas" (Marçal, 2021), produzido por Pablo Marçal, reflete/refrata os valores ideológicos presentes no contexto brasileiro em que é enunciado, conforme um acontecimento posicionado em um tempo e um espaço. Parte-se de princípios teórico-metodológicos da Análise Dialógica do Discurso, a partir das reflexões do Círculo de Bakhtin, com foco nos estudos de Bakhtin (1998, 2016) e Volóchinov (2019, 2021) nesta pesquisa. Para as discussões pretendidas neste artigo, são centrais os conceitos de enunciado concreto, signo ideológico e diálogo, que permitem a análise do discurso produzido em um contexto sócio-histórico.

O Círculo de Bakhtin, a construção enunciativa e ideológica

Ao estabelecer as reflexões que serão realizadas neste artigo acerca do enunciado "7 hábitos de pessoas prósperas", o Círculo de Bakhtin é o condutor fundamental para as questões teóricas discutidas. O Círculo, que leva o nome de apenas um dos integrantes, se consolidou na primeira metade do século XX e os estudiosos se propuseram a discutir questões sociais e linguísticas a partir de suas obras. Neste artigo, são utilizadas as reflexões de Mikhail Bakhtin e Valentin Volóchinov. Portanto, nos interessa particularmente analisar a linguagem como "produto da atividade coletiva humana, e todos os seus elementos refletem a organização tanto econômica quanto sociopolítica da sociedade que a gerou" (Volóchinov, 2019, p. 248).

No ensaio "Gêneros do Discurso", Bakhtin (2016) explora a distinção entre o enunciado e as unidades da língua, como palavras e orações. O autor revisita a linguística/filosofia que o antecedeu, dialogando com autores como Humboldt, Vossler e Saussure, para propor uma nova perspectiva sobre a função comunicativa da linguagem, focada nas interações entre falante e ouvinte. Bakhtin (2016) considera que a língua deve ser vista como um meio fundamental no qual o ser humano expressa suas necessidades de comunicação:

> Toda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante (Bakhtin, 2016, p. 25).

Nesse processo de comunicação discursiva, o ouvinte, ao compreender o significado do discurso do falante, passa por um processo responsivo de concordar ou não com o enunciado (parcial ou totalmente), de forma que completa o enunciado, ou o reelabora, refuta, critica, entre outros movimentos dialógico-responsivos.

Bakhtin (1998) argumenta que o enunciado está inserido em uma cadeia discursiva em um evento comunicativo. Por esse motivo, a produção de sentido não se restringe aos elementos linguísticos do texto, mas possui uma relação com os horizontes sociais em que ele se inscreve, ou seja, com elementos extralinguísticos (como espaço,

época, entonação e valores ideológicos, por exemplo) e outros enunciados, uma vez que é resposta a eles. Segundo Brait (2005, p. 68), "[...] o conceito de enunciação está diretamente ligado ao enunciado concreto e à interação em que ele se dá [...]". Nesse sentido, a materialidade verbal de um enunciado é atrelada aos elementos extraverbais presentes no discurso para a construção de uma totalidade de sentido.

Dessa maneira, um enunciado, nessa perspectiva, não pode ser analisado isoladamente:

> [...] sempre é dado num contexto cultural e semântico-axiológico (científico, artístico, político, etc.) ou no contexto de uma situação isolada da vida privada; apenas nesses contextos o enunciado isolado é vivo e compreensível: ele é verdadeiro ou falso, belo ou disforme, sincero ou malicioso, franco, cínico, autoritário e assim por diante. Não há enunciados neutros (Bakhtin, 1998, p. 46).

O autor estabelece, portanto, que o enunciado é "a real unidade da comunicação discursiva", já que os discursos só existem enquanto "enunciações concretas de determinados falantes, sujeitos do discurso" (Bakhtin, 2016, p. 28). Nessa perspectiva, o enunciado é sempre ligado a um sujeito que enuncia de uma posição social dentro de um campo de atividade humana, em um tempo específico, que se responsabiliza pelo dizer e que se posiciona diante de outros discursos visando a atingir um outro, a quem se dirige.

Pensando nas relações dialógicas estabelecidas anteriormente, Volóchinov (2021, p. 97) considera que a geração de signos nos enunciados ocorre justamente pela interação social, interindividual, entre dois indivíduos que sejam "[...] socialmente organizados, ou seja, que componham uma coletividade – apenas nesse caso o meio sígnico pode formar-se entre eles". A consciência individual é formada e desenvolvida a partir dos materiais sígnicos ideológicos criados em meio à comunicação social de uma coletividade organizada, e, portanto, a comunicação é determinante para a construção e materialização dos signos ideológicos. A realização plena dessa construção pode ser encontrada através da linguagem, sobretudo, na palavra pela sua própria essência, "a palavra revela-se, desde o início, o mais puro fenômeno ideológico. Toda realidade da palavra dissolve-se por inteiro em sua finalidade de ser signo" (Volóchinov, 2019, p. 312).

Dessa forma, "a palavra está intrinsecamente ligada ao ato ideológico e a partir da construção e compreensão dos signos como material cultural proveniente da comunicação, os signos ideológicos passam a fazer parte da unidade da consciência verbalmente formalizada" (Volóchinov, 2021, p. 101). Cada grupo atribui um significado à comunicação ideológica, o que o autor chama de pluralidade de ênfases do signo ideológico, a qual permite ao signo a capacidade de se desenvolver e se alterar dentro de esferas da comunicação. "Em decorrência disso, em *todo signo ideológico cruzam-se ênfases multidirecionadas*. O signo transforma-se no palco da luta de classes" (Volóchinov, 2021, p. 113). O signo pode, então, refratar a realidade e representar embates através de escolhas discursivas, a depender dos limites impostos pela ideologia dominante. Tendo

em vista a teoria desenvolvida pelos autores definidos, a análise deste artigo se volta para os valores que Marçal atribui ao signo "prosperidade", considerando o meio sócio-histórico em que está inserido, bem como o auditório para quem ele enuncia.

Em resumo, o meio em que os sujeitos estão inseridos e as esferas sociais que frequentam determinam como as criações ideológicas serão desenvolvidas através do material sígnico da palavra que é atualizada nos enunciados: "[...] somente aquilo que adquiriu um valor social poderá entrar no mundo da ideologia, tomar forma e nele consolidar-se" (Volóchinov, 2021, p. 111, grifo do autor). Então, como expresso pelo autor, o signo ideológico possui caráter interindividual e não se apresenta em apenas uma voz, por isso todas as ênfases ideológicas são entendidas como pertencentes a um grande debate social e histórico.

O signo *prosperidade* em "7 hábitos de pessoas prósperas"

Os textos publicados no *blog* de Marçal apresentam dicas e experiências vividas por ele, que agem como referências norteadoras para o público leitor do influenciador, tendo em vista sua trajetória de sucesso mostrada nas redes sociais, além das reflexões que o autor realiza a respeito de seu êxito financeiro. Considerando que Marçal já tenha trabalhado como operador de *call center*, como mostrado anteriormente, ele conseguiu "prosperar" financeiramente, já que o autor, apesar de ter trabalhado em um emprego comum, conseguiu se tornar um empresário de sucesso através de seus próprios méritos, de acordo com ele. Portanto, tais dicas oferecidas por Marçal (2021) em seu *blog* são definidas como fundamentais para alcançar os mesmos resultados que transformaram a vida do influenciador em um empresário de sucesso: "Eu fiz essas dicas para você que quer se tornar alguém próspero. Identifiquei alguns hábitos comuns daqueles que estão prosperando e curtindo a vida adoidado". No texto que é analisado a seguir, Marçal sempre utiliza o pronome em primeira pessoa do singular (eu) para se referir a si mesmo, como numa conversa pessoal entre ele e o leitor, que é identificado na segunda pessoa do singular (tu).

Ao analisar a forma composicional do enunciado, pode-se observar que este se apresenta como uma receita ou manual, com verbos no imperativo, além das manifestações linguísticas entre enunciador e interlocutor, já que o interlocutor é constantemente referido pelo enunciador, o concretizando no texto. Cortina (2011) afirma que esses enunciados podem pertencer ao gênero autoajuda, conforme estabelecido por Bakhtin (2016) acerca dos gêneros do discurso, de forma que estes traços composicionais dialógicos entre autor do texto e interlocutor são constitutivos deste tipo de gênero. Além disso, Cortina afirma que, para além de um gênero, a autoajuda pode ser considerada um estilo, já que possui características que convergem com outros tipos de gêneros, como neste caso, o *blog*.

> Ao longo do século XX e do início do XXI, porém, a autoajuda diversifica suas temáticas para tratar de diferentes questões, tais como, a sexualidade, o

> misticismo, o aspecto financeiro, a beleza, etc. O que se percebe, então, e é essa nossa tese central, é que a autoajuda atualmente deixa de ser um tipo específico de texto, com características definidas, e passa a se disseminar em diferentes formatos, isto é, ao invés de se constituir em um gênero, passa a ser um estilo (Cortina, 2011, p. 136).

Ainda sobre o estilo, de acordo com Bakhtin (2016), o estilo está intrinsecamente ligado às formas típicas do enunciado, e consequentemente, aos gêneros do discurso. Entretanto, nem todos os enunciados que pertencem ao gênero específico, como a autoajuda, ou até mesmo ao *blog*, são iguais. O seja, o estilo reflete a individualidade dos enunciados – ainda que sejam relativamente estáveis, possuem características específicas que refletem as particularidades do enunciador.

> Todo estilo está indissoluvelmente ligado ao enunciado e às formas típicas de enunciados, ou seja, aos gêneros do discurso. Todo enunciado – oral e escrito, primário e secundário e também em qualquer campo da comunicação discursiva (rietchevóie obschênie) – é individual e por isso pode refletir a individualidade do falante (ou de quem escreve), isto é, pode ter estilo individual (Bakhtin, 2016, p. 17).

Considerando as questões discutidas acima, analisaremos um texto publicado no "*Blog* Pablo Marçal" para compreender como as características abordadas até este momento podem ser observadas nos enunciados construídos pelo autor, além de analisar quais diálogos podem ser encontrados na relação entre os enunciados de Marçal e outros enunciados. Os diálogos podem ser estabelecidos em resposta a enunciados anteriores, respostas futuras, além de estabelecer outras possíveis relações propostas pela autora.

No texto "7 hábitos de pessoas prósperas", Marçal (2021) explica os sete pontos essenciais que o leitor deve trabalhar para alcançar a prosperidade, são eles: ambiente, pessoas, ideias e pensamentos, estudar, testar, rotina e viver no agora. Ao longo do texto, Marçal esclarece como cada tópico deve ser trabalhado, a partir da perspectiva assumida pelo autor e contexto vivido por ele. Assim, ao longo dos tópicos, o autor atualiza o signo "prosperidade" para refratar a realidade vivida por ele, a partir de suas perspectivas.

Marçal começa abordando o tópico "Ambiente":

> Você deve escolher bem o ambiente onde vai viver. O ambiente é a terra, é o local onde o seu plantio será feito. **Há lugares que não são férteis.** Você pode até trabalhar bem a terra, mas se as pessoas que estiverem lá forem patrocinadoras negativas não vai funcionar. Escolha onde vai aprender, onde viverá com sua família, a igreja, a escola, o bairro; tudo é ambiente. **Não seja escolhido!** Como governador de sua vida, decida seus ambientes (Marçal, 2021, grifos do autor).

No trecho, é possível observar que o autor dialoga diretamente com o leitor utilizando o pronome pessoal na segunda pessoa do singular. Desse modo, pode-se dizer que

Marçal pretende uma aproximação com o público através da linguagem empregada ao longo do texto, que podemos compreender como uma abordagem dialógica intimista. Para Cortina (2011), essa abordagem é proveniente e constitutiva do estilo *autoajuda*.

> Linguisticamente, a forma de manifestação do enunciador é a primeira pessoa, quer se concretize no pronome ou na desinência verbal, e a do interlocutor é a segunda pessoa, majoritariamente representada pela forma "você" ou, no plural, "vocês". O que destacamos aqui é que a característica dialógica da linguagem, no sentido de que todo discurso pressupõe um diálogo entre um sujeito que fala e um sujeito para quem se dirige, ganha especial relevo no texto de autoajuda, porque nele a explicitação dessas vozes é constitutiva do gênero (Cortina, 2011, p. 140).

Além disso, o autor destaca em negrito duas passagens que considera importantes neste tópico, entre elas: "Há lugares que não são férteis". Sobre isso, para compreender os enunciados de Marçal é preciso analisar este como um sujeito em um contexto social e entender quais são os lugares que ele considera férteis, a partir do ponto de vista da sua realidade e horizontes sociais, já que o enunciado é a unidade da comunicação real, que se manifesta a partir da posição tomada pelo autor.

Outra possível relação que podemos observar a partir deste tópico é a aproximação de Marçal com o campo religioso. Quando o autor cita "lugares férteis", é possível compreender estes signos relacionados diretamente com parábolas. Na bíblia, em Mateus, versículo 13, é contada "A parábola do semeador", em que Jesus apresenta um semeador que plantou sementes em quatro terrenos diferentes: no caminho batido, em solo rochoso, em solo espinhoso e, por fim, em solo com boa terra e fértil, o único que gerou frutos abundantes. Dessa forma, é possível dizer que o discurso de Marçal e os enunciados construídos por ele neste texto remetem ao contexto religioso e espiritual em que ele está inserido, logo, os signos ideológicos utilizados por ele – as metáforas da fertilidade – refratam esse contexto para o interlocutor de seu *blog* e o ressignificam em novo *tema* (Volóchinov, 2021), no tempo-espaço da prosperidade, que gera sentido motivacional para o leitor que deseja ter sucesso, e nesse caso, os lugares férteis aqui se tornam uma metáfora para os leitores escolherem os ambientes adequados para frequentar e consequentemente, conseguir prosperar.

Após "Ambiente", Marçal aborda o tópico "Pessoas" em seu texto, conforme se observa a seguir:

> Quem são as pessoas que te cercam? Amigo de infância é amigo da infância. Você precisa transformá-lo em amigo da fase adulta, da prosperidade. Pois o seu amigo de infância vai ficar sempre te cobrando, dizendo que você não era assim, **te chamando pelo apelido ou seu nome no diminutivo.** Eu não aceito ninguém me chamando de Pablinho! É como se quisesse me fazer voltar a ser menino pequeno e eu não sou mais. Todos que me chamam assim, eu cortei fora do meu relacionamento.

> **Sou um general de guerra!** Não me leve a mal mas entendi que amigos da infância não saíram da infância e querem te manter na infância. Se você quer prosperar precisa ter amigos que também queiram (Marçal, 2021).

Nesse tópico, Marçal desenvolve sua perspectiva a respeito das companhias que não permitiriam prosperar. Ainda utilizando a segunda pessoa do singular para se referir ao leitor, o autor cria, como citado anteriormente, uma aproximação com aquele a quem se dirige neste enunciado. Tendo em vista este contexto de proximidade criado por Marçal, é possível que o leitor considere o autor como uma espécie de "amigo próximo" que o aconselha.

Entre as passagens destacadas, uma chama atenção: "Sou um general de guerra!". No trecho destacado por Marçal, temos a retomada de outro texto do autor, "Dicionários de termos do TITI", publicado em 2020 no "*Blog* Pablo Marçal". A partir deste texto, temos acesso a uma variedade de termos cunhados por Marçal e direcionados ao seu público, como por exemplo, ***General:*** "General – é um título do Reino do Criador. Quem conhece sua identidade e governa nesta terra é General. Tenho um propósito de despertar e ativar Generais do Reino nesta geração" (Marçal, 2020). Após uma breve pesquisa, encontramos a expressão "General de Guerra" como título de diversas músicas gospel, direcionadas ao público cristão[4]. Tal expressão representa, no contexto cristão, a luta espiritual contra o mal e que recorrentemente é utilizada para descrever Jesus Cristo. Deste modo, os signos utilizados por Marçal neste trecho estão intrinsecamente ligados à espiritualidade e às religiões cristãs, dialogando com elas; nesse novo *tema,* o homem é aproximado a Cristo e ganha poder de divindade, reforçando o valor positivo da prosperidade.

Além disso, Marçal possui uma edição comentada do livro *A arte da guerra* (2021), de Sun Tzu, para venda. Segundo a descrição do livro na plataforma *Amazon,*

> Nesta edição, Pablo Marçal destrava e revela os códigos dos 13 capítulos desta obra-prima milenar para entender como utilizar as estratégias de Sun Tzu para conquistar a vitória, abreviar o caos, aplicar o princípio do contrário e reconhecer a importância de delegar para avançar. São conhecimentos indispensáveis em ambientes competitivos e cenários desafiadores (Amazon, 2021).

Ao se apresentar no texto através do signo "general de guerra", Marçal estabelece um diálogo tanto com o contexto religioso, quanto com os "códigos" utilizados por ele no livro publicado, e de acordo com o autor, apresentam os conhecimentos necessários

4 *General de Guerra*, de Antônia Gomes, disponível no YouTube https://www.youtube.com/watch?v=tlDy6pDURNU. *General de Guerra*, de Noelly Santos, disponível no YouTube https://www.youtube.com/watch?v=JoEwc9sVO2M. *General de Guerra*, de Sophia Vitória, disponível no YouTube https://www.youtube.com/watch?v=QT8SmhhrEyQ.

para vencer desafios. Dessa forma, os leitores também poderiam se tornar "generais", conforme descrito por Marçal em seu dicionário, como citado anteriormente.

Podemos afirmar então que as escolhas sígnicas do autor visam remontar estratégias de guerra – para ele, existe uma divisão entre "nós" e "eles". Dessa forma, o "nós" engloba Marçal e seu público que deseja prosperar, que segue suas dicas e se distancia de amigos que "não querem prosperar"; o "eles" contempla as pessoas que não fazem parte do *Reino*, e nesse contexto, se recusam a crescer e preferem "se manter na infância", o que poderia demonstrar imaturidade. Esse posicionamento é explícito em outro termo utilizado pelo influenciador em seu dicionário: "Não é sobre mim, nem sobre você, é sobre nós – o que você faz não serve somente para o outro ou para você, é sobre todos, sobre o Reino" (Marçal, 2020). Para o autor, ao tomar decisões para crescer e prosperar, que foram ensinadas por ele, os leitores pertenceriam ao *Reino,* outro termo utilizado por Marçal em seus textos, onde todos são generais e combatem a guerra contra a decadência, já que estão no caminho da prosperidade.

No tópico "Ideias e conversas", a interação interpessoal é mais desenvolvida.

> **Aprenda a não incluir terceiros na conversa.** Quando alguém me diz que outra pessoa falou de mim, eu logo pergunto se essa pessoa é nobre. E digo que não quero saber nada sobre isso. Quando alguém quer me dar uma opinião, **eu não aceito nem de graça.** Conselho eu só pego de quem eu pedi e consultoria eu pago por ela. Faça perguntas! Quebre o ritmo hipnótico das pessoas que só falam dos outros. **Pessoas prósperas não gastam energia com fofocas** (Marçal, 2021).

Portanto, as únicas relações interpessoais que podem ser aceitas e nutridas pelos leitores, segundo o autor, são as que "falam de ideias", ou seja, as relações que podem contribuir de alguma forma para a prosperidade do indivíduo, e além disso, os leitores são incentivados a não aceitar todas a opiniões, como dito por Marçal no enunciado anterior, "Quando alguém quer me dar uma opinião, eu não aceito nem de graça", já que, para o autor, nem todos são dignos de serem ouvidos. Assim, é possível afirmar que Marçal atualiza o signo *prosperidade*, tornando a palavra uma representação de valores axiológicos caros a sua ideologia, que preza pelo individualismo nas relações interpessoais e o estabelecimento de relações mercadológicas, uma vez que, para o autor, pessoas prósperas deveriam ouvir apenas conselhos em consultorias pagas. Marçal, entretanto, publica estes conteúdos de forma gratuita em seu *blog* (ou seja, dá "conselhos"), ainda que, no mesmo *site*, ofereça serviços pagos de mentoria. Neste caso, Marçal pode se considerar um especialista neste assunto, e por isso, a partir de sua lógica, teria boas contribuições para os seguidores.

Analisando ainda a relação dialógica que Marçal emprega em seu texto com o interlocutor, é importante ressaltar que tais conselhos se tornam relevantes para seu público pois o consideram capacitado de saberes necessários para prosperar. Ainda de acordo com Cortina (2011), em textos de autoajuda, estes aspectos diferenciam o autor

de pessoas comuns o qual, assim, adquire autoridade para ensinar sobre o assunto, neste caso, a prosperidade.

> É importante ressaltar que a figura do sujeito autor desse tipo padrão de livro de autoajuda deve necessariamente estar investido de um saber reconhecido por seu leitor. Normalmente já tem certa fama, porque adquiriu notoriedade com um de seus primeiros livros, o que o torna "competente" para dizer o que diz. Outras vezes, quando ainda não é reconhecido, vale-se de um atributo que o distingue das pessoas comuns: é um renomado médico, é um estudioso do assunto focalizado, é alguém que vivenciou a situação de que trata e conseguiu ultrapassá-la, é um ser dotado de dons especiais, etc. (Cortina, 2011, p. 139-140).

Para além dos valores, Marçal emprega ao longo de todo o texto verbos no imperativo. Neste trecho, é possível identificar alguns como "aprenda" e "faça", e utiliza pontos de exclamação para enfatizar as dicas. De modo geral, o uso dos verbos no imperativo é utilizado de modo habitual em anúncios publicitários ou receitas, como forma de conselho, que se aproximam do que Cortina (2011, p. 139) denomina de "texto programador". Considerando esses pontos, podemos afirmar que Marçal utiliza, no *blog*, estratégias persuasivas de conselhos, para convencer através de ensinamentos já consolidados por ele. Assim, Marçal utiliza o estilo *autoajuda* em seu *blog* para estabelecer proximidade e confiabilidade com seu leitor.

O quarto tópico abordado pelo autor no texto é "Estudar"*:*

> Estudar não é escolarizar. **Você sabe a diferença?** Escolarizar é aprender a um monte de coisas que você nunca usará. Estudar é focar naquilo que faz sentido pra você e **para o seu propósito**. Vou te dar um exemplo: Se você me chama para estudar robótica agora, apesar de ser um assunto divertido, eu não vou estudar porque não faz sentido para mim neste momento! **Eu não entro e não gasto energia com coisas que não fazem sentido** (Marçal, 2021, grifos do autor).

Neste trecho, o influenciador apresenta um aspecto utilitarista da sua visão a respeito do conhecimento, já que classifica parte dele (que chama de "escolarização") como "[...] um monte de coisas que você nunca usará", atribuindo ao conhecimento generalizante uma conotação negativa, pois segundo o autor, "estudar" deve atender os propósitos de vida do leitor e servir a uma finalidade. Em entrevista dada ao G1 (2024) como candidato à prefeitura de São Paulo, Marçal comenta suas percepções acerca do tema.

> O que é escolarização? Eu ensino um monte de coisa pra uma criança que ela não vai usar na vida dela e tem um grau de desinteresse muito grande. Vou falar uma coisa aqui que vai virar uma notícia distorcida, certeza. Os Estados Unidos da América não estudam Geografia. Aí você fala 'vai cortar Geografia da escola', não falei, é só para você pensar. A gente faz todos os alunos da rede pública estudar Bhaskara, ninguém sabe explicar para que que é isso, isso é para a

> Engenharia e a maior parte dos engenheiros nunca vai usar isso e a gente não tem ninguém questionando isso (G1 SP, 2024).

Dessa forma, podemos afirmar que os enunciados de Marçal partem de uma lógica utilitarista de interesses individuais e meritocráticos que são características da ideologia neoliberal. Diante deste cenário, uma leitura possível para os enunciados apresentados sugere que a percepção de Marçal está diretamente relacionada com o debate atual a respeito da reforma do Ensino Médio, já que o texto foi publicado em 2021, momento em que a implementação das novas diretrizes estava acontecendo. Também conhecida como "Novo Ensino Médio" a partir do governo de Michel Temer, a nova proposta determinou a obrigatoriedade de apenas as disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Língua Inglesa em uma Medida Provisória (MP). Já na versão definitiva da reforma, imposta pela Lei 13.415/2017, houve poucas mudanças significativas. De acordo com o parágrafo 3 do artigo 35, foi estabelecido que as únicas disciplinas obrigatórias durante todo o ensino médio são: Língua Portuguesa e Matemática. As demais, como Sociologia, Arte e Filosofia, poderiam ser ofertadas apenas em um dos três anos do ensino médio ou reunidas em módulos temáticos. Pode-se afirmar que a nova reforma do ensino médio concebe a escola como preparação para o mercado de trabalho e uma gestão empresarial da educação.

Apesar de inelegível até 2032, Marçal tenta protocolar sua candidatura à presidência da república pelo PRTB. De acordo com o *BBC News Brasil* (2026), a principal proposta do candidato para "Educação" é implementar o ensino de empreendedorismo e educação financeira desde o ensino fundamental. Ao considerar a perspectiva utilitarista que Marçal atribui ao conhecimento, tendo em vista o enfoque no empreendedorismo e no sucesso financeiro, podemos sugerir um diálogo entre seus enunciados e o contexto educacional em que o Brasil está inserido em relação à reforma do Ensino Médio, já que os valores que mobilizam estes discursos são mobilizados pela visão imediatista do ensino e do conhecimento. No caso do "Novo Ensino Médio", os conteúdos programáticos que deveriam ser essenciais para a formação tanto crítica, quanto reflexiva, agora são determinados pelo valor que operam diretamente no mercado de trabalho. Para Marçal, a escolarização é aprender "coisas sem sentido para seu propósito", ou seja, estudar disciplinas que parecem não ter valor imediato para o sucesso.

Portanto, Marçal apresenta seus valores ideológicos neoliberais a partir das suas construções enunciativas, como visto anteriormente no tópico "Estudar", que estabelece a perspectiva de uma visão de mundo construída através de seu contexto social que, segundo o autor, "estudar é focar naquilo que faz sentido pra você e para o seu propósito", ou seja, o estudo deveria servir para propósitos individuais e que não visam aos interesses sociais.

Os valores neoliberais abordados neste artigo, como o utilitarismo e o individualismo, são discutidos por Dardot e Laval (2016), que parte do neoliberalismo como uma ideologia que desconsidera a formação social a partir de classes e estabelece somente

a existência de indivíduos sem relação com o contexto em que estão inseridos. Neste caso, cada indivíduo seria "empresário de si mesmo", e por consequência, estabeleceria sua própria existência através do princípio da concorrência, destinado à competição meritocrática que rege a sociedade e que estabelece o sucesso dos indivíduos, ou consequentemente, a falta dele. Assim, a busca pelo conhecimento é marcada pelo utilitarismo e imediatismo, uma vez que o princípio da competição exige resultados rápidos.

> O grande passo adiante dado pelos austríacos Von Mises e Hayek consiste em ver a concorrência no mercado como um processo de descoberta da informação pertinente, como certo modo de conduta do sujeito que tenta superar e ultrapassar os outros na descoberta de novas oportunidades de lucro. Em outras palavras, radicalizando e sistematizando numa teoria coerente da ação humana alguns aspectos já presentes no pensamento liberal clássico (desejo de melhorar a própria sorte, fazer melhor do outro etc.), a doutrina austríaca privilegia uma dimensão agonística: a da competição e da rivalidade. A partir da luta dos agentes é que se poderá descrever não a formação de um equilíbrio definido por condições formais, mas a própria vida econômica, cujo ator real é o empreendedor, movido pelo espírito empresarial que se encontra em graus diferentes de cada um de nós e cujo único freio é o Estado, quando este trava ou suprime a livre competição (Dardot; Laval, 2016, p. 135-136).

Em seguida, Marçal discorre sobre o próximo tópico que considera importante para a prosperidade, "Testar":

> Testar é bater com a cabeça. Não funcionou, mas eu continuo batendo. Não sei se você sabe mas aquele processo da água ficar pingando no mesmo lugar pode furar uma rocha. Cuidado com pessoas que são insistentes, persistentes e sabem testar, fazer coisas novas o tempo inteiro, pois irão prosperar! Aprenda a testar (Marçal, 2021).

Neste trecho, Marçal utiliza de um ditado popular – "Água mole em pedra dura tanto bate até que fura" – para compor sua argumentação em prol da persistência. Segundo Fiorin (2014, p. 33), "A metáfora é, pois, o tropo em que se estabelece uma compatibilidade predicativa por similaridade, restringindo a extensão sêmica dos elementos coexistentes e aumentando sua tonicidade". Assim, considera-se que, no ditado popular, uma pessoa persistente é ressignificada na metáfora da água batendo em uma rocha. Neste caso, a metáfora se torna uma ferramenta de incentivo aos leitores de Marçal que, ao se conectarem com a metáfora sobre conquistar o que deseja através de consistência e perseverança, ainda que as chances sejam baixas, poderiam se sentir mais motivados na busca pela prosperidade. Contudo, Marçal utiliza a metáfora sem considerar as realidades sociais e individuais que seus leitores podem estar inseridos, e dessa forma, constrói sua argumentação tendo em vista apenas aspectos meritocráticos que envolvem a conquista do sucesso, como discutido anteriormente sobre o indivíduo

"empresário de si mesmo", que deve lutar pelos próprios interesses e ser merecedor da prosperidade.

A penúltima dica que Marçal desenvolve em seu texto é "Mudar a rotina":

> Se você acordar duas horas mais cedo todos os dias, irá despertar antes dos "reclamões", não haverá ninguém para te desfocar e você vai produzir algo poderoso. Eu acordo às 4h29 todos os dias, e só de acordar mais cedo, ao meio dia eu já produzi tudo o que muitos produzirão até às 6h00 da tarde. Na hora do almoço eu não preciso fazer mais nada! **Aí posso jogar tênis, bola, basquete, correr, pedala**r. Pessoas prósperas constroem uma rotina poderosa (Marçal, 2021, grifos do autor).

Marçal emprega sua própria rotina como modelo, o influenciador afirma acordar às 04h29 todos os dias – ao se colocar como exemplo no texto, o autor utiliza de relatos de experiência que tornam seus conselhos plausíveis, já que ele é considerado pelos seus leitores um caso de sucesso, como definido por Cortina (2011) anteriormente em relação aos autores de autoajuda. Além disso, o autor utiliza signos em seu texto que atribuem um caráter negativo às pessoas que "reclamam" de acordar cedo todos os dias, empregando "reclamões" para identificá-las. Neste caso, os "reclamões", para o autor, não poderiam prosperar, já que não estão focados em produzir.

Para discutir as questões estabelecidas por Marçal neste tópico, recorremos à Chaui (2025), que retoma conceitos-chave a respeito de ideologia, sob o olhar de diversas vertentes teóricas no livro *Ideologia: uma introdução* (2025). Essas vertentes possibilitam compreender a ideologia como parte de uma conjuntura histórica, política e social. Em nova edição, lançada pela editora Boitempo, em 2025, a autora acrescenta mais um capítulo que retoma as condições que asseguraram a difusão da ideologia neoliberal. Chaui reconhece que, para além de recusar a existência de classes sociais e afirmar apenas a existência de indivíduos, a ideologia neoliberal estabelece que o indivíduo está destinado à competição e dessa forma, interioriza a concorrência como concepção fundamental do sucesso – nesse sentido, o sucesso individual só é possível através do próprio esforço e trabalho.

> É dessa maneira que ressurge a ideologia calvinista do século XVI, na qual o trabalho é a virtude suprema, recebendo, agora, o nome de *meritocracia*. Disso decorre a inculcação de culpa naqueles que não vencem a competição, desencadeando ódios, ressentimentos e violências de todo tipo dirigidos aos competidores, isto é, a outros trabalhadores [...]. A luta de classes perde o foco, e a classe trabalhadora luta contra si própria, sob o aplauso da classe média, que vê a si mesma como vencedora na competição meritocrática (Chaui, 2025, p. 142, grifos do autor).

Pode-se dizer então que os hábitos sugeridos pelo autor são produzidos com base nos valores ideológicos de um discurso neoliberal, que desconsidera a realidade social vivida por muitos trabalhadores. Dessa forma, as mudanças de rotina sugeridas pelos enunciados visam um leitor que acreditaria prosperar de forma meritocrática, e seu esforço o diferenciaria dos "outros", os "reclamões", que são concorrência. Esse sujeito que prospera, aliás, apesar de acordar todo dia às 04h29, como grande parte da população brasileira que pertence às classes menos favorecidas economicamente, tem tempo para jogar tênis ou outro esporte praticado pelas elites brasileiras (nesse sentido, ele também se distingue dos "outros", que empobrecem). Para tornar suas sugestões viáveis, Marçal utiliza, como estratégia argumentativa (Fiorin, 2015), discursos concretizados no senso comum e aceitos socialmente para construir seus métodos que, segundo o influenciador, resultam em prosperidade, conforme sugere no título do texto.

Por fim, o último tópico sugerido pelo influenciador é "Viver no agora":

> Muitas pessoas não prosperam porque não vivem no agora. **Só há como plantar e colher no agora.** O passado é uma biblioteca onde você revisita para acessar os erros que cometeu, o presente é um campo onde você semeia e o futuro é o laboratório onde você testa e planeja tudo. Então você planta hoje e colhe no agora. **Ninguém nunca foi no futuro e colheu.** Então viva no agora! (Marçal, 2021, grifos do autor).

Assim como no tópico anterior, Marçal utiliza mais um senso comum para ensinar seus seguidores a prosperar. Neste caso, o discurso utilizado é "colher no agora", como destacado pelo autor no próprio texto. Os enunciados de Marçal dialogam e atualizam as ideias motivacionais que circulam na literatura de autoajuda, como observado por Arnaldo Cortina ao analisar a literatura de massa no Brasil. Dos livros analisados por Cortina (2011) em seu artigo, destacam-se dois: *Jesus, o psicólogo contemporâneo* (2005) e *O Segredo* (2007). No primeiro livro, um psicólogo procura, para além da ciência, compreender como a religião poderia ajudar no campo psicológico contemporâneo, através de parábolas. No segundo livro aqui citado, temos a simulação de uma conversa de sete pessoas com o leitor, que afirmam saber "o segredo", que consiste na "lei da atração" – tudo que o leitor pensa, as imagens que ele projeta em sua mente, ele atrai para a própria vida. Os exemplos citados pelo autor dialogam com os enunciados de Marçal em relação à espiritualidade como aliado na conquista da prosperidade, além da própria responsabilidade individual de atrair e conquistar o que deseja, "plantar para colher". Além disso, pode-se observar signos ideológicos relacionados novamente com o campo religioso e, mais uma vez, dialoga com enunciados vistos na "Parábola do Semeador", citada anteriormente.

Em relação ao diálogo observado entre Marçal e o campo religioso, recuperando a discussão sobre a aproximação com o discurso neoliberal realizada neste artigo, Chaui (2025) entende que a figura individualizada da pós-modernidade e fortalecida pela ideologia neoliberal também é sustentada, neste cenário, pela "Teologia da Prosperidade".

Segundo a autora, "[...] a fugacidade do presente, a ausência de laços com o passado objetivo e a falta de esperança em um futuro emancipador suscitam o reaparecimento de um imaginário da transcendência" (Chaui, 2025, p. 143). Assim, o indivíduo, como empresário de si mesmo, recorre aos fundamentalismos religiosos e figuras de liderança para pertencer à sociedade individualizada e meritocrática.

Nesse sentido, o influenciador se promove como um *mentor* para aqueles que desejam sucesso econômico e ascensão social, através de seus enunciados que operam como uma receita de sucesso. Pensando nestes enunciados e com a reflexão realizada anteriormente sobre o estilo autoajuda proposto por Cortina (2011), é possível afirmar que Marçal utiliza exemplos próprios e/ou relatos de experiência relacionados a esse estilo, marcados pelo uso da primeira e segunda pessoa do singular, além dos verbos no imperativo para demonstrar aos seus seguidores que possui repertório e vivência sobre as dificuldades encontradas para prosperar, como analisado em enunciados anteriores: "Eu não aceito ninguém me chamando de Pablinho! É como se quisesse me fazer voltar a ser menino pequeno e eu não sou mais. Todos que me chamam assim, eu cortei fora do meu relacionamento" (Marçal, 2021); "**Eu não entro e não gasto energia com coisas que não fazem sentido"** (Marçal, 2021). Ao considerar que o estilo é definido por elementos autorais (Bakhtin, 2016, p. 22), para além da autoajuda, podemos admitir que, a partir do estilo autoral visto no *blog*, com a utilização de metáforas, provérbios, e relações com a ideologia neoliberal, Marçal atualiza temas relacionados ao signo *prosperidade*, já que "a seleção que o locutor efetua de uma forma gramatical já é um ato estilístico". Bakhtin (2016) define, assim, que as escolhas gramaticais feitas pelo enunciador são pautadas nas intenções comunicativas do sujeito falante. Dessa forma, o autor identifica questões que já estavam presentes em sua trajetória, indica possíveis problemas que impediriam o leitor de prosperar, a partir de suas experiências individuais como empresário e influenciador.

Conclusões

Os enunciados analisados no texto de Pablo Marçal, ancorados sócio-historicamente conforme proposto por Bakhtin (2016) e Volóchinov (2019, 2021), refletem e refratam os valores axiológicos do contexto político e econômico do neoliberalismo.

O autor Pablo Marçal explora estratégias orientadas para o público leitor desse cenário meritocrático e individualista, elaboradas a partir de sua própria trajetória de sucesso, que lhe permitiram prosperar. Estas vivências, objetivadas por meio de estratégias argumentativas, estão marcadas estilisticamente pela utilização dos pronomes pessoais eu e tu, pela utilização de verbos no imperativo, além do uso de metáforas e ditados populares ao longo do texto, que permitiriam ao leitor estabelecer similaridade com os exemplos usados. Como visto, as estratégias argumentativas mobilizadas estão associadas com a ideologia neoliberal e com o gênero autoajuda, além da teologia da prosperidade, que sustentam a noção de prosperidade de maneira individual e meritocrática. Além disso, é possível compreender, através de expressões utilizadas no

texto, que o público a quem Marçal se dirige são seus próprios seguidores, já que o próprio influenciador criou um "dicionário" destinado aos leitores que não acompanham os termos utilizados.

Em resumo, Marçal atualiza o signo *prosperidade*, de modo que, a partir de suas considerações, é possível compreender que ele está diretamente ligado a uma lógica meritocrática e desconsidera o indivíduo pertencente a uma classe social, já que seus métodos, segundo o enunciado analisado, dependem do esforço individual. Ainda a respeito do signo, Marçal também recorre ao diálogo com a esfera religiosa, e como visto, utiliza parábolas e referências à espiritualidade como forma de alcançar a prosperidade. Assim, o signo prosperidade, para o autor, dialoga com a meritocracia, com a noção do "homem empresário de si mesmo" estabelecida pelo neoliberalismo, além do diálogo com discursos religiosos e espirituais.

Referências

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. O problema do conteúdo, do material e da forma na criação literária. *In*: BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Questões de literatura e de estética*: a teoria do romance. Tradução Aurora F. Bernadini e outros. São Paulo: Hucitec, 1998.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *In*: BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso.* Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016. p. 11-69.

BBC NEWS BRASIL. Eleições 2026: o que os candidatos propõem para a Educação? *BBC News Brasil*, 9 set. 2026. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/cjrx48eep5ro. Acesso em: 15 set. 2026.

BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin:* conceitos-chave. 4. ed, 4. reimpr. São Paulo: Contexto, 2005.

CANIATO, Bruno. Escolas, *resort* e imobiliárias: o império empresarial de Pablo Marçal. *Veja.* São Paulo. 01 jul. 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/coluna/maquiavel/escolas-resort-e-imobiliarias-o-imperio-empresarial-de-pablo-marcal/. Acesso em: 10 abr. 2025.

CHAUI, Marilena. *Ideologia*: uma introdução. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2025.

CORTINA, A. A literatura de massa na perspectiva dialógica. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 133-150, 1º sem. 2011.

FIORIN, José Luiz. *Argumentação.* São Paulo: Contexto, 2015.

GOMES, Antônia. General de guerra. YouTube, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tlDy6pDURNU. Acesso em: 16 jul. 2026.

GQ. *Sensação inspiracional nas redes, Pablo Marçal quer destravar seu cérebro*. 2020. Disponível em: https://gq.globo.com/Lifestyle/Poder/noticia/2020/10/sensacao-inspiracional-nas-redes-pablo-marcal-quer-destravar-seu-cerebro.html. Acesso em: 22 mar. 2026.

G1. Marçal no G1: 'Sou contra a escolarização; nos EUA não estudam geografia'. *G1*, São Paulo, 9 ago. 2024. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/eleicoes/2024/noticia/2024/08/09/marcal-no-g1-sou-contra-a-escolarizacao-nos-eua-nao-estudam-geografia.ghtml. Acesso em: 15 set. 2026.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. *A nova razão do mundo:* ensaio sobre a sociedade neoliberal. Tradução Mariana Echalar. São Paulo: Boitempo, 2016.

MARÇAL, Pablo. 7 hábitos de pessoas prósperas. *Blog Pablo Marçal*, 2021. Disponível em: https://blog.pablomarcal.com.br/7-habitos-das-pessoas-altamente-prosperas. Acesso em: 24 jul. 2025.

MARÇAL, Pablo. Dicionário de Termos do TITI. *Blog Pablo Marçal*, 2020. Disponível em: https://blog.pablomarcal.com.br/dicionario-de-termos-do-titi/. Acesso em: 24 jul. 2025.

OS MAIORES FRACASSOS DE PABLO MARÇAL. [*S.l.*]: AchismosTV, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nyCDtVNk4BM. Acesso em: 24 jul. 2025.

PADOVANI, Gustavo. La Casa Digital: Reality show como estratégia de vendas de um mundo plataformizado. *Dispositiva*, Belo Horizonte, v. 12, n. 22, p. 91–115, 2023. DOI: 10.5752/P.2237-9967.2023v12n22p91-115. Disponível em: https://periodicos.pucminas.br/dispositiva/article/view/31359. Acesso em: 22 jul. 2025.

PANHO, Isabela Alonso. Quem é Pablo Marçal, *coach* e ex-candidato alvo de operação da Polícia Federal. *Estadão:* São Paulo, 05 jul 2023. Disponível em: https://www.estadao.com.br/politica/quem-e-pablo-marcal-coach-candidato-pros-operacao-pf-nprp/. Acesso em: 03 set. 2024.

PANHO, Isabella Alonso; CANIATO, Bruno. As polêmicas de Pablo Marçal, *coach* que virou concorrente sério em SP. *Veja*. São Paulo. 28 jun. 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/brasil/as-polemicas-de-pablo-marcal-coach-que-virou-concorrente-serio-em-sp/#google_vignette. Acesso em: 10 abr. 2025.

SANTOS, Noelly. General de guerra. YouTube, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JoEwc9sVO2M. Acesso em: 16 jul. 2026.

VITÓRIA, Sophia. General de guerra. YouTube, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QT8SmhhrEyQ. Acesso em: 16 jul. 2026.

VOLÓCHINOV, Valentin. A construção do enunciado. *In*: VOLÓCHINOV, Valentin. *A palavra na vida e a palavra na poesia.* Tradução, Ensaio Introdutório, Glossário e Notas de Sheila V. C. Grillo e Ekaterina V. Américo. 1. ed., 1. reimp. São Paulo: Editora 34, 2019.

VOLÓCHINOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem.* Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução, Ensaio Introdutório, Glossário e Notas de Sheila V. C. Grillo e Ekaterina. V. Américo. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2021.

Como citar este trabalho:

ROSSI, Letícia Braga; MENDONÇA, Marina Célia; LARA, Marina Totina de Almeida. O signo "prosperidade" no blog Pablo Marçal: uma análise dialógica. *CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 101-120, jul. 2026. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index. Acesso em "dia/mês/ano". http://dx.doi.org/10.21709/casa.v19i1.21330.