Artefactum
Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia

O QUE A ANÁLISE SEMIÓTICA DE UM JOGO DO MARIO TEM A DIZER SOBRE A INTERATIVIDADE NOS VIDEOGAMES

Paulo Cesar de Souza Júnior
paulojunior@id.uff.br
http://lattes.cnpq.br/7385807411284848

Renata Mancini
renata_mancini@id.uff.br
http://lattes.cnpq.br/9541564332474250

RESUMO

O propósito deste artigo é compreender a interatividade no *videogame Super Mario Galaxy* com o auxílio da metodologia de análise semiótica. Os resultados apontam para a formulação da interatividade como a resultante do sincretismo actancial entre o enunciatário (perfil de jogador previsto pelo próprio jogo) e sujeito da narrativa. Tal sincretismo corresponde a uma superposição de funções, em que o papel do jogador se confunde com o do protagonista do jogo, criando um efeito de mistura de realidades. Com a análise, constatamos que variadas estratégias discursivas – da vibração do controlador à doação de competências – concorrem para a construção desse simulacro de interatividade.

Palavras-chave: semiótica; videogames; interatividade

Como é reafirmado intuitivamente, os *videogames* apresentam uma relação dinâmica de envolvimento do usuário com o conteúdo mobilizado na tela, o que se convencionou chamar de interatividade. Por esse conceito, entende-se que o jogador tem a sensação de “estar na pele do personagem”, tomando decisões e mesmo realizando movimentos físicos que ativam alguma mecânica do jogo.

Nossa proposta é compreender a interatividade como um efeito de sentido construído pelo sincretismo actancial (neutralização das diferenças) entre o jogador (enunciatário ou jogador previsto pelo próprio jogo) e o protagonista do jogo (sujeito narrativo). Para isso, usamos a base teórica da semiótica francesa que nos oferece uma metodologia de análise dos elementos internos do texto-jogo. A semiótica toma o que já está construído – sejam as narrativas internas; o impacto de um sensor de movimentos na percepção do jogador; as

projeções de pessoa, espaço e tempo etc. – como um todo de sentido. Noções da metodologia serão explicadas no decorrer do artigo.

Importante frisar que, até por conta do limite de linhas previsto para o texto, não se trata aqui de rediscutir o conceito de interatividade a partir de formulações consagradas por estudiosos de comunicação e cibercultura, como Lévy (1999), Primo (2000) ou Lemos (1997). Nosso intuito é traçar uma compreensão deste fenômeno sob o ponto de vista da semiótica discursiva.

O início da exploração

Super Mario Galaxy foi lançado no final de 2007 para o console *Nintendo Wii* e traz mais uma aventura do personagem que é um dos (senão o) mais conhecido dos *videogames*[1] – o encanador italiano, baixinho, narigudo e bigodudo Mario. Como de praxe nos títulos da série, o dragão Bowser rapta o amor de Mario, a princesa Peach. Mas, desta vez, leva-a para fora do planeta, e cabe ao jogador conduzir o gorducho de boné vermelho universo afora, em uma desafiante exploração de galáxias, a fim de salvar a donzela de madeixas louras.

Figura 1: captura de tela de *Super Mario Galaxy*.

[1] Usamos o termo *videogames*, também comumente chamados de jogos eletrônicos ou videojogos, para designar uma gama de jogos que abrange: os *arcades*, mais conhecidos no Brasil como máquinas de fliperama; os *computer games*, jogos que rodam em personal computers (PCs); os consoles, aparelhos domésticos que necessitam de uma tela de TV para projetar o jogo; e os dispositivos portáteis ou aparelhos móveis, como Game Boy, Nintendo DS, PlayStation Portable, celurares, smartphones, etc.

Essa descrição concisa dos primeiros acontecimentos que envolvem Mario é uma leitura moldada pelo próprio *videogame* por meio de isotopias temático-figurativas[2]. Assim, temos o tema da astronomia, concretizado pelas figuras 'planeta', 'galáxia', 'cometa', 'estrela', 'constelação'; o tema dos contos de fadas, constituído por 'castelo', 'dragão', 'princesa', 'herói', dentre outros.

Quem guia o encanador conta com dois controladores que se conectam fisicamente: o *Wii Remote*, sensor de movimentos de formato similar ao de um clássico controle remoto de televisão; e o *Nunchuck*, controlador menor, com um direcional analógico. Ao chacoalhar o *Wii Remote*, o jogador faz com que Mario gire. Isso é útil para atacar oponentes ou interagir com estrelas-catapulta. Já o *Nunchuck* serve para controlar a direção dos passos do personagem.

Observamos que, quando Mario esbarra em algum inimigo, o *Wii Remote* emite sons e vibra. Mesmo que de modo pouco fidedigno, a vibração do controlador objetiva transmitir sensações do "corpo" do personagem projetado na tela para o jogador esperado. Ou seja, este *videogame* se vale de estímulos físicos como forma de construir o sincretismo actancial, conceito que explicaremos em seção posterior.

Cabe notar também que, ao apertar botões ou mover o controlador, o jogador se vale de uma gestualidade para acionar uma mecânica no *videogame*. Cada gesto corresponde a um movimento diferente do Mario — em uma espécie de ilusão referencial que cria um efeito de verdade. Por exemplo: "Sempre que eu, jogador, mover a alavanca do *Nunchuck* para cima, o personagem caminhará para o norte". Tal ilusão é produzida por um conjunto de procedimentos conhecido pela semiótica como iconicidade[3].

---

[2] Para a semiótica francesa, isotopia se relaciona à recorrência de traços semânticos (temas e figuras), os quais delimitam o(s) modo(s) de se ler um texto, conferindo-lhe coerência (Cf. BARROS, p.71-73).

[3] A iconicidade cria efeitos de sentido de realidade e é proposta pela Semiótica "em termos de intertextualidade" (GREIMAS & COURTÉS, 2008, p. 250-251). "A iconicidade produz uma ilusão referencial, [...] aparecendo assim como duplamente condicionada pela concepção culturalmente variável da 'realidade' e pela ideologia realista assumida pelos produtores e usuários desta ou daquela semiótica". (Ibidem, p. 251)

Figura 2: controladores do *Wii* usados em *Super Mario Galaxy*: *Nunchuk* (na mão esquerda) e *Wii Remote* (na direita). Fonte: amazon.com

Hierarquização de narrativas

Nesta seção vamos nos deter no nível narrativo, previsto pela metodologia semiótica[4]. Essa camada de abstração se concentra nas funções narrativas, chamadas de actantes (cf. TATIT, 2002, p. 187-209). Grosso modo, eles podem ser pensados com base nas seguintes indagações: quem é o protagonista (sujeito narrativo), e ele faz o quê (ação) com qual objetivo (entrar em conjunção com um objeto-valor)? Qual figura ajuda o protagonista (adjuvante) e qual impede que a conjunção com o objeto se concretize (antissujeito)? Quem é o agente que impele a busca do sujeito (destinador) e como essa manipulação é realizada?

Os actantes narrativos, em relação, compreendem uma sintaxe narrativa, "em que uma narrativa mínima define-se como transformação de estado" (FIORIN, 1995, p. 168). Como os textos apresentam narrativas complexas, não mínimas, a semiótica postula que elas se desenvolvem em uma sequência canônica, em fases: manipulação, competência, ação ou performance e sanção.

Os quatro tipos mais conhecidos de manipulação são: sedução (em que o destinador constrói uma imagem positiva do sujeito); tentação (em que o destinador oferta um valor positivo ao sujeito; provocação (em que o destinador constrói uma imagem negativa do sujeito) e intimidação (em que o destinador oferta um valor negativo ao sujeito) (cf. BARROS, 2011, p. 33).

---

[4] A semiótica instaurou uma metodologia de análise dos textos que prevê uma organização do conteúdo em três níveis de abstração, compondo o que se denomina *percurso gerativo do sentido* (Cf. GREIMAS, 1973).

"Na fase da competência, o sujeito é dotado de um saber e/ou poder fazer" (FIORIN, 2008, p. 30). Quando um personagem de *Super Mario Galaxy* conta que o protagonista deve resgatar estrelas para poder salvar a princesa Peach, ele adquire um saber fazer. Quando, posteriormente, um encantamento lhe permite voar entre planetas, Mario é dotado de um poder fazer. Então, neste momento ele tanto *sabe* quanto *pode* entrar em conjunção com seu objeto-valor.

A ação ou performance é quando acontece a transformação de estado principal do programa narrativo. O sujeito obtém (ou não) êxito em sua jornada, ou seja, entra em conjunção (ou disjunção) com seu objeto-valor. Os *videogames* do encanador Mario, por exemplo, apresentam uma mesma performance em seus diversos títulos, que é o resgate da princesa. Quando ela é salva, Mario entra em conjunção com seu objeto-valor "resgatar princesa". Em contrapartida, o dragão Bowser, o raptador, entrará em disjunção com seu objeto-valor "manter a princesa cativa".

Na sanção, há o reconhecimento da transformação, e os sujeitos são punidos (sanção negativa) ou recompensados (sanção positiva) por isso. (cf. FIORIN, 2008, p. 32-32).

Feita essa contextualização teórica, voltemos aos desdobramentos de *Super Mario Galaxy*. Conforme prosseguimos na história, descobrimos que Bowser deseja criar um império galáctico para comandar todo o universo pelo resto da eternidade, e o vilão pretende que a princesa Peach esteja a seu lado. Então, caberá a Mario interromper tais planos, de forma concomitante a salvar a princesa. Vejamos uma esquematização dessa narrativa:

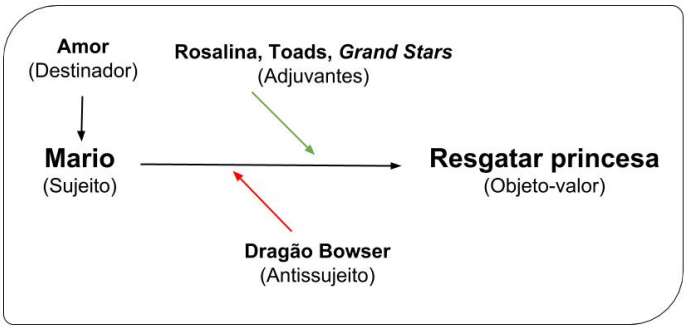

Figura 3: esquema da narrativa principal de *Super Mario Galaxy*.

Só que a grande busca de Mario não será levada a cabo tão facilmente. O encanador terá de percorrer dezenas de planetas para isso. E em cada planeta há uma missão específica que Mario deve cumprir para resgatar estrelas (*Grand Stars*). Há planetas que guardam três estrelas; outros, cinco; outros, apenas uma, etc. Ou seja: o principal objetivo é resgatar a princesa. Mas, para isso, o protagonista terá que reunir as *Grand Stars*. Quanto maior o número de *Grand Stars* resgatadas, maior o de galáxias para onde Mario poderá viajar, até chegar àquela para onde Peach foi levada.

Instaura-se aí uma narrativa menor dentro da principal, o primeiro programa de uso[5], cujo objeto-valor é reunir as estrelas. Ao todo, são 121 estrelas para capturar, embora o jogo possa ser finalizado com 60. Nessas jornadas, Mario deverá enfrentar dezenas de inimigos – uns mais desafiantes, outros menos.

Só que, para capturar cada uma das estrelas, o encanador deve cumprir um objetivo diferente, como ir a um ponto longínquo de um determinado planeta, por exemplo. Temos aqui um segundo nível de programa de uso. E, em cada missão, há pequenos desafios, como derrotar criaturazinhas e subchefes, saltar precipícios, desligar interruptores, encontrar chave, etc. (terceiro nível de programa de uso), o que forma uma verdadeira cascata de narrativas secundárias.

Abaixo, estão reunidos os objetos-valor das narrativas de *Super Mario Galaxy*. O jogador parte do programa de uso 3 e só ascende na cascata se entrar em conjunção com o objeto-valor de cada um dos programas narrativos.

---

[5] Em um texto, podem coexistir uma narrativa principal, o programa de base, e outras narrativas secundárias, os programas de uso (que são narrativas menores dentro da principal). Neste caso, temos programas complexos, e as narrativas apresentam uma hierarquia entre si (cf. BARROS, 2011, p. 22). Para alcançar a conjunção com o objeto-valor do programa de base, o sujeito narrativo deve entrar em conjunção com os objetos dos programas de uso.

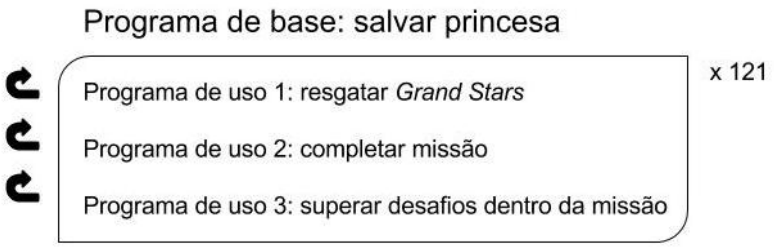

Figura 4: cascata de narrativas de *Super Mario Galaxy*.

Precisamos esclarecer que dizer que a mesma estrutura dos programas de uso é usada até 121 vezes não é o mesmo que afirmar que a busca do encanador pela princesa é uma tarefa repetitiva ou maçante. Pelo contrário, já que cada uma das missões do nível narrativo é concretizada de maneira distinta no nível discursivo[6].

Se em um planeta Mario deve marcar o menor tempo em uma corrida de arraias, no outro o desafio é salvar um reino de abelhas, e assim por diante. Os antissujeitos (personagens e armadilhas do ambiente) são materializados por figuras diversas (plantas carnívoras, buracos negros etc.), caracterizando uma variedade incrível de percursos temático-figurativos.

O revestimento discursivo variado das missões de *Super Mario Galaxy* é um dos grandes responsáveis por tornar o jogo uma experiência única e continuadamente divertida. Difícil não ser cativado pelas expressões caricatas dos cogumelos falantes, pelo apelo visual do colorido dos ambientes e pelas peripécias do bigodudo, como usar roupa de abelha, equilibrar-se em cima de bolas e esgueirar-se através de canos.

Narrativa pressuposta e a dica dos cogumelos

Segundo a Semiótica, todo texto é uma interlocução entre o enunciador (o perfil discursivo de quem estabelece a comunicação) e o enunciatário (o perfil a quem o discurso é dirigido) (cf. FIORIN, 2008, p. 56). O enunciado é o texto em questão, que pode ser escrito, gestual, pictórico, etc., ou ainda reunir diversas linguagens submetidas a

[6] No nível discursivo do percurso gerativo de sentido, as funções narrativas, mais abstratas, são recobertas semanticamente por temas e figuras. Por exemplo, a função de antissujeito do nível narrativo pode ser recoberta por figuras como ‘cavaleiro’, ‘dragão’, ‘muralha’, ‘precipício’, ‘tormenta’, etc.

uma enunciação única (textos sincréticos[7]), como no caso dos *videogames*.

Ademais, o texto é sempre um fazer persuasivo: o enunciador do texto manipula o enunciatário a entrar em conjunção com os valores do texto (Ibidem, p. 75). Essa é a manipulação *pressuposta* de toda enunciação, manifestada no texto (no caso, o videogame) por meio de variadas estratégias que podem ser analisadas em cada um dos níveis de abstração do percurso gerativo do sentido[8].

Em *Super Mario Galaxy,* observamos uma estratégia recorrente de atribuir aos cogumelos Toads a função de dar dicas ao jogador previsto de como ser bem sucedido na jornada. Ou seja, se, no nível narrativo, esses personagens são adjuvantes, no nível discursivo, são interlocutores[9] que eventualmente doam competências.

Só que, em vez de dirigirem-se somente ao interlocutário Mario, compreendemos que os cogumelos falam também com o enunciatário, o jogador pressuposto. Observemos alguns exemplos:

1) "Agora você tem a habilidade de girar. Chacoalhe seu *Wii Remote*!".[10]

2) "Vamos lá! Pule com A".[11]

As duas falas acima destacadas podem ser lidas tanto da posição do sujeito narrativo Mario quanto da posição do enunciatário jogador. Ou melhor, essas falas só adquirem sentido se interpretadas por um sincretismo dessas duas funções. Afinal, na fala 2, quem pula é o Mario, sujeito projetado, mas quem aciona o botão A no controlador é o

---

[7] Teixeira afirma que os textos sincréticos "põem em relação diferentes linguagens numa mesma unidade textual [...]. Nesse caso, será preciso examinar a estratégia enunciativa que cria uma unidade de sentido e abandonar a ideia de uma soma de linguagens" (2012, p. 13-20).

[8] Podemos configurar a narrativa pressuposta de um vi*deogame c*omo o enunciador 'equipe de desenvolvedores' (*designers*, roteirista, ilustradores etc.) manipulando o enunciatário 'jogador previsto' a 'continuar jogando' ou a 'finalizar o jogo' (cf. SOUZA JUNIOR, 2009, p.57).

[9] Ainda no nível discursivo, especificamente na sintaxe discursiva, o enunciador projeta ou não um 'eu' no interior do discurso, o narrador. Do mesmo modo que o 'eu' pressuposto (enunciador) presume um 'tu' pressuposto (enunciatário), o narrador pressupõe um narratário. O narrador pode delegar a palavra a personagens, os interlocutores, que, por sua vez, evocam interlocutários. Todos esses são actantes (funções) discursivos (Cf FIORIN, 1999).

[10] No original: "*You have the ability to spin now. Shake (Wii Remote icon)*".

[11] No original: "*C'mon! Jump with A*".

jogador, enunciatário/ sujeito pressuposto. Em uma leitura semelhante, na fala 1, quem ganha a habilidade de girar é Mario, mas quem chacoalha o controlador é o jogador.

Essa estratégia discursiva não é fortuita, mas planejada pelos desenvolvedores de jogos e visa a causar uma confusão entre os actantes pressuposto (jogador) e projetado (Mario). Tratamos aqui de um sincretismo actancial, compreendido como uma neutralização das aparentes diferenças discursivas entre essas duas funções[12]. Se em alguns textos as posições de enunciatário e de sujeito narrativo são bem delimitadas, neste *videogame* elas acabam por se misturar, confundir-se, sobrepor-se. E é esse sincretismo que promove o efeito de interatividade, pelo qual o jogador se sente na pele do protagonista do jogo.

Cabe notar que tais falas, como mencionado anteriormente, também possuem o papel de doar competências para o sujeito narrativo, uma vez que os Toads são adjuvantes narrativos. É a partir de muitas das dicas dos cogumelos que o jogador/ personagem passa a saber ou a poder fazer algo. Vejamos um exemplo.

Como desdobramento narrativo da fala 1, o jogador pode chacoalhar o *Wii Remote* para que o encanador viaje de um cenário a outro, usando certas estrelas como catapultas interplanetárias. Antes desse momento, o jogador/ personagem não detinha esse poder fazer. E, ao longo do jogo, as doações de competência continuam, como, por exemplo, em: “Tire-me daqui! Um dos inimigos deve ter a chave!”.[13]

Paralelismo das narrativas pressuposta e projetada

As falas dos interlocutores (personagens) e mesmo a do narrador em certos momentos são impregnadas de exclamações e de reconhecimento das façanhas de Mario/ do jogador, como “Você descobriu!”; “Você resgatou uma *Grand Star*!”. Lembramos

[12] A partir da definição de Hjelmslev(1975), entendemos que o sincretismo ocorre quando temos uma superposição, ou seja, uma intersecção entre determinadas grandezas tanto no plano da expressão quanto no plano do conteúdo. É quando os papéis de um e outro actante, se em alguns textos apresentam-se bem delineados e distintos, acabam por se confundir.

[13] No original: “Get me out of here! One of those enemies should have the key!”.

que, na narrativa pressuposta, o destinador ‘desenvolvedores de jogos’ manipula o sujeito ‘jogador’ para alcançar o objeto-valor ‘finalizar o jogo’.

Quando o enunciador projeta na tela um elogio a Mario que ao mesmo tempo vale para o jogador, percebemos que a manipulação se dá por sedução, que é quando o destinador constrói uma imagem positiva do sujeito. Já quando Mario cai em um abismo, e o narrador afirma *Too bad*, configura-se uma provocação, quando o destinador constrói uma imagem negativa do sujeito. Acontece que o sujeito em questão, Mario, está sincretizado com o jogador (enunciatário), fazendo com que a manipulação valha tanto para a narrativa projetada como para a narrativa pressuposta. Não é apenas Mario que é provocado ou seduzido, mas também o jogador.

Se a etapa da manipulação da narrativa projetada tem reflexos na pressuposta, como acabamos de mostrar, será que o mesmo vale para as outras fases narrativas?

Vimos na seção anterior que, quando Mario adquire um saber ou poder fazer (fase da competência), o jogador adquire o mesmo, uma vez que ambos estão sincretizados. Já quando o jogador alcança seu objeto-valor, Mario também alcança o dele, e ambos são sancionados positivamente. Para Mario, a sanção é retornar com a princesa salva para o Reino do Cogumelo; para o jogador, a sanção é notada quando Mario diz, após os créditos: “Muito obrigado por jogar meu jogo!”[14].

Logo, percebemos uma correlação entre as fases das narrativas pressuposta (jogador em busca de finalizar o jogo) e projetada (Mario em busca de resgatar princesa), já que é o desempenho do jogador que deve impulsionar a narrativa de Mario, e esse paralelismo é tecido pelo sincretismo actancial.

Considerações

Ao detalhar algumas das estratégias discursivas do *videogame Super Mario Galaxy*, vimos que um caminho para compreender o efeito de interatividade é identificá-lo

[14] No original: “Thanks so much for playing my game!”.

como o sincretismo entre os actantes jogador (enunciatário) e protagonista do jogo (sujeito narrativo).

Ao longo da análise semiótica, verificamos que variados fatores contribuem para amarrar esse efeito de sentido, como: 1) a vibração do controlador, pela qual o jogador recebe, tal qual o personagem na tela, um estímulo ao seu corpo; 2) iconicidade dos controladores, em que uma gestualidade do jogador mobiliza uma mecânica do *videogame*; 3) as falas dos cogumelos, que misturam, em uma mesma sentença, elementos do universo do personagem e do jogador; 4) a hierarquização das narrativas, o que impulsiona o jogador a cumprir missões recursivamente e ajuda a promover um paralelismo das fases da narrativa do sujeito pressuposto (jogador) com as da narrativa do sujeito projetado (Mario).

Como outras conclusões gerais, percebemos que os *videogames*, acompanhando o ritmo da evolução tecnológica, podem mobilizar estratégias discursivas sofisticadas e passíveis de análise semiótica, como no caso de *Super Mario Galaxy*. Nossa intenção se limitou em apontar alguns caminhos para uma compreensão mais aprofundada desse campo, ainda incipiente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Ática, 2011.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo**. São Paulo: Ática, 1999.

_____. **Elementos de análise do discurso**. 14ª edição. São Paulo: Contexto, 2008.

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

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

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

LEMOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. In: TENDÊNCIAS, Lisboa, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000

SUPER MARIO GALAXY. Nintendo EAD Tóquio, Nintendo, 2007.

SOUZA JÚNIOR, Paulo Cesar de. **A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus**. In: Estudos Semióticos. Disponível em: <http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>, volume 5, número 2, São Paulo, 2009, p. 52–59. Acesso em 15 jul. 2014.

TEIXEIRA, Lucia. Entrevista com Lucia Teixeira. Entrevistadora: Silvia M. de Sousa. In: **Cadernos de Letras da UFF**, n 44, 2012, p. 13-20.

SOBRE OS AUTORES:

Paulo Souza Júnior é mestrando em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e bacharel em Comunicação Social — Jornalismo pela mesma instituição. Bolsista de mestrado pelo CNPq. Com base nos pressupostos teóricos da semiótica francesa, analisa o projeto enunciativo dos videogames, compreendidos como textos sincréticos. É pesquisador do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Discurso (SeDi) da UFF, certificado no Diretório de Grupos de Pesquisas do CNPq. Trabalhou no jornal O Globo como repórter de interatividade e novas mídias.

Renata Mancini possui graduação em Ciências Biológicas pela Rutgers University, EUA (1995), mestrado em Ciências Biológicas (Microbiologia) pela Universidade de São Paulo (1998) e doutorado em Linguística pela Universidade de São Paulo (2006), com estágio no Centre de Recherches Sémiotiques de Paris (2004). Atualmente é Professora Adjunta do Departamento de Ciências da Linguagem, na Universidade Federal Fluminense. Tem experiência nas áreas de Linguística e Semiótica. É pesquisadora do SeDi/CNPq e coordena o Laboratório de Semiótica da UFF (LabS) onde desenvolve o projeto temático sobre Traduções Intersemióticas. A pesquisa diz respeito ao estudo dos movimentos de adaptação/transposição entre obras literárias, HQs, filmes e jogos eletrônicos. Dedica-se à reflexão sobre textos artísticos e midiáticos contemporâneos com o auxílio da Semiótica em sua recente abordagem tensiva.