

**O comediante morreu:
Uma análise semiótica do símbolo smile em Watchmen**

**The comedian is dead:
A semiotic analysis of the smile symbol in Watchmen**

DOI:10.34115/basrv4n3-052

Recebimento dos originais: 05/04/2020

Aceitação para publicação: 21/05/2020

Tais Turaça Arantes

Doutoranda em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Endereço: R. São Francisco Xavier, 524 – Maracanã, Rio de Janeiro - RJ, Brasil

E-mail: taistania@gmail.com

Ana Carolina Gonzalez Batista

Mestre em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Instituição: Universidade Candido Mendes

Endereço: Rua Soares da Costa, 135, cobertura 02, Tijuca, Rio de Janeiro - RJ, Brasil

E-mail: anacarolina_batista@yahoo.com.br

Hugo Augusto Turaça Leandro

Especialista em Docência na Educação Infantil pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Instituição: Semed-MS/Escola Municipal Eduardo O. Machado

Endereço: R. Lúcia Martins Coelho, 793 - Ouro Verde, Campo Grande – MS, Brasil.

E-mail: leandro.alcapone@gmail.com

RESUMO

O presente estudo possui como corpus o símbolo smile presente na graphic novel Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, a partir dos pressupostos da Semiótica proposta por Pierce por meio da compreensão do signo em três formas: ícone, índice e símbolo. Compreende-se que o símbolo evoca um sentido de que felicidade está morta na narrativa.

Palavras-chave: Semiótica; Peirce; Watchmen; Graphic Novel; Símbolo.

ABSTRACT

This study's objective is to analyze the symbol smile that is present in the graphic novel Watchmen, by Alan Moore and Dave Gibbons, considering assumptions from Semiotics proposed by Pierce through the understating of the sign in three forms: icon, index and symbol. It is understood that this symbol evokes a sense of happiness that is dead in the narrative.

Keywords: Semiotics. Peirce. Watchmen; Graphic Novel; Symbol.

1 INTRODUÇÃO

O grande gênero histórias em quadrinhos apresenta seus derivados. O que conhecemos como tirinhas, *webcomics*, charge e *graphic novel*, podem ser alguns exemplos dessas

derivações do gênero. As *graphic novels* são histórias que possuem geralmente narrativas mais densas do que se conhece popularmente nas histórias em quadrinhos; o seu visual estético também se configura de forma diferente. Em alguns casos, como *Watchmen*, a narrativa acontece através de um mosaico composto de três histórias.

A base teórica utilizada nesse estudo é a semiótica de Peirce. A partir dela traçou-se o conceito de signo e suas categorias. Escolheu-se essa corrente da semiótica por ela ser a ciência que nos ajuda a ler o mundo (PIGNATARI, 2004); ela nos fornece a compreensão necessária para podermos adentrar nos vários mundos das linguagens, no mundo dos signos visuais e verbais, como a de uma *graphic novel*.

Destarte, o presente artigo trata de analisar o símbolo do *smile* presente na *graphic novel* *Watchmen*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, utilizando como base teórica a semiótica de Peirce.

2 A GRAPHIC NOVEL

Quando se fala em histórias em quadrinhos é necessário compreender que dentro desse hipergênero existem outros gêneros agregados que estão ligados ao campo de pesquisas da linguística que toma esse tipo de *corpus* como objeto de estudo. Dessa forma, “*quadrinhos* seriam, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (RAMOS, 2009, p. 20). Mencionam-se aqui alguns: charge, *cartum*, tirinhas, *graphic novel*, *webcomics*, entre outros.

Os exemplos citados anteriormente possuem suas características: a charge é uma ilustração que tem como intenção satirizar algo, que tende a ser um acontecimento que está em grande circulação na mídia; o *cartum* é outro desenho humorístico, que geralmente vem acompanhado de legenda, e tende a relatar o cotidiano da sociedade; as tirinhas fazem a combinação do gênero oral com a escrita, bem como a junção dos elementos verbais e visuais, tendo em seus argumentos comumente a presença da crítica, exemplos de tirinhas são: Mafalda e Calvin e Haroldo; os *webcomics*, como o próprio nome sugere, são quadrinhos que possuem como plataforma a internet, ou seja, suas publicações são totalmente *online* (RAMOS, 2009).

Dessa forma o *corpus* desta pesquisa é uma *graphic novel*. O termo, utilizado para se referir às histórias de longa duração, é o análogo à arte sequencial. Geralmente seus temas trabalham questões diversas, tais como violência, homossexualismo, caos, entre outros, e atingem mais o público adulto. Contudo é preciso buscar a origem desse termo. Fica explícito que o termo ficou popularizado por Will Eisner (RAMOS, 2009). O próprio autor explica que:

Em nossa cultura, os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de histórias através de imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação, se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas (EISNER, 2005, p. 07).

Nesse contexto, Baetens e Frey, em seu livro intitulado *The graphic novel: na introduction*, explicam que:

O que algumas vezes permanece nebuloso é o que realmente significa o rótulo *graphic novel*. Embora não acreditemos em uma definição generalizante (pois não poderia haver somente uma) [...] nós propomos que a *graphic novel* como meio, é parte de um conjunto de campos e práticas culturais mais abrangente, como literatura gráfica, narrativa visual e tudo que esteja inserido nesses campos e práticas. Raramente existem distinções claras entre tipos e categorias; ocorrem mais comumente “gradações” de diferenças, que são conhecidas pelos criadores e editores e são firmemente contestadas e debatidas, como parte da recepção de seu público (BAETENS; FREY, 2015, p. 07. Tradução livre).

O surgimento e consolidação do gênero *graphic novel* demonstra que trabalhar imagens e texto de forma contínua não é algo que pode ser entendido como somente para as crianças. Uma prova disso são as *graphic novels* de personagens conhecidos que têm suas características físicas e psicológicas retrabalhadas, como o caso do Batman e Superman.

Cita-se como exemplo o caso da *graphic novel* *O Reino do Amanhã*, escrita por Mark Waid e ilustrada por Alex Ross, na qual é apresentado um Superman velho, porém mais forte e já imune a criptonita, que vive em sua fortaleza deixando a terra de lado (OLIVEIRA, GOMES, 2013). Em suma, não há uma preocupação em deixar os heróis representados de forma tão perfeita. Como Eisner explica:

As primeiras revistas de quadrinhos [...] geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros de sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem (EISNER, 1999, p.07).

Quando Eisner menciona sobre os parâmetros de sua estrutura, refere-se ao fato de que, com o surgimento desse gênero, o olhar sobre as histórias em quadrinhos, doravante HQs, sofreu um impacto, pois são trabalhadas outras disposições de continuidade de quadro a quadro em relação à narrativa. Outra característica relacionada com a *graphic novel* que também deve ser apontada é que a própria sequência da história narrada pode ser lançada de uma só vez em um volume único ou com um número já fechado de capítulos, publicados periodicamente, que posteriormente acaba por também ter uma edição de volume único.

A partir disso, para se aprofundar um pouco mais na questão da *graphic novel*, é possível compreender a relação da arte com as histórias em quadrinhos, uma vez que as HQs já são consideradas a nona arte.

3 A SEMIÓTICA

Enquanto a compreensão dos signos pela teoria saussuriana é baseada na diferença estabelecida entre eles, considerando o fato deles estarem inseridos em um sistema determinado, a teoria peirceana entende a diferença não em um sistema pré-estabelecido, mas em um entendimento de movimentos constantes de deslocamento.

A citação abaixo completa a explanação do parágrafo anterior:

De acordo com a teoria semiótica de Charles Peirce (1974), todo fenômeno pode se manifestar dentre três categorias: primeiridade (coerência), secundidade (reação, conexão) e terceiridade (interpretação). Tal representação é acionada por um signo em três formas: ícone, índice (index) e símbolo. O ícone é que conota o seu objeto através da semelhança. O índice indica a existência, continuidade física com seu referente. O símbolo é o signo interpretado por convenção geral (EMÉRITO, 2010, p. 05).

Os estudos para desvendar os mistérios da linguagem datam da antiguidade. Os questionamentos introdutivos atentavam-se em questionar a estrutura da linguagem e a sua relação com o mundo por meio do que a mesma simboliza. Em leituras de Platão encontram-se as reflexões sobre a linguagem, como nos diálogos de Crátilo, que apresentam em seu encerramento a indagação de que os nomes não conseguem ser capazes de dizer a essência das coisas, em suma, o ponto máximo de discussão se dá pela relação que existe entre o nome, ideia e coisa. Ressaltando que nesse diálogo encontravam-se três interlocutores: Crátilo, Hermógenes e Sócrates (WILSON; MARTELOTTA, 2013).

A indagação primordial baseava-se na existência ou não de uma relação de similaridade – iconicidade – entre o código linguístico e o sentido que era expresso. Para cada qual dos interlocutores a língua apresentava uma perspectiva, ou seja, se Crátilo entendia que a língua era o reflexo do mundo, para Hermógenes a língua era convencional, não havendo transparência entre o nome e coisas. Sócrates desempenhava o papel mediador dos dois pontos de vista (WILSON; MARTELOTTA, 2013).

Piqué (1996, p. 171) afirma que esse diálogo é importante para a “história do pensamento linguístico ocidental”, pois a reflexão filosófica da linguagem em Crátilo resulta em reflexões sistemáticas a respeito dos signos e símbolos. Compreende-se, assim, que a discussão sobre essas questões acerca da oposição entre arbitrariedade e iconicidade do signo linguístico, acontecem devido ao fato das mesmas estarem presentes em estudos de correntes

linguísticas até hoje. É inexistente a relação natural entre o som de uma palavra com o que ela designa. Utiliza-se, em português, a palavra “cachorro” para designar o animal doméstico, contudo, o mesmo animal recebe em outro idioma uma estrutura sonora diferente da língua portuguesa, mas designando o mesmo significado: *dog* em inglês e *perro* em espanhol, são alguns exemplos (PIQUÉ, 1996).

As informações tornam-se pertinentes para entender um pouco mais dessa base filosófica pela qual se edifica a semiótica de Peirce. Como contextualiza Santaella (1999, p. 301), poucas teorias conseguiram provocar tantos “mal-entendidos quanto aquela produzida sob o nome de Semiótica Geral pelo cientista, lógico e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce”. A autora ainda enfatiza que esses mal-entendidos não aparecem somente nas pesquisas brasileiras, mas também nos Estados Unidos, e isso está relacionado à dificuldade de acesso à obra de Peirce. Contudo, esses estudos contribuíram de forma progressiva para a “inegável sistematização do pensamento peirciano” (SANTAELLA, 1999, p. 301). A complexidade da obra de Peirce se distribui pelos mais diversos campos do conhecimento científico, mas há “uma espécie de coluna dorsal nucleadora de onde foram extraídas e para onde confluíram todas as suas investigações” (SANTAELLA, 1999, p. 301).

A semiótica de Peirce é uma filosofia, ou seja, possui em sua égide a disposição e extensão de uma teoria filosófica. Santaella (1999) disserta que essa semiótica como uma disciplina filosófica tem o alcance necessário para poder lidar com “os complexos problemas levantados pela ontologia, epistemologia, filosofia da mente, filosofia da ciência, enfim, por todos os possíveis desmembramentos e setorizações do pensamento filosófico”.

Santaella (1999) também completa explicando que as definições e classificações dos signos fazem ainda mais sentidos se vistos sob a luz da fundação filosófica. Entende-se que os mesmos não são simples classificações do *strictu sensu*, mas aspectos que englobam todas as características dos signos. Isso leva à compreensão mais profunda da afirmação, já supracitada, de que a semiótica “é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis” (SANTAELLA, 2012, p. 19); ela estuda os mais diversos tipos de signos, sinais, símbolos e linguagens pelos quais se permite a compreensão das palavras, sons e imagens em suas manifestações – dimensão e efeito. Em suma, as manifestações são as causas de efeitos que estão presentes desde os níveis emocionais, sensoriais, metafóricos e simbólicos, pelos quais o receptor torna-se capaz de captar/perceber as inúmeras mensagens.

O campo de abrangência da semiótica é vasto, contudo, não é indefinido. É a constituição da linguagem que faz com que se analise e descreva as manifestações. A

manifestação, em qualquer uma de suas instâncias, será divisada e apurada por sua ação de signo pela semiótica.

Já se viu que para Peirce “toda ideia é um signo” e que “toda realidade deve ser estudada sob o ponto de vista semiótico” (WILSON; MARTELOTTA, 2013: 72). Por essa perspectiva, como já discutido anteriormente, o signo representa outra coisa externa a ele, se o signo (*representamen*) “é uma coisa que representa outra”, essa *alguma outra coisa*, é nada mais que o objeto. Entre diversificadas noções de signo apresentadas por Peirce, compreende-se que a noção do mesmo implica que um elemento A tende a funcionar como o representante do elemento B (*idem*). Utiliza-se como exemplo o caso de um céu cinza com trovões, o que representa que uma chuva está por vir.

Dessa forma, a linguagem não só representa as coisas, mas é ela própria a condição da vida. Para Peirce a linguagem e o pensamento se fundamentam pelo símbolo como observa-se a citação abaixo:

[...] a trama de todo pensamento e de toda pesquisa são os símbolos, e que a vida do pensamento e da ciência é a vida inerente aos símbolos; assim, é errado dizer que uma boa linguagem é simplesmente importante para um bom pensamento, pois ela é a própria essência deste (PEIRCE, 1975, p. 39).

Para Peirce, o símbolo denota um tipo de coisa qualquer, bem como a si mesmo.

Os símbolos crescem. Retiram seu ser do desenvolvimento de outros signos, especialmente dos ícones, ou de signos misturados que compartilham da natureza dos ícones e símbolos. Só pensamos com signos. Estes signos mentais são de natureza mista: denominam-se conceitos suas partes-símbolo. Se alguém cria um novo símbolo, ele o faz por meio de pensamentos que envolvem conceitos (PEIRCE, 2012, p. 73).

Assim, é a partir dos símbolos que se criam novos símbolos. No próximo tópico, se observará que os símbolos em *Watchmen* constituem-se a partir de conceitos já estabelecidos em outros símbolos.

4 OS SÍMBOLOS

Os símbolos pertencem ao campo de estudo da semiótica. Um símbolo é uma representação “capaz de evocar a concepção do objeto que ele representa devido, por exemplo, a características em comum, como é o caso da aliança, símbolo de casamento, ou dos pratos de uma balança, símbolo da ideia de justiça” (RIBEIRO, 2010, p. 47). Nöth (1995) explica que para Peirce a representação é o que se chama de apresentação de um objeto a um intérprete de um signo, como também a relação de signo é o objeto. Representar é “estar para” no momento que se considera que algo tem relação com o outro, e para certos objetivos o mesmo é tratado por uma mente “como se fosse aquele outro”. Em suma, quando se ganha de um cartão de uma

pessoa importante, e se guarda dentro da bolsa, esse cartão representa essa pessoa especial, para quem se direciona essa concepção de reconhecimento.

Esse exemplo de carregar o cartão de outrem, quer dizer que uma pessoa estará trazendo para si a outra, no sentido de sempre querer a mesma próxima. Nessa ausência a pessoa está representada no cartão e ali está o seu significado, por intermédio dos símbolos. Peirce (2012, p. 61) reforça o que já foi explanado quando escreve “um porta-voz, um deputado, um advogado, um agente [...], um testemunho, todos representam alguma outra coisa, de diferentes modos, para mentes que os consideram sob esse aspecto”. Dessa forma, como o cartão representa alguém importante, o símbolo edifica uma relação com o seu objeto.

Como explicado no subtópico anterior, é na segunda tricotomia de Peirce que se estuda o símbolo. Como Peirce explica, ao contrário do ícone e do índice, o símbolo é um signo que instaura por meio de uma mediação uma relação com o objeto. É uma lei do futuro indefinido. O símbolo atua por intermédio de uma réplica. Ele representa algo diferente dele.

O símbolo passa a ser interpretado por seu objeto, fazendo com que o mesmo seja interpretado como algo diferente dele. O relacionamento entre o objeto e o signo se dá por uma ideia existente na mente do usuário, uma lei/hábito associativo que Peirce, como explica Santaella (2005, p. 264), chamou de “interpretante lógico”. Santaella (idem) mostra que “é uma regra interpretativa que guia a associação de ideias ligando o símbolo ao seu objeto”. Dessa forma, entra-se na questão de que o signo articula como símbolo, em conexão ao objeto que o mesmo representa (QUEIROZ, 2007). Santaella (2002, p. 128), a respeito do aspecto simbólico, disserta:

Se levarmos em conta a propriedade da lei como fundamento do signo, estaremos pondo ênfase nos aspectos culturalmente convencionais do signo. Se, em si mesmo, o signo é um legi-signo, na relação com o objeto ele será um símbolo que é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como representando um dado objeto.

Santaella (*apud* RIBEIRO, 2015, p. 68) disserta que a lei de interpretação já está dentro *do próprio signo, o que permite a produção de um signo interpretante ou uma sequência dos mesmos*; em outras palavras para entendermos o signo dentro dele mesmo precisamos evocar o conhecimento sobre as dez classes dos signos, visto que ela nos demonstra que quando o signo for uma lei, ele é o legisigno. Sendo assim, o legisigno funciona como uma regra que determina o seu interpretante (SANTAELLA, 2005).

No que diz respeito à face da interpretação, Santaella (2005) explica que para entender a noção de interpretante, ou seja, o signo produzido como o efeito em uma mente, é necessário

atentar-se aos níveis de realização: o imediato (primeiridade), o dinâmico (secundidade) e o final (terceiridade).

O interpretante imediato é o potencial interpretativo do signo. É a interpretabilidade já existente que o signo possui, antes dele encontrar um intérprete. Dessa forma, é um interpretante em estado abstrato, sendo, por isso interno ao signo.

Quando se trata do interpretante dinâmico, está no segundo nível, e refere-se ao efeito produzido na mente do intérprete pelos signos. Esse interpretante dinâmico possui três subníveis: o efeito emocional, o efeito energético e o efeito lógico. O primeiro efeito emocional de um signo concentra-se na peculiaridade de sentimento que ele pode evocar no intérprete, esse efeito pode ser perceptível em maior ou menor medida. O segundo nível de energia da ação é a reação ativa que o signo pode evocar no receptor, por meio de um esforço intelectual. No terceiro nível de conhecimento e conscientização, o signo é compreendido por meio de uma lei interpretativa “internalizada pelo receptor” (SANTAELLA, 2012).

O interpretante final está vinculado ao resultado interpretativo que o intérprete chega. Esse resultado é aquilo a que o intérprete está destinado a chegar, caso o mesmo leve a investigação satisfatoriamente longe. As informações apresentadas refletem sobre o entendimento que Santaella e Nöth (1998, p. 64) explicam sobre o símbolo, ou seja, sem o ícone o símbolo não significaria nada, e sem o índice, o mesmo perderia o seu poder de referência. O símbolo por si mesmo não demonstra sobre o que está falando. Como a citação de Netto (1983, p. 58) explica:

Símbolo é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de ideias produzida por uma convenção. O signo é marcado pela arbitrariedade. Peirce observa que o símbolo é de natureza geral, tanto quanto o objeto denotado; mas, como aquilo que é geral deve existir também nos casos determinados, pode-se dizer que esses casos indiretamente afetam o símbolo, razão pela qual há no símbolo uma certa espécie de índice. Mesmo assim, a razão da existência do símbolo não deve ser procurada nessa afetação, mas em seu caráter convencional, arbitrário.

Compreende-se que o objeto do símbolo não se caracteriza como algo menos abstrato que o próprio símbolo. Como Santaella e Nöth (1998) explicam, é pela “força de uma ideia na mente de um usuário que o símbolo se relaciona com o seu objeto”, ele não possui ligação com o que se representa por alguma similaridade e nem por conexão casual. A respeito disso o próprio Peirce (1975) ilustra com precisão a palavra “estrela”, que, quando pronunciada ou escrita, não nos torna criadores dela, assim como, ao ser apagada (palavra escrita) a mesma não terá deixado de existir; a palavra continuará a existir na mente daqueles que a utilizam. O mesmo acontece com as línguas mortas, porque, mesmo não estando em uso, elas não perdem o seu poder de denotar e significar.

Não se consegue destruir as formas abstratas que dizem respeito ao símbolo e o seu objeto. Então, para concluir esse pensamento, reflete-se sobre a natureza dos símbolos. Como já discutido anteriormente, para Peirce (1975, p. 126) um símbolo é um representamen, de caráter representativo, que, se consiste numa regra que indicará seu interpretante. “Todas as palavras, sentenças, livros e outros signos convencionais são símbolos”. Quando se cita o exemplo da palavra “estrela”, entende-se que foi simplesmente uma réplica da palavra que foi dita ou escrita. “A palavra, em si mesma, não tem existência”. Mesmo sendo real, ficou instituído que os falantes deverão se conformar com ela, visto que quando se aprende o seu idioma não se questiona de onde as palavras, os signos verbais, se originam; em outras palavras, a palavra é algo real, mas ela nasce de uma convenção. A palavra é de forma geral uma sucessão de sons, ou representamens de sons, que só vêm a se tornar um signo pelas circunstâncias existentes.

Quando se afirma que um símbolo é uma lei, atenta-se para o fato de que uma lei necessariamente governa em “individuais e determinadas qualidades” (PEIRCE, 1975, p. 126). Por isso foi dito há alguns parágrafos atrás que o elemento que constitui o símbolo pode ser um indicador ou um ícone. Como Peirce (1975, p.126-127) ilustra no exemplo abaixo:

Um homem, caminhando junto com uma criança, levanta o braço, aponta e diz “Ali vai um balão”. Apontar é parte essencial do símbolo, sem o que este não veicularia informação. A criança, entretanto, pergunta “O que é um balão?” e o homem responde “É algo como uma grande bolha de sabão”, tornando a imagem parte do símbolo.

Para o referido autor, mesmo que o objeto integral de um símbolo, que é o seu significante, possua a natureza de uma lei, o mesmo tem de “denotar um individual e expressar um caráter” (PEIRCE, 1975, p.127). Nessa perspectiva, é preciso definir o que Peirce denominou de símbolo genuíno e o símbolo degenerado, que são dois: singular e abstrato. O genuíno é um símbolo que carrega um significado real. O objeto do singular é individual, expressa somente os caracteres que o mesmo possa concretizar; o abstrato possui um único objeto denominado caráter.

Dessa forma, o símbolo é um signo naturalmente adequado a declarar um conjunto de objetos, havendo a possibilidade de serem denotados por quaisquer indicadores, que até certos aspectos estão ligados e são representados por ícones associados a ele (PEIRCE, 1975; SANTAELLA, 2012). A respeito disso Peirce (1975, p. 127) exemplifica:

Para mostrar o que essa complicada definição significa, tomemos o exemplo de um símbolo, a palavra “ama”. Associada a essa palavra, está uma ideia, o ícone mental da pessoa que ama outra. Convém deixar acentuado que “ama” ocorre numa sentença;

aquilo que a palavra pode significar por si mesma, se alguma coisa significa, não vem agora ao caso. Tomemos, então, a sentença “Ezequiel ama Huldah”. Ezequiel e Huldah devem, portanto, ser ou conter Indicadores, de vez que sem indicadores é impossível designar aquilo acerca de que se fala. Qualquer simples descrição deixaria incerto se não são eles meros caracteres de uma palavra; contudo, sejam-no ou não, os indicadores podem designá-los. Ora, o efeito da palavra “ama” é o de que o par de objetos denotado pelo par de Indicadores Ezequiel e Huldah é representado pelo ícone, ou imagem que guardamos em nossos espíritos de um amante e de sua amada.

O que Peirce exemplifica sobre as combinações entre as palavras é a noção de que a palavra sozinha, isolada, não é suficientemente demonstrativa da constituição icônica e também indicial do símbolo. É um encadeamento sequencial: da palavra à sentença, da sentença às combinações entre sentenças, logo, os papéis que o índice desempenha tendem a se acentuar sob novas singularidades, o que constitui uma complexa sincronia entre verbo e imagem.

Nesse sentido, Peirce também explica que a palavra símbolo, como apresentado no início do presente subtópico, possui muitos significados e seria um insulto para a língua lhe atribuir mais um. “Creio que a significação que lhe dou, a de um signo convencional, ou que depende de hábito, nato ou adquirido, não é tanto um significado novo, como um retorno ao significado original” (PEIRCE, 2012, p. 72). Frente a essas explicações acerca da semiótica peirceana e à discussão em cima do símbolo, o próximo subitem também analisa o símbolo de forma bilateral.

5 ANÁLISE DO SÍMBOLO *SMILE* EM *WATCHMEN*

O Comediante (Edward Blake) reconhece a verdadeira natureza humana e usa o humor irônico como uma forma de escapar. Sua célebre frase “é tudo uma piada” representa essa visão amarga que ele tem da humanidade e do mundo que o cerca. Rorschach, um outro personagem que aparece mais tarde no texto, explica a sua visão sobre o Comediante. Observa-se a seguir:

Blake entendia. Tratava tudo como piada, mas entendia. Ele viu as rachaduras na sociedade, viu os homenzinhos mascarados tentando manter as coisas juntas... Ele viu a verdadeira face do século 20 e decidiu se tornar um reflexo, uma paródia desses tempos (MOORE, GIBBONS, 2009, p. 67).

A conjuntura da Guerra Fria e a iminência de uma guerra nuclear contribuíram para que o Comediante fosse cruel e violento. Mesmo que suas características físicas demonstrem os atributos de um super-herói, as suas atitudes demonstram algo totalmente contrário a isso (UCHIDA; WELZEL, PRIETO, 2013, p. 09).

Logo, é um personagem extremamente cínico e violento, e faz as coisas pelo seu próprio julgamento. Estuprou uma companheira de luta contra o crime e matou uma mulher que carregava no ventre seu filho. Quando lutava por suas convicções acreditava estar fazendo o

que era mais coerente. Sem expectativas de melhoras ele não se prendia à ideia de que as pessoas podiam mudar sua natureza e que o mundo poderia ser um lugar melhor. Ao se observar essas características, a sua frase “é tudo uma piada” está ligada ao fato de que dentro da *graphic novel*, a vida parece algo agonizante e para ele os outros membros da equipe estão presos a uma utopia de que o mundo um dia irá se tornar um lugar melhor.

Dentro da cultura pop existem os *emoticons*, muito utilizados em conversas das redes sociais, que servem para representar as mais diferentes emoções. Como explica Brito (2008, p. 02):

Os emoticons são signos de imagem digital utilizados com frequência em Chats, principalmente pelos adolescentes, para expressar seus sentimentos. Além disso, são vistos pelos usuários da Internet como uma alternativa de interação comunicativa descomplicada, informal, lúdica; conseqüentemente, mais atrativa.

Dessa forma, o *smile* é um *emoticon* para representar a felicidade e alegria. Contudo, não é dessa forma que o *smile* é apresentado na *graphic novel*. O símbolo do *smile* é utilizado pela personagem Comediante, como um broche que aparece em sua roupa. Antes da análise simbólica, vale aprofundar-se um pouco mais nessa personagem, visto que a compreensão desse símbolo necessita dessa base para uma fundamentação do seu conceito.

Destarte, o Comediante é um paradoxo no que tange o seu próprio nome e o *smile*, comprova-se isso com a sua célebre frase “é tudo uma piada”, usada de forma recorrente em *Watchmen*. Porém, nada que essa personagem tem a dizer se caracteriza como feliz ou engraçado.

As seguintes falas evidenciam isso: “Cês não fazem ideia do que tá rolando no mundo. Vão por mim” (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 50) “Olha aqui, quando cê sacar que tudo é uma piada, a única coisa que vai fazer sentido é o Comediante [...] Eu só danço conforme a música” (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 53). As frases recortadas evidenciam as características do Comediante, que durante a narrativa foi um estuprador ao violentar a primeira Espectral, um assassino ao matar uma mulher grávida no Vietnã e um marginal quando tentava dispersar os manifestantes. Em suma, ele foi várias coisas menos um herói.

Enquanto Comediante está vivo, o *smile* é utilizado com a face universal que representa um rosto sorrindo. Após a sua morte, o sangue corta o *smile* de forma diagonal, que representa que a alegria e a felicidade morreram.



Figura 1 – Emoticon *smile*. Disponível em: <https://c7.uihere.com/files/12/669/248/smiley-acid-house-emoticon-clip-art-smiley.jpg>. Acesso em 14 de abril de 2020.



Figura 2 – *smile* em *Watchmen*. Disponível em: <https://uploads.metropoles.com/wp-content/uploads/2018/08/17184217/watchmen-2.jpg>. Acesso em 14 de abril de 2020.

No que diz respeito à análise semiótica, o ícone se caracteriza pelo *smile* manchado de sangue da *graphic novel* estabelecendo uma relação de objeto representado do próprio *smile*. As referências do que é o símbolo pop da internet permeia o sentido semântico do *smile* cortado por sangue. Sendo assim, o índice é o signo inicial que se refere ao *smile* e, conseqüentemente, é afetado pelo mesmo. Mesmo com sangue manchando esse *smile*, é por estar relacionado com o símbolo utilizado em chats que se cria o sentido de que a alegria está morta.

Por fim, o referido símbolo, que é a maior associação de ideias estabelecidas de forma denotativa, estabelece uma relação com a morte da personagem Comediante, pois quando esse símbolo é encontrado perto de um esgoto e manchado de sangue, evoca-se o pensamento de que alguém morreu. Com isso o sentido conotativo é de que a felicidade morreu.

A conversa entre Espectral II e O Coruja II evidenciam isso, observa-se:

Espectral II: Ultimamente tem sido bem difícil dar umas boas risadas.

Coruja II: O que você esperava? O Comediante está morto. (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 32).

A situação bilateral desse signo se estabelece ao manter um sentido de que uma vez ele representou a felicidade para aqueles que o utilizam para determinado fim, mas dentro da narrativa um outro sentido cresce: de que nunca pode haver felicidade em um mundo que está prestes a viver uma guerra nuclear. Dentro da narrativa, esse símbolo ajuda a construir o cenário de desesperança. Desesperança de que haverá uma guerra; a cada capítulo, mais certo se torna a possibilidade em concretude da guerra nuclear.

6 CONCLUSÃO

Como exposto, as histórias em quadrinhos, diferente do que está estabelecido no senso comum, podem apresentar um conteúdo adulto, conforme apresentado na *graphic novel* *Watchmen*. Com a análise da obra verificou-se que a personagem Comediante contradiz o seu próprio nome por meio de suas ações violentas.

Enquanto Comediante ainda está vivo, o *smile* não está cortado pelo sangue e, a partir de sua morte, o símbolo passa a representar não somente a morte da personagem, como também a morte de uma felicidade deturpada.

A semiótica peirciana serve para demonstrar que o símbolo se refere a um objeto e tem o seu valor estabelecido por uma convenção. Por isso, dentro da *graphic novel* *Watchmen* o mundo não é mais um lugar possível de felicidade, logo, um *smile* que conhecemos não pode estar ali.

REFERÊNCIAS

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. *The graphic novel: an introduction*. England: Cambridge Introductions to Literature, 2014.

BAETENS, Jan. *Graphic novels: literature without text? English Language notes*, v. 46.2, 2008. p. 77-88.

BRITO, Audrey Danielle Beserra. O discurso da afetividade e a linguagem dos emoticons. *Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura*, v. 04, n.09, 2008, p. 1-21.

CORREIA, Claudio Manoel de Carvalho. *Fundamentos da semiótica Peirceana*. Caderno Seminal Digital, v. 09, n. 1, 2008, p. 76-92.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

EMÉRITO, Matheus. Diálogo entre Barthes, Peirce e Greimas. *XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Campina Grande – PB – 10 a 12 de Junho, 2010*, p. 1-13.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Panini Books, 2009.

NETTO, J. Teixeira Coelho. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1983.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

OLIVEIRA, Letícia Reis de; GOMES, Nataniel dos Santos. A intertextualidade entre O Reino do Amanhã e Apocalipse. *Revista Philologus*, n. 19, v. 55, 2013, p. 54-64.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

PIQUÉ, Jorge Ferro. Linguagem e realidade: uma análise do Crátilo de Platão. *Letras*, n. 46, v.1, 1996, p. 171-182.

QUEIROZ, João. Sobre a síntese de sistemas e criaturas semióticas. In: QUEIROZ, João; LOULA, Angelo; GUDWIN, Ricardo. *Computação, Cognição, Semiose*. Bahia: EDUFBA, 2007. p. 9-18.

RIBEIRO, Emílio Soares. Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce. *Estudos semióticos*, v. 6, n. 1, 2010, p. 46-53.

RIBEIRO. Emílio Soares. 154f. *A Relação Cinema-Literatura na Construção da Simbologia do Anel na obra O Senhor dos Anéis: Uma análise intersemiótica*. Dissertação (Mestrado) – Centro de Humanidades. Universidade Estadual do Ceará. Ceará, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. A semiótica filosófica de C. S. Peirce. *Revista Hypnós*, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 301-307, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

SANTAELLA, Lúcia, NÖTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras. 1998.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2006.

UCHIDA, Aline Scarmen ; PRIETO, Liliam Cristina Marins; WELZEL, Hadassa Nascimento. A (des)construção do super-herói em Watchmen em suas versões em quadrinhos e cinematográfica. *IV CONALI - Congresso Nacional de Linguagens em Interação Múltiplos Olhares*. 05, 06 e 07 de junho de 2013, p. 1-12.

WILSON, Victória; MARTELOTTA, Mário Eduardo. Arbitrariedade e iconicidade. In: MARTELOTTA, Mário Eduardo. *Manual de linguística*. São Paulo: Contexto, 2013. p. 71-84.