

O INCRÍVEL MUNDO DO SÍMBOLO: UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA¹

Andressa de Souza Vieira²
Sergio Marilson Kulak³

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo analisar os aspectos semióticos de personagens da animação “O Incrível Mundo de Gumball”, série criada por Ben Bocquelet e transmitida no Brasil pelo canal Cartoon Network desde 2011. Para tanto, serão aplicados os conceitos da Teoria Geral dos Signos, mais conhecida como Semiótica, do teórico norte-americano Charles Sanders Peirce, além de pesquisas de seus estudiosos, tais como Santaella, Ribeiro e Ferreira, entre outros. Busca-se, por meio da análise, entender o funcionamento do caráter representativo do signo simbólico nos personagens da animação, do modo como são produzidos os efeitos de sentido e como eles podem ser relacionados com a realidade cotidiana e a personalidade imputada aos elementos da narrativa, sendo que, avalia-se como ocorrem as desconstruções dos aspectos simbólicos da realidade por meio de suas significações. No mesmo sentido, os personagens são analisados de acordo com os conceitos de ícone, índice e símbolo, que compõe a tricotomia que avalia o signo em relação ao seu objeto, considerando os signos nos níveis de primeiridade, secundidade e terceiridade. Verificou-se que os personagens fazem uso da técnica de apropriação, para estilizar e explicar fragmentos da realidade, materializando sentidos que não se pode tocar, ou seja, coisas intangíveis através do símbolo que tem por si próprio o poder de se assemelhar e corporificar a qualidade de um objeto da realidade como elementos que compõem a estória, sejam como protagonistas ou coadjuvantes.

PALAVRAS-CHAVE: O Incrível Mundo de Gumball, Personagens, Símbolo, Significação, Representação.

ABSTRACT: This article aims to analyze the semiotic aspects of the characters in the animated cartoon "The Amazing World of Gumball", a series created by Ben Bocquelet and aired in Brazil by the Cartoon Network since 2011. Through the theory of signs also known as Semiotic from the american philosopher Charles Sanders Peirce this study applied the descriptive analysis method. Describing, explaining and analyzing the meaning of the signs besides the investigating semiosis process. Upon this we can understand the functioning of the symbolic persona of the characters in the animation, also we're able to see how the effects of the meaning are produced, how they can be related to the daily reality, and at the same time how personalities are attached to the elements of the narrative in consequence of the deconstructed symbolic aspects of the reality by it's own meanings. The characters are analyzed accordingly to the concepts of icon, index and symbol, which composes the tricotomy of sign in relation to its object, considering the signs in the levels of firstness, secondness and thirdness it was verified that the characters use the technique of appropriation, to stylize and explain fragments of reality, materializing untouchable senses, as with, intangible things through the symbol that has in itself the power to resemble and personify the quality of an object of reality as elements that compose the story, whether as protagonists or supporting actor.

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, do Centro Universitário FAG.

² Acadêmico do 8º período do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. e-mail: andressa.sigfre@gmail.com.

³ Professor orientador. e-mail: sergiokulak@gmail.com.

KEY-WORDS: The Amazing World of Gumball, Characters, Symbol, Significance, Representation.

1. INTRODUÇÃO

Diante dos vários aspectos que envolvem a produção dos sentidos, o presente estudo tem como objeto de pesquisa os personagens da animação “O Incrível Mundo de Gumball”, dentre eles estão: Gumball Tristopher Watterson, Darwin Raglan Caspian Ahab Poseidon Nicodemius Watterson III, Sr. Steve Pequeno, Tobias Wilson e Leslie. Para análise, foi utilizada a Teoria Geral dos Signos, proposta por Charles Sanders Peirce e denominada como Semiótica. Tendo em vista que o signo representa o seu objeto, físico ou abstrato, e o seu interpretante possui uma relação ou experiência com seu significado, Peirce formulou uma tríade que compõe o entendimento do signo levando em conta a relação primeira do contato com o fenômeno, a sua incorporação e, finalmente, o seu entendimento. Neste sentido, para se entender a relação sógnica, este estudo utilizará a tricotomia do signo em relação ao seu objeto, composta pelas classificações de ícone, índice e símbolo como base estrutural. Este trabalho intensifica a sua abordagem quanto à força do signo simbólico, verificando assim a representação dos personagens na animação. Tendo-se em vista que a comunicação tornou-se a base de um povo ou seu alicerce, Peirce teve como objetivo tentar entender os métodos dos fundamentos lógicos na subjetividade comunicacional, ou seja, o autor trouxe uma explicação coesa do significado por meio do estudo dos signos.

Para o desenvolvimento deste artigo, foram analisados alguns dos personagens da série cuja relação intertextual com a realidade, muitas vezes explícita, remete principalmente a textos televisivos, tecnológicos, sócio-históricos e expressões linguísticas próprias da cultura ocidental. O olhar atento para os signos nos níveis de primeiridade, secundidade e, principalmente, terceiridade, revelou o contraste como elemento empregador dos símbolos na série.

De forma a extrair um resultado ainda mais apurado do processo interpretativo, verificou-se que a animação se vale de técnicas de apropriações, não só para estilizar, mas também para emanar significações mais profundas colocadas nas entrelinhas, isto é, a conotação se torna mais profunda e depende do raciocínio mais apurado do espectador. Pautado na Teoria da Semiótica de corrente peirceana, empregando mais precisamente o uso

do símbolo, a presente pesquisa pauta a sua base bibliográfica nas obras de Peirce, especialmente em *Semiótica e Semiótica e Filosofia*, e no texto “O que é Símbolo”, de autoria de Lúcia Santaella. Demais estudos acerca da Teoria Geral dos Signos também foram empregados como suporte teórico.

2. A SEMIÓTICA SEGUNDO PEIRCE

2.1 SEMIÓTICA

O pensamento filosófico de Charles Sanders Peirce é organizado em um sistema de tríades que se desdobram continuamente. As bases desse sistema são a Fenomenologia, as Ciências Normativas e a Metafísica. De acordo com o próprio Peirce (1993), a fenomenologia trata de descrever, compreender e interpretar os fenômenos que se apresentam à percepção. As ciências normativas são assim chamadas porque se ocupam de estudar ideais, valores e normas. Já a metafísica visa tratar o ser enquanto ser, ou seja, aquilo que é pressuposto por todas as outras partes do sistema, na medida em que examina os princípios e causas primeiras.

A Semiótica, que enquadra-se nas ciências normativas, é o território de conhecimento e das indagações, investigações em processos. Ela também é a ciência das linguagens verbais, e não verbais, ou seja, é responsável pela compreensão de todo e qualquer fenômeno comunicativo. A ciência semiótica é capaz de produzir, reproduzir, transformar e consumir, e, além de tudo, ela cria e conduz a comunicação através da leitura ou produção de formas:

[...] através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. Somos uma espécie animal tão complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem (SANTAELLA, 1983, p.10).

Em relação à linguagem, existem extensas formas de comunicações, condicionamentos e significações. São vários os sistemas de produção de sentido. Pode se entender o conceito amplo que a linguagem pode dominar.

A compreensão dos fenômenos se dá pela revelação de suas significações, ou ainda, uma forma de estruturar tudo que produz sentido como linguagem. A necessidade da articulação da Semiótica se desenvolveu para amenizar as ambiguidades ou consciências de linguagens de sentidos latos. Assim, ela poderia criar questionamentos no mundo

diversificado dos fenômenos de linguagem. Para esclarecer e exemplificar as categorias como manifestações psicológicas é preciso ter o entendimento da consciência, então temos que:

Consciência não se confunde com razão. Consciência é como um lago sem fundo no qual as ideias (partículas materiais da consciência) estão localizadas em diferentes profundidades e em permanente mobilidade. A razão (pensamento deliberado) é apenas a camada mais superficial da consciência. Aquela que está próxima da superfície. Sobre essa camada, porque superficial, é ela que nossa autoconsciência está atada. Daí tendemos a confundir consciência com razão. No entanto, se bem que razão seja parte da consciência, ela não compõe, nem de longe, o todo da consciência (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 1983, p. 40-41).

Esse todo da consciência que Peirce explica são os estados mutáveis que, a todo o momento, sofrem com interferências sem controle algum. Essas interferências podem ser internas, o que se tem no mundo interior da própria mente do indivíduo, e externas, com as forças que atuam sob e ao redor do indivíduo.

O que se resulta no nível de percepção é que continuamente acontecerão mudanças de consciência na mente interpretante, essa é uma condição real da própria existência. Dado este contexto, podemos nos aproximar das categorias elaboradas por Peirce (1993), que são os três modos em que os fenômenos podem aparecer perante a consciência. Estes modos do pensamento sígnico são as categorias descritas no próximo tópico.

2.2 AS CATEGORIAS FENOMENOLÓGICAS: PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

Para se entender a força da análise semiótica, é preciso compreender as três categorias fenomenológicas, o que Lucia Santaella (1983), principal estudiosa e tradutora acerca do tema no Brasil, chama de modalidades. Estas modalidades são primordiais para o entendimento de toda a teoria peirceana, pois, segundo a autora, constituem-se das formas mais gerais e universais para a tradução dos fenômenos.

A primeiridade é a modalidade inicial e classifica o sentimento como qualidade: “Trata-se, pois, de uma consciência imediata tal qual é. Nenhuma outra coisa senão pura qualidade de ser e de sentir. A qualidade da consciência imediata é uma impressão (sentimento) *in totum*, indivisível, não analisável, inocente e frágil” (SANTAELLA, 1983, p.43, grifo da autora). Isto é, primeiridade são qualidades de sentimentos, imperceptíveis. São partes constituintes das sensações dos pensamentos. É a qualidade de sentir. Um sinal de um fenômeno.

Nessa medida, o primeiro [primeiridade] é presente de imediato, de modo a não ser segundo para uma representação. Ele é fresco e novo, porque, se velho, já é um segundo em relação ao estado anterior. Ele é iniciante, original, espontâneo e livre, porque senão seria um segundo em relação a uma causa. Ele precede toda síntese e toda diferenciação; ele não tem nenhuma unidade nem partes. Ele não pode ser articuladamente pensado; afirme-o e ele já perdeu toda sua inocência característica, porque afirmações sempre implicam a negação de uma outra coisa. Pare para pensar nele e ele já voou (SANTAELLA, 1983, p.45).

É um estado de possibilidade de ser, um momento de impressão, incapturável. Isto é, primeiridade é a qualidade do imediato, “[...] consciência em primeiridade é qualidade de sentimento e, por isso mesmo, é primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para nós aparecem, já é tradução, finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos” (SANTAELLA, 1983, p.46). O estado do quase e quando foi, no seu ir, já estamos em secundidade, isto é, outro universo, trata-se de um mundo reativo que torna mais familiar o que se observa. O simples fato de existirmos faz com que nossa consciência esteja reagindo em relação ao mundo. A primeiridade condiz com a qualidade, mas esta qualidade é apenas uma parte do fenômeno e, para existir uma qualidade, ela deve conter-se em alguma matéria. Esse fato de existir se desenvolve com a secundidade, o ato de materializarmos a qualidade de um primeiro.

A qualidade de sentimento não é sentida como resistindo num objeto material. É puro sentir, antes de ser percebido como existindo num eu. Por isso, meras qualidades não resistem. É a matéria que resiste. Por conseguinte, qualquer sensação já é secundidade: ação de um sentimento sobre nós e nossa reação específica, comoção do eu para com o estímulo (SANTAELLA, 1983, p.47).

Deste modo, penetra-se na experiência que é aquilo que a vida nos bania de pensar, chegando ao ponto classificado como pensamento, este, por sua vez, tira o círculo vicioso do amortecimento da interpretação. Falar em pensamento tira o intérprete da secundidade, é neste momento que acontece o processo de mediação interpretativa entre o indivíduo e os fenômenos. É, portanto sair, da segunda modalidade e entrar em terceiridade

Sendo assim, a primeiridade dá a qualidade distintiva, originalidade irrepetível. A secundidade é algo que propicia a experiência material à qualidade, confronto ou luta, ação e reação. Já a terceiridade é aquela que “[...] aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo” (SANTAELLA, 1983, p. 51).

A terceiridade tem sua importância tanto na ciência como na filosofia, isso por obter um estudo atento a continuidade, infinitude, generalidade, difusão e inteligência. Porém, a simplicidade na terceira modalidade de Peirce é a representação, ou seja, para se entender um

fenômeno, busca-se nas experiências vivenciadas quaisquer significados ligados a aquela determinada representação, na qual se chega ao nível de percepção (terceiridade), que, segundo Santaella (1983, p.51), “[...] perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido”.

À vista disso, o pensamento como sendo a forma de converter/interpretar algo ou alguma coisa em outro pensamento é a forma bilateral de atuar em terceira: um objeto representa, de um lado, o que está fora dele, e do outro, alguém o observa com as suas referências em que seus sentidos se traduzem. Esses sentidos traduzidos geram uma interpretação de um novo signo.

O significado, portanto, é aquilo que se desloca e se esquia incessantemente. O significado de um pensamento ou signo é um outro pensamento. Por exemplo: para esclarecer o significado de qualquer palavra, temos que recorrer a uma outra palavra que, em alguns traços, possa substituir a anterior (SANTAELLA, 1983, p.52).

Assim, estas modalidades tratam-se de sentimento, vontade e conhecimento. Separar cada uma delas em linhas exatas não é possível, pois onde elas habitam é intangível, é evidente que, para compreendê-las, o intérprete deve policiar os próprios pensamentos. Elas são de ordem natural da consciência e, portanto, os indivíduos estão a todo o momento reagindo ao mundo em processos de primeiridade, secundidade e terceira.

2.3 O SIGNO EM PEIRCE

O signo ou *representamémé*, de certo modo, aquilo que representa algo para alguém, assim, Peirce (2003) diz que o signo se dirige, ou seja, ele cria na mente desse alguém um signo semelhante, ou melhor, um signo avançado. O signo que é criado, ele denomina como *interpretant* do primeiro signo, desta forma o signo estará representando algo, ou seja, o seu *objeto*.

Para Peirce (1993), o signo também pode ser uma experiência ou uma mera qualidade de impressão. De acordo com Santaella (1983), a noção do signo em Peirce é muito mais ampla e não precisa ser necessariamente uma representação na mente do indivíduo. Portanto, um signo move a interpretação, a sua razão determinante é representar o seu objeto, assim, ele necessariamente terá que atingir uma mente ou pensamento, de tal forma que aquele indivíduo que teve contato com o signo tenha uma relação ou experiência com o seu significado. Essa

necessidade de obter uma leitura própria do signo origina-se de modo a mover a interpretação, e a esse movimento Peirce (1993) deu o nome de interpretante. Este termo não se refere a quem interpreta o signo, mas sim ao processo que se cria na mente do intérprete. Esta relação na mente do intérprete pode originar-se de duas formas:

[...] a partir da relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produz-se na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro (é o interpretante do primeiro). Portanto, o significado de um signo é outro signo — seja este uma imagem mental ou palpável, uma ação ou mera reação gestual, uma palavra ou um mero sentimento de alegria, raiva... uma idéia, ou seja lá o que for — porque esse seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo (SANTAELLA, 1983, p.58-59, grifo da autora).

Deve-se entender que o signo possui dois tipos de objetos: o dinâmico, que projeta, e o imediato, que é ele próprio. No mesmo sentido, o signo apresentará três tipos de interpretantes, sendo eles o imediato, o dinâmico e o final. Segundo Santaella (1983), o objeto dinâmico que se encontra em um signo diz respeito ao que o signo substitui, o que está representado, seja por semelhança ou aparência do objeto. Já o interpretante imediato condiz com o que o signo está apto a representar em uma mente qualquer. Uma forma geral de representar algo, isto é, na mente de qualquer indivíduo, o signo irá representar sua natureza perto do que ele pode reproduzir. Já o interpretante final seria o significado último que um signo pode projetar e que toda mente interpretante deveria alcançar, entretanto, esse processo é colocado como possibilidade, não como uma realidade plausível dado a sua complexidade.

Por entender que cada um dos interpretantes, pode ou não interpretar de maneira clara ou ofuscada qualquer ideia e por existir inúmeras referências e experiências já vividas pelas mentes interpretadoras, entende-se que o signo não é algo monolítico, ou seja, algo concreto, engessado ou sem mudanças, ao contrário, ele se trata de algo em constante mudança e com complexos relacionais. Assim, para que possamos entender essas sensíveis diferenciações entre as partes do signo, o próximo tópico aprofundará as divisões lógicas que interagem nas relações sógnicas.

2.4 AS CLASSIFICAÇÕES DOS SIGNOS

Peirce (1993) criou uma ampla rede de classificações dos signos, todas triádicas. Para habilitar qualquer tipo de processo sógnico, o autor desenvolveu uma série de relações que o signo poderia estabelecer e um tipo específico de signo para cada uma delas. No entanto, para

o presente estudo, apenas as três principais tricotomias serão abordadas, sendo elas as mais gerais e mais utilizadas, nas quais Peirce se dedicou minuciosamente. Assim, temos as tricotomias com “[...] a relação do signo consigo mesmo (1.º), a relação do signo com seu objeto dinâmico (2.º) e a relação do signo com seu interpretante (3.º)” (SANTAELLA, 1983, p.62, grifo da autora).

A fim de explicar melhor o raciocínio lógico, Peirce (2003) desenvolveu um esquema visual que apresenta as inter-relações fenomenológicas entre os termos que compõem essas três tricotomias. Na primeira coluna, temos a relação do signo consigo mesmo em um plano mais próximo das abstrações e, conseqüentemente, da primeiridade, ou seja, as qualidades (quali-signo), os fatos (sin-signo) e a natureza de leis ou hábitos (legi-signo). Na segunda coluna, as propriedades do signo em relação com seu objeto, vinculando-se aos aspectos da secundidade, estabelecendo os signos por similaridade, conexão de fato (ícone), não-cognitiva (índice) e hábitos de uso (símbolo) e, em um terceiro contexto, no plano da terceiridade, o signo em relação com seu interpretante, com as qualidades apresentando-se ao interpretante como mera hipótese (rema), sendo fatos (dicentes) e operações lógicas (argumentos). Assim, temos as linhas que se relacionam numa escala de primeiridade (quali-signo, ícone e rema), secundidade (sin-signo, índice e dicente) e terceiridade (legi-signo, símbolo e argumento).

Tabela 1: Relação dos Signos em suas tricotomias

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao seu objeto	O signo em relação ao seu interpretante
1º	Quali-signo	Ícone	Rema
2º	Sin-signo	Índice	Dicente
3º	Legi-signo	Símbolo	Argumento

Fonte: Quadro elaborado conforme Peirce (2003, p.58).

No presente trabalho, manteremos nosso foco na tricotomia do signo em relação ao seu objeto, que, de acordo com Peirce (2003, p.64), “[...] a mais importante divisão dos signos faz-se em *Ícones, Índices e Símbolos*”. Deste modo, quando um signo aparece como simples qualidade ele só poderá ser um ícone, este que representa o objeto por semelhança, e possui as mesmas características que o objeto, o signo mantém o significado mesmo que o objeto desapareça. Pode-se afirmar que as qualidades não representam nada, elas apenas se

apresentam. Portanto, o ícone se faz um quase-signo, pois ele se dá a esta contemplação. Assim sendo, o ícone é uma possibilidade qualitativa das coisas.

No entanto, porque não representam efetivamente nada, senão formas e sentimentos (visuais, sonoros, táteis, viscerais...), os ícones têm um alto poder de sugestão. Qualquer qualidade tem, por isso, condições de ser um substituto de qualquer coisa que a ele se assemelhe. Daí que, no universo das qualidades, as semelhanças proliferam. Daí que os ícones sejam capazes de produzir em nossa mente as mais imponderáveis relações de comparação (SANTAELLA, 1983, p.64, grifo da autora).

Instituídas as três categorias lógicas universais, a primeiridade (qualidade), a secundidade (relação/materialização) e a terceiridade (universal), Peirce (2003) diz que, toda terceiridade constitui-se de secundidades e primeiridades, e toda secundidade de primeiridades. A primeiridade é necessária à secundidade, assim como essa é necessária à terceiridade. Cada signo, conforme sua respectiva categoria possui um modo especial de existência ou apresentação. Em uma metáfora, seria como uma escada, na qual se alcança o primeiro degrau, para atingir o segundo, é necessário que o indivíduo passe pelo primeiro, ao alcançar o terceiro degrau, foi preciso ultrapassar um primeiro e um segundo degraus; na relação sígnica existe uma interdependência explícita em que cada nível superior carrega um pouco da anterior em sua composição. Na primeiridade, o signo é de qualidade e possibilidade. Na secundidade, é pura apresentação de relação e existência.

[...] qualquer coisa que se apresente diante de você como um existente singular, material, aqui e agora, é um sin-signo. Isto porque qualquer existente concreto e real é infinitamente determinado como parte do universo a que pertence. Desse modo, uma coisa singular funciona como signo porque indica o universo do qual faz parte. Daí que todo existente seja um índice, pois, como existente, apresenta uma conexão de fato com o todo do conjunto de que é parte. Tudo que existe, portanto, é índice ou pode funcionar como índice. Basta, para tal, que seja constatada a relação com o objeto de que o índice é parte e com o qual está existencialmente conectado (SANTAELLA, 1983, p.66).

O índice claramente como o próprio nome diz, é algo que existe dependente do seu objeto para representar a sua própria existência, rastros, pegadas, resíduos, são todos índices. Santaella (1983) nos diz que, o índice é real, concreto, singular, ou ponto que pode irradiar para várias direções, porém, ele só funcionará como índice se alguma mente interpretá-lo e estabelecer a ela alguma ligação para alguma das direções. Assim, o índice é dual, ele possui uma conexão de uma coisa com outra. Portanto, seu interpretante não irá além de uma relação física entre existentes.

Fica definido que se o signo for um índice, ele também poderá ser quali-signo e ícone, pois suas peculiaridades de secundidade pressupõem a primeiridade. Porém, segundo Santaella (1983), não é só por isso que o índice irá funcionar como signo, mas porque ele

pressupõe que seu objeto exista através de indicar uma materialização. Na terceiridade de lei e generalidade o signo terá seu caráter em si mesmo.

O símbolo, por sua vez, não é algo singular, ele trabalha com um tipo geral, ou seja, tudo aquilo o que ele representa passa a ser geral, pois todos os interpretadores são formados por variadas experiências e vivências, todas com diferentes impactos e impressões em seus repertórios. Para se compreender a capacidade representativa do símbolo, devemos entender o funcionamento do legi-signo, pois é onde o símbolo encontra seu suporte.

O legi-signo é uma lei, e essa não deve ser confundida com normas, ela é a forma convencional da lei que sempre é atualizada, podendo se transformar e evoluir. A lei existe para que governe os fatos, ela é geral, porém, nem sempre ela irá funcionar, então causará a regularidade, e é graças à lei que se geram os signos e os interpretantes, pois os signos só existem pela existência de seus interpretantes, sem estes não há possibilidade de decodificação. Assim, em qualquer manifestação da palavra temos uma forma em que a lei se apresenta. Segundo Peirce:

Um símbolo não pode indicar uma coisa particular; ele denota uma espécie (um tipo de coisa). E não apenas isso. Ele mesmo é uma espécie e não uma coisa única. Você pode escrever a palavra estrela, mas isto não faz de você o criador da palavra — e mesmo que você a apague, ela não foi destruída. As palavras vivem nas mentes daqueles que as usam. Mesmo que eles estejam todos dormindo, elas vivem nas suas memórias. As palavras são tipos gerais e não individuais (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 1983, p. 68, grifo do autor).

É preciso saber que, antes de tudo, o legi-signo é um signo e por ser geral, ele produz significados mais gerais ainda. Se o símbolo é constituído de legi-signos em sua estrutura, é preciso saber que os legi-signos exercem uma força de lei, por exemplo, mesmo que ao escrever uma palavra e apagá-la depois, o segundo ato não irá fazer com que ela suma dos vocabulários, pois ela adquiriu um caráter de lei, e num sistema de leis, ela já é uma parte indissociável.

Daí que os símbolos sejam signos triádicos genuínos, pois produzirão como interpretante um outro tipo geral ou interpretante em si que, para ser interpretado, exigirá um outro signo, e assim ad infinitum. Símbolos crescem e se disseminam, mas eles trazem, embutidos em si, caracteres icônicos e indiciais (SANTAELLA, 1983, p. 68).

Diferentemente do ícone, por exemplo, que apresenta algo ou alguma coisa por mera semelhança, e do índice, que possui uma relação factual com o objeto, o símbolo apresenta um caráter imputado, arbitrário e não motivado, ele é geral e abstrato. O símbolo denota seu objeto e o interpretante conota o símbolo. Sem interpretante, sem símbolo. Peirce (2003)

afirma que havia restringido os símbolos aos signos convencionais, mas ele percebe que errou, pois a maioria dos símbolos é convencional, ainda que possam existir signos simbólicos que dependam de hábitos naturais.

Por mais que o interpretante seja único, ele não elimina a generalidade do símbolo, isso se denomina como plasticidade do símbolo. Desta forma é que são produzidas as mudanças quando ocorrem transformações no hábito interpretativo. Se o interpretante decodificador está em constante mudança, isso significa que o símbolo também estará em crescimento ao longo do tempo.

As tricotomias de Peirce, em uma divisão lógica, definem os campos gerais e elementares que raramente serão encontrados sozinhos nas linguagens, pois sempre estarão conectadas umas às outras. Assim, o estudo de Peirce tem por função descrever e decodificar qualquer natureza específica e suas peculiares, podendo ser até o silêncio.

3. O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL (*THE AMAZING WORLD GUMBALL*)

Exibido no Brasil desde 2011 pelo canal de televisão Cartoon Network, O Incrível Mundo de Gumball (The Amazing World Gumball) possui diversos prêmios no quesito animação voltada para a televisão. Criado por Benjamim “Ben” Bocquelet e produzido na Grã-Bretanha em parceria com estúdios norte-americanos, a animação adquiriu uma boa receptividade perante a crítica e o público. Segundo Lemos (2013), isso foi proporcionado não somente pela temática criativa, mas também as suas técnicas de construção, acentuando o momento de renovação do canal pertencente ao grupo AOL Time Warner.

Os personagens principais são Gumball Watterson, um gato azul de 12 anos e seu irmão adotivo Darwin, um peixe laranja que antes era um bichinho de estimação, mas que evoluiu e foi adotado pela família Watterson. As próprias nomenclaturas dos episódios por si já chamam a atenção baseando-se em palavras comuns que sugerem a curiosidade. Os enredos, de acordo com Lemos (2013), são relacionados com problemas causados na puberdade no período da adolescência em ambientes como escola, casa e com convivência amorosa e familiar.

Conforme o autor, o confuso relacionamento familiar é por conta do pai relapso e da mãe controladora e violenta, contribuindo, assim, para enredos atrapalhados e embaraços humorísticos. O ambiente de O Incrível Mundo de Gumball se baseia no humor como

matéria-prima e apresenta inúmeros personagens, já que os próprios objetos também interagem com os demais elementos da narrativa. Agregando ainda figuras secundárias interessantes como o Sr. Robinson (uma marionete), Tina (uma dinossauro t-rex), Penny (uma amendoim) entre outros, revelando a diversidade do mundo criado para o programa que mescla os mais diferentes elementos relacionados ao desenvolvimento de animações, indo desde o tradicional 2D, *stop-motion* e o 3D, incluindo *live-action*, numa ambientação rica em textura tornando a criatividade presente em um dos principais destaques da produção.

Na série ainda há referências com o cotidiano e a cultura contemporânea, com elementos relacionados a bandas de *Rock and Roll* famosas, por exemplo. Podemos observar essas singularidades nas irônicas camisetas do personagem Rocky 72 Robinson, discretamente alteradas para AB/CD, em referência a banda australiana AC/DC e Biju (Beijo em francês), em referência a banda norte-americana Kiss. De acordo com Lemos (2013), a tecnologia também é alvo de críticas nos enredos e existem referências aos videogames (Atari) e a franquia O Senhor dos Anéis, entre outros.

Seu método de compreensão é auxiliado não só pela linguagem, mas também pela diversidade dos elementos técnicos que fez do seriado uma inovação. É importante dizer que tudo gira em torno de Gumball e nada parece estranho ao contexto, por mais exótico que pareça: banana hiperativa, impressão digital ladrão, vírus de computador vindo de outra dimensão, garoto robô, ou uma garota fantasma “emo”, nada chega a ser incomum no mundo onde vive Gumball e sua família.

Para Lemos (2013), o desenvolvimento das aventuras de Gumball e Darwin se deu com a utilização de personagens criados por Ben Bocquelet para comerciais que terminaram não sendo utilizados, então, incentivado pelo projeto de novas ideias do Cartoon Network Development Studio Europe, de Londres, resolveu reuni-los num ambiente escolar resultando no programa no piloto, apresentando muitas das figuras que iriam fazer parte da série, mesmo alguns tendo formas diferentes como a própria dupla protagonista.

4. A FORÇA DOS SIGNOS EM O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL

A série O incrível mundo de Gumball apresenta grandes efeitos de produção de sentido em toda a sua trama como a articulação de efeitos especiais, animação e imagens reais em uma composição harmônica e criativa. Assim como o enredo e as locações, vários personagens demonstram um interessante modo de emanar significações, alguns de formas mais discretas e outros de maneira explícita. Neste sentido, o estudo irá avaliar como

alguns personagens se desenvolvem na perspectiva semiótica do signo em relação ao seu objeto, analisando as características de ícones, índices e símbolos e a representação que estes elementos da narrativa desempenham.

- **Gumball Tristopher Watterson**

Gumball é um integrante da família Watterson. Ao analisar sua forma corpórea vê-se seus sentidos divertidos e risíveis, pois seu formato, além de ser fora de qualquer padrão, nos apresenta as qualidades do que é ser especial. O personagem é um gato azul que tem uma cabeça enorme e desproporcional ao seu corpo de formato pouco comum. Gatos são animais individualistas, e, em muitas passagens da trama, este personagem tem comportamentos muito convincentes da característica instintiva deste animal. Ele sempre está com uma roupa simples composta por calça cinza e suéter, não usa sapatos. Apesar da aparência simples, Gumball é um dos personagens mais complexos da animação.

Figura 1: Gumball Tristopher Watterson - quintal de sua casa



Fonte: Cartoon Network

Gumball traz a iconicidade do gato em associação a comportamentos pré-adolescentes. O modo com que lida com as situações na trama se classifica com o símbolo de sua personalidade, pois se resume em ser o melhor em todas as situações e estar sempre certo, comportamento comum entre pré-adolescentes. Sua pele azul não demonstra nenhuma relevância sobre raça, no mesmo sentido, ajuda a abordar a qual família ele pertence (padrão de cor). O fato de Gumball sempre estar com os pés descalços também representa um símbolo de simplicidade.

A trama passa a ser mais interessante com a presença do personagem a partir de suas qualidades originais, visto que a aparência passa ser um adendo que, posteriormente,

apresenta o porquê deste personagem agir desta ou daquela maneira. A sensibilidade é outro símbolo característico de Gumball: sua aparência apresenta ícones que iludem a noção de meiguice, com seus olhos grandes e arredondados. Isso não representa todos os gatos, mas é alusivo a crianças pequenas.

Tabela 2: Leitura semiótica do objeto: personagem Gumball

Ícone	Índice	Símbolo
• Animal • Formato de gato • Azul • Olhos grandes • Vestes simples • Descalço	• Roupas sugerem o comportamento humano • Anomalias como pigmentação de pelos azuis • Atitudes de pré-adolescente • Traços e peculiaridades de gato	• Liderança • Egocentrismo • Pré-adolescência • Sensibilidade • Descobertas • Simplicidade

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com o esquema de Peirce (2003)

• Darwin Raglan Caspian Ahab Poseidon Nicodemius Watterson III

Darwin era o peixinho dourado de Gumball, que com o amor recebido, desenvolveu braços e pernas e foi adotado pela família Watterson. Darwin tem a cabeça em forma de peixe, suas pernas são mais longas do que o seu corpo, e terminam com pés simples, que são a única parte do corpo que contém vestuário: um par de tênis verdes. Analisando o personagem, vê-se que Darwin é sorridente e chora com facilidade pelo motivo de ser sensível e meigo. Isso gera certa profundidade ao personagem, Darwin atua na trama como o cérebro que conduz as atitudes de Gumball. Aos oito anos, ele tem uma história de sobrevivência e evolução, por isso, Darwin acaba sendo atento e aparenta dar mais valor a coisas pequenas não observadas comumente no cotidiano.

Figura 2: Darwin Raglan Caspian Ahab Poseidon Nicodemius Watterson III - em seu quarto



Fonte: Cartoon Network

Darwin, como seu próprio nome indica, é um símbolo da teoria darwiniana, pois se sabe que a evolução é base da teoria da Seleção Natural de Charles Darwin. Todos os outros peixes dourados anteriores de Gumball morreram, pelo fato de não se adaptarem, mas Darwin, entretanto, se adaptou e mantém importância fundamental na narrativa.

A única peça de vestuário do personagem é um par de tênis verdes que representam um símbolo americano conhecido mundialmente, os calçados da marca All-Star (Converse). Nota-se também que ele é frequentemente alegre, ao contrário de Gumball que sempre está insatisfeito ou reclamando. O símbolo da humildade representa esse personagem, pois Darwin com seu modo simples de vida exige ao máximo de si mesmo para poder sorrir enquanto Gumball, que já possui tudo (objetos materiais) continua a reclamar. Apesar dos dois possuírem diferenças consideráveis, Gumball e Darwin apresentam a significação do que é ter um irmão adotivo e a relação de amor mútuo. Eles são uma dupla: Darwin é o ser pensante enquanto Gumball é aquele que age. A importância de Darwin está na sua inocência e na sua confiança pelo sentimento de amar.

Tabela 3: Leitura semiótica do objeto: personagem Darwin

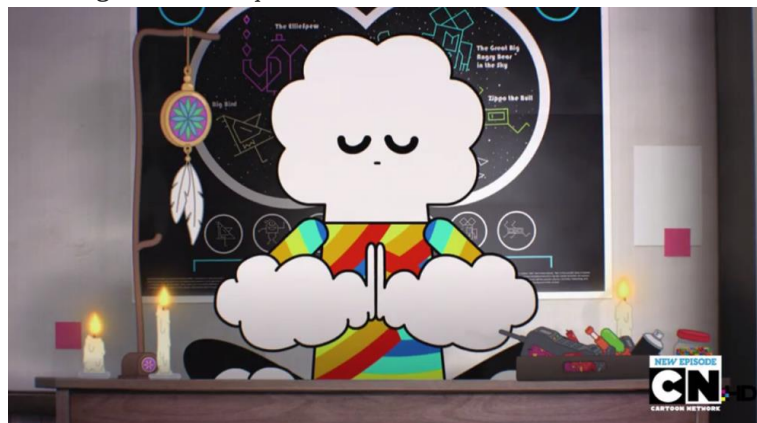
Ícone	Índice	Símbolo
• Animal • Formato de peixe • Laranja/dourado • Tênis semelhante à marca All-Star • Olhos grandes	• Pernas e braços sugerem a evolução Darwiniana. • O nome de Darwin também indica a evolução.	• Sensibilidade • Evolução • Teoria de Darwin • Adoção • All Star • Inocência

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com o esquema de Peirce (2003)

● Sr. Steve Pequeno

Conhecido como Sr. Pequeno, este personagem é o orientador educacional da Escola Elmore Junior High. Embora o seu trabalho seja aconselhar e orientar os alunos, ele tende a agir como aquele que mais precisa de ajuda. Um homem alto e macio, que parece ser feito de nuvens, veste uma camisa arco-íris estampada e uma sandália azul e amarela. Sr. Pequeno tem um rabo de cavalo para manter o seu cabelo amarrado para trás, e que antes, quando era mais jovem, já foi maior e volumoso. Seus olhos são redondos e de cor verde com pupilas vermelhas.

Figura 3: Sr. Pequeno - em seu trabalho, Escola de Elmore



Fonte: Cartoon Network

Este personagem carrega símbolos sobre o estilo de vida *hippie*, o que é refletido em seus modos e em sua aparência. Ele gosta de meditação e é, em geral, um personagem bastante pacífico. Tem uma variedade de apetrechos espirituais como incenso, cristais de cura, e outras coisas que utiliza para ajudar os alunos que aconselha. Outro símbolo intenso utilizado na educação das crianças é a cobra do silêncio que, às vezes, quando a paciência termina, ele usa o fantoche para chamar atenção. O fato de o Sr. Pequeno aparecer frequentemente com as pupilas vermelhas alude ao uso de ervas, condizentes ao efeito de chá, que o deixam atordoado. Ele acha que as ervas o tornam otimista e amoroso.

Sua aparência física transmite simbolicamente as ideias de paz, tranquilidade, pacificidade, clareza e equilíbrio. Quase todas as sensações de quando se observa o céu e as nuvens. Há uma grande harmonia de sentido em referência ao estilo de vida do Sr. Pequeno com a semelhança simbólica da passividade de uma nuvem.

Tabela 4: Leitura semiótica do objeto: personagem Sr. Pequeno.

Ícone	Índice	Símbolo
• Formato de nuvem/ algodão • Coloração branca • Vestuário dos anos 60/ Indumentária <i>Hippie</i> • Cabelo comprido	• Utilização de apetrechos espirituais • Leveza • Vestes, camiseta colorida, calça boca sino, sandálias (<i>Hippies</i>) • Lisergia, alusão a drogas (olhos vermelhos)	• Hippie • Calmaria/pacífico • Cura • Controle • Energia • Transe (drogas)

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com o esquema de Peirce (2003).

● Tobias Wilson

Este personagem é um amigo de Gumball e Darwin e estudante da classe da Senhorita Símio, em Elmore Junior High. Tobias parece ser uma nuvem em degradê [gradiente]. A maior parte do seu corpo é de coloração laranja, seu cabelo é azul, e a cor vermelha aparece como uma mediação entre as duas anteriores. Tobias usa apenas uma faixa na cabeça e munhequeiras. Assim como os outros membros de sua família, os Wilson's, ele é obcecado por esportes e está sempre tentando encontrar novas maneiras para aprimorar seu porte físico. O personagem costuma ser um valentão, também é ganancioso e adora paquerar qualquer personagem feminina que vê em sua frente.

Figura 4: Tobias Wilson - em locadora de filmes



Fonte: Cartoon Network

O personagem carrega símbolos muito comuns da atualidade, principalmente sobre as crianças e pré-adolescentes em relação a redes sociais. As cores do Tobias tem associação [iconicidade] com as cores de filtros colocados em fotografias de redes sociais como o *Instagram*, e ao próprio design flat do logotipo do aplicativo. Deve-se considerar uma característica peculiar em relação às mídias sociais, Tobias sempre acha que é o melhor e o mais bonito, ressaltando a sua vaidade, como quando o personagem aparece tirando muitas fotos (*selfies*) e se admira em seus próprios vídeos.

Outros símbolos a serem levados em conta é o do narcisismo, o fato de se importar com aparência mesmo sendo apenas uma criança, e o de suas vestes, que indicam a prática esportiva, e a preocupação com a boa forma. Esse fator, além de reafirmar todo o seu narcisismo, faz referência à marca esportiva Wilson em associação ao seu sobrenome.

Além disso, Tobias ainda aponta para algumas características peculiares. Em alguns episódios ele descreve isso nitidamente aos outros personagens, de que ele tem dinheiro e que as mulheres gostam de grana, um pensamento também explícito pelo seu pai. Tobias ainda

costuma chamar as personagens femininas da sua turma de “gatinhas” e, sempre que consegue achar uma oportunidade, tenta aplicar algumas cantadas.

Tabela 5: Leitura semiótica do objeto: personagem Tobias

Ícone	Índice	Símbolo
• Formato de nuvem/ algodão • Degradê • Roupas de práticas esportivas	• Cores do <i>Instagram</i> • Trajes esportivos • Sobrenome e marca Wilson • Personalidade volátil	• Esportista, em referência a marca Wilson. • Narcisismo • <i>Instagram</i> • Popularidade • Ganância

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com o esquema de Peirce (2003)

• Leslie

Leslie é uma margarida rosa bastante gentil, que fica aterrado em um vaso azul. Este personagem tem um fino caule verde, suas duas raízes que saem de baixo de seu vaso funcionam como pernas e duas folhas longas que se estendem desde o seu tronco são usadas como braços. Leslie está na classe da Srtª. Símio, em Elmore Junior High. O personagem toca flauta e violino na banda da escola e também é líder de torcida. Embora seja uma flor, o que sugere características femininas, até mesmo pela própria coloração, Leslie é um personagem masculino. Além de seus traços femininos, nenhum deles o torna diferente em Elmore. A maioria das pessoas confunde-o com uma “menina” devido à construção de que temos sobre a cor rosa e as flores serem somente algo da natureza feminina.

Figura 5: Leslie - sala de Aula da Srtª Símio



Fonte: Cartoon Network

Este personagem traz consigo uma grande desconstrução sobre o caráter sexual. Observa-se que o nome Leslie não ilude a qual gênero se refere, seu nome é um substantivo

uniforme. Ao observar a imagem de Leslie é possível perceber que sua aparência retrata delicadeza, fragilidade, sendo uma alusão a própria feminilidade. Porém, quando ele fala a desconstrução acontece, nos deparamos com um “garoto” de uma voz com tom mais forte e grossa, similar a de um homem. Leslie apresenta costumes que são simbolicamente históricos e carrega arquétipos femininos, como o de ser líder de torcida.

O que não se pode passar despercebido, neste caso, são os dois símbolos que Leslie traz, muito discutidos na atualidade: os gêneros sexuais. A primeira sendo a desconstrução do conceito de que ser homossexual é algo que se têm influências ao longo da vida, e que por Leslie ser uma planta, já nasce e cresce com essa condição; e a segunda é que Leslie seria um transgênero, um “menino” no corpo de uma “menina”.

Tabela 6: Leitura semiótica do objeto, secundidade, personagem Leslie

Ícone	Índice	Símbolo
• Formato de flor • Rosa • Voz grossa • Planta no vaso	• Feminilidade • Fragilidade	• Sensibilidade • Gênero • Força • Contemporâneo

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com o esquema de Peirce (2003)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos que os personagens fazem uso da técnica de apropriação para estilizar e explicar fragmentos da realidade, materializando sentidos intangíveis por meio do símbolo, que tem o poder de se assemelhar e corporificar a qualidade de um objeto.

No processo de desconstrução dos personagens evidenciam-se as estratégias para manter o sentido real ao elemento traduzido na narrativa. Portanto, os personagens aqui estudados da animação *O Incrível Mundo de Gumball* se utilizaram da associação, da sugestão e da personificação ao desconstruir os símbolos já plenos no cotidiano para recriar as qualidades intocáveis sobre estereótipos de personalidades presentes no dia a dia. Vê-se, ainda, que a animação usa de estratégias como manipulações de elementos que não possuem vida, como objetos materiais podem possuir o poder da fala e do raciocínio, como é o caso do Sr. Pequeno que remete a nuvem. A animação deixa claras as personalidades dos estereótipos da sociedade a partir da própria forma de interação dos personagens nos episódios, as relações

entre a materialidade real do objeto e a personalidade na série fazem com que as características reais sejam capazes de representar um sentido muito mais amplo.

Com base na teoria proposta por Peirce (1993, 2003), pode-se perceber a importância desse estudo, que procurou analisar a aplicação das propostas na construção do sentido contido em uma obra audiovisual de amplo alcance mundial. Por se saber que, por exemplo, gatos azuis não existem e nem nuvens conselheiras, são essas características consolidadas nas individualidades que a animação consegue tornar palpável, tornando a associação comum para a compreensão do enredo com seus ícones, índices e símbolos. Verificou-se que os personagens fazem uso da técnica de apropriação para estilizar e explicar fragmentos da realidade, materializando sentidos que não se pode tocar, ou seja, sentidos intangíveis através do símbolo, que tem por si próprio o poder de se assemelhar, corporificar a qualidade de um objeto e, sobretudo, representar um significado amplo e desenvolvido.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Eduardo. (2014). **O uso dos conceitos de Hipoícones e de Legisignos da semiótica peirceana para a análise de Marcas Gráficas**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 11, 2014, Gramado. Anais... Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, 2014.

FRANZÃO, Cláudia Regina da Silva. **A Intertextualidade geradora de sentido no gênero desenho animado de núcleo familiar Os Simpsons**. 2009. 178 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.

LE MOS, Allan. **O Incrível Mundo de Gumball**: uma comédia neurótica, descontraída e de fácil entendimento. 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/7q1eDb>>. Acesso em 7 de out de 2017.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003

_____. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1993.

RIBEIRO, Emílio Soares. Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce. In: **Estudos Semióticos**. São Paulo, v.6, n. 1, p. 46-53, jun. 2010.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. O que é símbolo. In: QUEIROZ, João; Loula, Ângelo; Gudwin, Ricardo (Orgs.). **Computação, cognição, semiose**. Salvador: EDUFBA, 2007.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.