
Análise Semiótica do Episódio Os Três Robôs da Série *Love, Death & Robots* e a Subversão Com o Signo Do Risível¹

Maria Jackline Tabosa Patrício²

Maria Kamilla Damasceno Nogueira³

Diego Frank Marques Cavalcante⁴

UNIFANOR | WYDEN, Centro Universitário Fanor | Wyden, Fortaleza, CE

Resumo

O propósito deste artigo é analisar a lógica do riso na animação *Love, Death & Robots* (2019) no qual tem como cenário robôs que são turistas em uma possível terra pós-apocalíptica. Tomaremos como objeto de análise o episódio intitulado como Os três robôs. Para isso utilizaremos a semiótica de Charles Sanders Peirce bem como a semiótica do riso. A lógica do riso no episódio deriva, sobretudo, da satirização do humano a partir das relações com o contexto da máquina que dentro da abordagem utilizada seria um signo do riso indicial-dicente.

Palavras-Chave: Animação; Robôs; Semiótica; Semiótica do Riso.

Introdução

O presente trabalho visa analisar por uma perspectiva semiótica os aspectos icônicos e indiciais que geram o riso, tendo como objeto de estudo o terceiro episódio da série *Love,*

¹Trabalho apresentado na do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

²Graduanda 5º. semestre do curso de Publicidade e Propaganda da UniFanor Wyden/CE, e-mail: c.14jackline@gmail.com

³Graduanda 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UniFanor Wyden/CE, e-mail: maria_kamilla@hotmail.com

⁴Orientador do Trabalho. Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). Professor de semiótica, teorias da comunicação e cibercultura na UniFanor Wyden

Death & Robots, intitulada de Os três robôs. A série é uma criação original da plataforma americana de streaming Netflix, com produção de Tim Miller e David Fincher. O episódio que tem onze minutos e trinta e seis segundos, é protagonizado por três robôs com características humanas relacionadas ao diálogo, fugindo do estereótipo da fala comum de robôs representados na atualidade, se utilizam de gírias e colocações informais trazendo certa identificação humana. Agindo como turistas no que se subentende ser o planeta terra em um cenário pós apocalíptico, eles percorrem diferentes locais tentando entender como os humanos viviam, e o que os levou ao fim de suas existências.

Nossa hipótese é que o riso deriva da subversão dos contextos que está associado a dissonância de perspectiva entre humanos e robôs desenvolvida na animação. Para tanto, serão utilizados os conceitos da semiótica Peirciana, de forma específica, a segundo tricotomia da gramática especulativa que privilegia a investigação da relação do signo com o objeto. Utilizaremos também a semiótica do riso proposta por Cavalcanti (2018). Utilizaremos quatro cenas para nossa análise: uma visando a primeira impressão e as outras a sua contextualização, em cada uma é apresentada uma crítica ao comportamento humano que é entendido pelas máquinas como algo sem sentido e sem função específica.

Nas cenas escolhidas, os primeiros minutos do episódio retratam a quebra de uma expectativa. Que pode ser traduzida não só pela fala informal dos personagens, mas também nas cores apresentadas e trilha sonora utilizada no início dessa película, onde fazem um compilado de significação mesmo sem descrição aparente. Na segunda cena o foco é uma bola de basquete que traz ao episódio uma representação da realidade, em que o riso é gerado pela compreensão das funções do objeto e a torção da sua utilização que se resume ao simples fato de quicar. Na terceira cena o foco principal se dá por meio de um paralelo entre a criação do robôs baseada em identificações, e a criação humana que não está ligada a algo específico, mas a um ser maior, e como essa fala é representada de forma significativa e ao mesmo tempo generalizada, e em seguida o modo com que o sarcasmo é usado para trazer a parte cômica da cena. Sarcasmo esse que também é utilizado na cena quatro onde o ser humano é comparado a uma máquina assassina e que teria gerado o seu próprio fim.

1. Composições Semióticas

Segundo Santaella (1983, pág 02) “Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis”. Logo, iremos destrinchar neste artigo as principais formas de linguagens utilizadas para identificação de cada um dos três personagens, e como eles se complementam durante a trama. No entanto, segundo a autora, antes de adentrar na semiótica é importante antes partir da fenomenologia posto que essa oferece as bases para a semiótica:

A fenomenologia ou doutrina das categorias tem por função desenredar a emaranhada meada daquilo que, em qualquer sentido, aparece, ou seja, fazer a análise de todas as experiências é a primeira tarefa a que a filosofia tem de se submeter. Ela é a mais difícil de suas tarefas, exigindo poderes de pensamento muito peculiares, a habilidade de agarrar nuvens, vastas e intangíveis, organizá-las em disposição ordenada, recolocá-las em processo (SANTAELLA, 1983, pág 07).

Peirce em seus estudos divide a semiótica em três categorias fenomenológicas, primeiridade, secundidade e terceiridade que serve de base para a noção básica de signo que tem três correlatos. Sendo o primeiro o signo em relação a si mesmo, a segundo o signo em relação ao objeto dinâmico e a terceiro tricotomia se dá no efeito do signo sobre o interpretante. Nesse ponto de vista foram detectados e estudados dois fatores principais de linguagem no episódio, baseado na primeira e segunda tricotomia, sendo o enfoque maior no ponto de vista icônico que considera apenas aspectos qualitativos, indicial que como seu nome sugere indica algo em que está diretamente ligado, símbolo que é algo geral demonstrado por Santaella (1983) de acordo com a tabela abaixo

Figura 1 - Tricotomia.

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
1º	quali-signo	ícone	rema
2º	sin-signo	índice	dicente
3º	legi-signo	símbolo	argumento

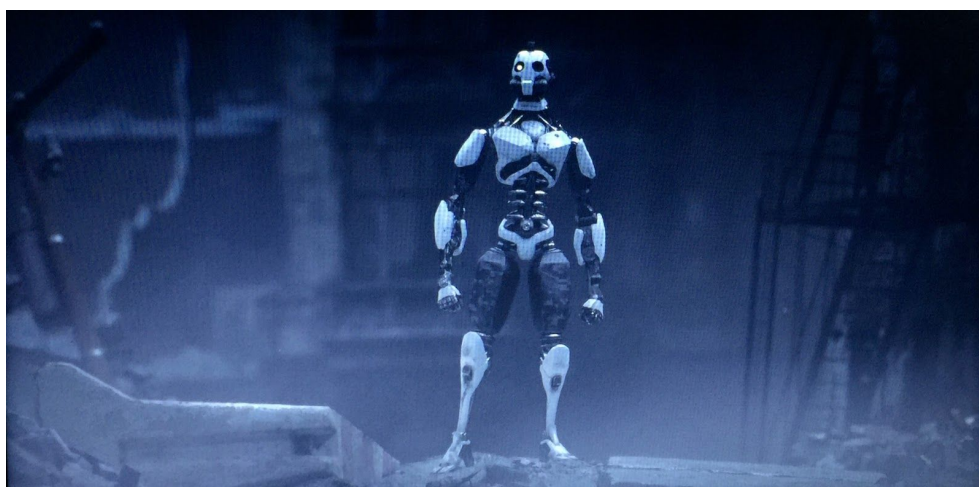
Fonte: Semiótica On-Line.

Analisados através das características dos robôs, tanto físicas quanto apresentadas em seus diálogos. Para isso é necessário que se entenda a função do signo e sua importância no estudo.

Signo, para Peirce, é “algo que está no lugar de (representa) outra coisa para alguém”. Signo é o que traduz de modo mais claro o clássico *aliquid stat pro aliquo*, ou seja, uma coisa que está por outra, como o conceito tradicional de signo cunhado por Santo Agostinho. O signo designa, em sentido lato, o próprio signo, o objeto e o interpretante, ou seja, a “coisa significada” e a “cognição produzida na mente”. É a partir da relação do signo com o objeto que se determina ou se produz um interpretante. (FÉLIX, 1983,pág 01).

Segundo Santaella (1983) “A semiótica tem por função classificar e descrever todos os tipos de signos logicamente possíveis”, dessa forma, temos o primeiro robô, intitulado em nosso estudo como “O robô grande” que apresenta com características mais humanas e possui uma ingenuidade maior que a dos demais sobre os acontecimentos que rodeiam a humanidade. Ele representa o “exterminador do futuro” (1985) baseado no estereótipo estrutural, que no primeiro momento denota sua superioridade ao pisar no crânio, sobre o cenário pós apocalíptico e na sequência do ângulo da câmera que reafirma essa postura de superioridade. E em seguida se mostra como uma quebra de expectativa por seu modo mais informal.

Figura 2 - Robô Grande.



Fonte: Os três Robôs (2019).

O segundo “Robô pequeno” já é exposto com uma cor mais vibrante, de um tamanho menor o que diminui a ideia de dominação exibida pelo anterior. Ele se mostra curioso e empolgado com todas as experiências humanas, e já as conhece teoricamente. Sua configuração física se assemelha a de uma criança, parte da trama do que gera o riso no episódio se dá pela forma com que suas falas sugerem informalidade por meio de gírias e expressões faciais criadas por uma tela que representa seu rosto, ligado ao aspecto lúdico.

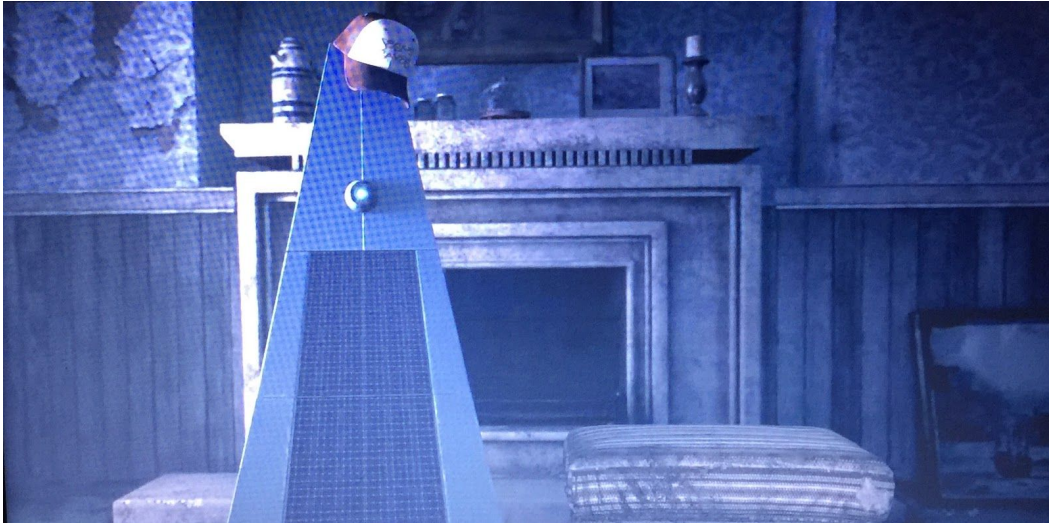
Figura 3 - Robô pequeno



Fonte: Os três Robôs (2019).

A terceira, nomeada de “Robô mulher”, denominada assim por sua voz feminina, e por uma passagem em que o robô grande se refere a personagem como “gatinha”. Sua formatação remete a máquinas, computadores e formas mais geométricas. Ela desenvolve os principais momentos de quebra de expectativas ligadas aos diálogos e explicações para determinados atos humanos, ao mesmo tempo possui uma carga de informações, ela corresponde a uma turista como qualquer outra, onde novamente gera a quebra de padrões que tem como consequência o riso. Nesse contexto ela representa a sabedoria.

Figura 4 - Robô mulher.



Fonte: Os três Robôs (2019).

2. A Subversão que gera o riso

O signo do riso é caracterizado quando sua estética (fundamento do signo) se relaciona com seu objeto (aspectos que são substituídos pelo signo do riso) de modo a corromper as relações normativas entre eles de modo a gerar uma ambigüidade na mensagem. Essa ambigüidade só pode ser percebida quando o interpretante comunicacional- que é o conhecimento em comum entre emissor e receptor- possibilita ao mesmo tempo o reconhecimento das conexões normativas e sua subversão. O interpretante comunicacional também estabelece o espaço da piada e o reconhecimento do emissor como comediante.

O efeito interpretante do riso se desenvolve, portanto, quando se reconhece a conexão normativa (relação habitual entre signo e objeto) e ao mesmo tempo a proposição na nova associação (promovida pela poética do riso). Quando essa contradição é solucionada e não se apresenta associada com emoções negativas o processo de sentido, ou seja, uma conexão entre signo-objeto e interpretante teria como efeito interpretante o riso.

Para analisar o aspecto indicial-dicente do Legi-signo do humor é importante destacar alguns aspectos. O primeiro a relação com as ciências normativas. Se o fundamento do signo

se relaciona com a estética na relação com o seu objeto o privilégio é da ética relacionada ao contexto. É nesse sentido que Peirce (2008) também define o índice como ambiente em comum.

Nesse sentido, o signo do riso indicial-dicente aponta um determinado contexto e sua subversão e o riso deriva do reconhecimento dessa relação desde que essa não evoque sentimentos negativos. Segundo Cavalcante (2019), “O riso se dá pela subversão e reconhecimento do contexto, então, é um Legi-signo-indicial dicente.”

Tomaremos como análise do riso algumas cenas específicas dentro do episódio, baseado tanto nos aspectos icônicos dos cenários, quanto nos diálogos que geram o riso. Nos primeiros minutos do episódio há uma cena com um poder de sugestão, em que um dos robôs pisa em um crânio humano, com destroços de construções como fundo, que mostram um cenário pós-apocalíptico e a superioridade das máquinas.

Os aspectos qualitativos, restos de construções como tijolos, madeiras jogadas ao chão, poeira, cadáveres e a sonoplastia que gera uma suspense dentro da cena sugerem um cenário comum de destruição que logo é quebrado quando os personagens começam um diálogo informal, tirando o peso da cena, e gerando identificação.

No que se refere ao ícone por assimilar as qualidades estéticas do lugar e em seguida ao índice pelo reconhecimento e pela ação de informalidade nas falas dos robôs posto que indicam um outro contexto. O índice, nesse caso, tem a função de sugerir superioridade da máquina com relação aos seres humanos no contexto que está inserido. Esses aspectos se dão pela visão do interpretante (o Robô nesse caso). O riso deriva do reconhecimento do contexto (exterminador do futuro) e ao mesmo tempo da quebra dessa expectativa que é a ação descontráida e infantil do robô no desenvolvimento da cena.

Figura 5 - Crânio



Fonte: Os três robôs (2019)

Figura 6 - Crânio esmagado



Fonte: Os três robôs (2019)

Seguindo o contexto analisado, no momento em que a bola de basquete aparece em um dos diálogos ela é representada como um signo que tem efeito remático, ou seja, os robôs não compreendem o que ela representa. Para análise foi utilizado o seguinte diálogo do episódio:

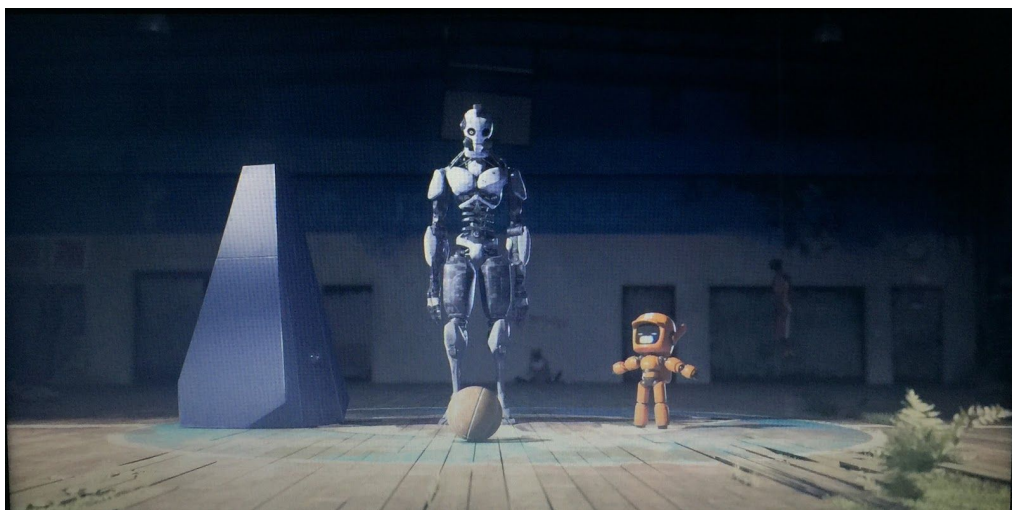
Robô pequeno - Acho que eles quicavam isso. (se referindo a bola de basquete)

Robô grande - Só isso?

[...]

Robô mulher - Trata-se de humanos, quicar coisas estava próximo de seus limites cognitivos.

Figura 7 - Bola de basquete



Fonte: Os três robôs (2019)

Dado o efeito remático do signo os Robôs levantam hipóteses sobre os seres humanos a partir da bola. Não compreendem os processos simbólicos e emocionais envolvidos e

interpretam o contexto partindo do contexto utilitarista da máquina. A partir dessa referência inferem o baixo poder cognitivo dos humanos. O riso deriva do jogo entre os contextos (utilitarista-máquina) e cultural-lúdico (dos homens).

O segundo diálogo é referente a uma metáfora com a divindade da criação humana. É interessante perceber o contexto em que a divindade é apresentada, com informações implícitas ela sugere que o criador não seria alguém real por não possuir uma assinatura. O riso é gerado pelo indício de reconhecimento por parte do interpretante na fala abordada pela robô mulher, que se dá na conclusão de que na Terra existe a crença que um Deus onipotente é o criador de todas as coisas. Eis o diálogo:

Robô grande (com relação aos humanos) - que ‘piração cara’ quem foi que criou isso?
Robô pequeno - Isso não tá claro, a gente checou o código, não tem assinatura do criador.
Robô mulher - É porque foram projetados por uma deidade incompreensível, que os criou do pó por nenhuma razão aparente... Brincadeira, eles vieram de uma sopa bem quente.

Figura 8 - Criação



Fonte: Os três robôs (2019)

Figura 9 - Explicação



Fonte: Os três robôs (2019)

A animação utiliza o sarcasmo em relação às atitudes humanas, que diante de uma situação de pós-apocalipse eles não podem ter um lugar de fala, e dessa maneira os robôs se apropriam para fazer severas críticas a ganância que é enraizada nas características humanas, dentre outros aspectos que são colocados no decorrer da trama. Identificado principalmente no diálogo a seguir:

Robô grande - Pra que servia? (a bomba)

Robô feminina - A ideia por trás disso era aniquilar o maior número de humanos possível, o mais rápido possível.

[...]

Robô grande - Essa foi a coisa que acabou com eles?

Robô feminina - Não. Na verdade foi a própria arrogância que destruiu seu reino. A crença de que eram o pináculo da criação fez com que envenenassem a água, acabassem com o solo e sufocassem o céu. Não foi necessário um inverno nuclear, apenas um outono longo, e desatento de seu próprio ego.

Robô pequeno - ‘Cê tá’ legal?

Robô feminina - ‘tô’, desculpa. Achei melhor do que dizer “Eles ferraram com eles mesmos porque eram um bando de idiotas”.

O primeiro aspecto identificado na cena foi a escolha da personagem mulher para descrever como teria sido o fim da humanidade, por se tratar de algo mais sério nesse momento fundamentado também nas premissas que a personagem passa. O aspecto icônico principal notado na cena é a utilização do zoom out que sugere essa seriedade pelo conjunto de qualidades expostas na tela, como enquadramento, cor, tom de voz que tornam mais visível a veracidade na fala da máquina.

A quebra da expectativa deriva do sarcasmo sobre os humanos terem sido capazes de se autodestruir, na perspectiva icônica para o interpretante, essa que se subentende pelos conhecimentos indiciais do contexto apresentado, sendo perceptível a conclusão de que mais uma vez os humanos são demonstrados no episódio como inferiores e falhos. O riso nesse conjunto pode ser classificado como legi-signo dicente indicial, que leva a um contexto do reconhecimento do normal, e em seguida sua subversão, que é mostrado no exato momento em que se fala “Eles ferraram com eles mesmos porque eram um bando de idiotas”. Nesse caso quando não se associam a emoções negativas o signo-objeto tem o efeito do riso.

Figura 10 - Bomba atômica



Fonte: Os três robôs (2019)

3. Considerações Finais

Como já foi visto, o problema de pesquisa deste trabalho propôs compreender como as composições físicas e o cenário complementam e geram o riso através do diálogo e da quebra de expectativa relacionada a discursos já existentes e estereótipos compostos atualmente relacionado a robôs, a partir do episódio Os três robôs, da série Love, Death & Robots. Foi comprovada a hipótese de que as características físicas escolhidas para a configuração do corpo de cada personagem influência na narrativa e suas colocações em cada diálogo, baseado tanto nas formas geométricas quanto nas cores utilizadas.

Quando cenário é apresentado inicialmente como algo sombrio, o filtro, o fundo sonoro e a cena em que entende-se que um pé robótico destrói um crânio humano deixam de representar tão somente aspectos icônicos, e se reapresentam como um signo: a superioridade das máquinas. A representação do riso na quebra desse cenário pesado se dá por meio do diálogo informal apresentado durante o decorrer de todo o percurso “turístico” feito pelos personagens.

Essa subversão de contexto proposital é feita para provocar o espectador e nasce do sarcasmo que gera o riso, trabalhado durante o decorrer de todo o episódio com ênfase nas cenas escolhidas para análise deste artigo.

4. Referências Bibliográficas

SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. Curitiba: Brasiliense, 1983. Disponível em: <<https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/prd-multimedia-store/forum.topico/95360/oquesemiotica-luciasantaella-130215170306-phpapp01.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2019.

ELOI, Arthur. Love, Death & Robots, 1º temporada. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/love-death-robots-1a-temporada>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

PENILHAS, Bruna. Os sete melhores episódios de Love, Death & Robots. Disponível em: <<https://br.ign.com/love-death-robots/71868/feature/os-sete-melhores-episodios-de-love-death-robots>>. Acesso em: 11 abr. 2019.

FRANK, Diego. O signo do Rível: Uma Análise Semiótica do Riso No Desempenho do Palhaço Tiririca. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-1320-1.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2019.

FÉLIX, Luciene. Charles Sanders Peirce – A Lógica Pragmática. Disponível em: <http://www.esdc.com.br/CSF/artigo_2007_05_logica.htm>. Acesso em: 12 abr. 2019.