

# PANEL 1

## Speech registers, visual registers and enunciative praxis: between linguistic anthropology and semiotics

Enzo D'Armenio 1, \*, @ , Constantine V. Nakassis 2, \*, @

1 : UFR Sciences humaines et sociales - Metz [Université de Lorraine]

Université de Lorraine

2 : University of Chicago

---

This panel explores the intersection between enunciative praxis, as developed by the post-generative semiotics of the Paris School, and semiotic registers, as studied in North American linguistic anthropology.

Enunciative praxis is generally understood to go beyond the traditional dichotomy of linguistic phenomena into two modes of existence: the virtual system of language (*langue*) and the utterances (*parole*) produced through it. Instead, it shifts the focus to collective and historical enunciations, conceiving the linguistic system as a provisional, ever-evolving outcome rather than an invariable starting point. From this perspective, the temporal and collective sedimentation of enunciations shapes semiotic configurations through the “syntax” of four modes of existence—virtualized, actualized, realized, and potentialized—rather than only two. Yet, the role of virtual and potential configurations remains to be clarified, and is often framed through broad notions such as genres, stereotypes, and norms.

In this respect, the concept of register from linguistic anthropology offers a valuable lens for examining this process of collective schematization. As Asif Agha defines it, a register is a socially typified and recognizable way of speaking—or more broadly, of using signs—often identified through a metadescription (e.g., children’s language, military speech, legal jargon). The convergence with enunciative praxis concerns the processes through which registers emerge and circulate socially: it is the process of enregisterment that stabilizes a way of speaking (a register) associated with types of persons and social domains.

Building on this theoretical convergence, the panel invites contributions that address, among others, the following questions:

- What is the relationship between registers, norms, and modes of existence?
- How can we approach the study of visual or multimodal registers, such as those pertaining to an artist’s style or a film director’s work?
- How do verbal and visual enunciations interact in the collective stabilization of a register?
- What is the relationship between registers and social identities, whether they belong to public figures such as politicians and actors, or to ordinary people?
- Can we speak of registers in relation to generative AIs that produce verbal and visual utterances?

## SESSION 1

### p01t01 - In and Out of Register: On the Mechanics and Inertia of Enunciation

Massimo Leone 1, @

1 : Université de Turin

---

The lexeme *register*, issuing from late Latin *regesta*, condenses a semantic bifurcation: on the one hand, the paradigm of regulated variation, inscription, ordering; on the other, the machinic automatism of mechanism, calibration, control. It is precisely within this semantic ambivalence that the question of semiotic registers unfolds: to what extent is the act of adopting a register an operation of the subject, and to what extent is it the subject being operated by the apparatus of register itself? Are we, in speaking or imaging “in register,” enunciators, or rather instruments whose functioning is prescribed by the inertia of collective schematization? To ask whether there is a “negative register”—that is, the enunciative suspension whereby no register is deliberately assumed—is to interrogate the possibility that linguistic sloth, communicative nonchalance, the refusal of adequacy, may function less as deviation than as a generative principle in the stylistic historicity of languages and semioses. In this perspective, the Paris School’s post-generative theory of enunciative praxis, with its syntax of modes of existence (virtualized, actualized, realized, potentialized), converges with linguistic anthropology’s theorization of enregisterment (Agha, Nakassis) as the social stabilization of schemata of usage, whether verbal, visual, or multimodal. Between praxis and register, between inertia and invention, between machinic repetition and the singular emergence of style, the paper seeks to displace the opposition of conformity and deviation, asking instead how the very historicity of sense oscillates between mechanical reproduction and the abandonment to the centrifugal drift of meaning.

# p01t02 - The Face and Words of Ho Chi Minh: Revolutionary Register and the “Call” to Action as Enunciative Praxis

Jack Sidnell <sup>1</sup>, [@](#)

<sup>1</sup> : Department of Anthropology [University of Toronto]

This paper examines the revolutionary register in mid-twentieth-century Vietnam through the semiotic dimensions of Ho Chi Minh's *lời kêu gọi* (patriotic calls/appeals), exploring how these appeals functioned as a distinctive form of enunciative praxis that collapsed the distance between linguistic description and collective revolutionary action. Drawing on interviews with former cadres and historical documents from the 1940s-1950s, I analyze how HCM's appeals—particularly the famous 1948 call to eliminate the “three enemies” (*ba giặc*: hunger, illiteracy, foreign invasion)—became embedded in cadres' accounts of their own actions through formulaic expressions like *thực hiện lời kêu gọi của Bác* (“implementing Uncle Ho's call”).

I argue that the *lời kêu gọi* operated as a privileged enunciative device within revolutionary register, one that rhetorically positioned cadres not as mere executors of orders but as self-willed agents responding to moral imperatives. This form achieved an idealized alignment between representation and reality: collective action was undertaken precisely *under* the description provided by the call itself, creating what Kockelman terms a “correspondence-preserving projection” from propositional content onto practical activity. The successful realization of a call meant the register functioned like scaffolding that, once the construction was complete, fell away—leaving its historically emergent categories appearing as objective representations of reality.

Crucially, these appeals were materially instantiated through multimodal artifacts combining text and image. Published in party newspapers, HCM's calls were typically accompanied by drawn portraits showing his face gazing directly at viewers, establishing what Massimo Leone identifies as the face's indexical aura—its capacity to appear as an unmediated surface of consciousness and intentionality. Unlike photographs that freeze temporal evolution, these stylized drawings presented a quasi-eternal countenance that could accompany readers across time, reinforcing the call's claim to transcendent moral authority while simultaneously grounding it in the beloved figure of “Uncle Ho.”

The paper traces how these multimodal texts were commemorated and recursively cited in subsequent appeals (as seen in announcements from 1952 and 1954), creating an intertextual chain that both legitimated new mobilizations and demonstrated the revolutionary movement's continuity. This citational practice connected to the broader *thi đua* (patriotic emulation) campaigns, where the call structure enabled competitive mobilization—individuals and collectives striving to most fully realize the propositional content of appeals—while maintaining the affective feel of voluntary, self-motivated participation rather than coerced compliance.

By bringing together insights from linguistic anthropology on register formation and Parisian semiotics on enunciative praxis, with attention to Leone's work on facial representation and indexical aura, the paper demonstrates how verbal and visual elements co-constituted a revolutionary register whose power lay precisely in minimizing the interval between sign and referent, between the call to action and action itself. Yet this idealized immediacy required constant metapragmatic labor—the very citational and commemorative practices that simultaneously revealed and obscured the register's constructed nature.

# p01t03 Enregistering Presence: Punchline, Silence, and Enunciative Praxis in Stand-Up Comedy

Bianca Terracciano <sup>1</sup>, [@](#)

<sup>1</sup> : Department of Communication and Social Research (CoRiS) Sapienza Università di Roma

Stand-up comedy provides a privileged environment for examining how semiotic registers are stabilized through enunciative praxis. The performance relies on a recognizable configuration of voice, bodily display, spatial positioning, and rhythmic alternation between punchlines and silence. Such a configuration is socially typified within Agha's framework of enregisterment: a patterned way of performing discourse linked to specific identities, settings, and role alignments that shape the expectations of how comic discourse functions. The stand-up act operates as a heteroglossic symphony of voicing, where discursive styles, and evaluative stances intersect within a single embodied enunciation. The comedian's body and voice functions becomes a site of negotiation among conflicting registers – formal and vernacular, dominant and marginal – whose coexistence produces the ironic and metapragmatic density characteristic of comic discourse. The aim is to analyze how these patterned enunciations circulate across modes of existence, from potential templates of humorous behavior (cultural framings of irony, transgression, self-exposure), to realized acts on stage that actualize or destabilize collective norms. Silence is approached as a key rhythmic operator: a momentary suspension that foregrounds interpretive uncertainty, allowing for the reconfiguration of frames and a temporary redistribution of evaluative power. By focusing on the interaction between verbal and visual registers in stand-up – its ethos of presence, minimal scenography, and reliance on direct audience address – the contribution explores how the comedian's praxis becomes a site of collective schematization, where norms of appropriateness, authenticity, and critique emerge and are negotiated. The goal is to show how the semiotic organization of stand-up exemplifies broader processes of enregisterment, clarifying the role of virtual and potential configurations in shaping the social life of humorous discourse that fosters political reflection and action.

## p01t04 - Panegyric Potalapitsí: Photographs, engravings, inalienable possessions, and the power of the replica in Wauja semiotic ideology

Christopher Ball 1, @

1 : University of Notre Dame

---

This paper addresses how Wauja acts of replication are productive of originals. I present ethnography of the creation and installation of a three-dimensional replica of a prehistoric cave site named Kamukuwaka in the Wauja community of Ulupuwene in the Upper Xingu, Brazil. The cave and its rock art, the mythical home of the hero chief Kamukuwaka, was vandalized in 2018, then reproduced by a European NGO using a digital photography archive and over one ton of Styrofoam. The cave replica was shipped to the Upper Xingu and inaugurated with great fanfare in 2024. The 2025 release of the Wauja co-produced film titled “*Replika*” further reproduced and reinterpreted Kamukuwaka. How might the replica of the cave have captured or even surpassed the original? I appeal to enregisterment and enunciative practice to argue for an explicitly non-spatial relation between typical originals and their possessed manifestations as materialized tokens. I unpack how (post) modernist thought limits the capacity of the replica by reducing it to a familiar conceptual Whorfian “imaginary space.” Indeed, this semiotic ideological view exposes the paradoxical tendency to posit actual events as relating to virtual types that both exist somewhere. Actual events are necessarily spatialized, they *ipso facto* exist somewhere, but the formal patterns underwriting them are necessarily nonspatial, they exist nowhere. Familiar ideological projection of the relation between actuality and virtuality risks the folly of building a bridge to nowhere, not because nowhere is not real, but because its reality cannot be accessed by bridges. Perhaps only by ladders made by shooting successive arrows point to tail, tip to nock, as in Wauja eulogies of the hero Kamukuwaka's cosmic adventures.

## SESSION 2

### p01t05 - Time, Line, Index

Nakassis Constantine 1, @

1 : University of Chicago

---

This paper takes up the question of “fashions of speaking” about time concepts in what Whorf called Standard Average European (SAE) languages in relationship to linguistic anthropological concepts of register and enregisterment. While Whorf was interested in how habitual modes of referring and predicating were built upon intersecting forms of language-variable, grammatical categorization and how this, in turn, gave rise to particular cultural conceptions of the denotational domain of “time,” the notion of register is concerned with how variability of speech within some speech community is organized by cultural concepts of pragmatic action, wherein particular fashions of speaking (or registers) constitute models (conceptions) of speech enactable in and by speaking. In this paper, I explore the intersection of these two as dimensions of an enunciative praxis wherein processes of enregisterment drive the intensional shape and social extension of denotationally anchored fashions of speaking. To do this, I trace, in broad strokes, how a particular hegemonic image of time—as linear, discrete, irreversible; in a word, as a *line*—has been historically articulated through a wide variety of media, from astrolabes and clocks in medieval Europe to timelines in Enlightenment historical treatises to cinematic representations of time-travel in 21st-century film. While this analysis points to the limits to a language-focused approach to questions of linguistic relativity and cultural conceptualization (insofar as the indexical and ideological processes driving this enunciative praxis are not reducible to the grammatical properties of particular languages nor are such concepts limited to being expressed in speech), it also clarifies how common properties across media of communication – in particular, their social indexicality – are central to how the conceptual organization of the worlds of our experience come about.

### p01t06 - Voices of Photography and Visual Registers: The Enunciative Praxis in Gerhard Richter's Artwork

Enzo D'Armenio 1, @

1 : UFR Sciences humaines et sociales - Metz [Université de Lorraine]

Université de Lorraine

---

This paper examines the relationship between enunciative praxis and registers through the analysis of a case study: the photographs produced by Gerhard Richter in the 1960s. These paintings stage a visual dialogue between pictorial and photographic modes of enunciation: they avoid adhering to traditional pictorial genres and instead adopt the staging and framing of family snapshots and advertising images, while simulating photographic perceptual effects — especially blur. The resulting images

perceptually evoke formats such as the Polaroid, the press photograph, or television footage, while simultaneously betraying the actual functioning of photographic blur. From this perspective, Richter's photo-paintings invite us to rethink enunciative praxis. They are grounded in culturally sedimented visual traits, yet exceed genre-based categories by mobilizing the technical formats and perceptual effects of photography. Enunciative praxis must therefore also account for these technical-perceptual traits, sedimented through collective visual practices, as they continue to shape how images are produced and perceived. A parallel may be drawn with linguistic anthropology's notion of registers, understood as socially typified ways of speaking in which vocal qualities such as accent — for instance, the accent of an Italian speaking English — function as sites of social identity negotiation beyond semantic content. Similarly, Richter's paintings engage multiple “voices” of photography: not only subjects and compositions, but also the sensory-material traits of specific photographic formats — Polaroid, printed press photographs, television footage — which index particular temporalities and social practices. Thus, this paper offers an opportunity to reconsider the semiotic features schematized within enunciative praxis, and to examine how processes of enregisterment may extend to visual enunciations associated with different social practices.

## p01t07 - Traductions intersémiotiques de registre : entre cohérence paradigmatique et reconnaissance axiologique

Pierluigi Basso Fossali 1, @

1 : Alma Mater Studiorum Università di Bologna = University of Bologna

Dans la linguistique systémique, Halliday (1978) définit le registre comme la configuration de ressources sémantiques associées à un type de situation, et propose d'en décrire la variation selon la co-évolution tensive des rapports entre *champ*, *teneur* et *mode*. Il distingue les dialectes, variétés selon l'usager, des registres, variétés selon l'usage : ces derniers correspondent aux ajustements fonctionnels qui relient les potentialités du système linguistique aux contextes sociaux de la praxis. Le registre désigne ainsi le potentiel de signification activé par une situation donnée, une cohérence sémiotique où les sélections paradigmatiques s'accordent aux contraintes du contexte.

Dans l'anthropologie linguistique, Agha (2007) conçoit le registre comme une formation sémiotique sociohistorique : un répertoire de signes mobilisables dans la performance (*performable signs*), liés à des effets pragmatiques stéréotypés par des processus d'enregistrement. Le registre devient un modèle réflexif de conduite discursive, produisant des figures de personne et des valeurs indexicales socialement reconnues (Nakassis 2025).

En croisant ces deux perspectives, cette communication propose d'envisager le registre comme le cadre praxéologique qui assure la mise en cohérence des sélections paradigmatiques dans la production sémiotique située, cohérence qui se double d'une axiologie publiquement reconnaissable. À travers le registre, les choix paradigmatiques opérés deviennent indissociables d'un paradigme de valeurs. En ce sens, le registre est une démonstration de la prestation sémantique de l'organisation paradigmatique, normalement sous-estimée (Basso Fossali 2017).

Cette hypothèse sera testée à partir de cas artistiques où la traduction intersémiotique d'un registre – par exemple du roman au cinéma – montre qu'il n'est pas réductible à l'extension sociolectale d'un *style* (sensibilisation de la conduite énonciative par rapport au discours instauré) ni au positionnement contextuel de la caisse de résonance des accents discursifs qui est le *ton*. Le registre les solidarise en leur assurant un ancrage opératoire et une mise en phase praxéologique, c'est-à-dire un potentiel indexical et axiologique. Une telle enquête sur un corpus vise moins à vérifier si une traduction intersémiotique générée par l'IA peut prendre en charge un registre, qu'à examiner si une telle traduction peut devenir l'occasion d'instaurer et de sédimer un nouveau registre. Ce serait alors, comme dans le cas du cinéma empruntant à la littérature sa littérarité comme registre sans être lui-même littérature, un processus de reconfiguration où la transposition intersémiotique engendre l'association inédite de sélections paradigmatiques et de positions axiologiques.

## p01t08 - Interacting with Performative AI Installations: Visual Enregisterment and the Reconfiguration of the Artistic Domain

Aluminé Rosso 1, @

1 : Université de Liège – Université Lyon 2

Based on the analysis of the artworks *In Love with the World* (Anicka Yi, Tate Modern, 2021-2022) and *Unsupervised* (Refik Anadol, MoMA, 2022-2023), this contribution examines the emergence and stabilization of performative AI installations as human-machine artistic practices in which new visual registers emerge, are negotiated, and sediment within the artistic domain. The circulation of these works under the categories through which museums and curators classify them (*generative art*, *A-Life generative art*, *computer-based interactive art*) not only articulates specific modes of production and legitimation within the artistic field, but also reconfigures the notions of art and exhibition that shape visitors' experiences.

These practices reactivate key issues within contemporary artistic production, such as the redefinition of artistic status (sometimes merging with scientific or political domains) the materiality of the medium, and the increasing relevance of the exhibition space and visitors' behaviors as constitutive parts of the artwork itself. In this sense, these installations can be interpreted as sites of *visual enregisterment*, where recurrent semiotic configurations (technical, aesthetic, and institutional) acquire social recognition and circulate as collectively shared repertoires of meaning.

Analyzing these works through the articulation of the semiotic notion of *domain* (which involves practices and value assignments) and the linguistic–anthropological notion of *enregisterment* (understood as the sociohistorical process through which semiotic configurations acquire social recognition and become organized into communicative registers) makes it possible to highlight not only the stabilization of registers specific to institutions, curators, artists, and visitors (in this case not necessarily linguistic but behavioral) within contemporary art, but also the specific ways in which they operate “as a block” within the artistic domain, as opposed to registers that may materialize in similar objects belonging to other social domains. In this way, it becomes possible to understand how museums, artists, and algorithms configure, legitimize, and stabilize new forms of enunciation that condense the most radical features of contemporary art.

## SESSION 3

### p01t9 - From Datafication to Insurgence: Enunciative Praxis and Educational Registers

Daniel Silva 1, @ , Inês Signorini 2, @

1 : Universidade Federal de Santa Catarina

*Departamento de Língua e Literatura Vernáculas – DLLV Campus Universitário Trindade – UFSC Centro de Comunicação e Expressão, Bloco B, Sala 201-B 88040-900 Florianópolis – SC - Brasil*

2 : Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)

---

This paper brings into dialogue two empirical investigations of educational practice—one based on reports by students interning in public schools in a major city of São Paulo state (Signorini 2025), and another conducted through participant observation in an activist filmmaking workshop in Rio de Janeiro's favelas (Silva, Mariani & Lee 2024)—through the conceptual bridge between enunciative praxis (Greimas & Fontanille 1993; Fontanille 2017) and enregisterment (Agha 2007). Both contexts display highly ordered discursive regimes and forms of enregisterment, yet their presuppositions and entailments (Silverstein 2003) diverge sharply. In São Paulo's data-driven education, the entextualization of legitimate knowledge into everyday pedagogical practices is shaped—and trapped—by algorithmic regimes of evaluation, producing typifications that privilege efficiency over meaning. If this system forecloses dialogue through what Freire would call “banking” tokens, favela-based activist education reclaims enunciation and conversation as ways of affirming identities and practices often rendered suspect or criminal. Local registers such as *papo reto* (Silva 2022), collective strategies of survival amid disputes between “crime” and the state, and a multilayered pedagogical practice that one of Silva's interlocutors calls the “pedagogy of chaos” enact modes of collaborative imagination. Comparing these institutional ecologies, we trace divergent enunciative pathways: one stabilizing linguistic forms through datafication, the other revirtualizing them through lived experience and survival. The paper shows how educational institutions craft distinct semiotic orders of typification and authority, underscoring the tension between reproduction and invention in postdigital education.

### p01t10- Enregistering Life: Semiotic Mediation and Public Morality in "Duas Vidas"

Nagamine Renata 1, @

1 : Brazilian Center for Analysis and Planning

---

This paper analyzes the film *Duas vidas* (Brasil Paralelo, 2023), produced as an artifact to mobilize anti-abortion activism in Brazil. The film was launched at a pivotal moment of Brazilian history: during the Bolsonaro administration and at the outset of the Supreme Court deliberation to decriminalize abortion up to twelve weeks. The study seeks to understand the operations through which the film contributes to constructing life as an absolute moral value. Drawing on linguistic anthropology, it examines how repertoires enregistered as scientific, legal, religious, and affective are coordinated to stabilize meanings of life, motherhood, and the termination of pregnancy. Exploring the interplay between verbal and visual enunciations, it discusses, more specifically, how these repertoires reinforce a discourse on life socially associated with religious agents in Brazil. The analysis shows that the film naturalizes moral values through the regulation of registers and voices: by narrating their lives and recalling their experiences, Black and white, middle-aged and young women appear as emotional witnesses, while mostly white, middle-aged and older men occupy expert positions authorized by science and law. Through editing and narration, these registers are hierarchically aligned, producing a pedagogy of moral recognition that aims at teaching audiences to perceive certain linguistic and visual forms as aligned with “humanism” and “civilization” and others as “totalitarian” and “dehumanizing”. To illustrate how audiences respond to the film, the paper examines viewers' comments on YouTube, showing how participation reinforces this pedagogy.

# p01t11 - Between Stylistic Stereotypes and Visual Tropes: Toward a Comparison of Genre and Register

Jeanne Marlot 1, \*, [@](#) , Maria Giulia Dondero 2, \*, [@](#)

1 : ULiège

2 : F.R.S.-FNRS/ULiège

\* : Auteur correspondant

---

Considering images generated by the AI systems *Midjourney* and *DALL·E*, this paper aims to examine the relationship between the genres of images (still life, portrait, landscape, etc.) and artistic styles (Monet, Pollock, etc.), while questioning the notion of genre in respect to discursive register. In this framework, we'll seek to outline the characteristics of visual genres and registers as perceptually and socially recognizable plastic and figurative configurations.

The methodology relies on prompts deliberately combining style and genre that are seemingly incompatible, following the structure: “image of [GENRE] in the style of [ARTIST/MOUVEMENT].” This strategy compels the AI to produce tropes—that is, counter-stereotypical usages. It also aims to test the resistance of what is sedimented within datasets and, more generally, within existing structures of meaning by contrasting and mobilizing the theories of enunciative praxis and enregisterment (Agha, Nakassis). The plastic and figurative analysis of multiple outputs reveals various tropic effects that make it possible to identify the degrees of stereotypification and deviation within specific regions of the database.



## PANEL 2

# Intersemiotic Translations in Games and XR: The Ludic Attitude Between Therapeutic Mediation, Identity Experimentation, and interreal translations

Enzo D'Armenio 1, [@](#), Everardo Reyes \*, Gustavo Moreira Kares 2, \*, [@](#)

1 : UFR Sciences humaines et sociales - Metz [Université de Lorraine]

Université de Lorraine, Crem, UR 3576

2 : Tampere University/INTERREAL

---

This panel examines the role of ludic practices across gameful media: from video games and extended realities (or XR, which include technologies such as Virtual or Augmented Reality) to interactive visualizations mediated by computational algorithms. These ludic practices can be defined as sites where meaning is negotiated and translated, and as a field for identity experimentation and social action.

Building on the distinction between game objects and the ludic attitude, we treat the latter as the ability to act within a practical situation by invoking the identity roles and behavioral scripts of another practice, in an overarching process of co-schematization between the two situations. Singing into a fork at the dinner table turns it into a simulacrum of a microphone, inviting others to recognize and adopt the same attitude. The ludic attitude is therefore not confined to entertainment; it can be articulated across other social spheres. Applied to visual media, this attitude operates by translating gestures into icons, rules into diagrams, and feedback into visual traces. Starting from this framework, the panel explores three axes: epistemology, interactive mediation, and translationality.

Epistemology. Games challenge traditional discursive analysis based on textual and phenomenological immanence, and call for alternative approaches to how meaning is negotiated in experience. How do menus, maps, avatars, and screens steer perception, enunciation and communication during ongoing ludic practice? We invite contributions using semiotic and digital humanities methods (e.g., cultural analytics of images, video annotation, interface walkthroughs, games studies analysis) to examine how games based on visual and interactive organizations reconfigure identity.

Interactive mediation in social and health contexts. From biofeedback graphs in rehabilitation to persuasive infographics in awareness campaigns and serious games, ludic practices build meaning through pictures, diagrams, and interface affordances. We welcome design-led and analytic contributions on therapeutic game design, gamified health dashboards, and visual communication for social action.

Translationality. Intersemiotic translations in games and XR often require signs to move across different perceived *realities* – including augmented reality such as Pokémon Go and virtual realities such as the Metaverse. These translation processes of objects, spaces, and subjects across different planes require specific transformations related to digitization, rendering, and adaptation. Using virtual reality technology to sing into a digital fork, engages simultaneously with a ludic attitude and a virtual recreation – combining two different types of “unreality”. We invite contributions that account for those translational and semiotic operations across different realities, from multiple disciplinary angles, that will contribute to the evolution and understanding of what lies beyond this type of translation.

## SESSION 1

# p02t01 - Visual Gamification: Intersemiotic Translations between Games and Live Image Visualization

Everardo Reyes 1, [@](#)

1 : Université Paris 8

Laboratoire Paragraphe - Paris 8

---

Games can be read as unit-operations (Bogost 2006), i.e. as composable operational logics that coordinate data, process, surface, interaction, author, and audience. In this view, collision detection, quest progression, assertion/inference, planbox-based planning, simulation, resource management, spatial navigation, playable language, and character interaction function as procedural sign-systems (Wardrip-Fruin 2020).

This communication asks how those logics translate intersemiotically into live image visualization. By live image visualization we mean interfaces where images are rendered, analyzed, and re-organized the moment they enter the canvas without preprocessing. In our cultural analytics series Drag & Hue (Reyes 2024), users drop or select files and immediately see the collection visualized. The screen becomes a performative surface: parameter tweaks update the view in real time, encouraging

exploratory reading of image sets and making explicit the loop: data–process–surface. Following Jakobson via Sonesson, translation operates within a sign system (intra-) and across sign systems (inter-). This lens is useful for “visual gamification” because it lets us map operational logics from games into live visualization.

## p02t02 - Estratégias dêiticas nos jogos e as estratégias dos níveis de pertinência

Leonardo Reitano 1, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

A presente fala se inicia a partir do entendimento de que os elementos dêiticos presentes nos jogos são mediados de maneira eficaz por mapas, cronogramas e perfis – seguindo leituras de Aarseth, Juul, Stockburger, Murray, Manovich e Bartle. A presente comunicação propõe que estes mapas, cronogramas e perfis são cristalizações eficazes de um tipo de abordagem que se mostra adequada para representar o nível das estratégias, presentes no percurso gerativo de sentido idealizado por Jacques Fontanille. A partir de observações retiradas do campo das neurociências – utilizando os trabalhos de Marianne Wolf, Giacomo Rizzolatti, Gyorgy Buzsáki e Rodolfo Llinás – argumenta-se que o nível das estratégias, do ponto de vista da dêixis, representam uma “ontologia” de representação do mundo – uma forma de enquadrar o mundo, e que guia tanto as práticas semióticas quanto os temas e figuras utilizados. Estes mapas, cronogramas e perfis cristalizariam a representações de visões de mundo, o que permite um controle ideológico do discurso muito mais eficaz, guiando as práticas e sendo uma das manifestações de uma forma de vida. Esta fala ainda pretende apontar como as redes sociais utilizaram esta mesma mecânica em diversas aplicações, o que, em parte, colabora para seu sucesso. Outro campo que se utiliza destas cristalizações são os movimentos totalitaristas, que buscam cristalizar interpretações históricas alternativas através de mapas, cronogramas e perfis – bem como estruturas gamificadas de interação. Por fim, a presente fala defende que a proposta de formalização do nível das estratégias aqui apresentada pode ajudar na compreensão dos fenômenos totalitaristas contemporâneos.

## p02t03 - Augmented Play, Intersemiotic Translations and Impacement: Pokémon GO between space and metaverse

Bianca Terracciano 1, @

1 : Department of Communication and Social Research (CoRiS) Sapienza Università di Roma

Pokémon GO exemplifies how augmented reality operates as an interface between digital narration and embodied spatial experience. Through the fusion of geolocation, mobile interfaces, and camera-based interaction, the game performs intersemiotic translations that allow fictional entities and spatial signifiers to migrate across ontological boundaries, reshaping the player's sense of presence and agency. Adapting Eco's (1997) concept of the “magnifying prosthesis,” Augmented Reality functions as an extension of human agency, enhancing the user's embodied interaction with space and the material world. Geolocation determines available Pokémon according to biome typologies, producing a ludic ecology that intertwines natural and cultural features of space. Pokéstops and Gyms resemanticize real-world landmarks into functional nodes of gameplay, transforming familiar places into exploratory environments. The city becomes a co-text, where spatial practices and attentional engagement continuously rewrite urban meaning. Following a mapping of the Metaverse (Smart, Cascio, Paffendorf 2007), Pokémon GO can be situated in the Augmentation–Intimate quadrant, where digital layers extend into everyday experience and interaction occurs through embodied presence and localized information. The game embeds narrative content into physical movement and proxemic relations, transforming the user's routine environment into an active interface. At the same time, a complementary Simulation–Intimate dynamic emerges through cooperative play and community-based activities, which reinforce shared identity and collective engagement. Through movement, proprioception, and tactile engagement, Pokémon GO generates impacement (Casey 1993): a techno-embodied experience of being-in-place that intertwines material, digital, and affective dimensions. The social nature of videogames spreads into the world, producing unstable and mutable play aesthetics. Pokémon GO places fictional entities into the real world, reversing the traditional projection of players into fiction and enabling meaning construction through spatial exploration and discovery. Pokémon GO exemplifies how XR-based ludic practices reorganize spatial semantics, identity performances, and cultural behaviors within everyday environments, demonstrating how the Metaverse increasingly inscribes intimacy, experience, and agency into physical space.

### References

Casey, E. S., 1993, *Getting Back Into Place: Toward a Renewed Understanding of the Place-world*, Bloomington Indiana University Press.

Eco, U., 1997, *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.

Smart, J., Cascio, J., Paffendorf, J., 2007, “Metaverse roadmap: pathways to the 3D web: A Cross-Industry Public Foresight Project”, <https://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>



# p02t04 - The ludic aesthetics of AR microgames in online self-communication

Federico Biggio 1, @

1 : Pratiques et Ressources de l'Information et des Médiations  
Université de Tours

This paper examines the languages of augmented-reality microgames (known also as “filters” or ARF; cf. Biggio 2021, Eugeni 2022) whose recent virality has propelled the semiotic evolution of human-computer interaction in extended realities and spawned hybrid, user-generated genres across gameful media (e.g., challenges).

First, it situates the object of study by introducing a curated corpus and a cultural-analytics platform (Manovich 2020; <https://www.fbiggio.net/arf/html/index.html>), including analyses of metadata co-occurrence patterns. Then, it turns to close readings of AR microgames emerging from both artistic and vernacular practices, showing how ludic and cultural artefacts are remediated in tools for self-referential communication.

In a second stage, four cross-cutting and interconnected lines of analysis will be proposed:

i) The first focus on the grammars of human-computer interaction (Shneiderman 1987), and especially on multimodal ones (McNeill 2000; Dourish 2001), and highlight the procedural rhetorics (Bogost 2007) that organise the temporal progressions of microgames;

ii) The second centers on textual genres and identify the semiotic-narrative unit operations the game configures as scripts, along with the articulations of dynamics, mechanics, and interface components (Fullerton 2019), the ludic modalities (agon, alea, mimicry,ilinx) and the experiential values (serendipity, competence, wonder);

iii) The third focus on identity and sociality and sheds light both on the operations underlying self-presentation (such as facial manipulation via masks and avatars, a dominant feature of ARF; cf. Rettberg 2014) and on forms of inter-sociality between human and non-human actors;

iv) The fourth focus on scopic regimes and examine how seeing and being seen are configured through paradigms of visibility and strategies of immersion/emersion and exposure/concealment of the self and the microgame itself.

The conclusion will articulate a framework to deconstruct the translations of ludic-aesthetic practices between realities and elucidates the reconfiguration of relations among the self, others, and space by AR microgames, with implications for game design, visual communication, and political economy of digital identity.

## SESSION 2

# p02t05 - Intersemiotic translatoriality: interreal design-translations

Gustavo Moreira Kares 1, @

1 : University of Tampere [Finland]

I explore game design as a semiotic and translatorial activity, positioning game design itself as a process of intersemiotic translation. Starting with Jakobson's definition of intersemiotic translation and Zingale's framework that treats design as translation from a design brief (source text) to a final artefact (target text), the study investigates how semiotic and translatorial processes manifest within the creative practices of game design.

Video games play a significant role in our current media ecology, being one of the key media within Extended Realities (VR, AR, XR and so on). Additionally, video games represent complex multimodal systems where different semiotics systems converge and are continually translated during design and play.

One productive way to look at the process of design as translation is generative semiotics. For instance, *Semiotics of Creation* already proposes to use Greimasian narrative trajectory to structure game design ideas. Going beyond that, the very nature of generative semiotics, meaning preceding the manifestation of the text, can be a useful tool to talk about the translatorial process in game design as intersemiotic translation.

I will present a theoretical framework that emphasizes Greimasian generative semiotics as a productive yet underexplored lens for translation theory as well in design semiotics. This approach enables an analysis of how meaning is structured and restructured throughout design processes, from an isotopy to a document (formal and informal documentation are considered alike), from the document to a prototype, and so on. Finally, while also mapping the actors of the design process, this research contributes to understanding how meaning, identity, and interaction shift within different realities.

# p02t06 - Games and Magic: Magical Practices in Video Games and Interreal Translations in Cyberculture

Fanny Georges 1, @

1 : CIM - Communication, Information, Médias - EA 1484  
Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3

---

## Games and Magic: Magical Practices in Video Games and Interreal Translations in Cyberculture

This paper proposes an overview of video games and alternate and immersive reality environments with magical uses, articulated with a design approach for a magical video game. Through this creative and analytical methodology, we seek to understand how magical practices are translated and actualized in contemporary ludic environments, and how actors consider magic as effectively operative within these digital devices. From a visual semiotics perspective, we examine the intersemiotic translations between magical signs and ludic interfaces, investigating how visual languages and interaction mechanics co-construct operative meaning.

Our approach combines the analysis of a corpus of reference texts in the anthropology of magic (Frazer, Mauss, De Martino, Lévi-Strauss) with the examination of existing magical games and the conceptual design process of a magical video game. This design-based research allows us to interrogate the operative principles of magical thinking as they are inscribed within ludic mechanics, visual interfaces and multimodal interactions. Building on our work on online spiritualism and spectral practices, we investigate how digital technologies function as visual mediums for magical transformation, where icons, diagrams, and visual schemes actualize magical efficacy.

The design process reveals how magical efficacy translates into visual and ludic semiotics: the principles of sympathy, contagion and similarity identified by classical anthropology find their intersemiotic expressions in visual interfaces, algorithmic processes, and haptic devices. Following the perspective of visual semiotics on the image-interface (Reyes, 2017; Dondero, 2020), we analyze how visual enunciation in magical games constructs regimes of belief and operative agency. For practitioners, magic is not apprehended as mere ludic fiction but as an operative principle where visual interfaces become instruments of mediation with the invisible, avatars become receptacles of acting power, and ludic-visual mechanics actualize magical laws. The ludic attitude merges with a magical attitude where "pretending" becomes "making happen" through the visual configuration of signs.

This methodology articulates three axes: the epistemology of magical efficacy as it emerges through visual and interactive game design; the modalities of mediation between material and immaterial regimes as they are experienced, conceptualized and implemented through visual and multimodal enunciation by designers and practitioners; and the translationality of magical practices through digital visual supports, revealing how technologies are envisioned and constructed as new mediums for magical action through intersemiotic operations.

Through this design-based approach, we interrogate the social construction of contemporary sociotechnological myths, where technology is reinvested with magical efficacy through its visual manifestations. The conception of a magical game thus becomes a heuristic tool to understand how digital ludic environments do not simulate magic but perform it through visual semiosis, producing experiences where ludic and magical attitudes co-schematize to actualize in cyberculture a form of operative magical thinking mediated by visual languages.

### References

- De Martino, E. (1948/2022). *Le monde magique*. Paris: Bartillat.
- Dondero, M. G. (2020). *Les langages de l'image. De la peinture aux Big Visual Data*. Paris: Hermann.
- Georges, F. (2013). Le spiritisme en ligne. La communication numérique avec l'au-delà. *Les Cahiers du numérique*, 9(3-4), 211-240.
- Howard, J. (2014). *Game Magic: A Designer's Guide to Magic Systems in Theory and Practice*. Boca Raton: CRC Press.
- Hubert, H., & Mauss, M. (1904/2019). *Esquisse d'une théorie générale de la magie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Reyes, E. (2017). *The Image-Interface: Graphical Supports for Visual Information*. London: Wiley-ISTE.

## p02t07 - Feeling Anxious? Exploring Biofeedback Loops Using Interreal Translation

Xinyan Zhao <sup>1, \*, @</sup>, Mariam Tharwat <sup>1, \*, @</sup>, [Gustavo Moreira Kares](#) <sup>1, \*, @</sup>

<sup>1</sup> : Interreality Research Group, Tampere University

---

Interreal translation is a sub-category of intersemiotic translation in which at least one of the semiotic systems involved is recreated from one reality to another. This form of translation is used to study biofeedback in virtual reality games. We propose a case study to explore the boundaries of interreal translation and how the meaning shifts and is constructed with player, technology and realities. We aim to understand the roles of those and their effects in configuring the enunciation.

We make use of established concepts, frameworks and methods from translation studies, such as *skopos*, when combined with generative semiotics can help us understand the strengthening and disruption of player engagement. We examine how the player contributes as a source text translated into visual feedback as the target text.

Through generative semiotics, the analysis highlights how the narrative is constructed as a participatory system. It is important to make clear that by narrative we mean the relationship between player and technology rather than the story of the game. Furthermore, we uncover the shift in process potentially understanding what was not translated.

The findings expand our understanding of interreal translation, and more broadly intersemiotic translation. The insights open-up future avenues for interreal translation contributions that reflect the growing attention for understanding the relationship between physical and virtual contexts, specifically biofeedback-based experiences.

# p02t08 - Games and Health: How Ludic Structures Translate Reality into Controlled Experiences

Enzo D'Armenio 1, @

1 : UFR Sciences humaines et sociales - Metz [Université de Lorraine]  
Université de Lorraine

This talk addresses the relationship between ludic practices and health, exploring how structured games semiotically translate portions of reality into ludic interactions. We begin by revisiting the distinction between the ludic attitude and structured games, already developed by authors such as Jacques Henriot and Juri Lotman and later taken up in contemporary game studies. While what counts as a game varies across eras and cultures, the ludic attitude functions as a cognitive and pragmatic presupposition: it is the capacity through which individuals, starting from a given situation, summon behavioral scripts and identity roles from another situation, thereby generating a co-structuring between the two. Existing literature has often emphasized the relative autonomy of the ludic attitude with respect to structured games, while overlooking the ways in which games translate aspects of reality into meaningful, organized interactions. Through the analysis of videogames such as *Gris* and *Before Your Eyes*, which deal with health issues, we will distinguish three moments concerning the ludic construction of meaning, inspired by Paul Ricœur's theory of narration and identity. First, at the moment of prefiguration, experience is lived and negotiated without yet assuming a narrative unity or a formal ludic structure. In this phase, both the activation of the ludic attitude and the emergence of narrative understanding are unstable and intertwined with other modes of sense-making. Second, at the moment of configuration, narrative enunciation operates through a predominantly temporal synthesis, selectively organizing heterogeneous elements into more or less coherent sequences. By contrast, structured ludic enunciation operates through a predominantly spatial synthesis, delimiting a game-space in which rules, roles, and possible actions build a combinatory system. Third, at the moment of refiguration, the semiotic configurations elaborated through narratives and games can be reworked and re-employed within lived experience. More broadly, the analysis of videogames dealing with health issues will allow us to show how structured games reduce the contingency of lived experience to a domesticated contingency, opening a space in which players can explore their and other identities.

# p02t09 - The Unbearable Lightness of Virtuality: Semiotic Ghosts in the age of Generative AI

Carlos Guzman 1, @

1 : Instituto Departamental de Bellas Artes-

In the short story *The Gernsback Continuum* (1986), William Gibson introduces the concept of Semiotic Ghosts, defined as “bits of deep cultural imagery that have split off and taken on a life of their own”. In Gibson's tale, the concept was applied to the “Raygun gothic” style of the 1930s - 40s science fiction, advertising and design that envisioned a perfect future of shining crystal skyscrapers and uniformly happy people. The futuristic dream was shattered by the Cold War paranoia and replaced with dystopian visions of post-nuclear wastelands and dark, oppressive megacities. However, the future continues to be the field where we sow our ideals of a better world and nowadays writers, designers and publicists use the emerging generative AI tools to translate their visions of a splendid future into products that match the average criteria of what the users think is normal, desirable and appropriate, raising the question if this would lead to an homogenized culture at a global level.

I use the ideas proposed by Italo Calvino in his lecture series, *Six Memos for the Next Millennium* (1988), to contrast them with different visual advertising pieces that imagine a future world, analysing images created both in traditional ways and with the assistance of generative AI. The idea is to identify patterns in the use of semiotic resources that might reflect the notions of lightness, quickness, exactitude, visibility and multiplicity described by Calvino, but also to look for meaningful deviations that could hint at a form of resistance against this cultural averaging trend in the contemporary world where the real and the virtual become more and more interwoven creating a fertile ground for the semiotic ghosts of the future.

# PANEL 3

## IA génératives et esthétiques religieuses et spirituelles

Lionel Obadia 1, @ , Maria Giulia Dondero 2, \*, @

1 : Université Lumière Lyon 2 (UNIV LYON 2)

Université Lumière - Lyon II

86 rue Pasteur 69007 Lyon - France

2 : Université de Liège, Centre de Sémiotique et Rhétorique, Place Cockerill 3-5, 4000 Liège (Belgique)

Ce panel s'intéressera à la manière dont les IA génératives transforment la sémiose, la genèse du sens, les mutations des configurations figuratives, de symbolisme et de la circulation des images relatives au *sacré* et à *l'irrationnel*, engendrant de nouvelles traductions du sens de la spiritualité dans le cadre des nouvelles matérialisations (figuratives) et matérialités (technologiques) des registres esthétiques et des répertoires sémiotiques qui sont nés de la révolution pictoriale et visuelle de l'IA. Il sera ici question d'interroger, sur la base de cas concrets d'images produites par des IA génératives :

- Les écarts entre les esthétiques / stylistiques d'images traditionnelles et celles générées par IA notamment text-to-image (volume, clair-obscur, chromatisme, contours des formes, composition, mais aussi cadrage et scénarisation des vidéos) partant des continuités et ruptures des imaginaires et des systèmes symboliques au prisme desquels elles font sens ;
- Dans quelle mesure les hybridations stylistiques de ces productions ne sont que le reflet statistique d'un ensemble de croyances que les algorithmes traduisent, ou si elles naissent d'une matrice esthétique générée par les IA ;
- Les espaces de création, d'entrepôt et de diffusion des images, et la manière dont ils configurent les circuits et la circulation des productions esthétiques générées par IA ;
- Enfin, les phénomènes de réception et les impacts sur les manières dont les traditions religieuses ou spirituelles élaborent leur propre esthétique figurative inspirée par l'AI, en parallèle de changements mesurables dans les imaginaires culturels modernes, qui se teignent d'influences religieuses ou spirituelles via les IA.

Il est attendu de ce panel de nourrir les réflexions sur la pertinence des regards de l'anthropologie et de la sémiotique sur la révolution esthétique des IA-GEN.

## SESSION 1

### p03t01 - Les prompts générateurs d'images, de l'Égypte ancienne à l'IAG

Valérie Angenot 1, 2, 3, @

1 : Département d'Histoire de l'art, Université du Québec à Montréal, Montréal, Québec

2 : Direction du Programme de Doctorat interdisciplinaire en études sémiotiques, Université du Québec à Montréal, Montréal, Québec

3 : CRIHN – Centre de recherche interuniversitaire sur les humanités numériques, Montréal, Québec

Bien que le maître artisan Irtyzen se vante de connaître les arcanes de la production des images égyptiennes (Mathieu 2016), l'Égypte ancienne n'a guère livré à la postérité de manuels d'instructions explicites sur la façon dont ces dernières devaient être élaborées. Les connaissances tant techniques qu'artistiques se transmettaient alors oralement dans les écoles de scribes placées sous l'égide du pouvoir pharaonique, puis de père en fils chez les artistes ainsi formés (Angenot 2018).

Il est une exception notoire à ce constat : le *Livre de la Vache du Ciel* (Hornung 1997). Ce récit mythique aux origines lointaines fut rationalisé et remis au goût du jour sous le règne de la reine-pharaon Neferneferouaton, au crépuscule de l'épisode monothéiste amarnien (14<sup>e</sup> s. BC) (Angenot, à paraître). Le mythe relate les circonstances de la séparation entre immanence et transcendance à l'aube du « premier jour » (hrw tpi), qui succède à l'âge d'or de la « première fois » (zp tpi) où humains et dieux vivaient ensemble en harmonie.

En incise au récit mythique lui-même, le scribe égyptien a apposé quelques lignes d'instructions visant la création d'une image sur laquelle ce texte devait être récité. Si l'excursus fut édicté dans la perspective d'une pratique rituelle, il ne nous en instruit pas moins sur la façon dont les artisans étaient informés du contenu iconographique à générer pour accompagner un texte. Or, la notice qui commande précisément la réalisation de cette image y prend des allures de ce que l'on qualifierait aujourd'hui de « prompt », un texte en langue naturelle minimaliste permettant une traduction intersémiotique texte → image.

Avec cette conférence, je voudrais décortiquer l'anatomie de ce prompt plus de trois fois millénaire et le confronter à sa transposition en image, en reproduisant ensuite l'exercice à l'aide de l'IA-Gen. Nous essayerons ainsi de mettre en dialogue les traductions intersémiotiques antiques et modernes (Jakobson 1959), en relevant leurs structures propres ou communes, les macro-critères compositionnels dans les deux langages (D'Armenio *et al.* 2025), les parts d'implicite normatif et d'adventice dans les directives fournies par le prêtre égyptien, la présence d'éléments rhétoriques ou prosodiques, les contraintes inhérentes aux prompts modernes (modèles de diffusion, *embedding*, sédimentation...), les zones d'intraductibilité pour l'IA, la nature du

substrat de sa praxis énonciative (Dondero 2024) et les possibilités de *fine/prompt-tuning* (paramètres contraignants, négatifs, *seeds*...) pour aboutir (ou non) à l'actualisation visuelle escomptée.

## p03t02 - The secular acheiropoietic effect: from photography to AI-generated images.

Luca Acquarelli 1, [@](#)

1 : Université de Lille / Geriico - Sorbonne Nouvelle / LIRA

The paradigm of acheiropoietic images, developed in medieval Christian circles on the basis of the belief that such images were made without the hand of man, has had a new centrality in modern times. Certain modern visual devices have in fact repeatedly contributed to an effect of separation between the image and the gesture of the human subject that produced it. This mythical foundation thus seems somehow related to the modern machinic claim of a non-human origin of the image. This connection seems to snake more or less latently in the secularised image proper to the modern era, starting with the automatisms permitted by visual technologies.

Not only did technology arrogate to itself this irrational dimension present in acheiropoietic images, but at the very moment when the image became increasingly linked to the viewer's body, - progressively abandoning the Cartesian duality between subject and object during the 19th century (Crary, 1990) - it seemed to dispose of that of its author.

My talk would therefore like to lay the groundwork for an epistemological hypothesis that questions whether in the growing secularisation of society, a separation between the image and its human creation has not, conversely, become increasingly established by means of a paradigm with a transcendental foundation (but of a technological nature).

This hypothesis would therefore like to work backwards from some examples of AI-generated images and then return to some cases of other automatic image creation technologies that mask the presence of the human hand that originated their formation. In particular, photography has sown a veritable short-circuit of the secular acheiropoietic effect, not only by reproducing the recording by impression that is also, roughly speaking, the basis of the *mandylion*, but by revealing at the end of the 19th century the acheiropoietic dimension of one of the most famous images of this kind, the Holy Shroud of Turin (Mondzain, 2005).

Today, it is the generation through AI of photorealist images that seems to be progressively appropriating the acheiropoietic dimension of photography, over and above the technical fact that a human gesture is, albeit differently from photography, still present in the genesis of these images. What is the relationship between this “iconomy of the non-human world” (Szendy, 2021) and the “iconomy” of acheiropoietia? Will the images generated by AI produce a new transcendence? Can they provide us with a new perspective on this acheiropoietic effect and its genealogy?

Bibliographical references

Crary J., *Techniques of the observer*, Cambridge, MIT Press, 1990.

Mondzain J.-M., *Image, Icon, Economy*, Stanford, Stanford University Press, 2005.

Szendy P., *Pour une écologie des images*, Paris, Ed. de Minuit, 2021.

## p03t03 - Transsubstantiation et transgénération

Massimo Leone 1, 2, [@](#)

1 : Université de Turin

2 : Bruno Kessler Foundation

Cette communication aborde la transsubstantiation comme l'un des paradoxes fondateurs de la sémiotique religieuse : un passage ontologique qui ne signe pas mais convertit, qui ne signifie pas mais engendre. En mobilisant la glosématique hjelmslevienne et la grammaire générative du sens, on montre que le sacrement eucharistique est un acte de re-sémantisation radicale, où la parole devient opérateur métaphysique et instaure une « asemiosis », un devenir-corps sans médiation interprétative. L'aniconisme numérique – de la réalité virtuelle aux images générées par IA – apparaît alors comme le miroir post-séculier de ce dispositif : il tente de produire une présence sans croyance, une transsubstantiation sans transcendance. À travers un parcours qui va de la *Transfiguration* de Raphaël à la *Cena in Emmaus* de Rembrandt et jusqu'à l'installation en réalité virtuelle *La Apparizione* de Christian Lemmerz, la communication révèle comment le visuel, l'aptique et le sonore se combinent pour reconfigurer la tension entre lumière et obscurité, élévation et abaissement, spectacle et mystère. Dans l'espace génératif des réseaux neuronaux, cette tension devient calculable, modélisable, recombinaison en nouvelles isotopies iconiques où le pain et le vin des nouvelles liturgies numériques sont encore à découvrir. L'hypothèse défendue est que l'esthétique religieuse de l'IA ne se limite pas à simuler le sacré, mais qu'elle en propose une nouvelle économie, où le code devient le nouveau logos et où la foi se mesure à la puissance d'une simulation qui cherche à faire croire au regard avant de convaincre l'esprit.

# p03t04 - L'éthos computationnel dans le simulacre de la spiritualité machinique

Gyulian Maccarone 1, [@](#)

1 : Université de Liege

---

Cette proposition présente une analyse sémiotique et phénoménologique d'un corpus de 27 images générées, par nos soins, via Midjourney, DALL·E 3 et Stable Diffusion, à partir de 7 prompts contrôlés mobilisant des registres visuels spirituels. Réparties en trois catégories, ces images font l'objet d'un examen attentif visant à dégager des régularités stylistiques interprétables comme marques d'un éthos computationnel. Il ne s'agit pas de projeter uniquement des intentions humaines subjectives, mais bien d'analyser l'éthos du dispositif algorithmique lui-même, entendu comme un effet de discours et une expression d'identité émergente des logiques visuelles propres à la machine. Cette démarche explore ainsi la construction d'une identité machinique perceptible à travers les images générées. En mobilisant les théories de l'éthos et de la sémiotique visuelle, nous identifions un faisceau d'éléments formels objectivables comme des récurrences, des tensions chromatiques ou des structurations figuratives, qui composent une orientation expressive des dispositifs algorithmiques. Cette identité machinique émerge d'un enchevêtrement de facteurs : bases d'entraînement, formulation du prompt, opérations de génération. Une enquête qualitative menée dans le cadre de notre recherche, auprès de volontaires confrontés au corpus, a permis de croiser ces observations avec des perceptions récurrentes. L'éthos computationnel, bien qu'attribuable aux « choix » opérés par la machine, reste indissociable des configurations visuelles et culturelles humaines contenues dans les bases de données : la machine reconduit et reconfigure une mémoire iconographique historisée. Cette approche permet ainsi de penser l'éthos non plus exclusivement à partir d'un locuteur humain, mais en le reconfigurant comme identité expressive émergente d'un dispositif machinique.

# p03t05 - De « La magie de l'IA » à « la magie par l'IA » : styles et esthétique de la « magie » dans les images produites par IA Gen

Lionel Obadia 1, [@](#)

1 : Université Lumière Lyon 2 (UNIV LYON 2) - [Site web](#)

*Université Lumière - Lyon II*

*86 rue Pasteur 69007 Lyon - France*

---

En prolongeant une méthodologie éprouvée par ailleurs (sur le thème « robots religieux » puis sur la représentation du « divin » via IA Gen, cette proposition vise à explorer cette fois un troisième volet, celui de la figuration de la *magie* par l'IA. Laissant de côté (car traitées dans d'autres travaux) les questions de sens on traitera ici celles des formes, en particulier sur la stylistique et des formes symboliques convoquées dans la génération d'images de synthèse par Intelligence artificielle. Sur la base d'un corpus original créé à partir de plusieurs systèmes d'IA-gen, et en examinant les éléments de composition, les agencements, sur une base comparative (de certaines d'occurrences) on s'attèlera donc à dégager des *styles* esthétiques qui se profilent dans ces corpus, en les rapportant à des styles esthétiques traditionnels et historiques de la magie, indépendants de la révolution de l'IA. Il s'agira enfin de s'interroger, au-delà de l'analyse des signes et des styles produits dans cette recherche, sur le rôle des IA-Gen comme *traducteurs* de cadres d'imaginaires collectifs et de crossover entre le sacré et le profane, ou comme *matrices* de production de nouveaux cadres (sémiotiques) des imaginaires culturels et religieux



# PANEL 4

## Narrativas fotográficas: práticas narrativas e sensíveis em diferentes suportes

Daniela Nery Bracchi 1, \*, @ , Greice Schneider 2, @

1 : Universidade Federal de Pernambuco [Recife]

2 : Universidade Federal de Sergipe

---

Este simpósio propõe discutir a fotografia no campo expandido da tradução intersemiótica, com ênfase na produção de narrativas fotográficas. O objetivo é analisar como diferentes estratégias de edição, montagem e design gráfico articulam narrativas visuais que exigem leitura sensível e interpretativa por parte do público, e como essas estratégias dialogam ou colidem com as possibilidades abertas pelas tecnologias de inteligência artificial generativa. Neste contexto, o fotolivro é uma importante forma de narrativa fotográfica, articulando decisões narrativas e estéticas que operam uma tradução sensível do mundo. Com base em abordagens semióticas, interessa-nos observar os sentidos construídos pela imagem tanto em sua produção digital quanto em sua associação material no espaço da página e do livro, criando sequências, ritmos e significados que não são apenas visuais, mas também táteis, temporais e relacionais. Interessa ao simpósio debater tanto as estratégias tradicionais de enunciação fotográfica quanto as novas formas de tradução e montagem imagética promovidas por tecnologias de IA generativa, que reposicionam o papel do autor, do editor e do leitor na narrativa visual. Como as estratégias autorais de produção de imagens e narrativas fotográficas dialogam com os fluxos algorítmicos? De que modo a inteligência artificial interfere (ou não) na lógica narrativa e na materialidade das publicações visuais? Quais os limites entre cocriação, curadoria e autoria nesse novo cenário?

Serão bem-vindas pesquisas que articulem teoria e análise de obras, experiências curatoriais, processos artísticos e práticas educacionais que pensem a narrativa fotográfica (incluindo o livro de fotografia) como campo crítico de tradução intersemiótica na contemporaneidade.

## SESSION 1

### p04t01 - Sebastião Salgado e a autoria fotográfica no confronto entre matéria e algoritmo

Daniela Nery Bracchi 1, @

1 : Universidade Federal de Pernambuco [Recife]

---

Investigamos a série Gold, de Sebastião Salgado, no fotolivro *Trabalhadores* (2006), sob a perspectiva da semiótica da fotografia, de maneira a analisarmos a participação de aspectos da dimensão objetual do livro na construção de sentido da narrativa. Elementos como o peso, formato, papel e sequência de páginas conferem ritmo, temporalidade e uma experiência de leitura sensível e corporal. Gold é uma série de imagens que foi historicamente relacionada à tradição das "arqueologias visuais", articulando denúncia social e estilo autoral sobre o tema do trabalho humano. Por um lado, buscamos discutir como a materialidade dos suportes influencia a recepção e a circulação de narrativas visuais. Mas, por outro lado, é importante pensar essas estratégias em contraponto ou complementaridade às formas digitais e algorítmicas de produção e leitura de imagens. Se o fotolivro, como "objeto-suporte", organiza uma experiência sensível e diacrônica, as imagens de I.A. são frequentemente desenraizadas de um referente físico e de uma autoria humana deliberada. Elas operam por justaposição de dados e padrões visuais, questionando noções caras à semiótica da fotografia, como o "efeito de real" e a relação indexical com o mundo. Enquanto o fotolivro de Salgado cristaliza um gesto editorial que traduz sensivelmente o mundo, as narrativas visuais geradas por IA reposicionam o papel do autor, do editor e do leitor, voltando-se a um modo de produção estatístico e combinatório. Por isso, torna-se urgente pensar criticamente as categorias de análise semiótica para dar conta dos distintos regimes de sensibilidade, materialidade e narrativa que caracterizam os suportes tradicionais e os ambientes algorítmicos na fotografia contemporânea.

### p04t02 - Entre l'esthétique et le politique : effets et ambiguïté dans les photographies.

Edna Silva Faria 1, @

1 : Universidade Federal de Goiás [Goiânia]

---

Ce travail porte sur les photographies de la série « Serra pelada », réalisées par le photographe brésilien Sebastião Salgado dans les années 80, dans la mine du même nom située dans l'État du Pará. La discussion porte sur la représentation de la réalité de la mine à travers les photographies, devenues un inventaire de la situation d'exploitation du corps humain, de la force humaine vécue par les mineurs lorsque la main-d'œuvre brute est motivée par la logique de l'extraction minière. Le thème et le contenu

reposit sur l'opposition entre déshumanisation et humanisation. La composition esthétique est le témoignage d'un moment particulier de l'histoire du pays, dépeignant un contexte de violence, de misère, d'exploitation, mais aussi de résilience et de lutte pour la survie. Nous avons identifié deux aspects dans ce contexte : l'esthétique, associé aux éléments plastiques des images, provoquant fascination devant la beauté que contiennent les photographies et l'aspect politique, inséré dans le domaine de la dénonciation et du traitement du thème social. Les objectifs sont : comprendre comment la sophistication des images détourne la caractéristique de dénonciation sociale par le biais de la culture de la beauté ; comprendre comment la grandeur des images propose une perception de l'aspect social et de la dénonciation ; mettre en évidence l'ambiguïté émergente à travers les éléments du plan de l'expression, qui mettent en scène les effets politico-sociaux et esthétiques, ainsi que les effets de cette relation. La méthode est la revue bibliographique et l'analyse de corpus, nous fondons l'étude sur la perspective sémiotique française, en nous appuyant sur les études de Dondero (2020), Dondero et Basso (2011), Floch (1995), Sontag (2003) (2004) et Pietroforte (2008).

## p04t03 - Entre o registro e a narrativa: uma análise do fazer-ver de Vivian Maier no website de John Maloof

Biatriz Tavares <sup>1, @</sup> , Carolina Lindenberg Lemos <sup>1, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidade Federal do Ceará = Federal University of Ceará

Conhecida como “a babá fotógrafa”, Vivian Maier atuou na segunda metade do século XX, pelas ruas de Nova York (EUA), elaborando composições complexas que hoje chamaríamos de selfies. Maier produziu assim um sem número de autorretratos e capturas do cotidiano urbano que, por vezes, articulam a suspensão das categorias de espaço e tempo por meio da organização plástica dessas imagens (Tavares, 2025). Ao final da vida, a artista foi descoberta por colecionadores, entre eles, o produtor John Maloof, responsável pela divulgação e organização de suas fotografias em diferentes suportes, como livros, documentários e um website. Na esteira de Bracchi e da Silva (2020), o presente trabalho tem como objetivo analisar as escolhas discursivas, estéticas e estratégicas envolvidas na construção do website [vivianmaier.com](http://vivianmaier.com), organizado por John Maloof, à luz da semiótica da fotografia (Dondero, 2016; Bracchi, 2016), aliada à semiótica tensiva (Zilberberg, 2011) e à semiótica das práticas (Fontanille, 2004). Acreditamos que, a partir da análise da escolha das fotografias e de sua alocação em determinados gêneros (Street; Self-Portrait ou Self-Portrait Colors), associada à consideração dos elementos verbais que organizam e comentam essa seleção, será possível depreender a construção da figura de Vivian Maier enquanto personagem de uma narrativa construída por Maloof. Diferentemente de Bracchi e da Silva, que tecem uma análise de dois fotolivros visando a apreensão de um estilo nas fotografias de Maier, este estudo concentra-se na imagem da “babá fotógrafa”, criada, em grande medida, em função da seleção e da discursivização proposta por Maloof, que faz, por meio de sua enunciação, ver ao público mais do que as fotos de Maier, também uma imagem da fotógrafa que nos encanta.

## p04t04 - Menstruación y corporalidad femenina en cuatro propuestas artísticas

Tatiana Gualdrón Porras <sup>1, @</sup> , Beatriz Núñez Arce <sup>2, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidad Industrial de Santander

<sup>2</sup> : Universidad de Investigación y Desarrollo

Durante la segunda mitad del siglo XX los movimientos artísticos feministas utilizaron la fotografía y el vídeo para explorar la experiencia corporizada femenina (Pollock, 2019; Nead, 1998; Antivilo Peña, 2015; Giunta 2018), incorporando temáticas ausentes en la producción artística masculina: el embarazo, la vejez, la identidad sexual, la marginalidad, la violación, entre otros, mediante obras pictóricas, fotográficas y videos performance.

La práctica artística feminista ha permitido visibilizar dimensiones biológicas y culturales históricamente silenciadas. Tal es el caso de la menstruación que, a lo largo de la historia, ha sido moldeada por dinámicas de exclusión y construcciones simbólicas restrictivas (Gualdrón, et al., 2023). Frente a este panorama, las artistas han resignificado la sangre menstrual para romper con la estigmatización de algo opaco, maldito, vergonzoso (Beauvoir, 1970), visibilizándola y naturalizándola.

Kate Millet (1995) evidenció que la menstruación ha funcionado como dispositivo de estigmatización psicosocial de las mujeres a través de la literatura, la mitología y las prácticas culturales. Sin embargo, las mujeres, a través del arte feminista “han articulado el derecho a representar sus propios cuerpos e identidades sexuales, por medio de una imagería vaginal, de imágenes teatrales y del cuerpo, de representaciones de temas previamente tabúes tales como la menstruación” (Nead, 1998, p.105). Esta transformación convierte al cuerpo en un agente activo de representación, abordando críticamente asuntos vedados tanto en el campo artístico como en el ámbito sociocultural.

A partir de cuatro propuestas artísticas centradas en la menstruación, esta ponencia analiza la construcción de sentido de las artistas, desde el objeto mediador significativo, la obra, hacia las formas de vida de estar en cuerpo de mujer. Las cuatro obras a analizar son: María Evelia Marmolejo (1981). *11 de marzo*. Video performance; Julia Antivilo Peña (2012). *Susana y los viejos*. Pintura al óleo y sangre menstrual; Ana Espinal (2019) *Una parte de mi*. Fotografía; Romina Chuls, *Que rico menstruó*. (2019). Textiles y performance.

Referencias

Ana Leticia Espinal. (27 de agosto de 2019). *In love whit this image from the series Period, 2019. Delicate*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B1r8rkADaBt/>

- Antivilo Peña, J. (2015). *Entre lo sagrado y lo profano se tejen rebeldías. Arte feminista latinoamericano*. Desde abajo.
- Antivilo Peña, J. (2013). *Arte feminista latinoamericano. Rupturas de un arte político en la producción visual* (tesis doctoral). Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile.
- Basso, P. et Dondero, M. G. (2011). *Sémiotique de la photographie*. Pulim.
- Beauvoir, S. (1970). *El Segundo sexo*. Siglo XX.
- Dondero, M. G. (2016). L'énonciation énoncée dans l'image. En M. Colas-Blaise, L. Perrin et G. M. Tore (Dir.) *L'énonciation aujourd'hui. Un concept clé des sciences du langage* (pp. 241-258). Lambert-Lucas
- Eco, U. (2007). Perspectivas de una semiótica en las artes visuales. *Criterios. La Habana*, (25-28), pp. 221-233. Traducido por Desiderio Navarro. <https://mariainescarvajal.files.wordpress.com/2011/03/eco-perspectivas.pdf>
- Espinal, A. (s.f.). *A part of me*. <http://www.anaespinal.com/apartofme>
- Giunta, A. (2018). *Feminismo y arte latinoamericano. Historia de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI.
- Gualdrón, T. et al. (2023). Explorando la realidad del conocimiento, uso y acceso a elementos de higiene menstrual en Bucaramanga: El caso de mujeres y personas menstruantes en situación de vulnerabilidad socioeconómica. *Boletín Redipe*, 12(9), 274-291. <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i9.2015>
- Landowski, E. (2015). *Pasiones sin nombre*. Universidad de Lima.
- Landowski, E. (2016). *Interacciones arriesgadas*. Universidad de Lima.
- Millet, K. (1995). *Política sexual*
- Nead, L. (1998). *El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad*. Alianza.
- Pollock, G. (2019). *Visión y diferencia*. Fiordo.
- Valadez Ángeles, E. (2019). *Menstruativismo: una herramienta para la agencia de las mujeres menstruantes*. Thesis Digital.

## SESSION 2

### p04t05 - Memória e tensividade fotográfica

Alexandre Lindo 1, @

Memória e tensividade fotográfica é um capítulo da tese: O evento extraordinário do corpo encarnado de Lídia Zózima (1957-2016). Essa memória condensa fragmentos da prática docente de Zózima no campo das artes do corpo. Lídia foi professora de expressão corporal na Escola de Teatro da Fundação das Artes de São Caetano do Sul (FASCS) de 1987 a 2015. A análise desse corpo-actante permite afirmar a *forma de vida* (Fontanille, 2015) mítica integrada nos estilos estratégicos de ajustamento de cenas práticas corporais registradas. O papel social da fotografia, em sua dimensão de ambiente prático, participa da memória corporal trazendo conteúdos reiterados que confirmam tal forma de vida. O sujeito da enunciação é singular e social ao mesmo tempo. A análise plástica do conjunto significativo testemunhal das práticas conjuga a noção de *desaceleração coreográfica* (Lepecki, 2006) com o *andamento da semiótica tensiva* (Zilberberg, 2011) incorporada pela *semiótica do corpo* (Fontanille, 2011). O *corpus* testemunhal fotográfico permite relacionar *semiótica plástica* (Floch, 1990) com *memória do acontecido e memória-acontecimento* (Barros, 2016), uma vez que a análise mais fragmentos de texto-enunciado desvelam o sentido fotográfico. O *acento mítico* (Tatit, 2020) da imagem evidencia um andamento e uma tonificação que traduzem conceitos e visões de mundo condensados na experiência estética plástica dos vividos autobiográficos. Esse *corpus* testemunhal das práticas corporais pode ser tensivamente balizado entre o que propomos como fotografia do acontecido e fotografia-acontecimento desvelando formas de vida nas quais subjazem as políticas da imagem referentes aos conteúdos dos processos de formação de atores profissionais na referida instituição no ABC Paulista. Isso permite afirmar o pertencimento de Zózima ao campo da *performance* na medida em que o trabalho de corpo da professora ajusta em copresença práticas xamânicas, terapêuticas corporais e dança-ritual em processos formativos integrais com base nas artes do corpo no âmbito da prática teatral.

### p04t06 - A narrativa da mulher no futebol pela Revista Placar

Maria Paula Nunes Coneglian 1, @, Matheux Schwartzmann, @

1 : Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho = São Paulo State University

Quando colocamos o gênero e a sexualidade como um dos atravessamentos ideológicos que fazem parte de uma construção de identidade, fica claro que uma semiótica que se propõe a descrever a ordenação significativa que dá forma a cultura, deve se preocupar em fazer aproximações teóricas entre as esferas discursivas e os estudos feministas. Para isso, nesse percurso utilizamos as ferramentas da teoria semiótica do discurso, e partindo das noções teóricas de discursos implicativos e concessivos, buscamos descrever como o gênero e a identidade do sujeito está vinculada às modalizações dentro de suas próprias narrativas. Para isso, num primeiro momento descrevemos os percursos figurativos e temáticos do corpus selecionado. Depois a reflexão se volta para os sujeitos da enunciação, com o objetivo de descrever os valores e as experiências de um ethos enunciativo e um pathos enunciatário. Assim, o recorte desse trabalho conta com fotografias esportivas publicadas na Revista Placar, desde os anos 1980, período em que o futebol feminino tinha acabado de ser legalizado e lutava pela sua profissionalização. Passando pelos anos 1990, época em que o futebol feminino começava a ter mais espaço nas páginas de Revistas, mas ainda sob uma idealização de sua imagem, marcado por discursos que se ancoravam no dimorfismo sexual para pautar e construir uma mulher futebolista. E finalmente, chegando nos anos 2000 e 2010, quando o futebol começa a apresentar os efeitos de sua profissionalização, emergindo, enfim, uma identidade.

# p04t07 - De la escena fotográfica a la imagen fija en las redes sociales de internet: traducción intersemiótica de la drag queen bumanguesa

Cristian Ivan Guerrero Marciales <sup>1, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidad Industrial de Santander [Bucaramanga]

Esta investigación focaliza el asunto de la enunciación del cuerpo de unas *drag queens* bumanguesas en retratos fotográficos producidos y divulgados entre los años 2019 a 2023. Lo que implica la comprensión de un fenómeno cultural, semiótico y de valor científico-social, porque constituyen un objeto de investigación relacionado con los modos de supervivencia humano en el marco de las organizaciones socioculturales. La semiótica como ciencia del sentido posibilita el abordaje de objetos particulares y complejos que se sincretizan en soportes materiales, sean analógicos o digitales. Así, la práctica demanda el estudio de cómo estos son puestos en circulación y son reevaluados, aceptados o excluidos por una comunidad social específica. Para esta comunicación se considera la construcción del enunciado fotográfico que incluye al transformador (actor social) transformado en objeto ostentado dentro de una escena transformativa que se sincretiza en una materialidad digital: el retrato fotográfico. Dicho proceder del fenómeno entraría en diálogo con el principio de traducción intersemiótica entre una práctica y un enunciado numérico antes de la aparición de la inteligencia artificial generativa. Así, las dos escenas que estudia esta comunicación pertenecen a dos niveles dentro de las prácticas semióticas (Fontanille, 2016) donde están las relaciones entre figuras que se organizan en una imagen que las contiene a modo de textualidad; esta se materializa en objetos digitales que es un ámbito de enunciación que encarna el enunciado en algo que hace posible la puesta en circulación de las fotografías en escenas de intercambio entre actores sociales. El asunto, visto así, se mira como el curso de una acción cuyas coordenadas espaciales, temporales y actanciales no son elementos que rodearían al texto, sin integrarlo. A saber, se opta por el criterio científico de pertinencia de correlatos en la caracterización del objeto que se abordó cualitativamente con los constructos de la semiótica del hecho visual y del cuerpo: José E. Finol, P. Basso-Fossali, Roland Barthes, el Groupe µ, Maria Giulia Dondero, A. Beyaert-Geslin. Dichas voces emplazan el estudio de la fotografía, el retrato, el autorretrato y el selfi, desarrollando una gramática de la enunciación con lenguaje visual en el género fotográfico y, algunos teóricos contemporáneos, recientemente sus investigaciones que emplazan asuntos como el soporte y el marco de publicación. Asimismo, en términos de la semiótica de las prácticas se dialoga con los postulados de la obra de Jacques Fontanille, lo que implica una arquitectura epistemológica y analítica con varios planos de immanencia (Fontanille, 2014) a la que se recurre en el análisis de las fotografías de la *drag queen* en las coordenadas culturales bumanguesas. Esto a la luz de la traducción intersemiótica (Jakobson 1959, 1971) como forma de comprensión del fenómeno que implica la enunciación a través de las sustancias del plano de expresión que dispone la práctica semiótica. En este caso, el fenómeno de traducción entre niveles inicia con la conversión del actor como sujeto de la vida cotidiana en un personaje que ostenta una identidad femenina hiperbólica. Esto es textualizado en una fotografía (imagen fija) que sería, en parte, la evidencia de la práctica transformativa de la *drag queen*. Visto así, dentro de los resultados, se trata de un tejido que se constituye de correlaciones entre los planos de expresión y contenido mediante una instancia de enunciación, de modo que la imagen posee una sintaxis que hace parte de la propia organización discursiva. Funciona como un lenguaje que posee un metalenguaje propio y que estratifica múltiples instancias enunciativas más o menos realizadas o virtualizadas (Dondero, 2011, 2020). Esto emplaza el asunto de la corporeidad como tema nuclear, ya que posee una compleja elaboración del actor social, usualmente masculino, que interviene sobre sí mismo, para mostrar una feminidad barroca y que se alinea con la estética del *glamurfotográfico*, entre otras formas de la fotografía contemporánea que hacen presencia en redes sociales, como Instagram. La imagen numérica es posible de manipular con herramientas informáticas, como la intervención digital para el diseño, el color, el retoque, la saturación, superposición de elementos, recortes, etc. Dentro de los hallazgos se encuentran la caracterización de los elementos técnicos y compositivos de un constructo visual encarnado en una materialidad digital (dentro de la traducción intersemiótica) que se relacionan con una estética fotográfica según unas condiciones específicas y distintas a la del género publicitario o impreso. En la práctica suceden diversos usos o prácticas con el mismo objeto semiótico; por ejemplo, como bien o mediación, de mercadeo, publicitario o de discusión entre los usuarios de la red. Es así como el análisis de las escenas transformativas y de captura están relacionadas con la condición sincrética o multimodal del objeto y, sobre todo, con las estrategias que el intérprete emplea para la interpretación y uso. En dichas escenas se pueden acotar dos regímenes: la ostensión y la instauración (Beyaert-Geslin, 2025), los cuales hacen parte de la dominancia de la representación y concuerdan que transfiguran un contenido estético a través de una percepción sensible, lo inteligible, incluso la ostentación provoca un "efecto de shock". Es la trascendencia de la vida la que así prevalece y ocupa el lugar del contenido de la obra. Por ejemplo, dentro de este régimen, el efecto de extrañamiento causado cuando el actor masculino transforma humanidad en una reina escénica. A manera de síntesis, a partir del estudio de la escena transformativa y la captura del retrato, se aborda la representación en la fotográfica cuyas propiedades cardinales articulan dos dimensiones. Es a la vez transitiva (representar algo) y reflexiva (representarse) y sustituye algo presente por algo ausente, así esto es un punto de apoyo que permite asir el desplazamiento denominado como régimen de ostensión (Beyaert-Geslin, 2025). En el campo visual corresponde a una praxis típica en la que el enunciativo se apropia de un sistema posible que actualiza o realiza. Al hacerlo, ese régimen ya reconoce la coherencia del sistema, se construye y hace referencia a los rituales añadidos al objeto y revelada al observador. En este caso puede hacer referencia al proceso transformativo que ejecuta el sujeto de la vida cotidiana hacia la construcción paródica de la feminidad. La ostensión es un gesto deíctico que concierne a la atención sobre un objeto con vistas a su descubriendo (Beyaert-Geslin, 2025). Así, las dos escenas que hacen parte del recorrido analítico responden a un sistema de acción que apuntan a la comprensión de una compleja práctica semiótica que en la ciudad bumanguesa es posible investigar gracias al retrato que circula de manera pública en las redes sociales de internet. Al tratarse de una traducción intersemiótica la materialidad posee huellas del momento de la captura que el intérprete con competencias determinas elige mostrar u ocultar

La semiótica visual y sus proceder te permite caracterizar la organización discursiva del cuerpo, es decir, el cómo es mostrado (la pose), la estrategia de ocultamiento o exhibición, el rostro, la mirada, los enfoques y los planos. Las estrategias coinciden y despliegan una forma de vida porque la misma organización del objeto, sus intereses económicos, de marca etc., están engredados en la forma de vida (Fontanille, 2016). Los atributos hacen que la presencia entonces sea construida a partir de instancias de enunciaciones tales como; la mirada, el rostro y el cuerpo (Ludovic, 2018). La máscara, por ejemplo, puede expresar la alegría de una especie de reencarnación en un ser deseado, al tiempo que se niega la identidad como sentido único (Bajtín, 1999). Al asumir un personaje de escena, la identidad se somete a una fuga (Ceriani, 2013).

Para esto, se producen imágenes de sí mismo para la autopromoción, la autoproclamación, asumiendo diversas máscaras de felicidad o de patetismo ante los sufrimientos que se publicitan, incluso de personajes con que se manifiestan las facetas de un yo en permanente construcción identitaria para la semiótica es parte de las estrategias de supervivencia en formas de vida contradictorias; se trata de un modo de mantenerse con vida y de enunciar, por cualquier forma, de cualquier modo, un elemento transversal a todas las apariencias y que corresponde a las auténticas necesidades afectivas, sociales y cognitivas. Los espacios virtuales que se caracterizan por lo efímero en el curso de la acción están construyendo un ser humano cibernético que mediante imágenes mediáticas construyen su relación con el mundo. Nuevas formas corporales han emergido de la publicidad, la tecnología, las artes plásticas y visuales, y la literatura.

# PANEL 5

## Intersemiotic Translations of Heritage and Cultures in Tension: Human and Generative Approaches

Marta Severo <sup>1,\*</sup>, [@](#), Everardo Reyes <sup>\*</sup>, [@](#)

<sup>1</sup> : Université Paris Nanterre

*Université Paris Nanterre, Nanterre*

---

Heritage and cultural objects are marked by intercultural tensions. Toppled statues, monuments removed from public space, traditions or objects challenged for their colonialist, sexist, racist, or antisemitic dimensions: signs of a once-consensual legacy in conflict with the pluriverse of contemporary values. These reassessments do not always lead to destruction; they open the way to strategies of recontextualization, mediation, and circulation aimed at transforming the meaning of an object or a practice. Intersemiotic translation, understood here as the passage from one language to another (verbal, visual, auditive, interactive), serves as a way to examine these processes. Explanatory plaques, audiovisual installations, performances, virtual or augmented reconstructions: such interventions reconfigure how contested cultural and heritage objects are received and inscribe them within new narratives. As these interventions circulate across different media, they produce multisemiotic representations that fuel social debate around heritage and culture.

Generative media amplify long-standing practices for tasks such as reimagining monuments in reconstructed historical contexts, simulating alternative uses and settings, and confronting contested objects with visual worlds that reveal their tensions. By multiplying variations and hybridizing styles, generative media transforms the temporality, the scale, and the style of these intersemiotic translations and raises ethical questions about authenticity, manipulation, and appropriation.

This panel invites scholars and practitioners to explore both traditional and generative uses of intersemiotic translation in the representation and resemanticization of heritage and cultural objects within a context of augmented heritage, in order to analyze its creative potential and social implications.

## SESSION 1

### p05t01 - Walk on the Wild Side: Some Uses of Generative Media for Walking Methodologies

Everardo Reyes <sup>1</sup>, [@](#)

<sup>1</sup> : Université Paris 8

*Laboratoire Paragraphe - Paris 8*

---

Walking as a research and artistic method has gained notoriety in recent years, across critical inquiry, pedagogy, activism, and data-centric practice. For example, research in media and geography consolidate walking methodologies as multi-scalar and more-than-human (Springgay & Truman, 2017; O'Neill & Roberts, 2019; Ash, Leszczynski & Kitchin, 2024), while design and art histories frame walking as an aesthetic and spatial practice (Careri, 2018; Vargiu, 2019; Lasczik et al., 2023).

In our practice, we developed a walking approach at the intersection of culture, heritage, data, and environment. First, in our project CoCult (Dupret, Reyes, et al. 2024) we carried on cross-cultural “learning walks” with underrepresented youth in Saint-Denis and Mytilene. Our experience exposed everyday heritage (streets, shops, memories) as shared cultural assets, documented through route diaries, geo-photos, and brief interviews. Second, we conduct workshops with students where we translate the question “how to describe, explore, and represent a territory” into practice: we walk and observe, collect and digitize, describe and model, categorize, analyze and debate, and present, visualize, and comment. The resulting visualizations explore a theme (ecological, social, cultural, etc.) and a position (critical, optimistic, speculative).

In this communication we discuss how generative media can represent the outcomes of walking. A typical session covers 5 km around Aubervilliers in two hours. An initial exercise builds an observation grid to gather multimodal traces and to produce route sketches and annotated maps that highlight everyday heritage. We show how photos, notes, and sounds from walks feed pipelines for text-to-3D sculptures of found objects, diffusion-based subjective maps, and other generative spatial visualizations.

We observe that generative media expands what we can show, yet it also frames places through particular prompts, datasets, and presets. As meanings of territory and heritage change over time (Berreth 2018), results should be treated as interpretations that can be revisited in the future.



## p05t02 - Translational Morphogenesis: Data-Memory-Matter Ontological Unfoldings

Clarissa Ribeiro 1, [@](#)

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

---

*The contribution to the panel presents and discusses aspects of Ecovotive Chimeras (2025) - a work that explores semiotic translation across biological, digital, and symbolic realities through a contemplative installation where physical and augmented dimensions continuously interweave. Fifteen 3D-printed chimeric beings—generated from AI-processed photographic records of carbonized wildlife from wildfire-affected biomes—function as hybrid signs translating ecological trauma into sensorial experience. When scanned, each object activates an AR sequence that visualizes morphogenetic transformations: bodies melting into one another, signifying both dissolution and interdependence. Within this translational ecology, the artwork performs a passage between semiotic registers—iconic (photographic remnants), indexical (traces of loss), and symbolic (AI-generated morphologies). The act of holding and scanning each being becomes a performative interface where the audience's gestures mediate between physical presence and algorithmic imagination. This intersemiotic movement situates Ecovotive Chimeras as an inquiry into how digital morphogenesis can translate affect and ecological grief beyond representation, towards embodied cognition. The AR experience, as a “continuous becoming,” mirrors Roy Ascott's notion of technoetics, where perception operates across material and immaterial strata. The chimeric entities thus enact a translational morphogenesis—a process through which data, memory, and matter fold into new ontological configurations. By animating the tension between the sacred and the synthetic, Ecovotive Chimeras reframes AI not as a detached instrument of simulation but as a co-translator of ecological mourning, transforming catastrophe into ritual presence. Through this lens, the work contributes to discussions on translationality in XR and generative art, revealing how semiotic operations can bridge the sensorial, the machinic, and the spiritual—making visible the invisible exchanges between carbon, code, and care.*

## p05t03 - Translating Dissonant Heritage: Semiotic and Generative Mediations of the Judensau

Marta Severo 1, \*, [@](#)

1 : Dicen, Université Paris Nanterre

Université Paris Nanterre, Nanterre

\* : Auteur correspondant

---

This communication examines how intersemiotic translation can mediate dissonant heritage (Tunbridge & Ashworth, 2006) through a study of the *Judensau*, a medieval anti-Jewish motif depicting Jews suckling a sow that still appears on church monuments. Dissonant heritage refers to heritage where historical recognition collides with meanings many communities now find unacceptable. Scholars have proposed three main approaches to its mediation: displacement, recontextualization, and reinterpretation. This paper explores whether artificial intelligence can support responsible translations across verbal, visual, auditory, and interactive codes.

The analysis draws on three German cases (Wittenberg, Regensburg, and Cologne) where different strategies have been applied to mediate the *Judensau*. Across these examples, plaques, counter-monuments, and digital surrogates redistribute meaning from the relief to other supports, shifting from avoidance to critical engagement. Building on these observations, the communication considers how generative AI models might assist professionals and communities in prototyping multivocal translations: aligning scans with layered narratives, situating the object within reconstructed urban topographies, or composing audio guides that weave liturgical sources with contemporary testimonies.

Rather than advocating removal, this study examines how human and generative approaches can co-produce mediations that acknowledge the motif's violent semantics while embedding it in historical, urban, and memorial ecologies. It offers a semiotic reading of *Judensau* mediations and reflects on how AI might be mobilized to design intersemiotic translations that neither aestheticize hatred nor erase history, but help publics confront it through a pluriversal perspective.

## p05t04 - De la carta impresa al blog digital: Alfonso Reyes y la traducción intersemiótica de la comunicación literaria

Benito López Martínez 1, \*, [@](#)

1 : Universidad Autónoma de la Ciudad de México

\* : Auteur correspondant

---

Alfonso Reyes, durante su estancia diplomática en Brasil y Argentina, editó *Monterrey: correo literario* (1930–1937), una publicación personal y epistolar concebida como red de intercambio cultural. Este trabajo propone leer dicha experiencia como

antecedente de los blogs literarios y, más ampliamente, como un caso temprano de traducción intersemiótica: el traslado de prácticas epistolares y periodísticas a un formato híbrido que anticipa dinámicas digitales de escritura y socialización textual. Más que una simple revista, *Monterrey* fue un espacio de circulación de ensayos, reseñas y notas personales, donde la interacción con los lectores evoca la retroalimentación propia de la blogósfera. Desde una perspectiva semiótica, se plantea que los medios —impresos, digitales o algorítmicos— no se sustituyen linealmente, sino que transforman y reactivan prácticas previas, en sintonía con la teoría de la *remediación* de Bolter y Grusin. *Monterrey: correo literario* no sólo anticipa el blog, sino que constituye un caso ejemplar para la semiótica: traduce sistemas de signos, genera dialogismo, produce comunidad interpretativa y muestra cómo la visualidad editorial influye en la producción de sentido. Así como Reyes imaginó un medio híbrido en 1930 para responder a su contexto de exilio y modernidad, la IA generativa reconfigura hoy la semiosis cultural, recuperando y transformando prácticas previas —epistolares, impresas y digitales— en nuevas formas de comunicación intersemiótica. Desde esta perspectiva, *Monterrey* se presenta como laboratorio donde convergen carta, gaceta, ensayo y diseño editorial. Su carácter híbrido ejemplifica la traducción intersemiótica (Jakobson) y el dialogismo textual (Bajtin), al reunir voces diversas y preservar la memoria colectiva. Reyes emerge así como precursor del blog y figura clave en una genealogía que enlaza las prácticas editoriales del siglo XX con los debates actuales sobre medios, intertextualidad y visualidad en la era digital y algorítmica.

## SESSION 2

### p05t05 - Mode & appropriation culturelle : réinvestissements, détournements et trivialisations

Eleni Mouratidou 1, @

1 : Dispositifs d'Information et de Communication à l'Ère du Numérique - Paris Île-de-France

Université Paris Nanterre, Conservatoire National des Arts et Métiers [CNAM], Université Gustave Eiffel, Université Paris Nanterre : EA7339, Conservatoire National des Arts et Métiers [CNAM] : EA4420, Université Gustave Eiffel : EA4420

L'industrie de la mode est régulièrement confrontée à des controverses managériales, environnementales et sociétales. Elles émanent de problématiques relatives à la sous-traitance de ses processus de fabrication, à la gestion problématique de ses inventus ou des matières premières, des imitations voire contrefaçons culturelles. La problématique spécifique d'appropriation culturelle (Appadurai, 2002 ; Ben Lakhdar, 2024) constitue l'objet de la présente proposition.

Critiquées pour la copie des motifs et styles vestimentaires qui font partie du patrimoine matériel de cultures artisanales marginalisées ou invisibilisées, nombre de marques de mode, principalement de luxe, font face à des situations controversées, principalement développées sur les réseaux socio-numériques (Devars, Taïeb, 2023). Je me propose d'étudier des images de collections de mode qui présentent de processus d'appropriation culturelle à travers le compte Instagram #GiveCredit. Je montrerai comment ces collections construisent trois mouvements de traduction sémiotique : le premier est celui de réinvestissement (Maingueneau, 1991) qui rend compte de la manière dont un texte est repris et intégré dans un autre texte à des fins de légitimation ou de critique ; le deuxième est celui de détournement (Debord, Wolman, 1956) qui intègre le texte réinvesti dans un contexte sociopolitique ou organisationnel spécifique ; le troisième est celui de la trivialisation (Jeanneret, 2008) du processus d'appropriation qui déploie le texte réinvesti dans un continuum de circulation, de réécriture et de potentielle ré-appropriation culturelle. J'interrogerai *in fine* la façon dont les IAG sont susceptibles d'anticiper ces controverses en identifiant les reprises et traductions de formes stéréotypées associées à des traits et paradigmes culturels spécifiques.

### p05t06 - Traductions intersémiotiques d'une danse dramatique du Nordeste brésilien : une étude comparative selon les perspectives sémiotiques de Jacques Fontanille et d'Eero Tarasti

Ricardo Nogueira De Castro Monteiro 1, @

1 : Universidade Federal do Cariri [Brasil] = Federal University of Cariri [Brazil] = Université fédérale du Cariri [Brésil]

La présente étude vise à confronter la partition originale d'une pièce issue d'une danse dramatique folklorique du Nord-Est du Brésil, connue sous le nom de *Chegança*, notée par Mário de Andrade dans la ville de Natal (RN) le 20/12/1928, à deux versions ultérieures comprises comme des traductions intersémiotiques d'un même matériau transmis par tradition orale. La première a été enregistrée en audio le 02/02/2002 dans la ville de Pilar (AL), où la pièce a été mise en scène dans le cadre d'une représentation de *Chegança*. La seconde a été filmée le 30/10/2025 à Juazeiro do Norte (CE), lors d'une représentation de *Reisado*, manifestation folklorique traditionnelle à caractère épiphannique. Méthodologiquement, les pièces sont abordées à partir de deux cadres sémiotiques. Le premier repose sur la sémiotique existentielle d'Eero Tarasti, notamment telle qu'elle apparaît dans *Sein und Schein* (2016) et dans son modèle en Z, qui permet de construire un parcours allant de la sensorialité (M1) à la formation du sens d'identité (M2), puis vers la constitution du sens d'altérité et des interactions sociales (S2), et enfin

vers la *Weltanschauung* et les valeurs du texte syncrétique performatif (S1). Le second s'appuie sur les propositions de Jacques Fontanille dans *Pratiques sémiotiques* (2008), en examinant la performance en tant que pratique sémiotique à chacun des six paliers qu'il identifie dans la hiérarchie des plans d'immanence. Les résultats mettent en évidence la fécondité des deux méthodologies adoptées pour comprendre la traduction intersémiotique comme une dialectique entre invariances et variances, orientée par les axiologies (la *Weltanschauung* chez Tarasti, les *Formes de vie* chez Fontanille) dominantes dans les communautés traditionnelles où ces formes circulent.

# PANEL 6

## Intersemiotic translation of illustrative images: Confronting expert human and artificial- intelligence-generated descriptions of climate change images and visual artworks in multimodal transmedia settings

Tiziana Migliore 1, @ , Luigi Arminio 2, @ Zdzisław Wasik 3 (zdzis.wasik@gmail.com)

1 : Università degli Studi di Urbino 'Carlo Bo'

2 : IT University of Copenhagen

3 : WSB Merito University in Wrocław, Poland

The topic of this panel will encompass twofold presentations, practical and theoretical, closely intertwined. It will allude to the tenets of the iavs-aisv2026, which opts for comparing artificial-intelligence (AI)-generated image descriptions with expert human interpretations, by focusing on the conception of the intersemiotic translation between images and verbal language. Some panel conveners and participants will present and extend the results from the workshop organized in Urbino last year. The object of analysis consisted of selected examples that emerged there during semiotic seminars. These data included a corpus of selected climate-related images analysed by a group of experts. Each participant was presented with respective images to evaluate their descriptions, both human and AI-generated. A computational analysis of collected data was made, including similarity measures (e.g., embedding-based cosine distance) between human and AI descriptions, as well as quantitative linguistic metrics (e.g., readability indexes, semantic density, lexical variation). To validate visual language models, this analysis aimed to highlight what AI and humans are capturing, as well as what they are omitting and neglecting. Conclusive scrutiny revealed that human intersemiotic translation may imply both enrichment and impoverishment of properties.

On another theoretical level, the starting point will be the assumption that illustrative images are artworks that make up the artworld of human creative life in culture. Special reference will be made to studies on the contextual privative theory of art, where the subjects of culture, art creators, art consumers, or art dealers, are aware of the practical function of artworks for satisfying their needs (meant as signaled systemic lacks, desires, or expectations). A second point of attention will be the multimodal character of aesthetic experiences with various products of artistic creation, in various meaning bearers open to multiple linguistic interpretations. Images as objects of visual semiotics underly heterogeneous approaches with a special focus on multiplatform communication and synesthetic perceptions within the pictorial materialization of culture in human civilization.

### References

- Arminio, L., Rossi, L. (2024). Which reveals ideology better? Comparing self-presentation and public rhetoric in the Facebook climate debate via embeddings analysis. In *International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining* (pp. 164-178). Cham: Springer.
- D'Armenio, E., Deliège, A., Dondero, M.G. (2024). Semiotics of Machinic Co-Enunciation. About Generative Models (Midjourney and DALL·E). *Signata. Annales des sémiotiques/Annals of Semiotics*, (15).
- Dondero, M. G. (2020). *The Language of Images. The Forms and the Forces*. Cham: Springer.
- Dondero, M. G., Alonso Aldama, J., Leone, M. (2025). *Aspects of AI semiotics: enunciation, agency, and creativity. Semiotica*, (262).
- Greimas, A. J. (1984). Figurative semiotics and the semiotics of the plastic arts. *New literary history*, 20(3), 1989, 627-649.
- Lagopoulos, A., Boklund-Lagopoulou, K., Dondero M.G., Fontanille, J., Walldén, R. (2025). *Semiotics of Images. The Analysis of Pictorial Texts*. Berlin: De Gruyter.
- Lotman, Ju.M. (1990). *Universe of Mind. A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Migliore, T. (2018). *I sensi del visibile. Immagine, testo, opera*. Milan: Mimesis.
- Migliore, T. (2021). The Semiotic Method. In *Actas del 14. Congreso Mundial de Semiótica IASS-AIS (Buenos Aires, 2019), Trajectories, volumen 8, Conferencias Plenarias* (vol. 8, pp. 185-198). Libros de Crítica. Área Transdepartamental de Crítica de Artes.

## SESSION 1

### p06t01 - Traduire les images du changement climatique : entre interprétation humaine et intelligence artificielle

Renata Mancini 1, @ , Gustavo Bonin 1, \*, @

1 : Universidade de São Paulo

---

Cette intervention prolonge un dialogue amorcé lors de l'atelier présenté par Tiziana Migliore, Luigi Arminio et Fabio Giglietto au Séminaire de Sémiotique d'Urbino 2025, consacré à la validation des modèles visuels d'intelligence artificielle à travers une approche comparative entre descriptions humaines et générées par l'IA. L'enjeu était d'examiner, dans une perspective paradigmatique, la traduction intersémiotique d'images écologiques, en observant comment l'humain et la machine perçoivent, interprètent et hiérarchisent les éléments visuels associés à la représentation du changement climatique.

L'étude propose d'analyser sémiotiquement les descriptions produites par des observateurs humains et par l'intelligence artificielle à propos d'images à thématique écologique, afin de mettre en lumière les différences de focalisation, de structure narrative, d'agencement discursif et de stratégies d'engagement sensible. Il s'agira ainsi de comparer les dimensions dénотative et connotative des interprétations en jeu.

L'application des catégories sémiotiques d'analyse permettra d'éclairer le processus même de traduction entre le visuel et le verbal, en soulignant les écarts entre la production de sens humaine — fondée sur l'expérience, la culture et la subjectivité — et la production artificielle, issue de modèles statistiques et de corrélations formelles. Cette mise en regard vise à mieux comprendre les modes de lecture et de reformulation du monde opérés par l'intelligence artificielle, ainsi que les limites et les potentialités de sa créativité sémiotique face à l'interprétation humaine.

### p06t02 - The Aesthetics of Green Disinformation: Mapping the Visual Grammar of Greenwashing on LinkedIn Ads

Marina Santos 1, @ , Nicole Sanchotene 1, @ , Débora Salles 1, @ , Fernando Ferreira 1, @ , Bianca Melo 1, @ , Julia Dias 1, @ , Rose Marie Santini 1, @

1 : Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

---

This study investigates the visual strategies employed in corporate greenwashing ads related to the energy transition. From a corpus of 2,800 LinkedIn ads from 317 companies, we applied a mixed-method approach to map corporate sectors and greenwashing practices, finding that 60.7% of ads showed signs of greenwashing. We then examine how these ads mobilize visual communication to legitimize misleading sustainability narratives. We applied multimodal methods, combining CLIP-based visual clustering and automatic image descriptions generated by IdeFics2, complemented by human interpretation. The results revealed 53 visual clusters, highlighting patterns such as white older men depicted as authorities on sustainability, industrial and oil infrastructure associated with progress and modernization, and agribusiness visuals suggesting harmony with nature. Color patterns emphasized green for nature and decarbonization, blue for technology and stability, and gray tones for modernity and progress. These patterns reveal a visual grammar of green capitalism, where images function as proxies for credibility and environmental commitment. By operationalizing futuristic aesthetics, expert imagery, and sanitized industrial landscapes, companies visually stage the transition as already underway, turning speculation into perceived progress and risk into reassurance. We argue that such visual regimes craft an appearance of environmental responsibility detached from material socio-environmental consequences. Methodologically, while AI-assisted clustering and automated image descriptions surface recurring visual grammars and enable scalable analysis, identifying them as greenwashing requires contextual knowledge and critical analysis that extends beyond what image-based models can access.

### p06t03 - Multitextuality and multivoicedness of artistic communication in transmedial dimensions of visual semiotics: Emphasizing the role of apperceptive-interpretative altering of imaginations

Elżbieta Magdalena Wąsik 1, @

1 : Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu = Adam Mickiewicz University in Poznań

Focusing on meaning-making processes in human semiotics, this paper will redefine the post-structural concepts of intertextuality and polyphony (multivoicedness) derived from literary studies with reference to visual art. As will be argued, the textuality of aesthetic experiences of painting, sculpture, drawing, graphics, photography, performance, or digital art implies that the products of artistic creation, perceived through sight, are meaning bearers open to multiple interpretations. The paper will thus elaborate upon claims that: (1) the work of visual art does not reflect a single idea that would be identical with that of its creator; (2) owing to the multitextuality of human communication, a visual artwork as a cultural text alludes to other (including verbal) texts, remaining in relationship with them; (3) just as a polyphonic novel, presenting the standpoints of multiple characters, it is characterized by multivoicedness; it may not be intended to represent a single objective reality, but rather conveys thoughts, observations, emotions, attitudes, and judgments as powerful messages that trigger dialogue reactions in its recipients; (4) the effect of dialogism is intensified thanks to multiple-media communication and media convergence, when passive viewers become active participants in the creation and distribution of images and content. All in all, creators and recipients of art as semiotic subjects with their cognitive-creative potential will be portrayed in terms of their critical thinking, problem-solving, flexibility abilities, and their predispositions/limitations in navigating the expanding technological environment dominated by artificial intelligence, as resulting from their apperceptive-anticipatory imaginary that may alter their perceptual experiences.

## p06t04 - On privative-contextual functions of art in visual communication: exposing the participant's assignments in axiological and praxeological meaning-making spheres of culture

Zdzisław Wąsik 1, @

1 : WSB Merito University in Wrocław, Poland

---

The subject matter of this paper will constitute the communicative role of a cultural subject, who is aware that some works of expressive art arose from imitating patterns in the ideal world, or who attributes cognitive character to inventive creativity of memorizing experience, or a subject who, noticing certain deficiencies in nature, aims at supplementing them, as the private theory of art puts it. This theory should be extended by the contextuality attribute as derived from the narrative discourse of art dealers. The second part of the paper will present the author's model of culture applied to artworks as material goods or tools, along with their values and functions, as developed for an approach centered on meaning as a subjective property attributed to cultural objects. In a broad sense, culture will be defined as a set of regularities occurring between signs of functions or signs of values, realized in the non-verbal and verbal products of human actions and attitudes, which co-determine and condition the ways of their lives and behavior. The role of the subject acting as a user or reflector of meaning while selecting and assigning individual objects of nature to types of cultural objects as signs of needs, or as signs of goals, which are prominent in such a human-centered theory of culture. In sign-of value or sign-of-function conception of culture, the emphasis is placed on the interpretative activity of a signifying subject who subsumes the cognized objects of nature and objects of culture as significant, firstly, because they possess a certain expressive value for the fulfillment of his or her purpose, and secondly, when they play a certain practical function for the satisfaction of his or her need (meant as a signaled systemic lack, desire or expectation).

## p06t05 Enunciation and Style in Generative Artificial Intelligence

Claudio Paolucci (University of Bologna) c.paolucci@unibo.it

The recent emergence of generative AI machines forces us to address a less-debated question in semiotics: that of style. What is style? And how does it relate to the typical generative AI mode of producing utterances "in the manner of"? I will attempt to argue for a theory of "enunciative style", showing how generative AI uses what has already been said to produce something intended to elicit a specific effect.



## PANEL 7

# Por uma semioética: reflexões sobre hegemonia, inovação tecnológica e produção maquínica de imagens

Matheux Schwartzmann 1, @

1 : Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho = São Paulo State University

O presente simpósio tem por objetivo trazer para o debate dos estudos de semiótica visual questões relativas à ética da produção automatizada de imagens, no ambiente do referencial teórico da semiótica discursiva. Reconhecendo que a geração de imagens a partir de *prompts* funciona como uma tradução intersemiótica, subsumida a valores sociais que as IAs generativas replicam sem qualquer controle das pessoas que as operam, queremos compreender como os valores hegemônicos aí se organizam. Assim, pretende-se descrever o funcionamento do viés algorítmico na relação de usabilidade da máquina, que leva tanto à (re)produção massiva de estereótipos culturais, com a consequente minoração ou apagamento de identidades não-hegemônicas, quanto à produção do que podemos chamar de *texto enviesado*, que participa, com veículo de fake news, da atual crise de representação da realidade. Nesse sentido, o *simpósio* apresenta quatro caminhos de reflexão: (1) colocar em xeque noções como *verdade*, *verossimilhança*, *veridicção* e *realidade*, criticando uma certa ética do idealismo que domina a prática da análise semiótica de tradição europeia, ao se supor que ela poderia resultar de uma “aplicação ideal” (Cf. Portela, 2008); (2) redimensionar a atividade científica como lugar de embate entre os valores sociais e os próprios valores de quem analisa, sem ignorar o impacto dos objetos analisados na vida social (Cf. Schwartzmann; Corrêa, 2023), reconhecendo que não existe um “grau zero” da análise (Cf. Schwartzmann, 2024); (3) discutir o estatuto do texto visual maquínico (Cf. Genette, 1994 e Goodman, 2006) produzido pelo gesto tradutório; (4) refletir sobre os direitos humanos e a responsabilidade ética do fazer do semiótico no combate ativo ao reforço de estereótipos sociais, questionando o papel da inovação tecnológica na percepção sobre as identidades sociais – incluindo gênero, raça, classe e nacionalidade, por exemplo – para que esta não sirva de instrumento para a opressão e a desinformação.

## p07t01 - A utilização de IA generativa em jogos digitais: limites e impasses

Maria Alice Fanuele Ribeiro 1, @, Jean Cristtus Portela 2, \*, @

1 : Universidade Estadual Paulista

2 : Universidade Estadual Paulista (Unesp) - [Site web](#)

Rod. Araraquara-Jaú Km 1 Bairro dos Machados Araraquara - São Paulo 14800-901 - Brasil

Empresas, publicidade e mídia frequentemente retratam a inteligência artificial generativa (IA) como uma força revolucionária, tanto para a produção no meio artístico quanto como “o futuro” para a indústria de videogames, prometendo autonomia criativa e a substituição de funções humanas. No entanto, essas ferramentas ainda enfrentam limitações significativas, tanto técnicas quanto éticas e regulatórias. Suas produções demandam alto custo ecológico e computacional e o que produzem a partir de grandes massas de dados ainda carece de revisão e refinamento humanos. Exemplos de integração de IA em jogos, como modificações (*mods*) que incorporam respostas de *Large Language Models (LLMs)* a personagens não jogáveis (*NPCs*) em *The Elder Scrolls V: Skyrim*, ou o uso de IA para criação de narrativas, imagens e modelos 3D, revelam resultados irregulares, delirantes e, muitas vezes, excludentes e problemáticos do ponto de vista social. Sem bases de dados amplas, diversas e culturalmente situadas, os conteúdos gerados pela IA tendem a imprimir vieses hegemônicos, apagando grupos minorizados e reforçando desigualdades sócio-históricas. Além disso, a necessidade da formação de grandes bancos de dados levanta questões sobre privacidade, consentimento e regulação da coleta de informações de sujeitos (produtores, consumidores e mediadores de conteúdos). No campo da geração de imagens, o uso de materiais protegidos por direitos autorais sem atribuição adequada amplia os riscos legais e éticos. Assim, o objetivo deste trabalho é problematizar o uso de inteligências artificiais generativas no campo dos jogos digitais a partir da análise de conteúdos produzidos pelos *NPCs* de *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

## p07t02 - Hegemonia da cisgeneridade, transfobia e racismo: um viés semiótico

Matheux Schwartzmann 1, \*, @

1 : Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho = São Paulo State University

Pretendo discutir o funcionamento do viés algorítmico das IAs generativas sob a perspectiva da semiótica discursiva, destacando o modo como esses sistemas, ao aprenderem padrões a partir de grandes conjuntos de dados, reproduzem e reforçam hierarquias culturais. O meu objetivo primeiro é descrever como os algoritmos, a partir de prompts, produzem textos e imagens de senso comum e como o viés tem papel dominante nesse processo, especialmente no caso de representações de pessoas trans, não binárias e travestis. Do ponto de vista teórico, pretendo avançar na minha proposta de reconhecer a existência de “figuras-

formas de vida" (Schwartzmann, 2024), instâncias semióticas que são manifestações culturais indexadas e cristalizadas na cultura – e, portanto, em bases de dados – resultantes dos processos de textualização de práticas ou formas de vida, a partir de "síncopes descendentes" (Fontanille, 2008), culminando, muitas vezes, em processos de simbolização. Minha hipótese é que essas figuras-formas de vida se estabelecem no âmbito de cenas predicativas de espessura cultural, projetando identidades simplificadas que condensam valores de gênero, classe e raça, estes sempre subjacentes às manifestações hegemônicas da branquitude e da cisgeneridade.

## p07t03 - IAs generativas, fidúcia e discursos de ódio

Mariana Luz Pessoa De Barros <sup>1, @</sup>, Eliane Soares De Lima <sup>2, \*, @</sup>

1 : Universidade Federal de São Carlos

2 : Universidade Federal Fluminense

---

A partir de algumas imagens produzidas em diferentes IAs generativas, com base em prompts que levem à inscrição de figuras e temas políticos e identitários, propomos uma reflexão sobre a contribuição desse tipo de ferramenta digital para a propagação de preconceitos e discriminações que sustentam os discursos de ódio ("hate speech"). Com esse objetivo, e pautadas pela perspectiva da Semiótica Discursiva, dividimos nossa apresentação nos seguintes tópicos: o desafio da delimitação e da definição do que se pode chamar de discurso de ódio; os critérios para a formulação dos prompts para a criação de imagens que tematizam questões políticas e identitárias; a problemática da fidúcia e da desinformação, ambas associadas a imagens produzidas por IAs generativas; o fomento a discursos de ódio a partir do uso das IAs generativas de imagens. No debate sobre a fidúcia, interessa destacar tanto seus aspectos inteligíveis quanto sensíveis e passionais, para que possamos investigar a sua base ideológica e também estética (fazer-sentir para fazer crer). De maneira mais específica, ao examinarmos a construção semiótica das imagens produzidas a partir de nossas instruções, pretendemos verificar: (i) de que modo atuam na produção do crer verdadeiro e da confiança; (ii) como despertam determinadas paixões que contribuem para a adesão apaixonada do enunciatário ao discurso manifestado; e ainda (iii) de que forma reforçam estereótipos e informações falsas, contribuindo para a circulação da desinformação que favorece os discursos de ódio no âmbito das redes sociais e mesmo fora dele. Por fim, nosso propósito é o de refletir sobre o papel ético do semioticista frente a essas formas contemporâneas de produção do sentido.

# PANEL 8

## The Political Image in the Age of AI: Semiotic Approaches

Paolo Demuru <sup>1, \*, @</sup>, Elder Cuevas-Calderon <sup>2, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidade Mackenzie

<sup>2</sup> : Universidad de Lima

In May 2025, just days after the death of Pope Francis, U.S. President Donald Trump posted on the social network Truth Social an image depicting himself in papal vestments. AI-generated, the photo sparked widespread debate, prompting academics and journalists to reflect both on Trump's visual discourse (he had previously posted self-portraits dressed as Superman and a video about transforming Gaza into a resort, among other such outlandish images) and on the impact of artificial intelligence on the field of political communication.

Trump's case is but one example among many of leaders, politicians, parties, and movements that have turned to AI to produce and disseminate images and audiovisual content via social media platforms and instant messaging applications such as WhatsApp and Telegram. Indeed, the realms of digital platforms and artificial intelligence are profoundly interconnected. In light of this context, the panel proposes to explore and discuss how semiotics can contribute to understanding contemporary political visual discourse. The profusion of images like those described above, along with others not generated by AI but equally innovative from a communicative standpoint—such as memes, short videos, and TikTok or Instagram reels—is radically transforming the way we experience politics. Digital ecosystems governed by algorithms, automated distribution platforms, and synthetic image generation systems for still and moving images have given rise to a new semiotic universe, the grammar of which remains to be deciphered.

To this end, the panel aims to gather research that, from diverse theoretical and methodological perspectives, critically examines the status of the political image in the new millennium. Topics and issues that may be considered include, but are not limited to:

- The nature and specific characteristics of contemporary political visual discourse
- Its relationship with the languages and discursive practices of social media
- Genres, forms, and formats of current political visual communication (e.g., memes, short-form videos, reels)
- Links and relationships between image-generating AI and the sphere of political communication
- Ethical and epistemological challenges arising from the ontological uncertainty of digital images

Thus, the panel intends not only to reflect on the materiality of political images in contemporary society, but also to understand the social, cultural, and technological practices that underlie their production and interpretation. It seeks to create an interdisciplinary space for dialogue, bringing semiotics into conversation with other fields (media studies, political communication, data science, among others) in order to rethink the effects of political images in an era of platformized public debate.

## SESSION 1

### p08t01 - AI Driven Propaganda. A Visual-Semiotic Study of Instagram Posts by Italian Parties and Politicians

Carla Fissardi <sup>1, \*, @</sup>

<sup>1</sup> : Università degli studi di Palermo - University of Palermo

AI-generated images have quickly moved from niche experiments to widespread tools across various domains, and their increasing quality makes it difficult for non-specialist audiences to distinguish synthetic visuals from real ones. Politics has embraced this potential as well: Donald Trump's well-known self-portraits in papal vestments exemplify how AI visuals stage a “what could be” rather than “what is”, enabling followers to visualize hypothetical futures. This contribution examines a different but equally significant phenomenon: Italian political parties' use of AI-generated images on Instagram to represent real events – such as crimes allegedly committed by immigrants against Italians – and to represent political opponents in a caricatural manner. The focus will be on three Italian parties currently in government – Fratelli d'Italia, Lega and Forza Italia – and on Deputy Prime Minister Matteo Salvini (leader of Lega), as a preliminary analysis did not find AI-generated images being used with the same frequency and in a similar way by other political parties and politicians. The study uses visual semiotics to compare posts that include AI-generated images with posts that employ real photographs, focusing on whether recurrent compositional structures and iconographic choices in the images contribute to produce and reinforce a stereotyped and propagandistic perception of reality. An emerging key issue is the absence of disclosure of the AI origin of the images employed, which blurs the boundary between authentic and artificial content. Framed as a case of intersemiotic translation – written news transformed into artificial images – the contribution aims to show how AI-generated visuals could reshape political discourse and affect perceptions of reality in social media environments.

## p08t02 - Memorial practices in Uruguay: Is there space for artificial intelligence?

Sebastián Moreno 1, [@](#)

1 : Universidad ORT Uruguay

Artificial intelligence is reshaping practices of signification and communication worldwide, including within the political sphere. Despite this pervasiveness, a crucial question arises: are there discursive fields that resist or limit the intervention of AI? If so, what specific traits or conditions define these fields? This presentation seeks to open a normative discussion on the pervasiveness of AI in political enunciation. To do so, we examine the semiotics of post-dictatorship collective memory in Uruguay, focusing on the “Truth, Memory and Justice” movement and one of its central events, the March of Silence. Through an analysis of selected texts (verbal, visual, etc.) associated with these commemorative practices, we explore the current absence of AI-generated content within them. Grounding this normative inquiry in a descriptive account of the Uruguayan case, the presentation aims to identify the specific traits of post-dictatorial memory work that may limit or condition the use of AI-generated discourse. As we shall argue, the strong historical anchoring of discourses about the dictatorship — resulting from the veridiction regime underlying collective memory in a context of an ongoing enunciative struggle over meaning and sense — poses significant limitations to the integration of AI in articulations related to the dictatorial past.

## p08t03 - Regimes de interação e visualidade em discursos de políticos brasileiros

Oriana Fulaneti 1, [@](#)

1 : Universidade Presbiteriana Mackenzie

Se pensarmos nos quatro regimes de interação e sentido propostos por Landowski (2014, 2020, 2024), ou seja, a programação, a manipulação, o ajustamento e o acidente, podemos considerar, a princípio, o regime da manipulação o mais presente nos discursos políticos, nos quais se tem um destinador que pretende convencer um destinatário a votar nele, atribuindo-lhe, assim, o poder-fazer, poder-governar. Entretanto, nas últimas décadas, observam-se mudanças nas formas de interação do discurso político, com a emergência significativa do regime do ajustamento, o que podemos relacionar a pelo menos três fenômenos: a presença massiva da internet e sobretudo das redes sociais nas disputas políticas; a ampliação das crenças fundadas muito mais na confiança e em aspectos emocionais que nos elementos inteligíveis e racionais e o crescimento de políticos e eleitores da extrema direita, que opera discursivamente no excesso do passional, inclusive com paixões malevolentes como o ódio. Nesse contexto, a presente comunicação tem dois objetivos: da perspectiva teórica, verificar quais são os elementos semióticos mais associados a uma imagem considerada de manipulação ou de ajustamento; da perspectiva analítica, investigar os regimes de interação presentes em imagens de políticos brasileiros associados à esquerda e à extrema direita. No intuito de alcançar nossos objetivos, realizamos uma análise comparativa de perfis de atores protagonistas no cenário político nacional tanto no espectro da direita quanto da esquerda. Resultados prévios apontam que tanto o discurso de direita quanto o de esquerda têm explorado bastante as emoções em sua expressão visual.

## p08t04 - AI-Generated Political Images: The Case of Micro-Influencer Negflix Antilles

Angela Anzelmo 1, [@](#) , Elder Cuevas-Calderon \* , [@](#)

1 : Centre de Recherches Interdisciplinaires en Lettres, Langues, Arts et Sciences Humaines [UR6\_2]

This exploratory study examines how Generative Artificial Intelligence (GAI) represents and renders intelligible Antillean nationalist discourse, as it circulates in the French Caribbean islands of Guadeloupe and Martinique. This nationalist discourse refers to an active ideological movement in these islands that advocates greater autonomy or even independence from the French Republic. Focusing on a semiotic analysis of discourse, this study centers on the Instagram account of a micro-influencer named Negflix, who uses GAI to create and disseminate political videos. We constructed an audiovisual corpus for qualitative analysis consisting of 17 videos. Our exploratory findings revealed three categories of nationalist audiovisual content. By exploring the correspondences and combinations between the videos' musical variations and their hashtags—distinguishing territorial hashtags from socio-historical ones (the latter referencing historical periods, power relations with French state institutions, the colonial past, and figures of resistance)—we discerned that GAI portrays Antillean nationalist discourse in three ways: (1) by depicting French institutions as lacking humanity; (2) by emphasizing the dramatic history of the Antilles; and (3) by imparting a moral message about money and individual success (framing success in either a dysphoric or euphoric manner).

Beyond highlighting GAI's power to convey this nationalist narrative, these categories help identify an underlying axiological matrix of Antillean culture. In conclusion, this work contributes to the literature on the use of GAI-generated animated imagery in polarized or tense political contexts.

## SESSION 2

### p08t05 – Fandom como disputa e as imagens em IA como munição

Leonardo Reitano 1, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

---

A presente fala recupera um artigo previamente escrito (2023), onde propõe-se que um comportamento característico de fãs dentro de um espaço de fórum digital é a disputa narrativa. Enquanto todos os fãs se projetam nas obras de sua preferência, suas interpretações podem divergir e, de acordo com De Certeau (1998) e Henry Jenkins (1992) o último desejo de um fã é controlar a obra e seu significado. A partir deste desejo, fãs de diferentes correntes interpretativas disputam o significado dentro dos espaços digitais, e fazem isto através de imagens de baixa iconização – produzidas por eles mesmos – ou alta iconização – produzidas por ilustradores ou modeladores profissionais. A inundação dos espaços interativos com estas peças ajuda a “validar” tais interpretações dentro do espaço ergódico e interativo das redes sociais. Com a popularização de ferramentas como Dall-E, Midjourney e sua exponencial progressão em rapidez e facilidade de criação das imagens, a criação de imagens de alta iconização passa a se tornar acessível a todos os fãs. Isto traz algumas consequências ao espaço discursivo digital: um número gigantesco de imagens de caráter fetichista – fruto das afeições dos mais diversos tipos de fandom – bem como a constante retroalimentação da indústria das imagens de IAs – inúmeras ocorrências para alimentar os processos de Machine Learning e um constante engajamento do fandom com as ferramentas algorítmicas. Tal contexto representa um estado permanente de disputa e manutenção da produção de material.

### p08t06 - Discursos negacionistas do clima verbais e visuais no Brasil: inteligência artificial, ética, estética e política

Diana Luz Pessoa De Barros 1, @

1 : Université de São Paulo ; Université Presbiterienne Mackenzie (USP ; UPM)

---

No quadro de nossa pesquisa sobre os discursos negacionistas do clima, com bolsa de produtividade em pesquisa do CNPq, procuraremos, nesta apresentação, observar como a inteligência artificial gratuita e mais simples do Chatgpt e do Deepseek responde a pedidos de elaboração de textos verbais e visuais negacionistas. Analisaremos os textos assim gerados, sobretudo os visuais, na perspectiva da semiótica discursiva, comparando-os com discursos negacionistas do clima que não foram produzidos por inteligência artificial. O objetivo principal é mostrar, nos dois casos, o caráter político desses discursos. A exposição está organizada em três pontos: o da comparação dos dois tipos de discursos negacionistas, sobretudo em relação às imagens; o das questões éticas e estéticas que envolvem a produção e divulgação desses discursos verbais e visuais; o das duas direções políticas do negacionismo que se apresenta, ao mesmo tempo, como discurso de negação da ciência e da História, com graves decorrências sociais, educacionais e políticas, e como discurso que tem por fim evitar que a ciência ou a história, e aqueles que por elas falam, ameace seu modo de viver, seu conforto financeiro, sua liberdade econômica ou justifique a intervenção do Estado e dos organismos multilaterais em suas formas de vida. Os discursos negacionistas do clima no Brasil são diferentes dos de outros países, pois os fatores de que decorre a crise climática não são os mesmos nas diferentes partes do mundo e, por isso, os modos de vida ameaçados não são os mesmos. Se na Europa, por exemplo, é a produção de energia a que mais afeta o clima, no Brasil, em que se emprega bastante “energia limpa”, é o agronegócio, com o desmatamento, as queimadas e os rebanhos, entre outros, o mais responsável pela crise.

### p08t07 - Gods, Supermen, and Other Heroes: AI-Generated Self-Representation and the Political Iconography of Donald Trump

Paolo Demuru 1, @

1 : Universidade Mackenzie

---

This paper investigates the self-representation strategies of Donald Trump through images and videos generated by artificial intelligence and disseminated by the President of the United States across his social media accounts. The corpus comprises visual materials posted on Trump's profiles on Instagram, X, and Truth Social between 2023 and 2025. Drawing on the theoretical and methodological framework of visual semiotics, combined with recent discussions on the new enunciative

regimes of AI, the study seeks to show how Trump reconfigures his political subjectivity by inserting it into a utopian and mythological visual universe. Within this universe, he simultaneously embodies the thematic roles of messiah, superhero, and savior of the American nation, thereby constructing a hyperbolic image of self that fuses political charisma with digital spectacle.

Through a detailed analysis of the plastic and figurative dimensions of these images, the research highlights how Trump's visual discourse interlaces populist, religious, and media narratives. It revisits and reactivates imaginaries from the twentieth-century culture industry—such as Hollywood heroism, comic book iconography, and mass propaganda aesthetics—while merging them with the visual logics of digital platforms, algorithmic circulation, and meme culture. In doing so, Trump's AI-generated imagery transforms into a powerful semiotic instrument of persuasion and affective mobilization, reinforcing his self-construction as a sovereign, redemptive, and superhuman figure.

Ultimately, the paper argues that AI images should not be regarded merely as technological products or tools of communication, but as active meaning-making devices that reconfigure the relationships among representation, belief, and authority in the contemporary political imaginary, redefining the boundaries between authenticity, simulation, and power in the age of artificial vision.

## p08t08 A relação Lula e Trump: um olhar semiótico

De Picoli Ana Carolina 1, @

I : Mackenzie Presbyterian University [São Paulo]

Este trabalho tem por objetivo contribuir com as pesquisas sobre os efeitos de sentido gerados pelo uso de imagens no campo da política, valendo-se, para tal, do aparato metodológico da semiótica discursiva. Nesse sentido, selecionamos como corpus algumas imagens recentes do encontro entre os presidentes Lula e Trump, divulgadas em mídias sociais, cuja repercussão influencia, de modos e graus diferentes, na formação de opiniões sobre o universo que envolve, portanto, as relações entre Brasil e EUA. Por outro lado, elas revelam também discursos já enraizados historicamente que reiteram um modo de ver e de ser da sociedade brasileira, ou, ao menos, de grande parcela dela. As imagens aqui analisadas trazem aspectos importantes da performance e do ethos dos presidentes citados. Sob um aspecto, há uma profusão de informações, sejam verbais, visuais ou verbovisuais, que colocam em questão pontos de vista tanto sobre a crise entre EUA e Brasil, quanto sobre o direcionamento do governo brasileiro nas ações para tentar abrandar essa crise. Apresentando, portanto, visões que focam nas interações entre os dois líderes ora pelo regime do ajustamento, ora pelo do acidente, nossa análise visa auxiliar na leitura dos efeitos de sentido gerados por esses discursos, refletindo, ainda, sobre as questões sociais e culturais envolvidas neles. Para tal, pautamos nossos estudos em Barros (2002, 2004, 2009); Cortina (2000); Demuru e Oliveira (2023); Fiorin (1998); Fontanille (2008); Greimas (2014) e Landowski (2014).

## SESSION 3

### p08t09 - O espetáculo da morte: análise semiótica do vídeo “Urgente – Estão vindo pra São Paulo?”

Michelle Santos 1, @

I : Universidade Presbiteriana Mackenzie

Este estudo analisa, sob a perspectiva da semiótica discursiva visual, um vídeo publicado no perfil do Instagram do prefeito de Sorocaba, Rodrigo Manga, autodenominado “prefeito tiktoker”. Trata-se de material produzido pouco depois da megaoperação no Rio de Janeiro que resultou em mais de 120 mortes e faz uso desse assunto em seu conteúdo. Sua seleção é por conta da riqueza de detalhes sobre a circulação de discursos ideológicos propagados por meio da linguagem não verbal e do método, também nomeado pelo prefeito, “politiktok”. A análise centra-se na articulação entre dimensões plásticas e figurativas, nos termos propostos por Greimas, para compreender como as formas, cores e composições visuais constroem sentidos e valores políticos. Sob a ótica de Jean-Marie Floch (1995), a construção discursiva do vídeo revela a bricolage que combina referências do jornalismo, do marketing político e da lógica das redes sociais.

Conclui-se que o vídeo de Rodrigo Manga exemplifica a emergência de uma estética do governar como espetáculo cinematográfico, em que a autoridade pública se apresenta como protagonista de uma narrativa visual de heroísmo e moralidade.

### p08t10 - Morfossintaxe dos Prompts: Interfaces Semióticas entre Linguagem Reguladora e Inteligência Artificial Humanizada (IAH)

Marcos Costa 1, @

I : Universidade Estadual de Goiás (UEG)



---

O avanço da inteligência artificial (IA) tem provocado transformações significativas em diversas áreas do conhecimento, entre as quais se destacam a vigilância sanitária e a farmacologia. A capacidade da IA de analisar grandes volumes de dados e identificar padrões em publicações científicas afeta diretamente a produção do saber e a tomada de decisões regulatórias em escala global. Sua aplicação tem agilizado o monitoramento de riscos à saúde, otimizando processos de controle e fiscalização sanitária. Neste estudo, investiga-se como a IA transforma a construção do conhecimento nesse campo, com especial atenção às suas interfaces linguísticas, discursivas e semióticas. A pesquisa adota a abordagem tensiva de Zilberberg (2011) para compreender as dinâmicas de sentido emergentes na relação entre linguagem regulatória e sistemas automatizados, analisando de que modo os discursos científicos e técnicos são impactados pela automatização da análise de dados — inclusive com o risco de alucinações algorítmicas — e até que ponto a humanização da IA pode mitigar esses desvios. Para desdobrar essa problemática, foi realizada uma revisão sistemática da literatura segundo o método PRISMA, aliada à análise discursivo-semiótica dos materiais coletados. Foram examinadas publicações indexadas em bases como PubMed, Scopus, Embase, Web of Science e LILACS, além de literatura cinzenta acessada via OpenGrey e Google Scholar, no período de dezembro de 2024 a fevereiro de 2025. A fundamentação teórica ancora-se na semiótica francesa, com destaque para os trabalhos de Greimas e Courtés (2008), Zilberberg e Fontanille (2001) e Zilberberg (2011), os quais fornecem arcabouço conceitual para a leitura das formas de enunciação e dos regimes de sentido operados nos discursos mediadores da regulação em saúde. Os resultados apontam que, embora a IA ofereça melhorias substanciais na análise de dados e nos processos decisórios, permanecem desafios éticos e epistemológicos relacionados à transparência, equidade e inteligibilidade dos procedimentos algorítmicos. A principal contribuição deste estudo é a proposta de uma morfossintaxe dos prompts — os comandos que orientam a ação das IAs — visando aperfeiçoar tanto a eficácia técnica quanto a legibilidade semiótica na produção de conhecimento regulatório automatizado.

## PANEL 9

### Traduzindo a alteridade: construção, representação e tradução intersemiótica de imigrantes e refugiados

Alexandre Marcelo Bueno 1, \*, @, Alexandre Provin Sbabo 2, @

1 : Universidade Presbiteriana Mackenzie

2 : Université Paris-Est Créteil (UPEC)

*Universidade de São Paulo*

As imagens sobre a imigração e sobre os imigrantes e refugiados têm uma história que se confunde com a história mesmo de grandes movimentos sociais. Sejam os registros históricos da chegada dos primeiros imigrantes em uma determinada nação, sejam imagens que mostravam a prática cotidiana dos imigrantes e refugiados, há um leque de possibilidades de registros sobre a presença da alteridade. As imagens podem ainda apresentar, diacronicamente, mudanças de comportamento, resistências e tendências de aproximação ou distanciamento em relação à cultura hegemônica da sociedade de acolhimento. Uma outra possibilidade de se pensar na representação visual dos imigrantes e refugiados é por meio de discursos sincréticos, nos quais há uma relação de complementariedade ou de contrariedade em relação ao conteúdo da linguagem verbal de reportagens, além dos impactos das imagens de imigrantes que foram malsucedidos em uma tentativa de atravessar fronteiras terrestres ou marítimas. Assim, representações de imigrantes e refugiados também desenvolvem discursos sobre tragédias e as imagens têm um impacto particular nesse tipo de acontecimento, sendo utilizadas como instrumentalização política ou como estratégia passional. Com a democratização das plataformas de IA dedicadas à geração de imagens, constata-se uma emergência de diferentes possibilidades de construções de imagens de imigrantes e refugiados. O presente painel acolherá trabalhos que discutam a representação visual dos imigrantes e refugiados em diferentes contextos sociais e momentos históricos. Além disso, visa-se também a discutir como a IAG constrói, representa e traduz a imagem da imigração na contemporaneidade, assim como as possíveis novas formas de apropriação e instrumentalização destes discursos imagéticos. Espera-se, assim, contribuir para os debates sobre os limites éticos, morais, sociais e culturais sobre o uso de plataformas de geração de imagens na construção e na tradução das representações da alteridade.

## SESSION 1

### p09t01 - Imagens de travessia e a ética do olhar: a alteridade em discursos visuais sobre migração

Elizabeth Harkot-De-La-Taille 1, \*, @

1 : Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP

O trabalho analisa imagens da chegada de imigrantes e refugiados no primeiro quarto do século XX e do século XXI, produzidas por veículos jornalísticos e por IA generativa. Com base na Semiótica Discursiva, discute-se como o pathos das representações visuais constrói regimes de visibilidade da alteridade, ora compassivos, ora causando estranhamento, ora espetaculares, e como tais regimes interferem nas condições éticas de reconhecimento do outro.

### p09t02 - Fotografias familiares como mediações visuais da memória e do pertencimento

Isadora Regina Soares Dantas Braz 1, \*, @, Kati Caetano 1, \*, @

1 : Universidade Tuiuti do Paraná

Esta pesquisa analisa como fotografias de família atuam como mediações visuais entre memória, trabalho e identidade coletiva em um contexto de migração interna no Brasil. O estudo parte de um acervo familiar de trabalhadores nordestinos da construção civil que participaram da fundação e do desenvolvimento urbano de Maringá, Paraná, na década de 1950. Essas imagens, preservadas e posteriormente doadas ao patrimônio histórico municipal, articulam experiências pessoais e narrativas públicas, configurando-se como traduções intersemióticas entre o vivido e o visível. Fundamentado em Stuart Hall (2006), Jacques Rancière (2009, 2012) e Peter Burke (2002), a pesquisa argumenta que as fotografias familiares produzem uma política da visibilidade ao reinscrever no imaginário urbano os sujeitos migrantes, antes reconhecidos como pioneiros e hoje frequentemente estigmatizados como quem toma espaços e oportunidades. Ao revelar corpos e gestos historicamente invisibilizados, essas imagens tensionam os discursos de progresso e de pertencimento, resgatando uma memória afetiva e social que conecta o íntimo ao coletivo. Mais do que registros domésticos, elas são atos de resistência cultural e de tradução visual da alteridade, transformando o arquivo familiar em um espaço de mediação simbólica e de continuidade histórica da cidade e de seus trabalhadores.

## p09t03 - A Pindorama do suíço-brasileiro Walter Smetak: a tradução de formas de vida nos instrumentos plástico-musicais

Bonin Gustavo 1, @

1 : Universidade de São Paulo

---

Walter Smetak é violoncelista de formação, nasceu na Suíça em 1913 e emigrou para o Brasil em 1937. Viveu na Bahia entre 1958 e 1987, lugar em que se consolidou como luthier experimental de instrumentos musicais, criando inusitadas *esculturas-instrumentos* que eram executadas sonoramente de modos bastante peculiares, estabelecendo verdadeiros processos de tradução intersemiótica entre os campos da Música e das Artes Visuais. Porém, gostaríamos de explicitar um processo de tradução entre culturas em contato que está condensada no modo do musicista interagir com o elemento plástico-sonoro dos instrumentos musicais, levando em conta que, semioticamente, o contato entre formas de vidas distintas, como as artísticas europeia e brasileira de meados do Séc. XX, pode ser condensado no nível das práticas e dos objetos (Fontanille, 2015), níveis de imanência que dizem respeito às cenas práticas cuja substância expressiva são as interações sensoriais e organológicas dos intérpretes com os instrumentos musicais. Há dois aspectos da inerente permeabilidade entre essas formas de vida distintas: a coletividade do instrumento musical de Smetak e a sua execução experimental. Ambos os aspectos podem ser percebidos na *Pindorama*: escultura-instrumento de 2,20m, em que há no centro uma espécie de sextante (antiga bússola de viagem) feito de tubos ligados a cabaças que podem ser tocados como flautas. A *Pindorama* pode ser executada por até 60 musicistas ao mesmo tempo. O modo de tocar e a mudança de regime da individualidade comum do intérprete com o seu instrumento musical para a coletividade nos darão traços de contato entre as formas de vidas mencionadas, provocando uma tensão entre, de um lado, uma tendência triagem e, de outro, uma tendência a mistura identitária (Zilberberg, 2004).

## p09t04 - Imagens da imigração: tradução intersemiótica nas relações interculturais

Alexandre Marcelo Bueno 1, @

1 : Universidade Presbiteriana Mackenzie

---

Dentre os possíveis discursos sobre a imigração e os imigrantes no Brasil, podemos mencionar os registros audiovisuais. Nesse tipo de discurso sincrético, é possível observar alguns tensionamentos sociais e culturais na contemporaneidade da imigração. Esse é o caso do documentário “100% boliviano, mano” (2017), de Alice Riff. Em meio ao cotidiano de imigrantes bolivianos, assistimos as tensões vividas por um adolescente boliviano residente no Brasil. O documentário apresenta questões identitárias, como a dupla recusa a aceitar a cultura “tradicional” boliviana, assim como a cultura brasileira. Assim, ele constrói seu próprio caminho, junto com outros jovens na mesma situação, de um espaço intermediário entre duas culturas hegemônicas. Trata-se de um documentário que aponta para questões ligadas à interculturalidade, como a negociação, o empréstimo e o conflito de sentidos (Clanclini, 2007) ligados à sua condição de sujeito “camaleão” (Landowski, 2002). Ao recorrer ao rap - gênero musical estadunidense dotado de letras de cunho social e político – ele estabelece um novo espaço de articulação entre o global e o local (Sedda, 2013). Esse espaço interessa a este trabalho por provocar as seguintes questões: como o sujeito negocia os sentidos de sua identidade mestiça, ou seja, composta por elementos de duas ou mais culturas? Como é o seu processo de triagem e mistura em relação à interculturalidade? Quais são os processos de tradução intersemiótica apresentados no documentário? Para tentar responder, parcialmente, a essas questões, este trabalho mobiliza a semiótica discursiva, a sociossemiótica e a semiótica tensiva. Espera-se, assim, contribuir para a discussão a respeito da construção da identidade das novas gerações de imigrantes presentes na cidade de São Paulo.

## SESSION 2

## p09t05 - Representações de mulheres migrantes na produção imagética da IA generativa

Denise Paiero 1, \*, @ , Mirtes De Moraes 1, \*, @

1 : Universidade Presbiteriana Mackenzie

---

Este trabalho propõe uma investigação sobre representações de mulheres migrantes produzidas por inteligências artificiais generativas (IAGs). O objetivo é analisar de que modo essas tecnologias, ao traduzirem descrições textuais em imagens, reproduzem e intensificam estereótipos de gênero e etnia, contribuindo para a manutenção de imaginários coloniais e

xenofóbicos. Mais do que uma questão técnica, trata-se de um problema simbólico: o olhar das máquinas reflete os limites, os preconceitos e as assimetrias das sociedades que as programam e das bases de dados que as alimentam.

A pesquisa apoia-se na perspectiva da tradução intersemiótica e nos estudos da imagem e da cultura visual (Barthes, 1984; Mitchell, 2005), articulando esses referenciais sob a lente dos estudos de gênero (Perrot, 2005; Saffioti, 2011; Scott, 2017) e das epistemologias decoloniais. Esta investigação compreende as representações de mulheres migrantes como narrativas atravessadas por hierarquias históricas de poder, que articulam gênero, raça e origem geográfica. Ao analisar a produção imagética das IAGs, busca-se evidenciar como o olhar algorítmico reinscreve lógicas patriarcais e coloniais, ora exotizando, ora apagando corpos femininos racializados (Crenshaw, 1989).

Dialoga também com as reflexões de Flusser (2013) e Baitello Jr. (2014), para quem a imagem técnica promove um afastamento entre corpo e presença — o que aqui se manifesta de modo radical nas imagens geradas por IA, em que o humano é traduzido como simulacro algorítmico.

Metodologicamente, a proposta prevê a geração experimental de imagens a partir de *prompts* controlados, comparando representações visuais de diferentes perfis de “mulheres migrantes”, seguida de análise para identificar padrões de sentido, valores e estéticas recorrentes. Dessa forma, a pesquisa pretende contribuir para o debate sobre ética, tradução e representação nas IAGs.

Referências bibliográficas

BAITELLO JR., Norval. *A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Paulus, 2014.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

CRENSHAW, Kimberlé. *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*. University of Chicago Legal Forum, Chicago, 1989.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. 2 ed. São Paulo: Annablume, 2013.

MITCHELL, W. J. T. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

NOBLE, Safiya Umoja. *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. New York: NYU Press, 2018.

PAIERO, Denise; MORAES, Mirtes de. Estereótipos de gênero nas representações de refugiadas e migrantes venezuelanas e ucranianas na mídia brasileira. *REMHU, Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana*, Brasília, v. 33, e332111, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/remhu/a/4vHD5WDBYmbnfLWt3SQXVVK/?lang=pt>

PERROT, Michelle. *As mulheres ou os silêncios da história*. Bauru, SP: EDUSC, 2005.

SAFFIOTI, Heleith. *Gênero, patriarcado, violência*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2011.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, [S. l.], v. 20, n. 2, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>.

## p09t06 - Da guerra ao game: tradução intersemiótica na série Game of Thrones

Jairo Paranhos Da Silva 1, @

1 : Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho = São Paulo State University

A comunicação tem como objetivo discutir o conceito de tradução intersemiótica de Roman Jakobson (1959), a partir do exemplo da adaptação de uma cena da literatura para a produção audiovisual. A situação a ser abordada aconteceu no livro *A guerra dos tronos* - escrito por George R. R. Martin e publicado pela primeira vez em português em 2010, pela editora Leya. George Raymond Richard Martin é um autor nascido nos Estados Unidos e criador do universo literário fantástico chamado *As crônicas de gelo e fogo*, uma história ainda por concluir e publicada em cinco livros. O enredo despertou atenção do público pela mescla entre realismo brutal e fantasia. Os livros foram catapultados em termos de audiência a partir da bem sucedida adaptação audiovisual na série *Game of Thrones*, embora a história já tivesse um sucesso significativo, mesmo restrita a linguagem textual até 2011. O vídeo que adapta o texto foi produzido pelo canal de televisão HBO e transmigrou parte significativa da história criada por Martin.

A cena escrutinada pela comunicação acontece no capítulo "Baelor": nono episódio da primeira temporada da série. Ela apresenta em dois sistemas linguísticos distintos (literatura e audiovisual) o diálogo entre dois protagonistas: lorde Eddard Stark e Varys, importante membro da corte. Ali o último tenta convencer o senhor rebelde a retornar a paz do rei, declarando-se como traidor e endossando a legitimidade do jovem monarca. Por ser uma cena de diálogo e prescindir da ação e dos momentos de catarse, ela foi considerada como um tipo ideal para refletir acerca dos processos de construção e transmissão de sentido no texto e na imagem e som em movimento. Quais soluções foram utilizadas para adaptar as descrições, e o pensamento dos personagens? Que estratégias audiovisuais foram empregadas e como elas revelam as engrenagens semânticas que acessamos para compreender um texto e um vídeo.

## p09t07 - Imigrantes na lógica da IA

Kati Caetano 1, \*, @ , Anuschka Lemos \*, @

1 : Universidade Tuiuti do Paraná - UTP (Curitiba, Brasil)

Em trabalho anterior (2007), publicamos artigo sobre imigrantes em situação de fronteiras, tendo como chave de leitura o jogo escópico de ser ou não ser visto em imagens, em função dos riscos a que tais sujeitos eram submetidos. Voltamos agora nosso foco de interesse ao mesmo grupo de atores, na atualidade com intenso recrudescimento mundial devido à impossibilidade de sobrevivência em seus próprios países. Nesse cenário, a visibilidade ganha novos contornos entre querer ser visto e não ser

visto, mas, para além dela, manifestam-se regimes veridictórios e epistêmicos voltados a afirmar suas dignidades humanas e a fazer crer que as condições em que vivem são, em certas ocorrências, desumanas. Dois casos servirão para articular o desenvolvimento de nosso raciocínio. O primeiro inicia com uma reportagem do Jornal *Expresso*, de Portugal, em 2025, que apresenta imigrantes bangladenses combatendo incêndios em Portugal. A partir de reações em redes sociais, afirmando que as imagens eram geradas por IA, o jornal precisou publicar um *fact-check* com confirmação e prova de veracidade das fotos. O segundo é um documentário de 2023, que buscou denunciar as violências em centros de processamento de pedidos de asilo na Austrália. A partir de 300 horas de depoimentos de imigrantes foram criadas imagens, com IA, dando visibilidade às memórias relatadas, de extrema violência e sofrimento. O que une ambos os casos é o pressuposto de camadas de imaginário que imputam o valor de verdadeiro, mentiroso ou falso tanto ao discurso das tecnologias digitais, quanto ao caráter atribuído a imigrantes e refugiados. Atestamos, assim, que a imagem de artifício da IA pode acionar estereotipias ou ser mobilizada para criar experiências sensíveis em espaços proibidos de serem fotografados.

## PANEL 10

# Las traducciones intersemióticas del espacio: prácticas artísticas e interactivas en la era de la inteligencia artificial generativa

Aluminé Rosso \*, Enzo D'Armenio \*, Cristina Voto \*, @

1 : Université de Liège- Université Lyon 2

2. Université de Lorraine

3. Université de Turin

La aparición de las herramientas reunidas bajo el rótulo de inteligencia artificial generativa (IAG), así como la multiplicación de las prácticas digitales interactivas, han transformado profundamente las modalidades de producción, circulación y recepción de los discursos visuales. Desde las experiencias artísticas basadas en realidad aumentada hasta los videojuegos, pasando por los archivos imaginarios creados con modelos como Midjourney o Stable Diffusion, estas producciones contemporáneas ponen de manifiesto la complejidad —y la necesidad de una revisión— de sus instancias enunciativas, especialmente en lo que refiere a sus dimensiones espaciales y temporales.

En este contexto, este panel propone tres ejes de análisis:

**1. Los espacios latentes de la IAG**, donde se configura un nuevo régimen de significación, en el que la vectorización, la estadística y la aleatoriedad operan como agentes de sentido. La opacidad de los modelos y la creatividad maquina tensionan y redistribuyen la agencia humana, instaurando formas inéditas de producción visual y de enunciación algorítmica.

**2. Las prácticas digitales interactivas**, como los videojuegos y las experiencias inmersivas, que instituyen formas de co-enunciación entre humanos y entidades digitales, y modelan regímenes inéditos de experiencia y subjetividad.

**3. Las prácticas artísticas co-realizadas con la IAG**, en las que la colaboración entre agentes humanos y no humanos redefine los marcos de exposición y la recepción de las obras, transformando los roles de los actores en el dominio del arte.

El objetivo es explorar las maneras en que la IAG y las prácticas digitales transforman las imágenes, los discursos y los lenguajes, exigiendo dispositivos metodológicos capaces de analizar estos nuevos espacios de sentido, así como las prácticas híbridas que generan.

## SESSION 1

### p10t01 – Curating and Editing Personal Archives: AI as a Tool for Figuring Imagination

Enzo D'Armenio 1, @

1 : UFR Sciences humaines et sociales - Metz [Université de Lorraine]

*Université de Lorraine*

This talk proposes an alternative use of curatorial and editing procedures, typical of the work tied to museum exhibitions, by reorienting them as tools for personal narration assisted by generative AI. The basic premise is that generative AIs (ChatGPT, Midjourney, Runway) may be conceived not as substitutes threatening human labor but as collaborative tools enabling the translation of imagination into figuration. Semiotic and aesthetic literature has already formalized certain distinctions between the “internal” image and the figures inscribed on a support: while the former pertains to an aesthetic-cognitive faculty—being private, positively indeterminate, and perpetually active in perception, memory, and imagination—the latter are stabilized, intersubjective, compositionally defined, and linked to a tradition or visual culture. My hypothesis is that image production aided by generative AI allows for the exploration and operationalization of the gap between imagination and figuration. Drawing inspiration from the model of biographical or monographic exhibitions in museums, this presentation aims to outline the theoretical foundations for a patrimonial and therapeutic use of curatorial and editing procedures assisted by AI. It specifically focuses on the potential of these practices in contexts that are not strictly artistic, such as autobiographical memory in older adulthood and the psychotherapeutic treatment of traumas. Indeed, AI-generated images can serve to visually configure memories lacking iconic representations and to mitigate traumas, thus offering individuals the opportunity to narrate, reconstruct, and share significant moments of their lives. From this perspective, the goal is not to produce a satisfying aesthetic result, but rather to activate a narrative and affective process, to build and explore a personal *atlas*, and to configure a way of thinking with images.

### p10t02 - Enunciating through realities: Interreal translations

Gustavo Moreira Kares 1, @



To walk in the city is to enunciate the city. To walk in a virtual space is even more literally way to enunciate the space. What semiotic operations we come across when those both realities and enunciative configurations converge? InterReal research project expands intersemiotic translations, proposing new lens to understand operations that happen across realities as a specific form of translation. Despite popular discourses, the current (and future) mediascape is fragmented, calling for a better framework to understand it. We investigate the various media-generated realities. Realities here are addressed as two: the primary (*aka physical world*); and an alternative ones - including any form of extended realities (XR), virtual reality (VR) and augmented reality (AR). For further clarification, hence few examples: social media filters as AR; holograms as XR; and digital twins cities tours as VR.

Digital twins co-exist in different realities: the digital model in the digital space (as the name says) and the physical twin. This translational, therefore semiotic, operation across these realities is what we call interreal translation. Interreal translation intends to deal with transformations related to adaptation and digitalization of objects, spaces and subjects across different realities. In our current mediascape, video games play a significant role in shaping the ecosystem: part as one of the key media of it, and part with games-like practices (so called gamification). Either way, there are virtual environments full of objects, spaces, and avatars that can be analyzed for shifts in meaning and characteristics after their translation across realities. In other words, how this shift in the spatial dimension affects the enunciation.

InterReal proposes bringing speculative research and translation studies, together with semiotics, to expand the understanding of interreal translations and its applications, by developing a methodological toolkit and a theoretical framework. InterReal points to a media multiversal research that places semiotics in its core.

## p10t03 - Le Musée virtuel du patrimoine déplacé de l'UNESCO : IA et médiations spatiales hybrides

Marta Severo 1, \*, [@](#)

1 : Dicen, Université Paris Nanterre  
Université Paris Nanterre, Nanterre

Le Musée virtuel du patrimoine volé ou déplacé, lancé par l'UNESCO en octobre 2025, constitue un terrain privilégié pour interroger les formes contemporaines de traduction intersémiotique dans les espaces numériques et leurs hybridations avec les espaces physiques. Ce projet international réunit des reproductions 3D d'objets culturels déplacés lors de conflits ou de colonisations, dans le but de documenter, reconnecter et réinterpréter ces patrimoines à travers des dispositifs numériques collaboratifs. Il propose un espace d'expérimentation fondé sur l'usage de l'IA et sur l'interaction avec les usagers, notamment à travers les sections « *Auditorium* » et « *Restitution stories* », où la restitution symbolique s'accompagne d'une réflexion sur les régimes de visibilité, d'énonciation et de spatialité propres au patrimoine numérique et matériel.

Cette communication analyse comment les technologies d'IA générative participent et pourraient participer à ces traductions intersémiotiques en produisant de nouvelles formes d'habitation symbolique et matérielle de l'espace patrimonial. L'IA y est mobilisée pour générer des représentations tridimensionnelles d'objets absents, mais aussi pour composer des récits interactifs intégrant témoignages, archives et mémoires communautaires. Ces processus hybrident langages visuel, verbal et sonore, tout en transformant la médiation patrimoniale en un dispositif participatif et évolutif.

L'enjeu est de comprendre comment ces traductions hybrides redéfinissent la valeur d'usage et d'émotion de l'objet patrimonial, en ouvrant un espace pluriel où coexistent différentes interprétations culturelles. Le musée virtuel devient ainsi un laboratoire de co-énonciation entre acteurs humains et non humains, où la restitution se conçoit comme une reterritorialisation sémiotique, ancrée dans la pluralité des mémoires et des imaginaires.

## p10t04 - Reescrituras de Migrant Child. Estética Glitch, Estética Artificial

Tiziana Migliore 1, [@](#)

1 : Università degli Studi di Urbino 'Carlo Bo'

Nos proponemos investigar, a través de la semiótica visual, el devenir del mural *Migrant Child* (2019) realizado por Banksy en Venecia: desde el momento de su aparición, la repercusión mediática que ha tenido, la instalación inmersiva que lo animó, es decir, *Ghost Over Banksy "ALIVE"* (2022-2024) del colectivo Pepper's Ghost, luego convertida en el primer NFT (non-fungible token) de arte callejero coleccionable, su posterior la traducción digital expuesta en la fachada de la estación central en Milán, hasta la decisión de "despegar" el famoso fresco para restaurarlo. Aunque hoy queda el hueco vacío por dicha ausencia y la incertidumbre puesto que sabemos si la obra de Banksy volverá a colocarse allí, la figura de un nuevo niño misterioso en la pared adyacente del mismo palacio veneciano vuelve a interrogarnos. Su aspecto pixelado marcadamente glitch contrasta con la estética perfecta de la inteligencia artificial que, en la red, promete saber crear imágenes a la manera de Banksy. ¿Es otro migrante? ¿O en nombre de quién habla este niño?

## p10t05 - Estilização e Inteligência Artificial Generativa (IAG)

Norma Discini 1, 2, @

1 : Universidade de São Paulo

2 : Laboratoire Linguistique et Sémiotique - FFLCH - USP

Nossa reflexão tem por objetivo interrogar condições de enunciabilidade apreensíveis da retomada de um texto por outro, levando em conta o texto como um dos actantes das práticas semióticas que o integram. Nosso foco é a tradução intersemiótica engendrada por uma estilização. Teremos como *horizonte de referência* a prática literária, condensada na obra *A Metamorfose*, de Kafka (1997). O movimento de retomada dessa obra para estilizá-la – para incorporar o estilo kafkiano de dizer, de pensar o mundo, de reagir aos conflitos sociais e íntimos – será observado através de um gênero textual, a história em quadrinhos (HQ) na sua finalização como *graphic novel*. Respeitadas as coerções do gênero, interrogaremos como a práxis enunciativa se compõe enquanto sequência de ações emergentes da estilização. Os gestos enunciativos estilizadores serão contemplados analiticamente, na medida em que será posta sob escrutínio uma HQ impressa (Peter Kuper, 2004) e uma HQ elaborada no espaço praxeológico fluido, de onde desponta o papel actancial da *Inteligência Artificial Generativa (IAG)*. Comparar a prancha de HQ resultante das operações algorítmicas com a prancha de HQ feita por Kuper, ambas cravadas numa mesma passagem da obra de Kafka, permite cotejar diferentes procedimentos de captação do estilo kafkiano, pensado como recorrência de um modo de dizer e de ser-no-mundo. Entretanto, queremos mais. Nosso propósito é interrogar como se compõe a cena enunciativa peculiarmente heterogênea de produção da estilização – cena, da qual desponta o papel actancial da *Inteligência Artificial Generativa (IAG)*. Na busca da identificação dos gestos práticos da IAG, perseguiremos como, da situação ocorrência criada pela interação com um *prompt*, emerge um *páthos* emparelhado ao *éthos*kafkiano. O apoio teórico virá de trabalhos voltados para questões de enunciação e imagem (Beyaert-Geslin, 2013; Dondero, 2012; 2016; ) e para a IAG (Dondero, 2024; 2025), mantidas nossas raízes de pesquisa particularmente com: Greimas (1984; 2014; ); Floch (1985; 1990); Fontanille (2008); Zilberberg (2011).

## p10t06 - Spatialités et identités vidéo-ludiques de l'industrie de la mode. Du physique au virtuel (et vice-versa)

Eleni Mouratidou 1, @

1 : Dispositifs d'Information et de Communication à l'Ère du Numérique - Paris Île-de-France

Université Paris Nanterre, Conservatoire National des Arts et Métiers [CNAM], Université Gustave Eiffel, Université Paris Nanterre : EA7339, Conservatoire National des Arts et Métiers [CNAM] : EA4420, Université Gustave Eiffel : EA4420

Cette intervention se propose d'interroger le passage de la mode dite physique à la mode virtuelle. Elle étudie un corpus de jeux vidéo proposés par différentes marques de mode, principalement de luxe. Ces jeux s'organisent généralement en tant qu'*advergames* (Gross, 2010), soit des espaces vidéo-ludiques qui ont comme visée la promotion d'une marque, d'un bien ou d'un service. Faciles à manipuler, ils placent au centre de leur narration des actants issus de l'univers de la marque : une collection présentée sous forme immersive au sein de laquelle le joueur devient le mannequin qui porte les vêtements ; un accessoire, protagoniste d'un parcours narratif impliquant des actions ponctuelles simples ; une mascotte vêtue de la collection de la marque productrice du jeu et se dotant de la mission de déployer une quête. Se pose dès lors la question du passage de l'espace physique de la mode – les vêtements et accessoires que l'on porte ou que l'on manipule en contexte marchand – à l'espace virtuel. Ce passage, entendu comme une *adaptation sémiotique* d'un texte vers un autre, est observable en tant que double mouvement. Le premier est celui d'un changement de paradigme contextuel : les éléments physiques intègrent sans modification de leurs qualités formelles un espace qui actualise l'univers vidéo-ludique. Le second est celui de l'absorption des narrations de la mode par l'espace du jeu vidéo. Ce sont les éléments physiques qui s'adaptent à l'univers vidéo-ludique, ce qui sous-entend un travail créatif effectué en amont : la collection est pensée à l'instar d'une esthétique de *skins* et dans cet ordre, c'est l'identité (D'Armenio, 2025) visuelle et discursive de la marque qui est dé-sémiotisée puis re-sémiotisée. *In fine*, ce va-et-vient entre physique et virtuel rend compte d'une stratégie transmédiatique divertissante (Mouratidou, 2022 ; 2023) qui intègre des technologies d'IA et d'IAG dans une logique de convergence (Jenkins, 2013) médiatique et techniciste (D'Armenio, 2025).

## p10t07 - Entre o lúdico e os dilemas do buscar sentidos: Inteligência Artificial Generativa e os diferentes modos de dizer sobre a vida e a doença

Lúcia Lemos 1, @

1 : Pesquisadora Independente do Centro de Pesquisas Sociossemióticas (COS) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Durante séculos, a inteligência humana se caracterizava pela capacidade de raciocinar, calcular, prever, categorizar. Hoje, algoritmos podem assim o fazer. A ferramenta Inteligência Artificial Generativa (IAG), “sensação do momento”, não pensa, mas raciocina mais rápido. Os comandos podem alcançar domínios informativos, lúdicos ou em práticas de significação da vida. A proposta deste artigo ancora-se em dois contextos: 1. “*Detroit: become human*”, *game* com personagens robôs humanoides (RH): *Markus*, *Kara* e *Connor*, protagonistas da *storytelling*, manifestam emoções e vivenciam dilemas humanos, como discriminação, manipulação, identidade. 2. O vídeo do Gêmeo Digital da Psiquiatra Inês Quintana, interpretante e produtora de sentidos, em que assume ter esclerose lateral amiotrófica. Tem como eixo a vida da actante, a visibilidade da deficiência e a ressignificação. Verifica-se como as representações simbólicas e as práticas em situação, experienciadas nos exemplares, podem gerar sentidos. A Teoria da Significação auxilia explorar os sentidos emergentes das interações manifestas dos actantes, a partir do *game* e do vídeo testemunho. Pode-se depreender que, no *game*, a maneira do jogador se situar no jogo pode dar um novo sentido à ação de cada um dos RH - deixam de ser signos máquinas, para significar humanidade. Por sua vez, o vídeo mostra as diferentes linguagens nos planos expressivos da vida, a perda da autonomia. Seu corpo orgânico fragiliza-se, mas o corpo digital se faz signo da identidade híbrida. A estética visual e sonora reforça o ser profissional e suaviza a transição para a nova identidade, no digital. Os diferentes modos de enunciar as histórias e os regimes interacionais, proporcionados pela IAG, fazem avaliar sobre o bom e o perverso que a ferramenta pode alcançar.

## p10t08 - Dispositivos metodológicos para estudar prácticas híbridas en espacios museales

Marita Soto 1, @

1 : Universidad Nacional de las Artes

En la actualidad, la visita al museo se configura como una práctica simultáneamente física y digital. Los visitantes alternan la contemplación in situ con el uso de dispositivos móviles que les permiten acceder a capas adicionales de información, activar recorridos personalizados o interactuar con asistentes conversacionales basados en inteligencia artificial. Estas mediaciones expanden la experiencia presencial y transforman las modalidades de observación, de mediación y de participación en el espacio museal.

Esta comunicación se inscribe en el panel “*Las traducciones intersemióticas del espacio: prácticas artísticas e interactivas en la era de la inteligencia artificial generativa*” y presenta una propuesta metodológica en el marco de la tradición semiótica de Buenos Aires (Verón, Traversa, Steimberg), orientada al estudio de las prácticas híbridas (físicas y digitales) en los museos de arte.

El método parte de concebir el espacio expositivo como una instancia de traducción intersemiótica, donde convergen lenguajes arquitectónicos, visuales, discursivos y tecnológicos que median la relación entre institución, obras y públicos. Este enfoque permite analizar los desplazamientos contemporáneos entre lo presencial y lo virtual, así como las estrategias enunciativas con las que los museos integran tecnologías de IA y dispositivos móviles en su propuesta comunicacional.

La propuesta articula el análisis de los dispositivos espaciales y discursivos con el estudio de las prácticas de reconocimiento, circulación y mediación, entendidas como operaciones complementarias dentro de un mismo sistema enunciativo. De este modo, se ofrece un marco metodológico para observar las formas de observación de primer y segundo orden que emergen en las experiencias museales actuales, donde los espacios físicos y digitales pueden configurarse tanto como espacialidades continuas como fragmentadas.

## p10t09 - Chatear con Guernica: un análisis de las interacciones de los visitantes del Reina Sofía y de una aplicación móvil imaginaria

Aluminé Rosso 1, @

1 : Université de Liège - Université Lyon 2

En la actualidad, el estudio de las prácticas de los visitantes de museos implica analizar sus dimensiones tanto físicas como digitales. La semiótica contemporánea, así como los estudios interaccionistas y multimodales, ofrecen diversas herramientas analíticas para examinar estas prácticas híbridas y el estado actual de la experiencia museal. Al mismo tiempo, estos enfoques permiten diseñar futuras herramientas digitales que integren tres aspectos fundamentales de la visita al museo: el espacio interaccional del museo (dimensión arquitectónica e institucional), el espacio interaccional de la obra (dimensión curatorial y artística) y las interacciones de los visitantes con estos dos niveles espaciales y entre sí.

A partir de la noción de espacio interaccional, entendido como procesual, emergente, situada y co-construido entre los actores de la interacción, este trabajo articula la propuesta metodológica desarrollada por la semióloga argentina Marita Soto para el estudio de las prácticas sociales con las técnicas de recolección y análisis de datos de la lingüística interaccional, a fin de estudiar las prácticas híbridas de visita en los museos de arte.

Desde esta perspectiva, se presenta un análisis semiótico de las aplicaciones móviles disponibles en distintos tipos de museos de arte (como la Fondation Louis Vuitton y el Centro Pompidou de París) con el objetivo de explorar los modos de contacto con las obras que estos dispositivos digitales proponen a los visitantes. Asimismo, se incluyen resultados de un trabajo de campo realizado en el Museo Reina Sofía, que observa cómo los visitantes interactúan simultáneamente con el espacio museal, las obras de arte y sus teléfonos móviles. El objetivo es reflexionar, a partir de un chatbot imaginario dedicado a la obra de Picasso, *Guernica*, cómo una aplicación móvil podría integrarse a las prácticas de visita que ya tienen lugar en esa sala del museo considerando la complejidad del espacio interaccional.

# PANEL 11

## Semiótica e Inteligência Artificial a partir do Sul Global

Leticia Moraes 1, \*, @, Silvia Sousa 2, \*, @

1 : Universidade Federal da Paraíba / Federal University of Paraíba

2 : Universidade Federal Fluminense [Rio de Janeiro]

Na última década, com o surgimento de diversas teorias do discurso semiótico — entre outras abordagens semióticas — fomos convocados a enfrentar os desafios colocados que aceleraram o desenvolvimento da tecnologia digital e, mais recentemente, dos sistemas de inteligência artificial (IA). Em diferentes contextos, os semioticistas também reconhecem a importância de compreender esse fenômeno criticamente; continuam, por onde passam, a consolidar um campo da reflexologia epistemológica que demanda muitos estudos. Nesse contexto, o simpósio propõe-se a reunir pesquisas que investiguem as assimetrias semióticas entre o Norte e o Sul Global, com especial atenção às práticas mediadas por modelos de IA, big data e algoritmos, que incluem, por exemplo, o pagamento de especificidades culturais regionais, o desejo por crianças e a reprodução de representações visuais estereotipadas. Pretende-se fomentar a discussão sobre estratégias de apropriação e resistência cultural na América Latina e no Sul Global, a partir do estudo de metodologias semióticas e discursivas aplicadas à análise de objetos — visuais, verbais e sinceros — produzidos pela IA; à construção de conjuntos de dados regionais; e da experimentação e análise de modelos desenvolvidos fora dos centros hegemônicos. O simpósio se constitui, dessa maneira, como um espaço de debate teórico e analítico sobre as implicações da IA para a tradução intersemiótica, articulando-as às epistemologias do Sul Global. Busca-se: (i) criar um ambiente colaborativo para o desenvolvimento de uma semiótica aplicada à inteligência artificial; (ii) propiciar um olhar crítico sobre as disparidades Norte-Sul no processo de dataficação e no desenvolvimento dessas tecnologias; e (iii) discutir o papel dos(as) semioticistas e analistas dos discursos, das mais diversas vertentes, nesse cenário. Propomos abordar, entre outros temas, IA, big data, metadados e tradução intersemiótica em áreas como política, jornalismo, educação, audiovisual e arte.

## SESSION 1

### p11t01 - A visualidade no ecossistema tecnossemiótico: o Sul Global em questão

Leticia Moraes 1, @

1 : Universidade Federal da Paraíba / Federal University of Paraíba

Propõe-se uma reflexão sobre a geração de sentido em um cenário marcado pela expansão dos modelos de inteligências artificiais e pela crescente dataficação das práticas humanas. Fundamentada no quadro teórico da semiótica discursiva, especialmente nas noções de prática e formas de vida (Fontanille, 2008; 2015), a exposição apresenta o conceito de ecossistema tecnossemiótico (Moraes, 2025), compreendido como o conjunto dinâmico de interações entre humanos, algoritmos, dados, plataformas e instituições que participam da produção e circulação de objetos semióticos em sociedades dataficadas. Pressupõem-se, assim, uma interdependência entre actantes de naturezas distintas, cujas relações podem acentuar ou silenciar determinadas práticas e formas de vida. Parte-se de quatro pontos principais: (i) a expansão do big data e suas especificidades semióticas; (ii) a dataficação como ferramenta semiótico-política, capaz de textualizar ações e gestos humanos em texto-objetos manifestados em suportes mais estáveis; (iii) a continuidade entre as instâncias do “virtual” e do “real”, anteriormente concebidas como separadas na tradição dos estudos da cibercultura (Lévy, 1990); e (iv) a mediação algorítmica na produção de objetos semióticos (textos visuais, práticas e formas de vida). As reflexões serão desenvolvidas a partir de análise de imagens geradas por inteligências artificiais generativas (GenAI), bem como de imagens provenientes de bancos de fotografias e do repositório de selfies do projeto Selfiecity (Manovich, 2015), dialogando com discussões étnico-raciais e práticas de resistência no contexto do Sul Global. Desse modo, argumenta-se que o conceito de ecossistema tecnossemiótico permite compreender as tecnologias - em especial as inteligências artificiais - não apenas como instrumentos, mas como actantes semióticos que participam efetivamente da geração de sentido e da modelização de práticas e formas de vida na sociedade dataficada.

### p11t02 - Inteligência artificial generativa e desinformação: Percepções da autenticidade visual e estratégias para promover transparência

Guilherme Marques Coelho 1, \*, @, Conrado Moreira Mendes 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

---

Este trabalho analisa como a inteligência artificial generativa (IAG) reconfigura os processos de significação e de verificação na circulação de imagens digitais, ao mesmo tempo em que intensifica os riscos da desinformação. A pesquisa investiga as percepções de usuários diante de conteúdos sintéticos e discute como o design de interfaces pode atuar na promoção da transparência e da confiança. Combinando métodos quantitativos e qualitativos, 105 participantes foram convidados a identificar imagens reais e geradas por IAG, além de responder a um questionário sobre critérios de julgamento e expectativas em relação a elementos visuais. Os resultados revelaram que apenas 44,75% conseguiram distinguir corretamente as imagens, evidenciando a dificuldade de reconhecimento entre o real e o artificial. Aspectos do plano da expressão como luz, textura e cor e foram amplamente utilizados como critérios, mas mostraram-se insuficientes diante do efeito de realismo produzido pelas tecnologias de geração sintética. Além disso, 71,74% dos respondentes afirmaram que selos de verificação, marcas d'água ou informações contextuais aumentariam sua confiança nas interfaces digitais. A análise articula os achados com a semiótica discursiva, mobilizando a noção de verificação de Algirdas Greimas e a ideia de verdade experimentada em Eric Landowski. Conclui-se que a tradução intersemiótica operada pela IAG tensiona fronteiras entre o real e o sintético, exigindo não apenas letramento tecnológico, mas também estratégias que favoreçam a clareza e a responsabilidade ética na produção e no consumo de conteúdo digital.

## pl1t03 - Práticas de tradução transmídia na era das Inteligências artificiais generativas: apropriação ou refutação cultural

Naiá Câmara 1, @

I : Centro Universitário de Franca

---

Este trabalho objetiva apresentar minhas pesquisas acerca das práticas de traduções intersemióticas, consideradas como práticas de tradução transmídia, concebida como a tradução entre diferentes gêneros, formatos, linguagens e mídias. (Câmara, 2017, 2019). Dessa perspectiva, as práticas de traduções transmídia estabelecem, por triagens e misturas, os graus de equivalências entre a obra matriz e suas traduções, orientando as programações e os ajustamentos morfossintáticos, semânticos, éticos e estéticos, de acordo com cada nova mídia em que são transmidiadas, ajustando regimes de interações, conteúdos e expressões, e determinando as tensões entre manutenção e mudanças, expansões e condensações de um universo ficcional expandido em mundos ficcionais em cada nova produção. A fim de compreender como as Inteligências artificiais generativas realizam essa prática, proponho um estudo comparativo entre a tradução transmídia que a Globo produziu das lendas do Lobisomem e dos Vampiros- consideradas como universo ficcional matriz – para a narrativa seriada “Vermelho Sangue”, (2025), e uma prática de tradução transmídia dos mesmos universos matrizes produzidas por IAGns. Em consonância com a proposta do Simpósio “Semiótica e inteligência artificial a partir do Sul Global”, analisarei em que medida as duas traduções – Globo e IAGns estabelecem estratégias de apropriação e/ou resistência cultural na América Latina e no Sul Global, por meio da identificação da manutenção e da mudança das formas de vida europeias. Assim, as análises serão conduzidas para questionarmos como as dinâmicas culturais no Sul Global se estabelecem entre “[...] a persistência e a transformação, a perda e a aquisição, a transmissão e a invenção” (Estudos Semióticos, 2020, p. 1)

## pl1t04 - IA, tradução, negritude e homossexualidade

Tais De Oliveira 1, @

I : Universidade Federal Fluminense [Rio de Janeiro]

---

Por muito tempo se construiu, no imaginário humano, a ideia de que a Inteligência Artificial (IA), era o futuro. Hoje, ela se faz presente em diversas situações, como na criação de *trends* egoísticas que substituem as *selfies* por outras representações do *eu* a serem compartilhadas nas redes sociais (bonecos, desenhos etc.), em trabalhos escolares e até universitários. Pouco se fala, no entanto, em como a IA pode mudar o nosso olhar sobre o passado. Nadando contra a maré, a artista visual Mayara Ferrão criou, com a utilização de IA generativa, o projeto “Álbuns de Desesquecimentos”. Nesse projeto, a artista baiana revisita a história do Brasil colônia e traz à existência registros de narrativas, amores e pessoas esquecidas na representação da História criada e narrada pelo “homem branco”. No álbum, Ferrão representa em imagens (paradas – em fotografias – e em movimento – em vídeos), o amor entre mulheres negras e originárias. Tomaremos como objeto de análise esse álbum, com base na Semiótica Discursiva, discutindo desde o estilo e escolhas do plano da expressão das imagens criadas – como o efeito de pátina –, até a construção do efeito de sentido de verdade que esses textos provocam ao construírem uma representação de algo que certamente existiu, mas não está documentado ou representado nos arquivos históricos do país. Para tal análise, mobilizaremos conceitos como as modalidades veridictórias, e discutiremos a representação das identidades em questão, debatendo a exibição do afeto entre mulheres negras e indígenas em um uso da IA que ultrapassa a discussão sobre tecnologia e atinge os estudos de gênero e a História do Brasil, trazendo à tona narrativas ocultas. Discutiremos, também, a questão da tradução entre texto e imagens, geradas a partir de *prompts* verbais.



## SESSION 2

### p11t05 - Viés e estereótipos em imagens geradas por IA: uma análise semiótica

Silvia Maria De Sousa 1, \*, @

I : Universidade Federal Fluminense [Rio de Janeiro]

O trabalho investiga a construção de representações visuais estereotipadas, discutindo sob a perspectiva semiótica a noção de viés algorítmico. Com a popularização dos modelos de Inteligência Artificial (IA) generativa, tornou-se possível observar uma nova forma de conversão dos componentes do sistema, agora armazenados não na memória social, mas em extensos bancos de dados compostos por complexas coleções de textos-objetos. Propõe-se, à luz das operações da práxis enunciativa de Jacques Fontanille, examinar algumas configurações possíveis do campo de discurso em textos produzidos a partir da interação entre comandos humanos (prompts) e sistemas de IA. Parte-se da hipótese de que o devir existencial de grande parte dos objetos semióticos gerados por essas tecnologias não se origina mais na pura virtualidade das formas, mas decorre de um contínuo reaproveitamento de figuras e modelos previamente potencializados e armazenados nos bancos de dados. Esse modo de funcionamento explicaria, por exemplo, a intensificação de preconceitos e estereótipos — fenômeno comumente referido como viés algorítmico. Para testar essa hipótese e aprofundar a discussão semiótica da IA na perspectiva do Sul Global e do problema da sub-representação de dados, realiza-se uma análise comparativa entre imagens geradas em diferentes modelos de IA.

### p11t06 - Realismo de plataforma e a gradativa fetichização de culturas e identidades divergentes

Leonardo Reitano 1, \*, @ , Clarissa Ferreira Monteiro 1, \*, @

I : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

A presente fala inicia-se pela definição do termo “realismo de plataforma”. Tal termo foi proposto por Roland Meyer (2025) a partir de uma interpretação da pesquisa de Antonio Somaini (2023). Segundo Meyer, o realismo de plataforma é a ideia de que os algoritmos de criação de imagens por IA utilizam tanto referências históricas quanto referências artísticas – o que significa que as imagens geradas pelas aplicações de inteligência artificial não necessariamente correspondem a uma representação fidedigna e factual, sendo uma “colcha de retalhos” de referências que vão desde o documental até o alegórico. Este produto figurativiza uma *vibe* – um efeito de realidade que não é ancorado no tempo e no espaço, mas sim nas convenções iconográficas de representação acumuladas pelos principais conglomerados que administram a internet. Como mostram Leticia Moraes (2025), Tarcizio Silva (2021) e Leonardo Reitano (2024), este tipo de criação de imagens é prejudicial para a representação de identidades, corpos e marcadores sociais desalinhados da *vibe* presente nos produtos dos principais conglomerados de tecnologias de IA. Adicionalmente, Christopher Nguyen (2024) aponta que, para além do viés da *vibe*, há também o viés do método estatístico – outra forma de exclusão de identidades divergentes. Por fim, argumenta-se que, no atual estado das ferramentas que usam ou criam imagens através de algoritmos de IA pelas chamadas *Big Techs*, a tendência é de uma maior fetichização de identidades divergentes, independente da intenção ou esforços por parte dos usuários na escolha de prompts ou número de iterações com a máquina.

### p11t07 - Análise de práticas docentes no uso de inteligência artificial: um estudo a partir de vídeos do tiktok

Daniervelin Renata Marques Pereira 1, @ , Silvane Gomes 1, \*, @ , Elaine Teixeira 1, \*, @

I : Universidade Federal de Minas Gerais = Federal University of Minas Gerais [Belo Horizonte, Brazil]

Este trabalho de pesquisa analisa as práticas de uso da Inteligência Artificial Generativa (IAGen) por professores da Educação Básica no Brasil pela análise de vídeos divulgados na plataforma TikTok. A investigação adota uma perspectiva semiótica para compreender como os professores se apropriam de plataformas como ChatGPT, Teachy e Magic School no planejamento, criação de sequências didáticas e na avaliação diagnóstica. Utilizamos o Percurso Gerativo da Expressão (Fontanille) como perspectiva teórico-metodológica para a compreensão dos sentidos e das formas de manifestação construídas nos vídeos. O corpus é constituído por quatro vídeos veiculados na plataforma TikTok, que funciona como espaço de disseminação de práticas pedagógicas na cultura digital. Nesses vídeos, são demonstradas, como passo a passo, e incentivadas a automação do planejamento e a criação acelerada de material didático. As análises iniciais apontam uma visão eufórica da IA pelos professores nos vídeos, emergindo uma forma de vida atrelada a um estilo prático, ágil e versátil, em que a IAGen é valorizada por sua velocidade e facilidade. Recorrências significativas dos níveis das figuras-signos ao das formas de vida demonstram uma adesão acrítica à agência enunciativa da IAGen. O estudo identificou a ausência sistemática de orientação sobre a responsabilização

humana na revisão crítica do material gerado, um princípio fundamental do “Marco Referencial de Competências em IA para Professores” da UNESCO (2025). A partir da análise dos resultados, identificamos a necessidade de reflexão sobre os riscos de diluição da responsabilidade humana e a falta de autonomia intelectual do docente frente aos automatismos algorítmicos. Objetiva-se, com esta apresentação, debater com os participantes as implicações éticas dessa euforia, formas de incentivar o papel crítico docente em práticas pedagógicas e as contribuições da semiótica na compreensão da dinâmica das práticas textualizadas nos vídeos.

## p11t08 - Alcances y limitaciones del uso de imágenes generadas por IA Gen en la educación universitaria

Juan Sebastián Vargas Trujillo 1, @

1 : Universidad Industrial de Santander

---

Esta comunicación presenta un acercamiento a las dinámicas de mediación que la imagen visual ejerce en entornos pedagógicos universitarios. Se parte de los aportes gramaticales del Groupe  $\mu$  en *Tratado del signo visual* para examinar críticamente cómo es posible enseñar y analizar otras semióticas a partir de la mediación y la traducción iconográficas. Se focaliza en la enseñanza universitaria, especialmente en los currículos de licenciatura en literatura y lengua castellana y de licenciatura en lenguas extranjeras con énfasis en inglés, programas en los que el ponente desarrolla sus labores misionales en la educación superior colombiana. Con ello, se discuten los retos y las posibilidades de integrar recursos visuales y herramientas de inteligencia artificial generativa en los procesos didácticos, destacando su potencial sin omitir ciertas formulaciones críticas en lo que respecta a los criterios de validación autoral, ética, estética y científica.

# PANEL 12

## Tradução intersemiótica nas artes

Ana Claudia De Oliveira 1, \*, @, Bernardo Bessa 1, \*, @, Maria Amélia Shimabukuro Costa

Levorin 1, \*, @, Patricia Vidal 1, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

O painel tem a proposição de examinar um rol de procedimentos de tradução intersemiótica nas artes de diferentes tipos de conflitos externos e internos vivenciados pelos sujeitos criadores em seus enfrentamentos do mundo configurados quer na arte da fotografia, quer na do audiovisual, quer nas artes visuais e performáticas que serão examinados pelas relações entre plano da expressão e plano do conteúdo de um conjunto de obras escolhidas. Interessa-nos compreender os mecanismos de “fazer sentir” (apreensão) e ‘ter sentido (leitura)’ sistematizados por Landowski e os trânsitos entre sensível e inteligível, para entender como no conjunto de obras escolhidas os mundos de vivências são transpostos em manifestações mais figurativas ou mais expressivas. Examina-se como nessas os arranjos mais centrados na expressão mais fazem o enunciário atuar participativamente na vivência com os sentidos, conduzindo-os a viver pelos enunciados distintos com mais intensidade a presença mesmo da ocorrência do mundo natural. Enquanto as manifestações mais figurativas convocam mais o intelecto para operar pela inteligibilidade na construção do sentido. Os tipos de tradução do sistema do mundo natural em sistemas semióticos ou intersemióticos variam pelos arranjos apoiarem-se mais nos componentes figurativos ou mais nos componentes plásticos, rítmicos e estéticos. Enquanto os primeiros convocam mais o reconhecimento dos efeitos de sentido, os segundos promovem o sentir a presença mesma do objeto esteticamente. Na perspectiva semiótica, os modos de transitar de um sistema da expressão a outro, mostram como os princípios estéticos são explorados figurativa ou plasticamente e como essa organização faz ser a obra poética na sua densidade estética, que faz sentir o sentido com os sentidos. O conjunto das obras analisadas é para nos permitir tecer comparações entre os tipos de organização discursiva.

## SESSION 1

### p12t01 - Na passarela da SPFW N60, traduções intersemióticas da marca Marina Bitu

Ana Claudia De Oliveira 1, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Este estudo aborda os procedimentos de tradução intersemiótica operados por criadores de moda em intersecções com pintura, cultura, entre outras. Concebendo as vestimentas ou trajes muito mais do que uma cobertura do corpo ou uma segunda pele, o objetivo é mostrar como as artes e a cultura entram em interação nas criações de moda com a configuração do corpo vestido e seu cinetismo. Dadas as bases desse operar, a análise aborda a coleção de verão 2026 da marca cearense Marina Bitu apresentada na SPFW N60 em 25 de outubro de 2025. Entram no processo além das intersecções com as artesanias do Ceará, experimentações com a materialidade dos tecidos empregados na confecção como a organza, chiffon, seda pura, *jacquard* com a palha, escamas do peixe camurupim e o couro do salmão. Essa escolha se justifica também pelos procedimentos de tradução intersemiótica da cultura cearense e, em particular, nesta coleção, pela intersemioticidade com a pintura modernista de Djanira que ganha forma, volume e tridimensionalidade na ritmicidade do corpo vestido em cinetismo que concretiza o próprio vitalismo das transformações contínuas da vida. A base teórica inclui os tipos de semioses desenvolvidos ao longo da semiótica de A.J. Greimas, a definição dos arranjos plásticos por J.-M. Floch e F. Thürlemann, o formante matérico proposto por L. Guimarães, o formante rítmico definido por Oliveira assim como, a partir das conceituações de densidade estética de Landowski, a inserção do formante estético, constitutivos do conjunto de elementos que articulam o plano da expressão.

### p12t02 - The meanings derived from intersemiotic translation in creations by Armani, Giacomò Balla and Dolce&Gabbana

Maria Drigo 1, \*, @

1 : Universidade de Sorocaba

The subject of this article is the relationship between communication and fashion, with a focus on the creative process of designers and artists. It is guided by the following question: how does intersemiotic translation - present in the creations of designers or artists - generate new meanings for fashion? Thus, the general objective is to contribute to understanding both fashion as a system of signs and the process of creation in fashion, which requires the following specific objectives: to explain fashion creations as intersemiotic translations; to inventory the meanings set in motion by selected designers and artists and to

classify the operations at play - self-reference or heteroreference - which place the fashion system in communication with other systems, mainly, art and architecture, and lastly, to classify the semiotic translations present in the collections of designer Giorgio Armani (Armani Privé Spring/Summer 2025) and designers from Dolce&Gabbana (Dolce&Gabbana High Moda - 2025), as well as futurist artist Giacomo Balla. The theoretical basis of this research involves reflections on the relationship between fashion and communication, with Castilho and Lipovetsky, among others; on social systems and communication, with Luhmann, and on intersemiotic translation from Plaza's perspective. The research is relevant because it takes a different look at the creative process in fashion.

## p12t03 - Traduções intersemióticas da experiência originária do mundo e das práticas na vida na instalação do mural do coletivo MAHKU na fachada da 60a Bienal de Arte de Veneza

Maria Amélia Shimabukuro Costa Levorin 1, \*, @  
1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Este trabalho propõe uma análise da tradução intersemiótica da visão cosmológica do coletivo MAHKU plasmada no mural *Kapewi Pukeni*, o mito do jacaré-ponte, na fachada da 60a edição de *La Biennale di Venezia*. Na porta de entrada, como manifestação estética das práticas de vida e seus valores que perduram no contemporâneo, o curador brasileiro Adriano Pedrosa e a instituição *La Biennale di Venezia* instalam em solo hegemônico a experiência cosmológica a ser vivida pelos visitantes. Busca-se compreender a manifestação à luz da sociossemiótica de Eric Landowski explorando como a dimensão estética da obra constrói um “fazer sentir” e um “sentido sentido”, em diálogo com o estrangeirismo e a justiça climática, que “tem sentido” para o visitante. O trabalho investiga como essa experiência convoca sensivelmente pelo contato na interação um reconhecimento dos sentidos, o “ter sentido” por um “fazer-saber” sobre a construção de sentido para a Terra. Nos trânsitos entre sensível e inteligível, a terra é transformada em um novo objeto de valor na apreensão estética da mostra. Apoiada nas interações discursivas postuladas por Ana Claudia de Oliveira, examina-se como os interlocutores, significam essa tradução de mundos pelo plano da expressão do arranjo dos formantes plásticos, rítmicos e estéticos que concretizam o plano do conteúdo com os procedimentos enunciativos de tema, figuratividade, narratividade e axiologia levando à apreensão e reconhecimento do modo singular de concepção do mundo proposto.

## p12t04 - Le plastique comme dispositif signifiant. Ou quand la matière se transforme en sens

Stefania Caliendo 1, @  
1 : Università degli Studi di Trento = University of Trento

Cette communication voudrait approfondir, pas tellement la question d'une traduction intersémiotique, mais ces passages de transformation *intra-sémiotiques* qui conduisent à relier *matière* et *pensée* – c'est-à-dire les deux volets du *sens* que Saussure définissait comme deux *masses amorphes* – et à les associer étroitement en une fonction sémiotique. Plus précisément, nous nous interrogeons sur comment le plastique, en devenant dispositif signifiant, entraîne avec soi un potentiel dynamique de signification, soit une possible reconfiguration continue des enchaînements interprétatifs et de signification de la forme (de la forme de l'E et de la forme du C), qui participent de la plasticité du sens.

Pour ce faire, nous allons rapidement parcourir les différentes acceptions de *plastique* qui ont historiquement fondé les recherches dans le domaine de la sémiotique visuelle (Greimas 1984 ; Floch 1985, 1987), et montrer comme le « problème » de la sémiotique du plastique (Groupe m 1992: 186ss) peut être surmonté en réinscrivant l'objet observé dans une étude des « logiques du sensible » (Floch, citant Lévi-Strauss, in Greimas e Courtés 1986: 169-170, spéc. 169). Il s'agit à notre avis de dépasser la canalisation du sens à laquelle la *lecture*, au sens de Landowski, tend presque naturellement à circonscrire la *saisie*, et d'insister plutôt sur ces instabilités perceptives et cognitives qui engendrent un devenir morphodynamique au sein de l'esthésie. En nous appuyant sur certaines observations de René Thom concernant l'analyse perceptive de l'art, notamment des œuvres non figuratives, nous soutenons que ce sont ces dynamiques qui transforment l'observé en objet sémiotique. Et que dans des champs particulièrement sensibles aux moindres variations dans l'appréhension de la forme, tel l'art, ces sont les failles – les « fissures » disait Damisch (1983) – qui réouvrent l'objet à la multitude des regards et des saisies possibles. Non sans tirer inspiration de précédentes analyses d'œuvres, nous chercherons alors à mieux définir, d'un point de vue théorique, ce passage des deux masses amorphes saussuriennes (voir, aussi, la nébuleuse du sens ou *purport*, selon Eco) à l'« épaisseur » d'un objet sémiotique, où il est impossible de distinguer ce qui relève du *voir* ou du *savoir* (Damisch 1983, aussi 1995).

L'œuvre *Light Corner* de l'artiste Carsten Höller, présentée dans une installation de 2013 au Grand Palais, à Paris, et étudiée par une équipe de chercheurs en physiopathologie de la vision et de la motricité binoculaire, pourra servir de support pour penser la *traduction* des processus neurobiologiques en réactions émotionnelles et cognitives des visiteurs en ayant fait l'expérience.

Références

Beyaert-Geslin, Anne, e Teixeira, Lucia, a cura di (2023) *Estudos Semióticos*, 19, 2: “Semiótica plástica: limites e expansões. Homenagem a Jean-Marie Floch”, Universidade de São Paulo.

Caliandro, Stefania (2023) “Instability and aesthesia: art, semiotics and science edging catastrophe [theory]”, in: Amir Biglari (a cura di), *Open semiotics*, 4 voll., vol. 3: “Texts, Images, Arts” Parigi, L'Harmattan, pp. 241-250.

Caliandro, Stefania (2024) “Du chaos à l'(in)intelligibilité catastrophique de l'art”, *La Part de l'Oeil*, 38, “Esthétiques du vivant. René Thom et la plasticité des formes”, dans le dossier “René Thom et la morphogenèse, en dialogue De la plasticité des formes” dirigé par Isabel Marcos et Clément Morier, Bruxelles, 2024, pp. 172-177

Caliandro, Stefania (2024) “Plasticity and aesthesia: towards a semiotics of art encompassing the sensitive dynamics”, in Alessandro Sarti (a cura di), *Morphology, Neurogeometry, Semiotics: A Festschrift in honor of Jean Petitot's 80th birthday*, Cham, Springer Nature Switzerland, pp. 217-224.

Caliandro, Stefania (2025) “Plasticità in arte ed estesi. Considerazioni morfodinamiche in semiotica”, *Philosophy Kitchen. Rivista di filosofia contemporanea*, 22, Torino, pp. 115127, <https://ojs.unito.it/index.php/philosophykitchen/article/view/12031>.

Chateau, Dominique (1999) *Arts plastiques. Archéologie d'une notion*. Nîmes, Jacqueline Chambon.

Hubert Damisch (1983) “La peinture est un vrais trois”, in: *François Rouan*, catalogo di mostra. Parigi, Centre Georges Pompidou; ried. in *Fenêtre jeune cadmium. Ou le dessous de la peinture*. Parigi, Éditions du Seuil, 1984.

Hubert Damisch (1995) *Traité du trait. Tractatus tractus*, Parigi, Réunion des Musées Nationaux.

Floch, Jean-Marie (1985) *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit. Pour une sémiotique plastique*. Parigi e Amsterdam, Éditions Hadès-Benjamins.

Floch, Jean-Marie (1987) “Bricolage plastique, abstraction classique et abstraction baroque”, *Actes Sémiotiques. Bulletin*. Paris X, n. 44, 1987; ried. fac-simile in *Acta Semiotica*, II, n. 3, 2022, São Paulo pp. 218-222.

Fontanille Jacques (2025) “The Iconic and the Plastic Dimensions”, in: *Semiotics of Images*. Berlino: De Gruyter.

Greimas, A. J. (1984) “Sémiotique plastique et sémiotique figurative (preceduto dal suo testo: Préface à une post-face, 1978). *Actes Sémiotiques, Documents*, 60, Parigi, pp. 5-24 (e 3-4).

Groupe m (1992) *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Parigi, Éditions du Seuil.

Groupe μ (di prossima pubblicazione), *Nouveau traité du signe visuel*, estratti trasmessi dagli autori.

de Saussure, Fernand (1916) *Cours de linguistique générale*, édité par Charles Bailly et Albert Séchehaye avec la collaboration d'Albert Riedlinger ; ried. critique avec les notes et commentaires de Tullio de Mauro, Paris, Éditions Payot & Rivages, 1995.

Thom, René (1990) *Apologie du logos*. Parigi, Hachette.

## SESSION 2

### p12t05 - “The Pocket Gallery Magazine”: Traduções intersemióticas e os modos de apreensão e leitura do sentido

Patricia Vidal 1, @

1 : Pontificia Universidade Católica de São Paulo

---

A semiótica discursiva preocupa-se com o trânsito entre os sistemas de linguagens que compõem o arranjo do plano de expressão da manifestação do plano do conteúdo. No presente estudo abordamos como, sob a regência de padrões estéticos, se organizam as correlações entre figuratividade e plasticidade no exame de “The Pocket Gallery Magazine” nº 3, proposição de galeria de bolso de fotografias de Stéphane Pia (2025). O propósito redimensiona o conceito de exposição fotográfica não como um espaço físico tradicional de visitação, mas um formato impresso em papel dobrável, acessível de ser carregado no bolso, com descrição verbal do projeto e as fotografias com legendas acompanhadas de *playlist* de músicas selecionadas e acessíveis por *QR Codes*. Esse modo expositivo das fotografias visa um contato face a face, tátil de abrir, fechar e reabrir as partes do folder-galeria, interconectado à escuta das músicas e à visibilidade das impressões em experiências sensíveis e inteligíveis, que possibilitam ao destinatário aderir esse modo de visitação portátil, disponível em qualquer espaço e instante, de forma singular, uma vez que é autografado e numerada em edições limitadas, uma experiência sinérgica e interacional. No exemplar nº 3 as fotografias estão colocadas em pares onde a Inteligência Artificial atua como intérprete em coautoria na criação sobre as fotografias produzidas anteriormente pelo fotógrafo fornecendo parâmetros de comparação ao visitante.

### p12t06 - “Minha vida, meu aplauso”, de Anderson Herzer: tradução intersemiótica da linguagem da vida no mundo social para o poema e para a peça teatral

Bernardo Bessa 1, @

1 : Pontificia Universidade Católica de São Paulo

---

A comunicação propõe analisar o processo de tradução intersemiótica do poema “Minha vida, meu aplauso”, de Anderson Herzer (1982), para a linguagem teatral na peça “A queda para o alto”, dirigida por Carla Masumoto e Ca Rodrigues, em cartaz em São Paulo (2025). A investigação, a partir de linguagens anteriores ao uso da inteligência artificial generativa (IAG), examina como a passagem entre sistemas semióticos constitui um exercício de “fazer sentir” e “ter sentido”, nos termos de Landowski. O poema, inserido no prefácio do livro publicado postumamente, torna-se, na encenação, presença sensível. No teatro, a figuratividade do “palco” e da “plateia” desloca o enunciatário de leitor para espectador-participante, de forma que o texto, ora acabado, se converte em enunciado de experiência. Os sentidos são convocados: o olhar percebe o gesto, o ouvido apreende o ritmo, o corpo sente a vibração do som. Assim, o plano da expressão, sustentado por componentes plásticos, rítmicos e estéticos, ao concretizar o arranjo temático-figurativo do conteúdo, intensifica o sentir que possibilita a apreensão estética e estésica, e propicia o reconhecimento e a apreensão do sentido da obra. A experiência revela que a tradução intersemiótica não é mera passagem de códigos, mas a recriação da presença do sujeito-poeta e de sua ausência poética. Compreender tais transposições, em tempos de crescente uso de IAG, é reafirmar a centralidade humana e estésica da linguagem como modo de sentir o sentido com os sentidos.

## p12t07 - O poema como imagem: enunciação visual e tradução intersemiótica em Bufo

Juliana Pondian 1, \*, @

1 : Universidade Federal Fluminense [Rio de Janeiro]

Este trabalho analisa os quatro números da revista *Bufo* como expressão da poesia visual contemporânea, em que palavra e imagem se entrelaçam em diferentes mídias e suportes. A partir do conceito de *dispositivo de enunciação visual*, no âmbito da semiótica greimasiana, investiga-se como o poema visual se constitui como ato enunciativo que mobiliza dimensões plásticas, verbais e sensíveis. A imagem é compreendida não apenas como representação, mas como acontecimento de linguagem — lugar de inscrição do olhar e de construção de sentido. Dialogando com a noção de *tradução intersemiótica* formulada por Roman Jakobson, o estudo observa os deslocamentos entre o verbal e o visual presentes nas produções da revista, bem como as estratégias que transformam a escrita em superfície e gesto. Considera-se, assim, a materialidade gráfica como parte do processo de significação, em que o suporte atua como agente da enunciação. A análise busca evidenciar como *Bufo* atualiza e expande as práticas da poesia visual, propondo uma reflexão sobre a escrita enquanto imagem e sobre a imagem enquanto forma de pensamento poético.

## SESSION 3

## p12t08 - A cidade em discurso: semiótica urbana e estética da modernidade na Belle Époque de Pelotas

Fabiane Villela Marroni 1, \*, @

1 : Centro de Pesquisas Sociossemióticas

No final do século XIX e início do XX, o Brasil vivenciou profundas transformações culturais e urbanas impulsionadas pela assimilação dos valores da burguesia europeia. A *Belle Époque*, marcada por ideais de progresso, civilização e modernidade, encontrou eco nas práticas cotidianas e nos projetos urbanísticos das cidades, especialmente pela mediação simbólica da imprensa. Este estudo analisa a mídia impressa do início do século XX da cidade de Pelotas, no extremo sul do Brasil, como espaço de enunciação e produção de sentidos sobre o urbano e o cotidiano. A partir da semiótica discursiva, investigam-se os mecanismos de significação que operam na construção da imagem da cidade e de seus modos de vida. Considera-se o papel da elite local como destinadora de um contrato de modernização, que se manifesta materialmente no espaço urbano e simbolicamente em cartões-postais, relatórios e anúncios. Pelotas, ainda marcada pela riqueza do ciclo do charque, apresenta-se como simulacro de modernidade, encenando práticas sociais e urbanas inspiradas em modelos europeus. O discurso da modernidade e do “ser visto” estruturou um ethos burguês voltado à visibilidade e distinção, consolidado por imagens, textos e práticas urbanas. A semiotização dos espaços urbanos, proposta por Ana Claudia de Oliveira, e os regimes de visibilidade de Eric Landowski permitem compreender o “ver” como relação entre sujeitos: um que observa e outro que se deixa observar. Assim, a cidade é entendida como sistema semiótico no qual formas materiais e discursivas se entrelaçam, tornando o urbano espaço de inscrição de marcas significantes e de leitura sensível, onde o olhar se configura como dispositivo central de constituição do sentido.



# p12t09 - Imagem realista ou utópica? Uma análise semiótica sobre imagens geradas na arquitetura com a inteligência artificial

Renata Fabbri 1, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Na última década, no campo da arquitetura, a possibilidade gerada por softwares de se projetar em três dimensões tornou possível o recurso da apresentação ao cliente de imagens cada vez mais parecidas com fotografias ou vídeos de espaços já construídos, atualmente contando com a ajuda de inteligências artificiais sofisticadas que adicionam movimentos e aperfeiçoam texturas inseridas tornando-as verossímeis a ponto de confundir até mesmo profissionais da área, com a criação dos 3Ds chamados realistas ou hiper-realistas. Com função inicial de compatibilizar projetos de arquitetura e complementares (estrutural, elétrica, hidráulica etc), as imagens e vídeos em 3D se tornaram ferramentas importantes na significação que podem trazer aos seus clientes. Assim como Viollet-le-Duc restaurava edifícios antigos a um estado completo, mesmo que nunca tenha existido, essas produções, que não são realistas, mas utópicas, fazem algo similar, pois tratam-se de lugares que não estão em interação com outros sujeitos, como o bairro, seu entorno e as pessoas que o ocuparão. Essas imagens possuem discursos, narrativas e valores, utilizando-se do regime de interação da manipulação, como estratégia de venda dos espaços para os clientes, e que provavelmente não serão o retrato perfeito de como esses espaços serão. A partir dessa contextualização questiona-se: que significações as imagens e vídeos realistas produzem nos clientes? Considerando a hipótese de que a construção física não será como a imagem "realista", pretende-se fazer uma análise das repercussões geradas por elas, a partir da semiótica estruturalista de Greimas, com os desdobramentos de regimes de interação e sentido de Landowski e a semiótica da visualidade de Floch e Oliveira.

# p12t10 - O Renascimento de Karasuno, do mangá ao anime

Amanda Godoy 1, @

1 : Universidade Presbiteriana Mackenzie

As traduções intersemióticas, especialmente aquelas que envolvem a tradução de livros e histórias em quadrinhos para o formato audiovisual, têm despertado crescente interesse entre pesquisadores das áreas de comunicação, linguística e estudos culturais. Essa prática evidencia o potencial criativo e interpretativo presente no processo de transposição de uma linguagem para outra, uma vez que cada sistema semiótico — verbal, visual ou sonoro — mobiliza estratégias próprias de significação. No contexto dos mangás, observa-se um movimento expressivo de popularização das suas obras de chegada, os animes, fenômeno que vem deslocando essa produção do status de subcultura para um lugar de destaque no cenário midiático global, inclusive no Ocidente. Tal expansão cultural torna ainda mais relevante o estudo dessas adaptações, que envolvem escolhas estéticas e discursivas capazes de transformar ou reforçar sentidos já presentes na obra original. Nesse cenário, o presente trabalho propõe analisar a tradução intersemiótica do primeiro arco do mangá *Haikyuu!!* e de sua tradução em anime, ambos criados pelo mangaká Haruichi Furudate. A pesquisa insere-se no campo dos estudos semióticos e tradutórios e busca compreender como os mecanismos discursivos são reorganizados entre as duas mídias, considerando as especificidades de cada suporte. O corpus será examinado à luz da semiótica discursiva, com base em autores como Barros (2002; 2005), Fiorin (2022) e Mancini (2020), com o objetivo de observar as relações de continuidade e ruptura entre os projetos enunciativos do mangá e do anime. A investigação também pretende contribuir para o debate acerca das traduções intersemióticas no gênero *spokon* — narrativas esportivas que retratam modalidades como vôlei, futebol, basquete, ginástica e polo aquático —, ainda pouco explorado na pesquisa acadêmica. Assim, espera-se ampliar a compreensão sobre como diferentes linguagens constroem sentidos semelhantes e distintos a partir de um mesmo universo narrativo.

# p12t11 - Por um protocolo de análise de traduções intersemióticas: uma base triádica em Peirce-Zilberberg e Landowski

Bruno Fracchia 1, @

1 : Universidade de São Paulo

Esta comunicação visa apresentar o desenvolvimento de um protocolo metodológico de análise de adaptações de obras literárias para outros sistemas semióticos, com foco naquelas que mobilizam as linguagens verbo-visual-sonoras. Tendo como base teórica principal as semióticas peirciana e tensiva, o modelo em criação também se vale de alguns conceitos estabelecidos por Landowski (2021). Enquanto a semiótica peirciana oferece as ferramentas para a análise da estrutura sgnica e da complexidade

das linguagens verbo-visual-sonoras, a semiótica tensiva, permite capturar as tensividades e as modulações sensíveis. Já num plano complementar, os regimes de ajuste e manipulação conceituados por Landowski são empregados como categorias de análise que permitem leituras dos propósitos de escolhas artísticas do plano da expressão.

Em diálogo com os estudos da 14ª Conferência Regional AISV / IAVS, o protocolo será exemplificado por meio de um estudo de caso focado na montagem teatral de *Grande Sertão: Veredas*, dirigida por Bia Lessa (2016). A análise se concentrará em aspectos sonoros e espaciais da adaptação que resultam em arranjos que, no conceito da semiótica de origem greimasiana, seriam classificados como mais centrados na expressão.

Este estudo de caso permitirá a proposição e a discussão de categorias de análise que irão constituir o protocolo metodológico em elaboração. Espera-se que o protocolo resultante ofereça uma ferramenta analítico-criativa para pesquisadores e criadores interessados em adaptações e um exemplo das possibilidades de diálogos entre sistemas semióticos vistos apenas como antagonísticos (como é o caso da relação comumente estabelecida entre os modelos peirciano e tensivo).

## SESSION 4

### p12t12 - Intersemiotic translation for design and the arts: case study using IA

Juan Mendoza-Collazos 1, @

1 : Universidad Nacional de Colombia [Bogotá]

---

This presentation introduces an article that proposes a model of intersemiotic translation as a method for formgiving in design and the arts (Mendoza-Collazos, 2025). The applications of the model has shown that it not only facilitates creative processes but also fosters the generation of novel forms. Moreover, it supports the training of key cognitive abilities such as abstraction, conceptualization, and metaphorical thinking.

The method is both systematic and experimental in nature. While it can be applied didactically, its potential extends far beyond the classroom, offering a rich framework for research in formgiving and experimental semiotics.

As a case study, the presentation will discuss a workshop that integrated artificial intelligence to compare translations carried out by humans with those produced by machines. The results of this exercise highlight both the opportunities and limitations of AI in creative translation. The presentation will conclude with a critical assessment of these findings and suggest possible directions for future research at the intersection of design, semiotics, and intelligent systems.

Reference

Mendoza-Collazos, Juan (2025). Traslación Semiótica como Método para la Generación Sistemática de la Forma [Semiotic Translation as a method for systematic formgiving] [Preprint] [https://doi.org/10.31235/osf.io/etpm3\\_v1](https://doi.org/10.31235/osf.io/etpm3_v1)

### p12t13 - Da função à junção: QR codes artísticos como tradução intersemiótica e operadores de persuasão

Nayara Christina Herminia Carrijo 1, @

1 : Independent Researcher

---

Os códigos bidimensionais (QR codes) escaneáveis por dispositivos móveis tornaram-se onipresentes desde a década de 2010. Com a pandemia de 2020, observa-se uma mudança em seus regimes de pertinência: de dispositivos estritamente funcionais, passam a ser figurativizados, acumulando valor estético, simbólico e narrativo por meio de formas e cores. Inseridos em contextos publicitários e culturais, esses artefatos mobilizam estratégias visuais e de apreensão que atuam como formas de persuasão na cultura visual contemporânea. Analisa-se a passagem intersemiótica do código técnico (funcional) para o texto visual, observando como o gesto de figurativização traduz operações utilitárias em configurações sensíveis e persuasivas. A hipótese é que o gesto enunciativo que confere ao objeto-código um plano da expressão e um plano do conteúdo é condicionado por elementos prévios, como as restrições estruturais do QR code funcional e o conteúdo digital a ele vinculado, e que, ao atravessar a textualização, redefine sua legibilidade estética e simbólica. Para dar conta dessa etapa anterior, propõe-se o conceito de instância pré-figurativa, situada antes da instância textual e da textualização (Hjelmslev), na qual já se articulam pertinências técnicas e culturais que delimitam o horizonte figurativo e discursivo do artefato. Examina-se, nesse sentido, um QR code artístico produzido pelo grupo ELKOY para o movimento francês *Habitat et Humanisme*, entendido como operador semiótico híbrido, capaz de deslocar regimes de pertinência e produzir adesão voluntária. A metodologia apoia-se em Greimas, Floch, Fontanille e Zinna. Busca-se compreender como, pela tradução intersemiótica, o QR code deixa de ser mero instrumento técnico para tornar-se operador estético, em que o sentido se faz sentir.

# p12t14 - Representaciones no hegemónicas de las mujeres en la danza urbana

Paula Jiménez <sup>1,\*</sup>, <sup>@</sup>, Zharick Yumayuza León <sup>1,\*</sup>, <sup>@</sup>, Lizeth Bayona Miranda- <sup>1,\*</sup>, <sup>@</sup>, Sara Daniela

Díaz <sup>2</sup>, <sup>@</sup>, Sebastian Díaz Hernández <sup>2</sup>, <sup>@</sup>, Aurys Miranda Álvarez <sup>\*</sup>, <sup>@</sup>

<sup>1</sup> : Universidad Industrial de Santander [Bucaramanga]

<sup>2</sup> : Universidad Industrial de Santander

*Bucaramanga - Colombia*

---

La investigación se enfoca en la danza urbana como un género de baile que surgió en los años 60 en los barrios de Estados Unidos, donde las calles, parques y fiestas se convirtieron en escenarios de protesta, manifestación y liberación frente a realidades de violencia, como racismo, pobreza, xenofobia y homofobia. A partir de géneros musicales como funk, soul, disco, hip hop y rap, los bailarines buscaron una forma de manifestación, protesta y liberación, improvisando bailes para afrontar las realidades que los rodeaban y, los sentimientos y emociones disfóricos que emergían. El texto sitúa esta práctica dentro de un marco patriarcal que asigna roles de género rígidos: los hombres como portadores de pensamiento, poder y fuerza, y las mujeres como figuras de delicadeza y ternura. Este sesgo social, reforzado también por familiares de las bailarinas, ha generado estereotipos que dificultan que las mujeres practiquen la danza urbana para ellas mismas, donde puedan buscar sentido de vida y libertad personal a través del movimiento. Es por esto, que surge una tensión entre la libertad del cuerpo y los límites de la expresión, particularmente en lo facial y en la ejecución de gestos: algunas corrientes exigen expresiones “fuertes” y “femeninas” a la vez, mientras otras proponen que las bailarinas pueden actuar sin restricciones estrictas de género. A pesar de la presencia histórica de las mujeres en la danza urbana, la investigación afirma que han debido masculinizar ciertos aspectos de su baile para encajar en un ambiente dominado por estereotipos de género, problema que se repite fuera de la cultura urbana, en la sociedad, donde familiares, vecinos y amigos, al no entender el fenómeno, emiten juicios que dificultan la visibilización de las potencialidades de las bailarinas. La investigación propone, además, mostrar representaciones no hegemónicas de las mujeres a través de tres ejes: expresión facial, vestuario y estilo de vida, articulados para comprender cómo estas manifestaciones pueden constituir la identidad de la mujer su forma de vivir la danza y comunicar sentimientos. En este marco, se presenta a una mujer bailarina urbana como participante, cuya experiencia y testimonios, recogidos mediante tres fotografías, ofrecen una perspectiva sobre el significado de estos elementos y cómo rompen con los estereotipos impuestos por la sociedad.

# PANEL 13

## Grafite, comunicação digital e inteligência artificial no espaço urbano

Tiziana Migliore 1, @, Marc Barreto Bogo 2, \*, @

1 : Università degli Studi di Urbino 'Carlo Bo'

2 : UPM / CPS

\* : Auteur correspondant

---

Este painel propõe investigar o fenômeno das escritas urbanas, ou seja, dos grafites no sentido amplo de inscrições espontâneas e muitas vezes não autorizadas que surgem no espaço público (conforme Bogo, Migliore, Paris, “Riscrivere le città: semiotica della street art per le politiche sociali”). O painel discute particularmente (1) as relações intermediárias com a comunicação digital e (2) os projetos políticos de gestão do grafite por meio do uso de inteligência artificial. Além de examinar os modos como cidadãos e artistas difundem mensagens na rede (hashtags, QR codes, redes sociais etc.), interessa-nos observar as competências da IA nas smart cities em termos do reconhecimento de imagens e da distinção entre arte urbana e “vandalismo”. Comunicação urbana e comunicação digital não são âmbitos separados, mas dimensões que se cruzam: hashtags derivam da linguagem dos tags das ruas, a socialização online parece ter reforçado o impulso de escrever mensagens em espaços públicos, multiplicam-se iniciativas de versões digitais e remediações de grafites. A obra “Ghost Over Banksy Alive”, o projeto “Muri puliti popoli muti” e festivais como o “Electronic Language International Festival” ilustram algumas das práticas semióticas em que humanos e máquinas atuam juntos sobre a paisagem urbana.

O advento da inteligência artificial transforma radicalmente a produção, interpretação e gestão das imagens, com o potencial de modificar também os modos de circulação da street art. Ferramentas algorítmicas podem ser incorporadas na criação de imagens projetadas em superfícies urbanas, enquanto sistemas de visão computacional oferecem instrumentos para observar, catalogar e controlar a presença de grafites nas cidades. Adotando uma perspectiva semiótica, o painel acolherá análises de práticas que envolvam grafite, comunicação digital e inteligência artificial no espaço urbano, assim como reflexões críticas sobre o papel dos algoritmos na detecção e gestão das inscrições urbanas.

## SESSION 1

### p13t01 - Paisagem urbana em mutação: The City – The Wicked Emergence na Avenida Paulista

Marc Barreto Bogo 1, @

1 : UPM / CPS

---

As ferramentas de inteligência artificial vêm transformando radicalmente a produção, interpretação e gestão das imagens, com forte potencial de alterar também os modos de circulação da street art e a visualidade urbana. Em meados de 2025, o projeto de videoarte “The City – The Wicked Emergence” (“A Cidade – A Emergência Maligna”), exibido tanto no interior quanto nas superfícies externas do Centro Cultural Fiesp, na Avenida Paulista, trouxe à tona discussões sobre a visualidade do espaço urbano, sobre a presença da IA nas imagens cotidianas e sobre as relações entre o natural e o artificial. Integrando o festival de arte digital Electronic Language International Festival, a obra do artista e designer egípcio Hassan Ragab, pioneiro no uso de IAs baseadas em LLMs na arquitetura e na arte, exibe imagens de prédios e vegetações que se metamorfoseiam dinamicamente, sem solução de continuidade. Essa projeção reescreve a paisagem urbana ao ser inscrita nas telas de LED que cobrem a característica forma piramidal do Centro Cultural Fiesp, elas mesmas indicativas de uma primeira reescritura, em que as fachadas da instituição tornaram-se telas para exibição pública de projetos de arte digital. A partir de uma abordagem semiótica discursiva e sociosemiótica, questionamos: quais efeitos de sentido essa obra produz ao ser inserida na paisagem urbana de São Paulo? Vê-se que sua plasticidade mescla formas orgânicas e curvilíneas com traçados mais retilíneos e precisos, borrando as fronteiras entre o ambiente natural e o construído e ressaltando a oposição de valores entre natureza e cultura que a própria Avenida Paulista exacerba. Ao enfatizar a mudança contínua, essa “emergência maligna” afirma, em seu nível fundamental, um estado instável que não é nem natural, nem cultural.

### p13t02 - Inter-ações na paisagem do Minhocão

Ana Claudia De Oliveira 1, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

\* : Auteur correspondant

---

No Elevado João Goulart, em São Paulo, nas laterais das pistas, 42 grafites são posicionados nas empenas dos prédios e configuram a Galeria de Arte Urbana de 3,4 km de extensão. Ao circular de carro ou de moto de segunda a sexta-feira e a pé,

de bicicleta, skate, patim durante a semana das 20 às 22hs e sábados, domingos e feriados das 7 às 20hs, os painéis pictóricos e de frases nos outões capturam nosso olhar em exploração das figuratividades e arranjos da expressão. Circulando, somos lançados em vôos e sobrevôos exploratórios, mais acelerados ou quase parados, dependendo do ritmo do tráfego. O que se retém das apreensões é repropósito nas demais passagens pelo Elevado e, este estudo semiótico explora o que as configurações pictóricas e de frases pintadas nos levam a sentir, compreender e refletir e como essas vistas encadeiam um replicar a Galeria em outras mídias. No percurso diário essa paisagem desenhada na arquitetura e instalada no urbanismo ao se fazer ser observada promove (re)-encontros significantes armazenados nos que a vivenciam, mas também a sua difusão em registros fotográficos no Instagram, em artigos verbo-visuais nas redes sociais para serem vistos de outros lugares dos que estão plasmados. O ver em ato no viaduto e o visualizar as obras no Instagram são experiências distintas. O estar junto que se processa no aqui e agora no Elevado, em interação imediata, tem efeitos estésicos que se diferenciam das interações mediatizadas. É o como interagimos com os painéis em muitas angulações com a cidade que nos tornam partícipes dos valores que nos conectam ao estar na paulicéia e nos fazem nela ser.

## p13t03 - Inscrições urbanas e agenciamento de suportes: da projeção efêmera à circulação digital

Luma Silva 1, @

I : Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara

Em cidades ao redor do mundo, superfícies urbanas, como muros e paredes, funcionam como plataformas para expressões humanas que evidenciam conflitos e desejos da vida social e urbana. Essas manifestações são conhecidas como inscrições urbanas (Correa, 2016) e estabelecem diálogo com a população, despertando reflexões, denunciando situações ou simplesmente contribuindo para a estética do espaço público. A semiótica discursiva possibilita compreender como palavras, imagens e suportes se combinam para produzir significados, evidenciando identidades, valores e práticas semióticas (Fontanille, 2008). O presente estudo concentra-se no perfil @projetemos, grupo que cria inscrições efêmeras em forma de projeções. Criado no início da pandemia de Covid-19, o perfil teve sua primeira postagem em 19 de março de 2020, com uma projeção que destacava a importância do Sistema Único de Saúde (SUS) e da higiene das mãos como medida de prevenção sanitária. Atualmente, o perfil reúne mais de 122 mil seguidores e se define como uma “rede nacional de projetistas livres”, destacando seu caráter colaborativo. A análise abrange a produção, circulação e recepção dessas imagens no Instagram, destacando o agenciamento de suportes, que envolve o muro como espaço original, o registro fotográfico ou audiovisual, a plataforma digital como meio de difusão e o aparelho do usuário como instrumento de interação. Essa abordagem permite compreender por que as projeções do perfil @projetemos podem integrar o universo das inscrições urbanas, representando uma nova modalidade de criação textual que ganhou destaque durante a pandemia.

## p13t04 -As estratégias fiduciárias da influenciadora teen

Sara Tavares 1, @

I : Mestranda na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP)

De acordo com a hipótese em estudo, as redes sociais têm influenciado e moldado o comportamento do adolescente contemporâneo. Considerando que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê a identificação e a crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações, como objetivos a serem alcançados no ensino médio, a pesquisa em curso pretende identificar e analisar estratégias persuasivas e argumentativas (fiduciárias) presentes em textos voltados ao público jovem, veiculados em redes sociais. Acreditamos que, uma vez apreendidas essas estratégias, seus resultados poderão contribuir com o trabalho pedagógico de professores de ensino médio da área de Linguagens, no esforço de desenvolver a habilidade de reflexão crítica e distanciada desses textos. A pesquisa faz um recorte de gênero, delimitando a investigação de estratégias fiduciárias da figura da influenciadora *teen* em redes sociais. O *corpus* circunscrito consiste em vídeos postados pela jovem influenciadora Liz Macedo ao longo de 2024, ano em que atingiu 4,5 milhões de seguidores no Instagram (@lizx.macedo) e 5 milhões no TikTok (lizx.macedo). Até este ponto, identificamos que há estratégias persuasivas (dimensão do fazer crer) e argumentativas (dimensão do fazer saber) recorrentes, que participam da produção de sentido dos textos analisados. A comunicação proposta pretende analisar essas estratégias.

## PANEL 14

### Interação algorítmica nas práticas comunicacionais

Marc Barreto Bogo 1, \*, @ , Carlos Alfeld Rodrigues 2, @ , Henrique Da Silva Pereira 3, @ , João Batista

Simon Ciacio 4, @

1 : UPM / CPS

2 : PUC-SP / CPS

3 : UNESP / CPS

4 : ESPM / CPS

---

A incorporação de ferramentas de inteligência artificial generativa no processo de trabalho de publicitários, designers, comunicadores e estrategistas de marca vem alterando o modo como esses actantes interagem com as ferramentas tecnológicas, entre as equipes, com os parceiros comerciais e com o público. Os algoritmos alteram certas lógicas que já estavam bem consolidadas nesses campos profissionais, reconfigurando processos estratégicos e criativos. Na publicidade, por exemplo, as IAs estão presentes desde o atendimento e estratégia até a execução criativa e veiculação das peças; no design, ferramentas de IA generativa vêm sendo incorporadas nos softwares gráficos profissionais, acelerando o processo criativo; no audiovisual, IAs possibilitam a criação veloz de cenas com cenários, personagens, vozes e som ambiente; na comunicação de marca, as brand personas operam via IA reorganizando a interação entre as marcas e seus públicos; e assim por diante. Esses atravessamentos da inteligência artificial reconfiguram práticas e sentidos dentro do planejamento e da criação de produtos comunicacionais que acarretam em mudanças nos processos de interação entre sujeitos. O objetivo deste painel é investigar as práticas profissionais de planejamento, criação, execução e implementação de produtos comunicacionais dos campos da publicidade, design, audiovisual, branding e áreas afins. O painel acolherá análises da visualidade e dos regimes de interação e sentido em estudos de caso, em discursos comunicacionais que explicitamente apresentam relação com IAs, em práticas profissionais de criação e nas próprias interfaces das ferramentas algorítmicas. A abordagem teórico-metodológica preferencial é a da sociosemiótica, desdobramento da semiótica discursiva de A. J. Greimas, apoiada nos regimes de interação, risco e sentido de E. Landowski, nos estudos da estesia de A. C. de Oliveira, assim como nos estudos da plasticidade e figuratividade iniciados por J.-M. Floch e F. Thürlmann.

## SESSION 1

### Práticas de planejamento e criação

#### p14t01 - “O que você gostaria de gerar?": interações discursivas na IA generativa dos softwares gráficos

Marc Barreto Bogo 1, @

1 : UPM / CPS

---

A incorporação de ferramentas de inteligência artificial generativa nos softwares gráficos de uso profissional vem transformando rapidamente o processo de trabalho de designers gráficos e diretores de arte ao redor do mundo. O conjunto de modelos de IA generativa chamado “Firefly”, da Adobe, está integrado como ferramenta nativa no Photoshop e no Illustrator desde 2023, possibilitando aos usuários desses programas gerar imagens e gráficos vetoriais a partir de prompts verbais ou a partir da própria visualidade dos arquivos em edição, realizando alterações como expansão de fundo ou alteração de cores. Inseridos no fluxo de trabalho dos profissionais, sem necessidade de recorrer a tecnologias externas, esses recursos tornam ainda mais sólida a presença da IA generativa no processo de criação gráfica. Adotando uma perspectiva sociosemiótica, pautada nos estudos de E. Landowski e de A. C. de Oliveira, buscamos entender como se dão os regimes de interação e sentido e as interações discursivas no uso das ferramentas de IA generativa dos softwares gráficos profissionais. No nível narrativo, entende-se que essas ferramentas atuam como objetos modais empregados pelos designers em seus programas narrativos de produção de criações gráficas, modalizando-os na ordem do “poder fazer”. Do ponto de vistas das interações discursivas, vê-se que as ferramentas operam principalmente relações de alta transividade, em que enunciador e enunciatário alternam o comando da enunciação, gerando resultados frequentemente imprevisíveis; mas também ocorrem outros tipos de interação discursiva, incluindo relações de intransividade total, em que o enunciatário não cria nada e a própria interface gera imagens autonomamente, sem partir de prompt algum.

#### p14t02 - A presença da IA nos processos estratégicos e criativos da Publicidade

Carlos Alfeld Rodrigues 1, carlos.alfeld@gmail.com

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Centro Universitário Belas Artes

---



Em outubro de 2025, momento em que esta proposta é submetida, a incorporação de recursos e procedimentos de Inteligência Artificial já integra todas as etapas de desenvolvimento de uma campanha publicitária. Do atendimento e planejamento à criação e veiculação, todas as fases contam com a utilização de algum tipo de recurso de IA. Esta pesquisa, fundamentada na Semiótica Discursiva, com destaque para os desenvolvimentos sobre os regimes de sentido e de interação, busca compreender de que modo a IA, inserida no fazer publicitário, atua nos processos estratégicos e criativos. O foco deste estudo está direcionado para a relação entre a solução estratégica (o insight, formulado pelo Planejamento) e a execução criativa (o conceito criativo, elaborado pela Criação) analisando como a presença da IA é parte integrante do processo de desenvolvimento das campanhas publicitárias contemporâneas. Desse modo, considera-se que o uso humano dos recursos de IA é um elemento fundamental na produção de sentido e nas práticas de trabalho das agências. Para tanto, serão analisados dois estudos de caso de campanhas da agência GUT: *Never Done Evolving* (Nike, 2022) e *Handshake Hunt* (Mercado Livre, 2024), ambas reconhecidas por integrarem procedimentos e usos de IA em suas etapas estratégicas e criativas. Esta pesquisa pretende demonstrar que a IA não substitui o *fazer humano*, mas, quando incorporada como uma “ferramenta”, potencializa a capacidade de transformar dados e informações em insights, e destes, em execuções criativas adequadas aos desafios de comunicação de grandes marcas anunciantes.

## p14t03 - Enunciação Audiovisual e Regimes de Interação em Inteligência Artificial

Pereira Henrique 1, @

I : Centro de Pesquisas Sociossemióticas

A semiótica discursiva de linha francesa tem se debruçado sobre as complexas formas de produção do sentido e as interações entre sujeitos. A emergência de Inteligências Artificiais Generativas, especificamente as plataformas de enunciação audiovisual como o Veo 3 e os sistemas de workflow como o Flow, do Google, impõe uma desafio analítico ao considerar os regimes de interação que fundamentam a produção discursiva. Este trabalho investiga como a enunciação audiovisual, mediada por essas novas tecnologias, reconfigura a relação entre os sujeitos humano e maquínico que compõem a instância enunciativa. Partindo da sociosemiótica de Landowski e das contribuições de Ana Claudia de Oliveira sobre as interações discursivas, argumentamos que a produção audiovisual por IA pode transcender o regime da Programação, em que o prompt seria um mero comando de execução. Propomos que esta interação se estabelece, de fato, em um regime de Ajustamento. O usuário, ao "tatear" as potencialidades da ferramenta, e a IA, ao responder com resultados que misturam o esperado e o acidental, co-constroem o sentido em um fluxo contínuo. O sistema "Flow", nesse contexto, é analisado não apenas como um workflow técnico, mas como o próprio dispositivo que agencia esse fluxo interacional sensível. A análise aponta que o sentido do enunciado audiovisual não é dado pelo humano nem executado pela máquina, mas emerge de reciprocidades entre os dois interagentes, complexificando os papéis tradicionais de enunciador e enunciatário.

## p14t04 - Logicas produtivas da criação visual com inteligência artificial generativa (IAG)

Maurício Lavarda Do Nascimento 1, @

I : Universidade Tuiti do Paraná (UTP)

Busca-se tensionar a apropriação de modelos de geração de imagens (*diffusion models*) nos processos de criação visual como principal ferramenta tecnológica, para tanto, são analisadas imagens geradas pelo estúdio *The Human IA*, pioneiro no Brasil na utilização de *softwares* de Inteligência Artificial Generativa (IAG) como principal ferramenta para a produção de imagens comerciais. Diante de uma “caixa preta” que gera imagens conforme regras estocásticas, em que sujeito (humano) e máquina são *actantes* de uma nova lógica produtiva, quais seriam as possibilidades criativas para além de tornar os seres humanos meros produtores de linhas de textos descritivas (*prompts*)? A partir de revisão bibliográfica e análise de imagens, e tendo em vista o desafio de gerar imagens únicas e singulares (Manovich, 2023), observou-se que as peças gráficas reproduzem padrões estéticos hegemônicos e repetitivos de outras publicidades sinalizando para um processo de remediação (Bolter, 2024), em que a nova imagem depende de outros artefatos pictóricos para existir, reproduzindo assim seus padrões. Podemos nos questionar ainda se estaria na aleatoriedade estocástica algorítmica a sua potencialidade criativa, em contraponto ao que as big techs buscam em termos de aprendizagem de máquina que é a representação mimética dos artefatos pictóricos já constituídos. Para além da apropriação enquanto ferramenta nas etapas de finalização do produto midiático, a IAG se mostra como uma potente ferramenta de concepção de ideias, pois tem a capacidade de estabelecer conexões com grande quantidade de dados, a qual é uma limitação humana e característica do *actante* maquínico. Diante desse contexto, sinaliza-se ainda para a urgência de pensar caminhos possíveis para evitar a precarização do trabalho criativo.

## SESSION 2

### Práticas de circulação e interpretação

#### p14t05 - Do script ao acaso: imprevisibilidades interacionais nas relações de consumo mediadas por IA

Ciaco Joao 1, @

I : Centro de Pesquisas Sociossemióticas

Com o avanço da inteligência artificial generativa e a consolidação das *brand personas* mediadas por algoritmos – como Lu (Magalu), Bia (Bradesco) e Siri (Apple) –, a relação entre marcas e consumidores nos ambientes digitais adquire uma complexa zona de indeterminação, marcada não apenas pela regularidade da programação, mas pela emergência do acaso e da imprevisibilidade. Embora projetadas para seguir scripts rigorosamente programados e reproduzir padrões de interação humana, esses sujeitos algorítmicos incorporam mecanismos de IA capazes de interpretar, improvisar e produzir respostas que escapam ao controle de seus desenvolvedores. Surge, assim, uma tensão constitutiva entre a previsibilidade do código e a emergência do acaso, um campo onde o acidente se manifesta como operador de sentido e revela a fragilidade — quando não o fascínio — dos dispositivos de controle algorítmico.

À luz da sociossemiótica, este trabalho se propõe a investigar como o entrelaçamento entre predição algorítmica, transitividade dos comandos e aleatoriedade emergente configura novos regimes de interação e de sentido no consumo mediado por IA. Propõe-se analisar como os simulacros de interação dessas *brand personas* ora reiteram a lógica da programação, ora a desestabilizam, instaurando zonas de ajustamento e de risco nas quais a alteridade artificial se torna um espaço de negociação simbólica. Busca-se compreender, por fim, como a presença do acidente — enquanto regime de imprevisibilidade — redefine as formas de engajamento, confiança e valor simbólico nas práticas de comunicação de marca em ecossistemas dominados pela interatividade generativa.

#### p14t06 - A competência enunciativa e a interação comunicacional em conteúdos audiovisuais gerados por IA: os limites do fazer interpretativo

Ana Silvia Lopes Davi Médola 1, \*, @ , Pedro Henrique Nakamura 1, \*, @

I : Unesp (Universidade Estadual Paulista)

A produção de conteúdo audiovisual resultante total ou parcialmente da ação de ferramentas de inteligência artificial (IA) introduz novas questões que se interpõem no processo de interação comunicacional. Sob o crivo da modalidade epistêmica vinculada ao contrato de veridicção, torna-se necessário refletir sobre as bases em que se estabelecem os contratos fiduciários e o alcance das competências discursivas dos actantes da enunciação nas relações entre enunciador/enunciário e destinatador/destinatário diante da automatização da manifestação audiovisual em imagens sintéticas, marcadas pela iconicidade plástica e figurativa dos sistemas semióticos que configuram essa linguagem. Exemplo disso é a atriz virtual Tilly Norwood, criada por IA pelo estúdio Xicoia, fundado pela produtora e comediantes holandesas Eline Van der Velden. A “atriz” foi apresentada em setembro de 2025 durante um painel sobre tecnologia no Zurich Summit, evento paralelo ao Festival de Cinema de Zurique. O efeito de verossimilhança dessa figura humana criada por IA em relação às derivadas das tecnologias precedentes, sejam elas analógicas ou digitais, é efetivo. Identificar as marcas da IA em um enunciado protagonizado por Tilly Norwood não é possível sem a incorporação de adjuvantes no fazer interpretativo como os detectores de IA, ou seja, uma forma de ajustamento, conceito desenvolvido por Landowski, na competência enunciativa do enunciário/destinatário da comunicação. Ainda que atualmente tais detectores de IA não sejam totalmente confiáveis, tendo em vista que produzem falsos positivos e falsos negativos, constituem uma espécie de prótese necessária para identificar a existência da IA na produção dos enunciados.

#### p14t07 - IA, Snapchat et citation visuelle : un trio tout indiqué pour la campagne publicitaire de Noël 2024 de Jean Paul Gaultier.

Lynn Bannon 1, @

I : Université du Québec à Montréal

La campagne publicitaire des parfums iconiques de la marque Jean Paul Gaultier diffusée durant la période des fêtes 2024 proposait une expérience englobante sur Snapchat pour les utilisateurs de l'application qui se substituaient, par la réalité augmentée, aux modèles figurant dans divers tableaux de la Renaissance. Pour ce faire, les concepteurs de la publicité eurent

recours à l'IA, d'une part, pour faciliter la création d'univers immersifs et réalistes diffusés dans les messages privés des usagers, d'autre part, pour créer les lentilles métamorphosant ces mêmes clients en une œuvre d'art « vivante ». Si cette initiative fut saluée sur les réseaux sociaux, elle soulève plusieurs enjeux porteurs en regard de la citation visuelle, une activité comparable à la traduction intersémiotique.

Pour rappel, cet acte de report est d'office un processus *re-créateur*, en ce sens où le motif réitéré l'est nécessairement dans un autre contexte et dans un autre médium (ici de la peinture à la pub). Conséquemment, l'exégèse est inhérente à la production et à la réception des images citationnelles, qui comportent toujours des écarts par rapport aux œuvres qu'elles réitérent, différenciations que seul l'esprit humain est en mesure de déchiffrer en fonction de ses connaissances et de ses perceptions antérieures. Si l'IA permet d'imiter certaines capacités de la cognition humaine (apprendre, raisonner, créer du contenu, prendre des décisions), elle n'interprète pas vraiment les faits, une action pourtant indispensable lorsque vient le temps de traduire et de citer. C'est ce que nous tenterons de démontrer en nous appuyant sur la notion d'interprétant telle que définie par Charles Sander Pierce. Pour reprendre les mots d'Umberto Eco, « l'interprétant d'un représentamen [...] est une représentation référée au même « objet ». [Mais] pour établir le signifié d'un signe, il est nécessaire de le remplacer par un autre signe ou un ensemble de signes » (1). Nous verrons que cette substitution s'opère chez l'humain par une succession de *déductions* basées sur des expériences vécues qui s'emboîtent pour *créer* un effet de sens, au lieu d'ordonner automatiquement des algorithmes pour *produire* de la signification.

(1) Umberto Eco, *Dire presque la même chose. Expériences de traduction*, Paris, Le Livre de Poche, 2003, p. 106.

## p14t08 - Représenter l'extinction du vivant : de la photographie naturaliste à l'image générée par intelligence artificielle

Aude Ségur 1, @

1 : Université du Québec à Montréal = University of Québec in Montréal

Cette communication s'inscrit dans ma recherche doctorale, consacrée aux enjeux sémiotiques de la figuration de la disparition des espèces animales et végétales : représenter l'irreprésentable. Dans un contexte d'effondrement global de la biodiversité causé par l'humain, la question des formes visuelles capables de *dire* l'extinction du vivant est centrale pour toute démarche de sensibilisation. Or, les représentations par l'image fixe se caractérisent par des enjeux sémiotiques majeurs, dont le défi paradoxal de représenter l'absence elle-même (Badir & Dondero, 2016 ; Groupe µ, 1992, 1996). Sans appui textuel pour ancrer le sens, illustrer l'effacement du monde visible implique en effet d'abstraire de l'image l'objet même à représenter, le faisant inévitablement apparaître sous nos yeux (De Paiva, 2018). Toute tentative de représenter « la biodiversité » engage en outre des choix taxonomiques qui recentrent le sens sur une espèce ou un spécimen particulier.

En août 2025, le magazine GÉO, avec l'agence de communication BETC Fullsix, a publié la campagne iconographique « Animaux disparus : les images impossibles » (hors-série *Fascinante Faune Sauvage*). Cette série d'images, dont le but annoncé est de « faire revivre cinq espèces disparues grâce à l'intelligence artificielle », constituera mon objet d'étude. Une analyse sémiotique comparative des régimes visuels « classiques » (photographies naturalistes, dessins, images scientifiques) et de ceux de la nouvelle génération algorithmique permettra d'examiner comment les récits préexistants (Dondero, 2009) sur la disparition du vivant façonnent les traductions intersémiotiques des images générées par IA (Leone, 2024).

## p14t09 - When AI makes you win and lose Cannes: case study of DM9 and the use of Artificial Intelligence

Erida Soares 1, @

1 : Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho = São Paulo State University

In June 2025, the advertising industry was flooded with debates surrounding the use of Artificial Intelligence. The discussion came to light with the emblematic case of the Cannes Lions award being withdrawn from the agency DM9, which had been granted for a campaign promoting Consul products, part of the global appliance manufacturer Whirlpool.

The day after the award ceremony, *Meio & Mensagem*—the most renowned and respected media outlet dedicated to the advertising industry in Brazil—featured the headline on its homepage: “DM9 faces controversy over the Grand Prix in Creative Data.” From that moment, several news portals and media outlets, including those covering business and general topics, also reported on the case and its developments, which led to the dismissal of executives and, four months later, culminated in the publication of a public document entitled: “Guidelines for the ethical and responsible use of Artificial Intelligence in advertising agencies.” Drawing on Eric Landowski's studies in his book *Les Interactions risquées*, this paper aims to investigate the regimes of manipulation applied to the submitted video case: <https://youtu.be/7UBKx8NlxJY>. The analysis of this audiovisual piece is considered an essential contribution to semiotic studies and to the enrichment of discussions surrounding practices that involve the use of artificial intelligence. It also seeks to foster reflection on the adoption of techniques capable of transforming not only video content but also speech—recreating news, as seen in the analyzed case—thus debating how AI reshapes communicational practices and meanings, often surpassing the boundaries of ethics and common sense.

# PANEL 15

## A Imagem da Amazônia em Disputa: Ecosemiótica e Tradução Visual Antes e Depois da IAG

Maurício Zouein 1, \*, @ , Clotilde Perez 2, @

1 : Universidade Federal de Roraima

2 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

\* : Auteur correspondant

---

Sob a coordenação dos professores Maurício Zouein (UFRR) e Clotilde Perez (USP), este painel investiga a imagem como campo de batalha semiótico na Amazônia. "Antes" da IAG, a tradução intersemiótica do ecossistema em imagem era um processo culturalmente situado: de um lado, a arte indígena, os grafismos corporais e as narrativas visuais que compõem a imagem da Amazônia; de outro, a fotografia documental, as imagens de satélite e as representações midiáticas que constroem uma imagem sobre a Amazônia. O painel analisa como esses regimes visuais distintos moldam a percepção das crises climática e cultural. "Depois" da IAG, surge um novo ator capaz de gerar imagens sintéticas em escala massiva. Questionamos: como a IAG traduz visualmente a Amazônia? Sem uma curadoria cuidadosa, a IAG tende a reforçar estereótipos exóticos e visões coloniais, gerando uma "hiper-imagem" que pode ofuscar a complexidade local? Propomos uma reflexão ecosemiótica sobre este modo de produção de imagens, explorando o potencial da IAG para, em vez de apagar, traduzir visualmente a riqueza dos sistemas de signos amazônicos — desde dados climáticos complexos até a delicadeza de um padrão artístico indígena

### p15t01 - A “Marca Amazônia” na COP30: análise semiótica do filme de lançamento de Belém como cidade-sede

Flavia Gonsales 1, \*, @ , Ana Carla Silva De Lima, @

1 : Federal University of Para - Universidade Federal do Pará - UFPA [Belém, Brazil]

\* : Auteur correspondant

---

Em novembro de 2025, Belém do Pará sediou a 30ª Conferência das Nações Unidas sobre Mudança do Clima. Reconhecida por sua relevância nas discussões sobre mudança climática, a COP30 reuniu milhares de pessoas na capital paraense, cuja escolha como cidade-sede enfatizou a centralidade da Amazônia na agenda internacional dos debates sobre sustentabilidade ambiental.

Desde a confirmação da escolha, em dezembro de 2023, os governos federal, estadual e municipal passaram a utilizar o evento em suas campanhas de comunicação, investindo na associação entre a “COP30 Brasil Amazônia” e suas respectivas marcas governamentais, para ampliar a visibilidade midiática e fortalecer sua imagem. Diante disso, este estudo investiga como a Amazônia é representada na propaganda do Governo Federal, com o vídeo “COP-30 Belém em 2025”<sup>[1]</sup>. Para tanto, foi realizada uma análise estruturada com base na semiótica de Charles William Morris (1938), um dos mais notáveis seguidores de Charles S. Peirce.

A análise, nas dimensões sintática, semântica e pragmática, revelou que a peça reproduz imagens de uma natureza exuberante e dos povos originários em situações idealizadas, enquanto silencia conflitos socioambientais, invisibiliza o desenvolvimento tecnológico e apaga a diversidade étnica e cultural da região. Ou seja, o filme explora simbolicamente a Amazônia de modo estereotipado — grandiosa e com abundantes recursos naturais, mas, ao mesmo tempo, frágil, ingênua e sob risco — um conceito criticamente definido como “Marca Amazônia” (Amaral Filho, 2011, 2016; Amaral Filho, Castro e Costa, 2015). Ao final, concluímos que o filme produz uma cadeia de efeitos interpretativos de caráter colonial, reiterando a representação signica de uma Amazônia, e de amazônidas, a serem continuamente colonizados.

<sup>[1]</sup> O vídeo pode ser acessado no canal do Gov. Federal no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=jZv-03NtY5o>

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL FILHO, Otacílio. Verde que te quero verde: a estética da marca Amazônia. Comunicação midiaticizada na e da Amazônia. Belém: Fadusp, v. 2, p. 83-100, 2011.

AMARAL FILHO, Otacílio. Marca Amazônia: o marketing da floresta. Curitiba: CRV, 2016.

AMARAL FILHO, Otacílio; CASTRO, Fábio Fonseca de; COSTA, Alda Cristina da Silva. Marca Amazônia: estratégias de comunicação publicitária, ambientalismo e sustentabilidade. Revista Comunicação Midiática, Bauru, v. 10, n. 3, p. 105-118, 2015.

COP30 Brasil Amazônia. Site oficial da conferência. Disponível em: <https://cop30.br/pt-br> . Acesso em 11 ago. 2025.

MORRIS, Charles W. Foundations of the theory of signs. Chicago: The University of Chicago Press, 1938.

## p15t02 - Amazon in Dispute: Images Domesticated by Norm in PNLD 2026 Textbooks

Waldmir Araujo Neto 1, @, Renata Farves 1, @

1 : Universidade Federal do Rio de Janeiro [Brasil] = Federal University of Rio de Janeiro [Brazil] = Université fédérale de Rio de Janeiro [Brésil]

This study investigates how the visibility of “traditional knowledge” is constructed in textbooks approved by Brazil's PNLD 2026, taking the image of the Amazon as a field of semiotic and epistemic dispute. The analysis articulates three dimensions: the form of the sign, based on Peirce's theory of hypoicons; the regimes of value and justification developed by Boltanski & Thévenot; and the life of images, as proposed by Didi-Huberman. Within this triangulation, each image is understood as a situated hypoicon that simultaneously shows, legitimizes, and reactivates modes of seeing. We define “traditional knowledge” as epistemically situated knowledge, in counterpoint to images domesticated by normative frameworks, which reduce the visible to what can be taught and measured. Drawing on a corpus of images from PNLD 2026 textbooks (photographs, infographics, body paintings, and maps), we examine how certain visualities reinforce colonial hierarchies, anchored in industrial, mercantile, or domestic orders of worth, while others establish epistemic plurality and equitable visibility, opening space for new regimes of meaning. Finally, we argue that the school textbook operates as a site for the reanimation of colonial ways of seeing, where images survive and reappear in normative pedagogical frames. In the post-AI context, images generated by generative models embody the technical return of these ghosts, algorithmically renewing colonial stereotypes. Recognizing this survival of the visible is essential to constructing an eco-semiotic curatorship capable of translating, rather than erasing, the complexity of Amazonian sign systems.

## p15t03 - Por uma ecossemiótica nas imagens da Amazônia

Maurício Zouein 1, @

1 : Universidade Federal de Roraima

Propomos “Por uma ecossemiótica nas imagens da Amazônia” a abordagem ecossemiótica para compreender como nas imagens da Amazônia (anteriores e posteriores a IAG) podemos articular ecologia, percepção e simbolismo. Integramos as concepções de Ernst Haeckel (1834-1919), Jakob von Uexküll (1864-1944) e Charles Sanders Peirce (1839-1914) para examinar a relação entre organismo, ambiente e signo. De Haeckel a ideia de ecologia relacional, centrada nas condições de existência e adaptação, das forças e reações. Uexküll amplia tal perspectiva ao introduzir o conceito do mundo de significados próprios construído pela percepção do ser vivo, onde sujeito e ambiente formam um sistema de trocas simbólicas (*Umwelt*). Peirce, fornece a estrutura teórica que permite compreender a continuidade desses processos na mente humana, unindo sensação (*Firstness*), reação (*Secondness*) e pensamento simbólico (*Thirdness*) sob o princípio do *synechism*, cujo o universo é um fluxo contínuo de semiose. Como estudo de caso, a xilogravura *House of a Wealthy India-Rubber Collector – Lower Madeira* (1875) cuja autoria foi de Franz Keller-Leuzinger (1835-1890) é analisada em três camadas: ecológica, perceptiva e simbólica. A casa sobre palafitas expressa adaptação ao ambiente (Haeckel), o gesto do homem e os elementos naturais revelam um *Umwelt* culturalmente estruturado (Uexküll), e a organização espacial e material da habitação simboliza hábitos e leis sociais (Peirce). Assim, tentamos demonstrar por meio da pesquisa, que as imagens amazônicas não apenas representam a natureza, mas participam de um sistema de significações em que corpo, ambiente e cultura interagem continuamente. A ecossemiótica, nesse sentido, emerge como um campo que une as ciências da vida e do signo para compreender a Amazônia como texto vivo de relações simbólicas.

## p15t04 - Semiótica e Inteligência artificial Análise do trabalho de Giselle Beiguelman, Venenosas, Nocivas e Suspeitas.

Roseli Gimenes 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Este trabalho analisa a obra *Venenosas, Nocivas e Suspeitas*, de Giselle Beiguelman, a partir da semiótica visual de Charles Sanders Peirce e das contribuições de Lúcia Santaella. A exposição conecta plantas proibidas ou historicamente estigmatizadas — como beladona, carnívoras, cannabis e fungos — a mulheres apagadas da história da arte e da ciência, como Maria Bandeira, Marianne North e Maria Sybilla Merian. Por meio de extensa pesquisa, a artista cruza narrativas que envolvem o uso ritualístico, afrodisíaco e alucinógeno dessas plantas, bem como sua associação a metáforas de poderes “malignos”. O projeto inclui retratos ficcionais de cientistas mulheres, elaborados com inteligência artificial, um jardim de plantas estigmatizadas, ilustrações que mesclam estética botânica e computacional, além de críticas à invisibilidade e ao etarismo, questionando como o corpo e a

imagem da mulher foram historicamente moldados. À luz da semiótica peirceana, investigam-se os modos como signos icônicos, índices e símbolos estruturam essa narrativa visual, atravessada pela primeiridade (dimensão perceptiva), secundidade (choque com o real) e terceiridade (processos interpretativos e culturais). O diálogo com Santaella aprofunda a compreensão da visualidade em ambientes tecnoculturais, revelando como as imagens instauram mediações críticas entre arte, ciência e tecnologia. Assim, evidencia-se a potência da obra como espaço de resistência simbólica que desestabiliza classificações algorítmicas, denuncia apagamentos históricos e reconfigura os modos de pensar a relação entre natureza, gênero e inteligência artificial.



## PANEL 16

### A mediação algorítmica das interações intersubjetais

Vinícius Novais 1, @, Luiza Eltz 1, @, Marcelo Sousa De Assis 1, @, Mauri Oliveira 1, \*, @, André Pinto

Alves Campos Vieira 1, \*, @, Yasmin Grings 2, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

2 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

O painel se propõe a examinar redes que medeiam as interações intersubjetais por meio da ação de seus algoritmos nas plataformas. Alterando, assim, o regime de interação, tal qual estabelecido por Landowski, que se estabelece entre os sujeitos. Essa alteração será exemplificada em diferentes objetos: as interações românticas por meio dos aplicativos de relacionamento; o debate político estabelecido nos chats de canais de notícias no YouTube; no caso de pessoas que depositam depoimentos em obituários digitais, em uma interação entre o enlutado, seus pares e o falecido; a interação entre as rádios e seus ouvintes, a partir do contato entre os locutores e o público que envia cartas e mensagens; a interação entre as bets e seus usuários, mediada pelos aplicativos que permitem e estimulam os apostadores a apostarem; e a publicidade e seu público diante do uso de IA nas peças publicitárias. Assim, é possível ver como o uso dessas plataformas mediadoras, que lucram com essa mediação na maioria das vezes, altera os regimes de interação e, por vezes, promove inclusive uma mudança na forma como o sujeito vê a alteridade por meio da plataforma, nos remetendo à gramática da alteridade estabelecida também por Landowski.

### p16t01 - Publicidade e Inteligência Artificial: Os regimes de sentido algorítmicos na perspectiva sociossemiótica.

Marcelo Assis 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Esta pesquisa aborda, por meio da teoria semiótica de Greimas e a sociossemiótica de Landowski, como se dá a relação do discurso publicitário com o discurso da Inteligência Artificial (IA).

Problematizando de que forma a IA se põe em relação à enunciação publicitária, e como estas interagem nas definições dos arranjos da expressão na construção do sentido.

Ao colocarmos em relação estas linguagens, com seus simbolismos e semissimbolismos, estamos propondo também um olhar semiótico sobre a afetação, sobre o sensível, semeada pelos algoritmos, por meio dos seus processos produtivos e de interpretação do mundo e dos sentidos que o compõe, como também questionar as suas práticas comunicacionais. Essa “automatização” ou “plataformização” ao ser adotada pela publicidade como um método de construção de narrativas, não a exclui da interação baseada na presença sensível, ao contrário, intensifica ou aguça estes encontros de corpos, imagens, vozes e outras tantas linguagens, neste sincretismo que lhe é próprio, tendo como pretensão a fidedignidade nesta relação.

Esta relação é profundamente significada principalmente pelo fato da IA, por meio do seu algoritmo, pretender uma espécie de “ajustabilidade humana”, e isso refere-se a uma mediação relacional promovida por meios lógicos e cálculos de previsibilidade. Ao colocar essas linguagens em relação, lograremos compreender a narrativa publicitária, contemporânea, como um espaço híbrido, em que o sentido é, ou pode ser coproduzido por humanos e máquinas, e neste contexto a IA, ao provocar as fronteiras, amplia seus horizontes e poderemos perceber, de forma sensível, esta construção de sentido entre a programação e interação.

### p16t02 - A mediação algorítmica das interações intersubjetais

André Vieira 1, @

Aptas a operar no Brasil a partir de 2018, as plataformas de apostas esportivas, popularmente conhecidas como bets, se tornaram um fenômeno político, econômico e social brasileiro nos últimos anos. Diferentemente de outras modalidades de apostas conhecidas pelo público brasileiro como Poker, Jogo do Bicho, máquinas-níqueis e outros tipos de jogos relacionados à sorte, as plataformas de bets inauguram um novo fenômeno social no País, descentralizando a experiência estésica, antes reservada a locais próprios e intermediada por lógicas sociais e econômicas próprias, para um espaço controlado por números e algoritmos que ressignificam a prática lúdica de jogadores. O presente talk tem como objetivo explicar as mudanças suscitadas pela prática mediada por algoritmos e empresas digitais especializadas no ramo à luz da gramática da alteridade proposta por Landowski, bem como as definições de objeto e subjetivo pelo mesmo autor

## p16t03 - O Luto em Tempos de Algoritmo: a automatização do discurso fúnebre por meio de uma plataforma de Inteligência Artificial generativa

Yasmin Grings 1, \*, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

---

A morte, antes pública e ritualizada, tornou-se tabu nas sociedades ocidentais desde o século XIX. O avanço da medicina, a hospitalização do moribundo, o distanciamento do cadáver por meio dos cemitérios e a recusa da finitude contribuíram para afastá-la da esfera coletiva. Ao mesmo tempo em que a morte passa a ser compreendida como o colapso de uma máquina biológica, a técnica passa a prometer uma forma de imortalidade virtual, na qual a presença é simulada por dados que sobrevivem ao corpo. O discurso fúnebre acompanha essa transformação. No ambiente digital, a popularização das inteligências artificiais generativas acentua o distanciamento simbólico da morte, permitindo que o luto seja delegado à técnica. O uso de IAs na redação de obituários, como a disponível na plataforma norte-americana Obituare, inaugura uma nova etapa da linguagem sobre a morte, marcada pela impessoalidade e pela padronização. O luto passa a seguir modelos pré-formatados e replicáveis, que substituem a singularidade da despedida pela previsibilidade do algoritmo. A análise, fundamentada no percurso gerativo de sentido de Greimas, investiga como os níveis fundamental, narrativo e discursivo se articulam na enunciação automatizada do morrer. A fronteira entre ausência e presença é dissolvida, e a experiência da perda se converte em operação técnica, inteiramente submetida à lógica da eficiência e inscrita no regime da programação definido por Landowski.

## p16t04 - Transmissões ao vivo no YouTube e o poder do chat como simulacro de diálogo

Luiza Eltz 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

---

O YouTube disponibiliza para os usuários a possibilidade de se conectarem com os conteúdos do seu interesse, junto da comunidade que compartilha dos mesmos hábitos, por meio de transmissões ao vivo. Essa ferramenta é arranjada sincreticamente com a reprodução do conteúdo audiovisual síncrono e, também, a concretização de um espaço de bate-papo entre os usuários. As mensagens enviadas dão ritmo ao quadrado do chat que passa a se movimentar de forma crescente de modo que, como a transmissão do conteúdo audiovisual, tenha diferentes recortes a cada momento. Os discursos que ali circulam podem se configurar em uma narrativa concorrente ao que está sendo transmitido na plataforma. Há uma tentativa de interlocução com os donos do canal e, também, uma interação com a própria comunidade nesse espaço. Essa programação, mediada pela plataforma, possibilita com que o usuário viva um simulacro de experiência e se sinta numa posição de igualdade com o dono de um canal e também com a rede social. O YouTube, portanto, cria uma interface que concretiza uma suposta construção de narrativa compartilhada em que as ponderações dos usuários no espaço do chat são fundamentais para o transcorrer da transmissão. O conteúdo que é mediado nas telas consegue ser palco para um simulacro de uma interação catalisadora: o que é transmitido é sentido e vivido. O estudo buscou entender, portanto, se no caso da transmissão do noticiário político do UOL News há a possibilidade de um debate e uma disponibilidade do aprendizado entre os sujeitos. E, como conclusão, aponta que o desfrutar junto da comunidade não procura o aprendizado e sim a reafirmação de valores já pré-estabelecidos e reforçados pela programação do YouTube.

## p16t05 - A mudança estésica da comunicação romântica diante do meio

Vinícius Novais 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

---

A interação romântica, seja mais motivada pelo amor ou pelo sexo, entre sujeitos que se altera conforme o meio em que se estabelece. Dessa forma, fez-se exposta às mudanças pelas quais passaram os meios de comunicação: do encontro em um evento social à mensagem de texto instantânea, passando pela carta e pelo telefonema. Essa mudança, entre outras coisas, alterou a apreensão estésica do destinatário e, por consequência, o efeito de sentido que essa interação causará. Com comunicações cada vez mais rápidas, que também exigem menos tempo para serem apreendidas, e menos estésicas, a alteração das interações caminha para uma carga semântica menor. Nesse contexto, criam-se relações com menos importância, diante de um menor significado do outro.

# PANEL 17

## Metodologías para observar las discursividades visuales co-producidas con IAG (Inteligencia Artificial Generativa)

Marita Soto 1, @ , Gastón Cingolani \*, Aluminé Rosso \*, @

1, 2 : Universidad Nacional de las Artes

3. Université de Liège – Université Lyon 2

La IA generativa en tanto agente coproductor de discursividades visuales puede ser observada a partir de sus variantes de uso (herramienta de creación, recurso lúdico, fuente de información, organizador de datos, entre otras); en su cualidad de dispositivo complejo que incluye niveles diversos de descripción (materialidad, espacialidad, temporalidad, cuerpo, gestión de contacto); o en tanto salto de escala en la dinámica de la circulación y reapropiación de imágenes. La propuesta es reflexionar o presentar experiencias de indagación y exploración sobre los diferentes niveles de observación de la IA generativa y sobre sus diversas formas de utilización, considerando especialmente el lugar del observador, sea en sus variantes de primer orden, encarnado en las diversas prácticas de los usuarios, sea de segundo orden, encarnado en el trabajo de los analistas del fenómeno. Dependiendo del lugar de observación elegido, puede indagarse el impacto de esta tecnología y sus interfaces en los procesos cotidianos y/o científicos de producción de sentido. El observador, moldeado por la teoría pero también por las herramientas y técnicas puestas en juego en el registro y la descripción del fenómeno, construye su campo de trabajo y toma decisiones acerca de los interrogantes que puede ir respondiendo: los rasgos de las materialidades observadas, el funcionamiento y los productos de la IA generativa, el catálogo de usos, las ficciones dialógicas -no solo en la utilización de la herramienta sino en los análisis de ellas- o las variantes enunciativas de sus interfaces.

## SESSION 1

### p17t01 - Socialisation artificielle et individualisation générative : vers une écologie paradoxale de la communication médiée par les algorithmes

Pierluigi Basso Fossali 1, @

1 : Alma Mater Studiorum Università di Bologna = University of Bologna

L'intelligence artificielle générative configure une articulation paradoxale entre la socialisation de nouveaux dispositifs d'IA et l'individualisation extrême de leur usage : une interaction prolongée peut produire un effet-miroir où le sujet a la sensation de dialoguer avec une réplique de lui-même, plus savante et rapide. Ce paradoxe – *chacun pour soi, tous ensemble* – révèle une mutation profonde de l'écologie sémiotique contemporaine. L'autorité d'un dispositif qui offre des rationalités et des créativités "à la carte" enchâsse les circuits où la signification s'élabore et leur différenciation critique disparaît. La plausibilité des données discursives obtenues (textes ou images) affiche des marques énonciatives où *ego*, *alter* et *lex* n'ont plus de voix différentes, se recomposent autour d'une communication algorithmique qui calcule un imaginaire de pertinences à intercepter. On construit ainsi non seulement des mondes de référence, mais un couplage entre environnement de sens et usager, lequel peut être conforté à la fois dans la construction de sa propre réalité et dans le privilège d'une imagination anticipatrice avisée.

La médiation machinique, loin de prolonger les médiations humaines, peut instituer un régime communicationnel autonome où une socialisation simulée de la connaissance se reproduit sans communauté partagée. Pourtant, la proportion entre individualisation et socialisation demeure le lieu critique d'une négociation du sens, fondée sur des *rationalités correctives* capables d'assumer les littératures artificielles comme des espaces d'expérimentation sémiotique à repositionner dans l'espace public selon une déontologie critique. Pour sortir d'une *socialité sans autrui* induite par une utilisation de l'IA comme oracle, il faut opérer des traductions intersémiotiques entre des environnements de sens qui n'ont pas la même écologie.

### p17t02 - Prácticas curatoriales e IAG: la observación maquínica del dominio del arte

Aluminé Rosso 1, @

Université de Liège - Université Lumière - Lyon 2

Esta investigación propone analizar las prácticas artísticas y curatoriales que utilizan la inteligencia artificial (IA) como agente de auto-observación del dominio artístico. A partir de casos recientes, como *Dreams of Tomorrow* (Nasher Museum, 2023)

y *The Next Biennial Should Be Curated by a Machine* (Whitney Museum/Liverpool Biennial, 2021, se estudia cómo la IAG, sea como objeto, herramienta y/u observador ofrece herramientas que permiten acentuar las operaciones reflexivas del arte contemporáneo. Metodológicamente, la investigación se centra en el análisis del dispositivo expositivo como una forma privilegiada para comprender la articulación entre observaciones de primer orden, es decir, las prácticas de los propios agentes del arte, y de segundo orden, las estrategias institucionales mediante las cuales el arte se analiza a sí mismo a partir de las relaciones que establece con otros dominios sociales como el científico y el mediático. El marco conceptual combina la noción de *dominio del arte* con la teoría de los sistemas sociales, permitiendo analizar cómo la IA introduce nuevas modalidades de autoobservación institucional. En este contexto, las obras y curadurías co-producidas con estas tecnologías materializan la reflexividad del sistema artístico y reconfiguran las posiciones de artistas, curadores, visitantes y algoritmos.

## p17t03 - Las imágenes de IA generativa de apariencia fotográfica: funcionamientos algorítmicos e implicancias semióticas

Mariano Zelcer 1, @

1 : Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC), Área Transdepartamental de Crítica de Artes "Oscar Traversa", Universidad Nacional de las Artes

El presente trabajo aborda analíticamente un cierto tipo de imágenes creadas por inteligencia artificial generativa: aquellas que tienen la apariencia de fotografías. Se comienza por el abordaje del nivel de los algoritmos: se explica cómo han sido entrenados en la creación de este tipo de imágenes y cómo proceden para su generación. Se aborda entonces la problematización de su estatuto semiótico en términos de la segunda tricotomía de Peirce, inscribiendo este tipo de imágenes en una genealogía en las que se encuentran tanto las fotografías como las imágenes de deep fake, señalando las similitudes y diferencias entre ellas. Se explica luego cómo estos nuevos dispositivos, con los novedosos tipos de imágenes que generan, han terminado por instalar una verdadera crisis del empleo de la indiciabilidad como criterio probatorio de la relación existencial, gracias a sofisticados procedimientos que logran la indistinción perceptual entre imágenes que son índices y otras que no lo son. El último tramo del trabajo se focaliza en ciertas figuraciones altamente estereotipadas que tienden a repetir los modelos de IA en las imágenes que crean, y a cómo la comprensión de los funcionamientos algorítmicos puede ayudar a escapar de ellas a la hora de generar imágenes con estas herramientas.

## p17t04 - ¿Nuevos modos de observación? Desafíos frente al estudio de usos y usuarios de la IA

Marita Soto 1, @

1 : Universidad Nacional de las Artes

El lugar del observador ha sido definido y revisado una y otra vez por diversas disciplinas y perspectivas. En el desarrollo de la semiótica, la preocupación por examinar las implicancias de las decisiones sobre la observación de determinados fenómenos o procesos de significación, tiene larga data: primero en el cruce con discusiones sociológicas y luego con los cuestionamientos y precauciones que la antropología trae, especialmente cuando se trata del diseño del trabajo de campo. En las últimas décadas, debemos sumar los enfoques de género y la perspectiva decolonial que inciden de manera nítida en los formatos metodológicos —y dentro de ella, la segmentación— para la recolección y la interpretación de los datos.

La incorporación de las inteligencias artificiales en la vida cotidiana —por supuesto, teniendo en cuenta su diseminación dispar— reactualizando usos y creando nuevos, exige reflexionar sobre la posición del observador y la precisión en la determinación de lo observado. Acompañaré la reflexión con la presentación de un caso de observación sobre usos de IA y su potencial clasificación.

## SESSION 2

### p17t05 - Ancestralidad algorítmica

Massimo Leone 1, @

1 : Université de Turin

Esta propuesta explora el modo en que la inteligencia artificial generativa (IAG) reconfigura el régimen semiótico de la ancestralidad, desplazando la producción de imágenes desde una ontología de la representación hacia una ontología de la replicación. En diálogo con la tradición argentina y latinoamericana de la semiótica crítica —de Verón a Steimberg, de Traversa a Soto—, el texto propone una metodología que asume la IAG como operador de una “segunda enunciación técnica”: un dispositivo que no solo genera discursos visuales, sino que los reordena dentro de una economía simbólica de la memoria. En

este marco, lo ancestral ya no se manifiesta como vestigio arqueológico, sino como patrón de recurrencia dentro de la red algorítmica, donde la máquina traduce la profundidad temporal de la cultura en una superficie de correlaciones estadísticas. La indagación se orienta hacia una semiótica topológica de la co-producción visual, capaz de captar los pliegues entre materialidad, agencia y sentido que surgen cuando la mirada humana se duplica en el ojo maquínico. Se trata de un intento por reinscribir la tradición antropológica latinoamericana —su insistencia en la mediación, el cuerpo y la performatividad del signo— en el análisis de las discursividades visuales generadas por IA, comprendiendo la tecnología no como amenaza de des-humanización, sino como el nuevo terreno de disputa en que lo mítico, lo técnico y lo político vuelven a entrelazarse.

## p17t06 - La generación de cómics con IA y la construcción secuencial del sentido

Juan Alberto Conde Aldana 1, @

1 : Universidad de Bogota Jorge Tadeo Lozano

Las herramientas de inteligencia artificial han tenido un impacto creciente en el campo de la creación de cómics. Tanto a nivel profesional, donde el uso de IA ha suscitado todo tipo de discusiones sobre la autoría, la enunciación y la originalidad, como en el nivel más amateur, relacionado con todo tipo de usuarios que apelan a las herramientas de IA para producir cómics con fines didácticos, recreativos o institucionales, la posibilidad de generar viñetas, tiras y páginas de historieta a través de esta nueva etapa de las herramientas automatizadas de producción de imágenes ha “democratizado”, pero también estandarizado los procedimientos creativos antaño reservados a artistas gráficos e ilustradores.

Pero de lado de estas discusiones sobre los usos sociales, estéticos o cotidianos de la IA para la creación de cómics, la generación de imágenes y narraciones verboicónicas a través de prompts hace que surja la pregunta acerca de los aspectos fundamentales del lenguaje de los cómics: la secuenciación y la puesta en página, tareas consideradas como lo específico de este medio, que en la creación asistida por IA pueden, o bien dejarse en manos de la herramienta automatizada (en los usos más espontáneos y lúdicos) o bien controlarse a través de conjuntos de herramientas más específicas sobre las que el usuario tiene un mayor control. En esta comunicación se busca explorar críticamente la manera en que estas operaciones (asociadas con lo que Thierry Groensteen denomina la artrología y la espacio-topía), son asumidas por creadores y usuarios cuando generan historietas a través del uso de IAs, pero también cómo las aplicaciones de IA especializadas en la generación de cómics (*Comicsmaker*, *AI Comic Factory*, *AI Comic Generator*, entre otras) u otras IAs generativas de imagen en general, ofrecen a los usuarios herramientas más específicas relacionadas con la dimensión espacio-tópica y secuencial de la narración gráfica: diseño de página, secuenciación de viñetas, continuidad en el aspecto de escenarios y personajes, etc. Así, a través de la revisión tanto de discursividades visuales producidas con la IA generativa de cómics, como de las propias aplicaciones y herramientas de IA en tanto máquinas de producción de sentido, se procurará abordar con nuevos datos y experiencias las grandes preguntas que la historieta formula a la semiótica visual: cómo se narra en imágenes, cómo se asume o representa la temporalidad a través de la gestión del espacio, y, más aún: cómo gestionamos cognitivamente los seres humanos nuestra experiencia sensorial en el flujo de una existencia temporal a través de imágenes y narrativas. Para ello, además de los útiles teóricos de la semiótica visual y la teoría del cómic, se apelará a la teoría de la cognición de eventos, en lo que se podría denominar una eventología de la historieta.

## p17t07 - Acerca de la evolución intersemiótica del concepto de operación de diseño 2D

Claudio Federico Guerri 1, @ , Carlos Guillermo González \*, @

1 : Universidad de Buenos Aires [Buenos Aires]

Este paper trata de la descripción de la evolución de las sucesivas traducciones intersemióticas en relación con la concepción de la *arquitectonicidad*: desde los intentos de su verbalización hasta la construcción de un sistema gráfico específico. En Vitruvio aparece una primera traducción intersemiótica, mediante el lenguaje verbal, de lo que debería ser concebido y valorado estéticamente como hecho arquitectónico, a pesar de que su generación respondía a la mera experiencia y hábito. La siguiente traducción intersemiótica la realizarán Brunelleschi y Durero en el siglo XV con el desarrollo del sistema de la *Perspectiva* o *Proyecciones Geométricas Cónicas*. Se trataba de representar la *cualidad* vivencial del espacio —la *habitabilidad*— en el plano. En el siglo XVIII Monge propone con la *Proyecciones Ortogonales Concertadas* una nueva traducción. Lo real *construido* se reduce a un nuevo sistema de simulación gráfica que representa lo *cuantitativo*, es decir, la cantidad de materia en el espacio euclidiano. Recién en el siglo XX la expresión verbal de Vitruvio y Alberti respecto del valor formal de lo arquitectónico encuentra su específica traducción intersemiótica: el *Lenguaje Gráfico TDE* o *Proyecciones Geométricas Relacionales*. Se trata de poder precisar gráficamente aquello que con el lenguaje verbal se expresaba metafóricamente. Así vemos cómo cada lenguaje gráfico muestra una específica *agentividad* en tanto posibilidad de poder pensar, operar y comunicar el hecho arquitectónico. La agentividad de cada lenguaje está en relación a la pérdida de información que realiza cada una de las traducciones intersemióticas. Arquitectura será aquello que pueda ser dicho con los distintos lenguajes disponibles: tanto verbales como gráficos que aportarán al aprendizaje de la IAG.

# PANEL 18

## Semiótica no consumo algorítmico contemporâneo: uma mirada a partir do GESC3 (ECA USP)

Silvio Koiti Sato 1, \*, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

As práticas comunicacionais ligadas à publicidade e às marcas se constituíram há tempos como um terreno privilegiado para a investigação semiótica e para o entendimento de práticas de consumo, centrais na existência do indivíduo contemporâneo e com impactos ampliados para além dos aspectos econômicos e mercadológicos, afetando a sociedade como um todo. Pesquisas desenvolvidas no âmbito do GESC3 (Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo), grupo de pesquisa vinculado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA USP) demonstram como os signos de marca funcionam como operadores culturais complexos, atravessados por discursos sociais, políticos e mercadológicos.

Atualmente, com o advento de novas tecnologias digitais como as inteligências artificiais generativas (IAG) que atuam como coprodutoras de novos e infinitos signos, uma miríade de expressividades marcárias apresenta-se no cotidiano na forma de identidades visuais, embalagens, textos, imagens, músicas, conteúdos audiovisuais e ambientes físicos e virtuais, potencializando relações, performances, experiências e significados compartilhados. Tudo isso torna o cenário do consumo ainda mais complexo do ponto de vista sógnico, tensionando relações e instaurando novas estéticas, éticas e lógicas, já que a dimensão algorítmica introduz camadas inéditas de sentido, nas quais autoria, originalidade e limites tornam-se problemáticas centrais e ainda pouco claras.

O painel propõe discutir este cenário, a partir de discussões teóricas e materialidades na forma de casos concretos de marcas, campanhas e práticas de consumo, sobretudo no contexto brasileiro. Busca-se refletir sobre os impactos e perspectivas futuras com a estetização algorítmica do cotidiano e tem como objetivo contribuir para um olhar, a partir da semiótica, que situe a publicidade, a comunicação de marcas e as práticas de consumo como espaços privilegiados para o entendimento da sociedade e seus desafios.

## SESSION 1

### p18t01 - “Feito com IA, mas com benefícios reais”: sentidos da presença da inteligência artificial na campanha publicitária da fintech Stone

Livia Souza 1, @

1 : Universidade Federal do Espírito Santo

A empresa de serviços financeiros Stone, caracterizada como fintech, neologismo que une os campos de finanças e tecnologia, lançou em 2025 uma campanha publicitária para divulgar seu serviço de pagamentos, em que um telefone celular pode ser utilizado como a popular maquininha de cartão. O vídeo principal, veiculado em televisão aberta e mídia digital, traz cenas do cotidiano de quem trabalha com vendas, em que o telefone celular demonstra ter ciúmes pelo fato da pessoa usar mais a maquininha. Mas agora, com a solução apresentada, o “problema” está resolvido. O vídeo é finalizado com uma cartela que diz que as imagens foram geradas por inteligência artificial (IA), mas “seus benefícios são reais”. (MEIO E MENSAGEM, 2025). A campanha repercutiu em portais especializados como o Meio e Mensagem, além de ter sido postada no perfil da Stone no LinkedIn. Em todos os casos, o uso da IA é destacado desde o título das matérias e da postagem. A partir de Souza et. al (2024), compreendemos que a enunciação algorítmica marcária se dá em níveis, em que as fases da elaboração publicitária se entrelaçam às possibilidades de sentidos das marcas com os consumidores e à mediação algorítmica, esta última facilmente identificada nos níveis mais superficiais e medianos da enunciação. Na campanha publicitária em análise, não fica claro, em sua divulgação nos portais especializados, se a IA foi utilizada apenas nos níveis da produção (2o nível) e veiculação (1o nível), ou se ela foi concebida inteiramente por IA. O presente trabalho discute as potencialidades de sentidos da explicitação do uso da IA na campanha, e sua celebração na perspectiva do discurso da racionalidade aplicada ao fazer publicitário (ALVES, 2022).

#### REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Cristina Dias. Do big idea ao big data em 10 anos do Cannes Lions: publicidade em tempos incertos. *Signos do Consumo*, v.14, n. 1, 2022. Disponível em: <https://revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/198641>. Acesso em: 30 out. 2025.

MEIO & MENSAGEM. Stone usa IA para destacar o TapTon. 26 set. 2025. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/comunicacao/stone-usa-ia-para-destacar-o-tapton..> Acesso em: 29 out. 2025.

SOUZA, Livia; GONSALES, Flávia; DAMASCENO, Alhen. Modelo da enunciação algorítmica marcária: a inteligência artificial e os algoritmos como actantes da enunciação publicitária de marca. *Galáxia*. v. 49, 2024. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/63369>. Acesso em 30 out. 2025.



## p18t02 - A materialização de significados em signos visuais: traduzindo sentidos culturais em imagens geradas por IAG

Bruno Pompeu 1, \*, @ , Clotilde Perez 1, \*, @ , Rafael Orlandini 1, \*, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma metodologia de tradução intersemiótica múltipla em duas etapas, que busca articular um significado culturalmente constituído a produtos mercadológicos de natureza sensorial, tendo como contexto um estudo de natureza teórico-empírica a partir da semiótica peirceana. A primeira etapa diz respeito ao processo teórico de estruturação do tal conceito e a criação de uma tipologia que organiza suas múltiplas possibilidades de compreensão e manifestação na contemporaneidade, a partir de sua historicidade, das relações com a linguagem, de suas transformações sociais e das referencialidades na cultura. Na segunda fase, foram gerados conjuntos de imagens para cada tipo elaborado por meio do uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG). Esse processo se deu a partir da codificação humana, com a elaboração de prompts para geração de imagens que fossem capazes de sugerir, indicar e representar cada umas das categorias anteriormente criadas e preenchidas de sentidos. Por fim, esses conjuntos de imagens foram relacionados com outras pesquisas para a articulação com produtos sensoriais, de modo a permitir a criação de expressividades publicitárias que carregassem a potencialidade de dialogar com o conceito a partir das particularidades daquela cultura. A metodologia apresentada revelou a rentabilidade – e também as limitações – do uso da IAG em articulação com a pesquisa teórica e a reflexão humana, revelando a profundidade e complexidade que podem ser construídas a partir desse diálogo. Além disso, nesse processo investigativo, a semiótica desponta como relevante e rentável contribuição teórico-metodológica, capaz de ser tomada, em um primeiro momento, como forma de compreensão e análise para, enfim, ser explorada a partir de suas potencialidades criativas.

## p18t03 - A reinvenção do mito na cultura do streaming: perspectivas semióticas

Hamine Lais Sousa Frota 1, @

1 : Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA USP)

A persistência da mitologia grega na cultura contemporânea pode ser compreendida por sua profunda inserção no ecossistema midiático. Transcendendo suas origens clássicas, o mito tornou-se um pilar da cultura pop e do entretenimento, demonstrando uma notável plasticidade ao ser incessantemente adaptado para as mais diversas mídias. Este fenômeno manifesta-se em um amplo e diversificado corpus de produções, de animações com grande apelo popular a musicais aclamados na Broadway, passando por sagas literárias transmidiáticas. Essa onipresença demonstra que o mito grego se consolidou como um fenômeno eminentemente pop, midiático e cultural, continuamente reinterpretado pela mídia e pelo imaginário coletivo. Com o avanço das tecnologias digitais, esse processo de reinterpretação se intensifica. As plataformas de streaming, em particular, consolidam um modelo de consumo inédito, baseado na serialização, na conectividade e na autonomia do espectador, onde o ato de assistir transcende a tela. É nesse cenário que surge *Kaos* (Netflix, 2024). A produção, criada por Charlie Covell, insere a mitologia grega em um ambiente contemporâneo reconhecível, tratando os deuses clássicos com sátira social para explorar temas como poder, destino e propósito de vida. A série, contudo, ultrapassa a simples adaptação ao realizar uma tradução intersemiótica. Conforme argumenta Julio Plaza (2003), trata-se de uma transcrição que não busca fidelidade, mas cria sua própria verdade, gerando sentidos alinhados às sensibilidades atuais. Assim, a série dialoga mais com as inquietações do presente do que com o mito em seu sentido tradicional (Baranek; Olechowska, 2024). Este trabalho se propõe analisar como *Kaos* realiza essa tradução, articulando os conceitos de mito, cultura e tradução intersemiótica.

## p18t04 - Do Mercado Informal ao Feed do TikTok: A Evolução da Publicidade Popular e as Lógicas Intersemióticas em Fluxo

Lais Trevizano 1, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

Esta proposta situa-se no terreno privilegiado da investigação semiótica das práticas comunicacionais ligadas à publicidade e às marcas. Objetiva analisar a trajetória da “publicidade popular”, desde seus suportes materiais (panfletos, carros de som) até seu ingresso no ambiente algorítmico de plataformas como o TikTok. Partindo da premissa de que essas práticas de consumo se

adaptaram aos novos meios, mantendo sua essência de apelo direto e persuasão afetiva, e funcionando como operadores culturais complexos.

A análise, alinhada às pesquisas do GESC3, adota um olhar interssemiótico para decodificar como os signos de marca se constituem e se transformam nesse fluxo. Nos formatos tradicionais, a comunicação se dá na intersecção entre o verbal e o visual. No digital, essa lógica se expande para uma miríade de expressividades – performance corporal, sons virais, a própria dinâmica da plataforma –, potencializando relações, performances e significados compartilhados. Este cenário, tensionado pela dimensão algorítmica, instaura novas estéticas e lógicas para a comunicação.

O estudo demonstra como os princípios da publicidade popular são ressignificados pela estetização algorítmica do cotidiano, problematizando noções de autoria e originalidade. Ao examinar este caso concreto no contexto brasileiro, o trabalho contribui para um olhar semiótico que situa a publicidade e o consumo como espaços centrais para o entendimento dos desafios da sociedade contemporânea.

#### REFERÊNCIAS

LEMOS, André. Cultura da Mobilidade e Agenciamento Semiótico. 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/104792479/Andre-Lemos-Cultura-Da-Mobilidade>. Acesso em: Outubro, 2025.

LOTMAN, Iuri. A Semiosfera. Tradução: Tercio Redondo. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 17, 2014. *Anais [...]*. Disponível em:

<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/nacional/17/06272024095738667d61c2d4392.pdf>. Acesso em: Outubro, 2025.

PEREZ, Clotilde. Signos da Marca: Expressividade e Sensorialidade, Segunda Edição. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

POMPEU, Bruno. Publicidade: Uma Biografia. São Paulo: Editora Sb, 2024

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica Aplicada. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002

## SESSION 2

### p18t05 - Promoção e sentido: uma abordagem semiótica das novas formas de comunicação promocional

Silvio Koiti Sato 1, @

1 : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

Este trabalho propõe uma reflexão sobre o universo promocional e sua evolução, destacando a ampliação da promoção de vendas para além da simples vantagem comercial. Numa perspectiva gerencial, a Promoção de Vendas integra o mix de promoção no composto de marketing (marketing mix), junto de outros instrumentos como publicidade, propaganda e relações públicas, por exemplo. As conceituações de Promoção de vendas destacam a existência de uma vantagem adicional, isto é, um incentivo para a aquisição; uma restrição de tempo, com a ideia de imediatismo e curto prazo; a necessidade de uma determinada ação por parte do consumidor; e o foco em diferentes públicos que podem ser alvo da promoção. Contudo, as transformações culturais e midiáticas contemporâneas ampliaram o escopo da promoção, que hoje mobiliza novos objetivos, significados e públicos, construindo um universo sócio mais denso e multifacetado. À luz da semiótica peirceana, especialmente da teoria dos interpretantes (emocional, energético e lógico), propõe-se neste estudo um modelo analítico que distingue três grandes dimensões da cultura promocional: **promoções emocionais**, associadas à sensorialidade, afetividade e hedonismo; **promoções energéticas**, vinculadas à racionalidade, utilidade e vantagem econômica; e **promoções lógicas**, pautadas em valores, causas sociais e diversidade. Essa tipologia permite compreender a promoção como um sistema de produção de sentido que articula dimensões econômicas, simbólicas e culturais. Assim, a semiótica promocional revela-se como uma chave interpretativa capaz de iluminar as novas formas de persuasão e vínculo no campo do marketing e da publicidade contemporânea.

### p18t06 - Reflexões sobre o Dia da Consciência Negra na Comunicação de marcas no Instagram e no Youtube

Pablo Moreno Fernandes 1, @

1 : Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

O Dia da Consciência Negra é celebrado no Brasil em 20 de novembro, data que relembra a morte de Zumbi, liderança do Quilombo dos Palmares. O Quilombo foi importante território de resistência e enfrentamento ao regime escravocrata brasileiro. A historiografia oficial, durante muito tempo, apagou as lutas dos povos negros à escravidão e Palmares foi importante lugar de resistência. Por essa razão, a data de falecimento de uma das principais lideranças foi escolhida para a celebração da consciência negra. Em um país marcado pelo epistemicídio (Carneiro, 2023) e tentativas de apagamento de uma identidade negra (Munanga, 2019), celebrar a consciência negra é muito importante. Nesse contexto, em dezembro de 2023, o Dia da Consciência Negra foi transformado em feriado nacional, comemorado pela primeira vez em 2024 (Agência Senado, 2024). Os feriados são datas que movimentam o calendário comercial do país, em maior ou menor medida. Na perspectiva da publicidade, são importantes oportunidades para a manifestação de marcas, posicionando-se a respeito das efemérides. Em algumas datas, as marcas se empenham mais na promoção de produtos e serviços; em outras, nas homenagens às figuras celebradas. Considerando esse cenário, partimos da pergunta de pesquisa norteadora deste projeto de pesquisa: de que forma as marcas brasileiras se posicionaram em relação ao Dia da Consciência Negra, a partir de sua transformação em feriado

nacional? O projeto investiga, a partir da coleta de materiais nos perfis oficiais das marcas mais valiosas do país no Instagram e em conteúdos publicados no Youtube, como (ou se) elas se manifestaram em relação ao Dia da Consciência Negra, nos anos 2023 e 2024. Para a análise, utilizamos uma proposta que combina interseccionalidade e semiótica, como temos defendido em pesquisas anteriores. A comparação entre os dois anos é pertinente para observar como as marcas trataram a data em sua abordagem comunicacional, antes de sua transformação em feriado nacional e no primeiro ano após a mudança. Consideramos o Youtube e o Instagram para problematizarmos, também, as dimensões algorítmicas que afetam a entrega dos materiais ao público das marcas, na perspectiva das mediações e de referências em torno do racismo algorítmico.

## p18t07 - Rituais de consumo sugeridos na moda plus size feminina: uma análise semiótica

Jacqueline Ausier <sup>1, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

A moda plus size e seus significados têm se tornado cada vez mais relevantes em múltiplos campos, inclusive na ciência e na pesquisa acadêmica. Nesse contexto, o presente resumo é um desdobramento da pesquisa de doutorado intitulada “Os sentidos do plus size em marcas de moda feminina e seus impactos na construção identitária da mulher gorda brasileira”, atualmente em fase de desenvolvimento.

O objetivo do estudo é investigar o processo de construção identitária da mulher gorda brasileira e as significações em torno do corpo feminino gordo sob a perspectiva do consumo de moda plus size, levando em consideração os efeitos de sentido possibilitados pelas práticas comunicacionais dispostas nas dinâmicas desse mercado.

Nesse sentido, um dos objetivos específicos concentra-se nas lógicas publicitárias e nas estruturas de oferta, produção e consumo presentes em algumas das maiores varejistas do Brasil: as lojas de departamento Renner e C&A. Para este trabalho específico, acrescentou-se um novo fator de análise: a chegada da rede sueca de fast fashion H&M ao mercado brasileiro, em agosto de 2025.

Com o suporte da abordagem semiótica proposta por Peirce (2017) e da perspectiva dos rituais de consumo enquanto dispositivos midiáticos (Trindade; Perez, 2014), realizou-se a análise comparativa entre os rituais de busca para peças femininas em tamanho convencional e peças femininas na grade plus size nos e-commerces das varejistas selecionadas. De modo geral, pode-se afirmar que é no nível singular-indicativo que se encontra o maior potencial analítico do trabalho, já que um conjunto de índices aponta na mesma direção: embora cada marca apresente especificidades em suas estruturas de consumo, todas convergem para o que parece ser uma tentativa de inclusão parcial e/ou superficial — um tipo de fat-washing —, em que o corpo feminino gordo raramente é disposto como signo da moda e, quando não é visualmente apagado, precisa de espaços apartados dos demais para existir.

## p18t08 - Ritualidades de consumo e traduções algorítmicas: representações raciais no território urbano

Vinicius Araujo De Freitas <sup>1, \*, @</sup> , Livia Silva De Souza <sup>1, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidade Federal do Espírito Santo

O avanço das inteligências artificiais generativas tem transformado as práticas de produção e circulação das imagens no campo da comunicação, instaurando um novo regime de mediação simbólica, como propõem Pérez e Trindade (2019), no contexto da ecologia publicitária em que plataformas, tecnologias e marcas passam a atuar conjuntamente na criação de sentidos. Nesse cenário, as IAs reproduzem, de forma automatizada e aparentemente neutra, padrões culturais herdados de bases de dados eurocentradas. Essa lógica reconfigura as representações raciais e espaciais, invisibilizando ou restringindo o corpo negro a determinados lugares da cidade, frequentemente associados a estereótipos como a favela e a periferia.

A pesquisa analisa as representações das ritualidades de consumo do corpo negro no território urbano, partindo das formas como essas ritualidades vêm sendo historicamente retratadas pela publicidade e observando como são reinterpretadas quando as imagens passam a ser geradas por inteligências artificiais generativas. O corpus será composto por séries comparativas de imagens produzidas em ferramentas como Midjourney e DALL·E, variando apenas o marcador identitário, como raça e gênero. A análise segue a semiótica discursiva e plástica (Greimas; Courtés, 1979) e articula as noções de ritualidades de consumo (McCracken, 2010; Pérez, 2020), representação (Hall, 2016), território (Haesbaert, 2023) e curadoria algorítmica (Beiguelman, 2021) para compreender como a dadosfera reinscreve regimes eurocentrados de visibilidade urbana.

## p18t09 - Aspectos icônicos fundamentais de imagens automaticamente geradas para sites de e-commerce

Isabel Jungk <sup>1, @</sup>

<sup>1</sup> : Universidade de São Paulo = University of São Paulo

---

Para oferecer produtos em sites de e-commerce, são utilizados vários tipos de signos que visam proporcionar ao consumidor a maior quantidade possível de informações, a fim de, em conjunto, substituir a compra direta e possibilitar a decisão de compra. Semioticamente, essa operação envolve uma tradução da experiência pessoal de busca e escolha em representações de diferentes naturezas (verbais, visuais, sonoras) que possam substituí-la satisfatoriamente. Entre elas, se destacam os signos icônicos, especialmente as imagens, que desempenham um papel fundamental na captura da atenção do consumidor. Atualmente, diversos tipos de geradores de imagens por IA (inteligência artificial) são usados para a criação dos conteúdos imagéticos utilizados nesses sites, e seus resultados podem apresentar vantagens e desvantagens em relação a imagens não geradas automaticamente. Com base na teoria semiótica peirceana, especialmente no conceito de ícone, sua forma de representar os objetos e suas possibilidades interpretativas, e no conceito de tradução intersemiótica de Jakobson, este estudo tem por objetivo: primeiramente, evidenciar quais os principais atributos icônicos que uma imagem destinada a forma de mediação precisa apresentar, mostrando exemplos de como certos elementos muitas vezes não são apropriadamente representados nesse tipo de signo, não surtindo os efeitos pretendidos, e, por consequência, fazer apontamentos de quais elementos icônicos devem ser considerados para avaliar as imagens produzidas por esses geradores de imagens por IA com essa finalidade, contribuindo para um possível aperfeiçoamento e ampliação de algumas dessas ferramentas.