

Leonardo Boiko

Relatório: Semiótica Aplicada

São Paulo

2011

Leonardo Boiko

Relatório: Semiótica Aplicada

Período: Noturno

Professor: Waldir Beividas

Universidade de São Paulo

São Paulo

2011

Sumário

1	Histórico e contexto	p.5
2	O percurso gerativo	p.7
2.1	Nível profundo	p.8
2.2	Nível narrativo	p.9
2.2.1	Esquema narrativo	p.9
2.2.2	Manipulação ou contrato	p.10
2.2.3	Competência e performance	p.10
2.2.4	Sanção	p.11
2.3	Nível discursivo	p.11
3	Semiótica das paixões	p.13

1 *Histórico e contexto*

A semiótica é um campo de estudos acadêmicos nascido sobretudo a partir da expansão das idéias do lingüista Ferdinand de Saussure. Saussure havia descrito o fenômeno da linguagem em uma abordagem formal, que dá ênfase ao sistema comum e subjacente ao uso; e também considerou que a língua era um exemplo de um sistema de *signos*, i.e. pares abstratos de significante e significado, sendo que uma ciência mais abrangente que a lingüística seria necessária para descrever os signos em geral. A semiótica é uma tentativa de criar tal ciência.

Em nosso curso estudamos a semiótica de linha francesa, baseada no trabalho de pesquisadores como Algirdas Julien Greimas, Roland Barthes e Louis Hjelmslev, que por sua vez se basearam em Saussure e seu círculo. Há também uma outra corrente, predominante em língua inglesa, que se fundamenta na obra de Charles Sanders Peirce.

A semiótica estuda o que há de comum nas diferentes linguagens *lato sensu* (i.e. incluindo as linguagens da arte, música etc.). “Comum” aqui refere-se à forma ou sistema, conceito extraído de Saussure e que denota a organização recorrente dos fenômenos. Nos termos de Hjelmslev, a semiótica seria o estudo da forma do plano do conteúdo, ou seja, da sistematização do significado.

O estatuto atual da semiótica na comunidade acadêmica varia. Alguns a tomam como essencialmente uma ferramenta para análise textual ou literária; outros, como uma ferramenta para compreender toda interação comunicativa humana, ou mesmo a própria presença do sujeito no mundo (pois esta é mediada pelos sistemas simbólicos lingüísticos e culturais).

2 *O percurso gerativo*

Embora tenha um foco mais abrangente que o puramente lingüístico, a língua ainda é o objeto privilegiado do estudo semiótico, por sua generalidade e poder de expressão únicos. Ao tentar estudar o significado além dos limites da frase, a semiótica escolheu o modelo do espetáculo ou *narrativo*, que vê os textos como um palco no qual o sujeito desenvolvem dramas (pequenos ou elaborados). Este modelo se aplica tanto a unidades textuais básicas como orações (“João comeu a maçã”) quanto a textos extensos e complexos, tais como um romance ou canção.

Para analisar a estrutura das narrativas, a semiótica partiu da narratividade formalista de Propp, ampliando seu escopo¹. Posteriormente desenvolveu-se a idéia de níveis de profundidade na narrativa, que tenta expressar a noção de elementos subjacentes ou fundadores da superfície textual. Essa noção é descrita como um *percurso gerativo* da criação do texto, e configura em três níveis:

1. O **nível profundo** descreve os grandes temas genéricos que abrangem o texto como um todo, semelhante ao que um leigo discute quando quer descrever “sobre o que é” determinada obra.
2. O **nível narrativo** descreve o sistema abstrato do desenvolvimento da narrativa, compreendida como o relato de uma *ação*. Os diferentes elementos inter-relacionados da narrativa—sua *sintaxe*—são descritos como uma seqüência não temporal mas de pressupostos lógicos (e.g. uma ação pressupõe a aquisição da competência necessária para realizá-la).
3. O **nível discursivo** descreve os dispositivos que geram conteúdo no texto aparente—figuras (lingüísticas ou não), técnicas de exposição do tempo, reiteração de temas etc.

¹Pois originalmente o esquema proposto por Propp tinha a intenção estrita de descrever o conto oral folclórico e mágico da Rússia.

Os três níveis serão detalhados a seguir.

2.1 Nível profundo

Na semiótica, a tematização fundamental foi inicialmente descrita como um conflito de valores; por exemplo, liberdade/escavidão, vida/morte, natureza/cultura. Depende do texto específico se determinado valor vai ser tomado como eufórico (positivo) ou disfórico (negativo).

Como o binarismo estrito provou ser de utilidade descritiva limitada, Greimas importou para a semiótica a lógica quadripartite de Aristóteles. Esta ferramenta lógica distingue termos contrários ou opostos (vida e morte) de contraditórios ou negações (vida e não vida). Assim, forma-se uma sintaxe na qual, para partir de um valor S_1 para seu oposto S_2 , é necessário primeiro negar S_1 ($\neg S_1$). Esta relação pode ser visualizada num quadrado, chamado o *quadrado semiótico*. Tomando, por exemplo, os valores de vida e morte:

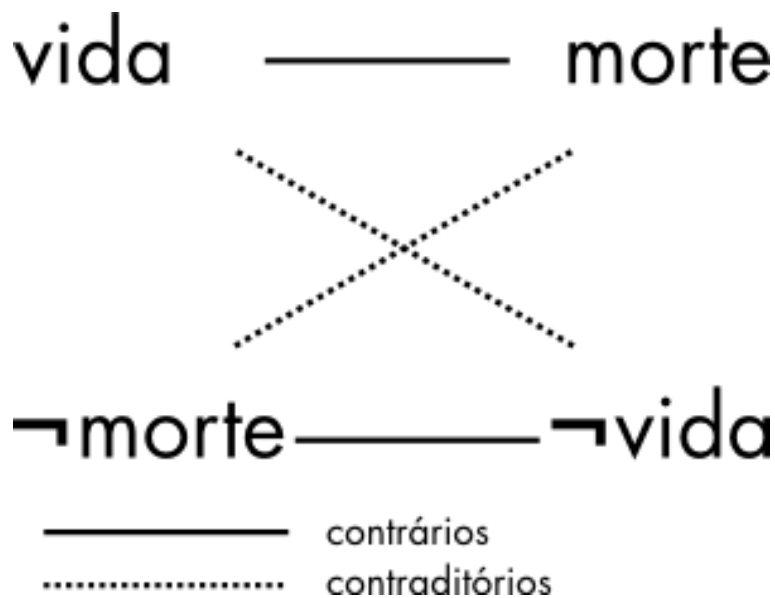


Figura 2.1: Exemplo de quadrado semiótico.

Assim, há um percurso sintático no qual, partindo da vida, nega-se a vida para então chegar à morte, e nega-se a morte para voltar à vida. Atribuindo valores apropriados a uma narrativa, ela pode ser descrita neste percurso.

2.2 Nível narrativo

2.2.1 Esquema narrativo

Condensando e generalizando o esquema folclórico de Propp, e informado pelo estruturalismo, Greimas propôs o seguinte *esquema narrativo* geral:

Contrato → Competência → Performance → Sanção

A narrativa descreve a realização de uma ação, evento que denomina-se *performance*. Para que o sujeito possa cumprir a performance, pressupõe-se que ele tenha adquirido a *competência* necessária² (alguns autores descrevem o par competência/performance em conjunto como a *ação*). Mas o sujeito não teria tentado realizar a ação se alguém não o tivesse convencido a *querer* ou *dever* realizá-la, convencimento que é chamado de *manipulação* (sem conotação negativa) ou *contrato*. E, uma vez realizada, a ação será *sancionada* positiva ou negativamente de acordo com o contrato. As setas indicam, portanto, um fluxo sintático (esquemático), e se lidas no sentido contrário, uma série de pressuposições lógicas. Não se trata de uma seqüência (necessariamente) temporal, e cada texto pode ou não manifestar explicitamente cada elemento do esquema, mas eles sempre estão pressupostos.

A ação, claro, não existe em si mesma, mas é executada por alguém em busca de alguma coisa. Tais “personagens” no palco narrativo são denominados *actantes*, e consistem em:

- **Sujeito**, aquele que realiza a ação;
- **Objeto de valor**, que o sujeito deseja possuir ou “estar com” (conjunção) ou, alternativamente, não possuir ou estar sem (disjunção);
- **Destinador**, que estabelece o contrato com o sujeito e que sanciona sua performance;
- **Destinatário**, que é convencido pelo destinador (em geral o mesmo ator que o sujeito).

Cada personagem do texto ou *ator* (ver nível discursivo) pode desempenhar mais de uma destas funções actanciais, e similarmente mais de um ator pode cumprir apenas

²Etapa que aparece nos contos como a aquisição de um objeto mágico, treinamento etc.

um papel. Por exemplo, um mesmo ator pode se convencer a realizar uma ação, sendo a um só tempo destinador, destinatário e sujeito.

O *programa narrativo* é o projeto do sujeito alterar seu estado de conjunção ou disjunção com um objeto de valor. Existe também a noção de anti-sujeito, motivado por um anti-destinador a um programa que conflita com o do sujeito. Esta noção pode ser descrita como simplesmente uma segunda narrativa, paralela e polemizante. Em um texto complexo, em geral existem várias narrativas, que podem estar estruturadas hierarquicamente (para completar um programa principal, o sujeito primeiro realiza subprogramas auxiliares).

2.2.2 Manipulação ou contrato

O destinador convence o destinatário a iniciar o programa narrativo usando objetos de valor eufóricos ou disfóricos, ou ainda oferecendo imagens do sujeito que são eufóricas ou disfóricas. Há portanto quatro estratégias de manipulação:

- Oferecer um objeto de valor que o sujeito deseja como recompensa, a **tentação** (“Coma os legumes que você ganha sobremesa”);
- Oferecer um objeto de valor que o sujeito *não* deseja, como ameaça caso a ação não seja realizada—a **intimidação** (“Se não comer os legumes vai de castigo”);
- Condicionar a realização da ação a uma imagem positiva do sujeito, a **sedução** (“Um menino forte como você consegue comer todos os legumes”);
- E condicionar a não-realização a uma imagem negativa, a **provocação** (“Duvido que alguém tão pequeno consiga comer esses legumes”).

As tentativas de manipulação em um texto podem se revelar efetivas, ou não.

2.2.3 Competência e performance

Para realizar a performance, o sujeito precisa adquirir a competência adequada. Esta competência é descrita por verbos modais da seguinte forma:

- O sujeito precisa *querer* ou *dever fazer* a ação, e também
- *poder fazer*, e

- *saber fazer*.

Caso alguma das competências modais esteja faltando, o sujeito passará por um subprograma de aquisição. Uma vez que ele possua o dever ou querer, ele é chamado sujeito *virtualizado*; com o poder e o saber, *atualizado*; e uma vez que execute a performance, *realizado*.

2.2.4 Sanção

A sanção é baseada em uma avaliação veridictória; em termos modais, o cumprimento do contrato pelo sujeito pode ser e parecer real (evidente), ser mas não parecer (secreto), parecer mas não ser (mentiroso), ou nem parecer nem ser (falso). Dependendo da avaliação, o destinador sancionará positiva ou negativamente o sujeito.

As sanções (e os objetos de valor) possuem várias dimensões; pragmática (recompensas materiais ou concretas); cognitiva (reconhecimento intelectual); e tímica (acolhimento ou banimento social).

2.3 Nível discursivo

O nível discursivo é a realização efetiva do nível narrativo como língua ou outra expressão aparente. Esta concretização dá-se primariamente por:

- **Atorialização**, a atribuição de atores específicos aos papéis actanciais (ver 2.2.1) e às pessoas lingüísticas;
- **Temporalização**, o desdobramento do programa narrativo em várias linhas temporais (da narração, discursiva, ancorada em cronologia...);
- **Espacialização**, o detalhamento do “palco” narrativo, também com dimensões discursivas/lingüísticas e externas (figurativas).

Na dimensão da língua ou discurso, estes processos de geração de sentido alinham-se numa oposição *enunciativo/enuncivo*. O discurso enunciativo aproxima-se do ato de enunciação, e fará uso, na atorialização, das pessoas enunciativas “eu/tu”; na temporalização, do tempo dêitico “aqui”; e na espacialização, do dêitico “agora”. Em contraste, o discurso enuncivo distancia-se do ato da enunciação com a pessoa não-enunciativa

“ele”, o tempo “então” e o espaço “lá”. A semiótica propõe que todo discurso enunciativo pressupõe primeiro um enuncivo; a técnica de *debreagem* é a que afasta o discurso da enunciação, e antecede logicamente uma *embreagem* que o traz novamente para perto. Tais efeitos são usados para fins veridictórios, estéticos etc.

O nível discursivo também emprega **aspectualização**, desdobrando os elementos narrativos como pontuais ou durativos, perfectivos ou imperfectivos, recorrentes etc. A **tematização** insere no discurso valores fundamentais como temas abstratos³, que são ilustrados por **figuras** concretas e sensoriais. Para que um discurso seja coerente, os temas e figuras tendem a reiterar os mesmos valores—técnica que é chamada **isotopia**.

³Os temas muitas vezes elaboram e desdobram os valores do nível fundamental.

3 *Semiótica das paixões*

O sistema abstrato descrito nas seções anteriores apresenta considerável poder descritivo, mas Greimas observou que ele deixava de fora um elemento textual de grande importância nos textos: o desenvolvimento das *paixões* ou estados emocionais do sujeito. Na proposta greimasiana de uma semiótica das paixões, elas são consideradas não como o oposto da razão mas sim como um desenvolvimento simultâneo a, e afetado por, toda ação, acompanhando “como um perfume” o programa narrativo inteiro.

As paixões podem ser descritas como uma estrutura modal que é matizada por uma estrutura aspectual; por exemplo, a impulsividade é um “querer ser” (modal) acrescido do aspecto imperioso, ou seja, “incoativo” (o sujeito impulsivo quer ser *agora*) e “iterativo” (o impulsivo repetidamente quer-ser).

A tentativa de investigar uma sintaxe das paixões levou ao esquema passional padrão, paralelo ao esquema narrativo, que tem a seguinte estrutura:

Disposição → Sensibilização → Emoção → Moralização

A *disposição* é a “personalidade” ou “natureza emocional” do sujeito, que o predispõe a ser afetado ou *sensibilizado* por determinados eventos ou objetos. Uma vez sensibilizado ele passará pela *emoção* plena, que será em seguida *moralizada* positiva ou negativamente. A passagem pelo programa narrativo geralmente aciona diversos percursos passionais, que vão alterando o estado emocional do sujeito.