

Os índices de luto e vingança em John Wick: de volta ao jogo¹

Eduardo Oliveira Toloza²

Ellen Fernanda Pinon³

Rafael Wagner Dos Santos Costa⁴

Universidade Federal do Amapá, Macapá, AP

Resumo

O trabalho busca analisar a representação do signo indicial no filme *John Wick: De Volta ao Jogo* (2014). Busca-se compreender como determinados signos indiciais presentes na narrativa evidenciam relações de causalidade e contiguidade que remetem às experiências de perda e ao desejo de vingança do protagonista. Para tanto, são utilizados conceitos centrais da semiótica peirceana, especialmente as categorias fenomenológicas e a segunda tricotomia do signo, com ênfase no índice. A análise conclui que o filme constrói uma narrativa de ação visualmente expressiva ao articular enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, cores e coreografias de combate como signos indiciais que orientam o olhar do espectador e intensificam a experiência emocional da narrativa.

Palavras-chave

semiótica; índice; john wick; luto; vingança.

Introdução

A semiótica, como ciência, oferece uma abordagem teórica e metodológica fundamental para a análise de produções audiovisuais. A construção narrativa e visual de um filme está repleta de signos que comunicam significados sutis e explícitos. No meio cinematográfico, a sua construção como signo se dá por meio de diálogos entre os fragmentos do próprio, sua ordenação e o espectador.

Segundo Santos (2011, p.15), a imersão nessa “realidade” ocorre por meio desse diálogo, mas não envolve alteridade, sendo resultado apenas da imaginação produzida pelo filme na mente do espectador. Assim, a experiência cinematográfica leva a

¹Trabalho apresentado IJ04 – Audiovisual e Mídias Sonoras, da Intercom Júnior – 22ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 49º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Acadêmico do curso Bacharelado em Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá. Integrante do Projeto de Pesquisa: Cinema e Semiótica: estudos cinematográficos a partir da teoria de Charles S. Peirce. E-mail: eeduardo.toloza@gmail.com

³Acadêmica do curso de Bacharelado em Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá. Integrante do Grupo de Pesquisa: Jornalismo digital em Macapá: práticas, formatos e circulação em contextos digitais. E-mail: ellenpinonsousa@gmail.com

⁴Doutor em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Professor Associado III da Universidade Federal do Amapá. E-mail: rafaelcosta@unifap.br

processos interpretativos que guiam o espectador a construir sentido para a narrativa ao longo da construção.

A forma como esses signos são organizados e interpretados pelo espectador também varia de acordo com o contexto histórico e com as transformações da linguagem cinematográfica. De acordo com Silva (2025), o cinema é uma arte que transcende o tempo, capaz de reinventar-se e dialogar com diferentes contextos históricos e culturais.

Nos anos 1970, diretores como Martin Scorsese e Stanley Kubrick elevaram o cinema a um patamar diferente, misturando elementos do drama, com ação e violência estilizada. Para Rodrigues (2015), parecia natural a inserção das produções nesse ritmo frenético e sobrecarregado de informações, e Hollywood tomou plena consciência dessa nova vertente que se formava. Essa abordagem influenciou profundamente o cinema contemporâneo, incluindo o filme *John Wick: De volta ao jogo* (2014), que é uma herança da renovação do gênero de ação.

A partir de uma análise semiótica, sob os referenciais teóricos de Peirce (1975; 2005) e Santaella (1983), este artigo examina como os signos reforçam os indícios de luto e vingança no filme. Por meio desta lógica é possível compreender como o filme vai além do gênero de ação convencional, demonstrando como a semiótica peirceana pode ser aplicada ao estudo do cinema.

As categorias fenomenológicas

Para compreender a fundo a lógica peirceana, é necessário adentrar o campo da fenomenologia. Conforme Dartigues (1992) este termo é utilizado pela primeira vez no século XVII na obra *Novo Órgamon* (1764), de J.H Lambert, que entendia por fenomenologia a teoria da ilusão sobre suas diferentes formas.

Antes de desenvolver sua teoria dos signos, o norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914), propôs três categorias fenomenológicas universais: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Essas categorias são anteriores à formação do signo, pois correspondem aos modos mais básicos de perceber e experienciar o mundo, sendo aplicáveis a tudo o que existe e a todos os modos de pensamento.

Peirce estabelece como método fenomenológico o proceder inicial da coleta de elementos de notável incidência e a posterior generalização das características incidentes, processo iniciado pela simples

observação direcionada pelas três categorias, denominadas, a saber, como Primeiridade, ou o ser da possibilidade qualitativa positiva, Secundidade, ou o ser do fato atual, e Terceiridade, ou o ser da lei que governará fatos no futuro (Jorge, 1998, p. 2).

A primeiridade diz respeito à impressão e à afeição. Ela não depende de nada além de si mesma e representa a experiência inicial e imediata da realidade, como um sentimento espontâneo de alegria ou tristeza.

Um signo por Primeiridade é uma imagem de seu objeto e, em termos mais estritos, só pode ser uma ideia, pois deve produzir uma ideia Interpretante, e um objeto externo excita uma ideia através de uma reação sobre o cérebro (Peirce, 1975, p. 64).

A secundidade refere-se ao momento em que a impressão inicial é registrada e transformada em percepção. É nessa fase que começamos a distinguir elementos da realidade e a estabelecer relações de causa e efeito. Santaella (2003, p. 21) aponta que esta categoria é a mais proeminente na vida cotidiana, “o simples fato de estarmos vivos, significa, a todo momento, consciência reagindo em relação ao mundo”.

Por fim, a terceiridade está relacionada ao processo interpretativo, sendo a categoria da mediação, da generalidade e das leis. Nela, as informações percebidas são organizadas e interpretadas a partir de hábitos, convenções e regras, permitindo atribuir significado aos acontecimentos.

Terceiridade aproxima um primeiro e um segundo em uma síntese intelectual, corresponde a camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo (Santaella, 2003, p. 22).

Assim, neste trabalho, a terceiridade é compreendida como a categoria que permite relacionar os signos indiciais (secundidade) às convenções narrativas que estruturam a trajetória do protagonista. Desse modo, os índices presentes no filme não remetem apenas a fatos isolados, mas são interpretados, à luz dessas convenções, como elementos que constroem a narrativa do luto e da vingança.

A partir dessas categorias fenomenológicas, a semiótica pode ser compreendida como a ciência responsável pelo estudo dos sistemas de significação e dos processos comunicativos. Se baseia na ideia de que tudo ao redor pode ser um signo, desde palavras até símbolos abstratos. Ao longo da história, a teoria foi estudada e trabalhada por diversos pensadores. O suíço Ferdinand de Saussure (1857–1913), por exemplo,

propôs que a linguagem é um sistema de signos, altamente dinâmico, que constrói e desconstrói significados o tempo inteiro.

Enquanto Peirce, durante seus estudos voltados à semiótica, desenvolveu uma abordagem mais ampla e filosófica, integrando algo mais lógico.

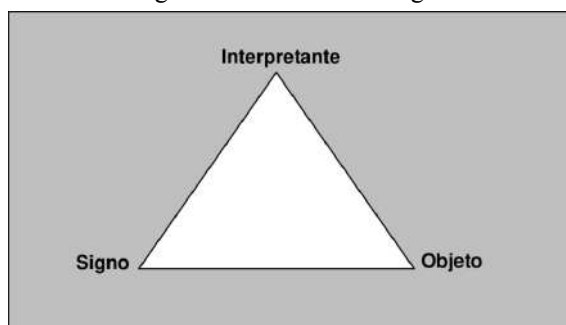
Sendo um cientista, Peirce era, acima de tudo, um lógico. Essa foi a grande e irresistível paixão de toda sua vida. A quase inacreditável diversidade de campos a que se dedicou pode ser explicada, portanto, devido ao fato de que se devotar ao estudo das mais diversas ciências exatas ou naturais, era para ele um modo de se dedicar à Lógica (Santaella, 1983, p. 17).

Seguindo essa perspectiva, o filósofo estabeleceu a teoria de forma mais detalhada, assim propondo um sistema classificatório complexo. Para Peirce (2000, p. 46) “O signo representa alguma coisa, seu objeto”. Isso significa que o signo está sempre pertencente àquilo que o representa, sendo isto o seu objeto, e com o seu interpretante.

A constituição do signo

O signo possui uma natureza triádica, estabelecendo relações entre três elementos essenciais: o representamen, que corresponde ao signo em si; o objeto, aquilo que é representado; e o interpretante, isto é, o significado produzido na mente de quem interpreta. A interação entre essas três instâncias constitui um dos princípios fundamentais da semiótica peirceana, pois é por meio dessa relação que os sentidos são construídos e compreendidos.

Figura 1 — A tríade do Signo



Fonte: Google

O signo é aquilo que representa algo em determinado contexto, sob certos aspectos e certas medidas. Ele possui a função de substituir o objeto ao qual se refere, estabelecendo uma relação de semelhança, representação ou indicação.

Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo desenvolvido (Peirce, 2000, p. 46).

Na tríade, o signo estabelece uma relação com o seu segundo elemento, o objeto, sendo ele aquilo que o signo representa. Segundo Peirce (2005), “Para que algo possa ser um Signo, esse algo deve ‘representar’, como costumamos dizer, alguma outra coisa.”

Para ele, ainda, essa relação não ocorre de forma isolada, pois o signo, ao se conectar com o objeto, produz um terceiro elemento: o interpretante, que corresponde ao efeito gerado na mente de quem interpreta o signo. Esse processo passa pela chamada experiência colateral, ou seja, o conjunto de vivências e conhecimentos prévios do intérprete.

Todo esse processo de produção de sentido é denominado semiose: a dinâmica contínua em que o signo se manifesta, é interpretado e adquire significado. No contexto cinematográfico, a semiose é produzida a partir da interpretação do espectador, à medida que os signos visuais e sonoros presentes na narrativa mobilizam sua experiência colateral e orientam a construção de sentidos e compreensão da trajetória do protagonista.

Tricotomias do signo

A partir dessa divisão lógica por categorias, Charles Sanders Peirce classificou o signo em três tricotomias, das quais analisaremos as duas primeiras. A primeira considera a relação do signo com seu próprio representamen, sendo dividida em *Qualissigno*, *Sinsigno* e *Legissigno*. A segunda tricotomia baseia-se na relação do signo com o objeto que ele representa, classificando-o como Ícone, Índice e Símbolo. A terceira trata da relação do signo com seu interpretante, categorizando-o como Rema, Dicente e Argumento.

Os signos são divisíveis conforme três tricotomias; a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade. um existente

concreto ou uma lei geral a segunda, conforme a relação do signo para com seu objeto consistir no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante; a terceira, conforme seu Interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão (Peirce, 1975, p. 51).

Na primeira tricotomia, temos o *Qualissigno*, caracterizado por uma qualidade que existe independentemente de uma manifestação concreta. Um exemplo seria a cor vermelha enquanto ideia abstrata. Como explica Peirce: “Não pode realmente atuar como signo até que se corporifique; mas esta corporificação nada tem a ver com seu caráter como signo” (Peirce, 1975, p. 52).

O Sinsigno, por sua vez, é um signo concreto, uma coisa ou evento que existe fisicamente. No entanto, ele só pode existir por meio de suas qualidades que o compõem — ou seja, por meio de *qualissignos*. Um exemplo seria um semáforo aceso na cor vermelha. “Mas estes *qualissignos* são de um tipo particular e só constituem um signo quando realmente se corporificam” (Peirce, 1975, p. 52).

Por fim, “um legissigno é uma lei que é um Signo. Normalmente, esta lei é estabelecida pelos homens” (Peirce, 1975, p. 52). É um signo baseado em uma convenção ou regra geral. Um exemplo é a regra de trânsito que associa a luz vermelha à ideia de “pare”.

Na segunda tricotomia, o signo se relaciona com um objeto, ou seja, aquilo que ele representa ou substitui. Essa relação não é binária, mas triádica, porque envolve um terceiro elemento. O signo pode se conectar ao que ele representa por meio de diferentes níveis de aproximação, o que gera três classificações distintas.

A tríade ícone, índice e símbolo diz respeito primariamente à distinção entre três espécies de identidades semióticas que um signo pode ter em razão de três espécies de relações em que o signo pode estar para com o objeto, como signo desse objeto (Santaella, 1995, p. 143).

O ícone, é um signo que se assemelha ou representa o objeto que indica. Fotografias, pinturas e mapas são exemplos icônicos, pois mantêm uma relação visual ou estrutural de semelhança com aquilo que representam.

Um Ícone é um Representamen cuja Qualidade Representativa é a sua Primeiridade como Primeiro. Ou seja, a qualidade que ele tem que coisa o torna apto a ser um representante. Assim, qualquer coisa é capaz de ser um Substituto para qualquer coisa com a qual se assemelhe (Peirce, 1975, p. 52).

O índice estabelece uma relação de causa e efeito ou de contiguidade física com o objeto que representa. Sua significação se dá justamente pela ligação direta e factual com o objeto. Um exemplo é a pegada na areia, que funciona como índice da passagem de alguém pelo local — ou seja, há uma conexão real entre o signo (as pegadas) e o objeto (a pessoa que passou). Assim, para Charles Peirce, “o índice está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida. (Peirce, 1975, p. 73)

O símbolo é um signo baseado em convenção. As palavras são símbolos por excelência, pois seus significados são aprendidos e aceitos socialmente. A cor branca, por exemplo, pode simbolizar a paz, mas isso depende de um acordo cultural, um conhecimento pré-existente para que sua conexão com o objeto se dê a partir da ideia estabelecida.

Qualquer palavra comum, como “dar”, “pássaro”, “casamento”, é exemplo de símbolo. O símbolo é aplicável a tudo o que possa concretizar a ideia ligada à palavra: em si mesmo, não identifica essas coisas. Não nos mostra um pássaro, nem realiza, diante de nossos olhos, uma doação ou um casamento, mas supõe que somos capazes de imaginar essas coisas, e a elas associar a palavra (Peirce, 1975, p. 73).

Dessa forma, a teoria peirceana permite compreender que os signos não possuem significados fixos ou isolados, pois dependem da relação entre objeto, signo e interpretante. Esse processo torna a semiótica uma ferramenta importante para a análise de produtos audiovisuais, já que filmes, imagens, sons produzem sentidos que podem ser interpretados de diferentes maneiras pelo espectador.

Apresentação do filme

John Wick: De volta ao jogo, lançado em 2014, marca a estreia da franquia que futuramente viria a ter mais três sequências, todas dirigidas por Chad Stahelski e protagonizadas pelo ator Keanu Reeves. O filme ganhou destaque no cenário de cinema de ação, principalmente por conta de seu estilo visual marcante e pela construção de um protagonista enigmático, multifacetado e profundamente motivado, algo que até então era pouco comum em filmes do gênero.

A trama acompanha John Wick (Keanu Reeves), um ex-assassino de aluguel que largou seus serviços para se dedicar a vida de casado. No entanto, com o falecimento de sua esposa Helen (Bridget Moynahan) devido a um câncer, Wick se isola ainda mais das suas atividades, passando a viver de forma pacata e solitária. É possível notar que a partir desse ponto, a construção do personagem como alguém frio e de poucas palavras é feita, assim o filme apresenta os primeiros indícios do que será analisado neste trabalho: o luto.

Figura 2 — John recebendo sua cadela Daisy



Fonte: John Wick - De volta ao jogo (2014)

Ainda impactado, John descobre que sua esposa deixou para ele uma cadela como forma de presente para lidar com a perda. Então ele segue sua vida, até que em certo momento, o seu carro, um Mustang 1969, chama a atenção de Iosef Tarasov (Alfie Allen), filho do poderoso mafioso russo Viggo Tarasov (Michael Nyqvist). Iosef e sua gangue seguem o protagonista, para roubar o veículo e vandalizar a sua casa, mas no processo acabam assassinando a cadela. É nesse momento que começam a surgir os primeiros indícios da vingança que conduzirá toda a narrativa do filme.

Além do enredo centrado na vingança, o filme também se destaca pela criação de um universo próprio, marcado por códigos de honra, organizações criminosas e espaços simbólicos, como o hotel Continental. *John Wick: De Volta ao Jogo* apresenta ao espectador um submundo sofisticado e silencioso, no qual assassinos profissionais convivem sob regras específicas. Esse cenário contribui para reforçar a imagem de John como uma figura quase mítica, temida até mesmo pelos criminosos mais poderosos.

Outro ponto importante é que para John, a morte da cadela Daisy não representa apenas a perda de um animal de estimação, mas também a destruição do último vínculo afetivo deixado por sua esposa. Da mesma forma, o roubo do carro simboliza a invasão da vida pessoal e da memória do protagonista. Assim, o desejo de vingança não surge

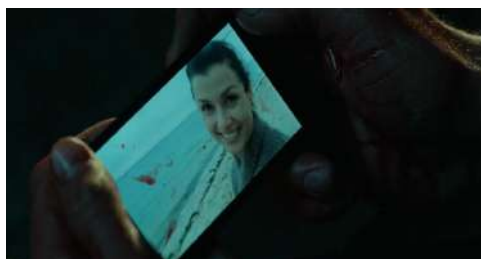
apenas pela violência sofrida, mas principalmente pela perda dos últimos elementos que o conectavam à esposa e à tentativa de reconstruir sua vida.

Análise dos índices de luto e vingança

A compreensão dos signos de Peirce e, principalmente, do signo indicial, nos permite entender como determinadas manifestações revelam a existência de um antes, algo que as motivou. O índice é marcado por essa relação direta com seu objeto, e no audiovisual, os índices são frequentemente utilizados para gerar significados por essa associação imediata. Por exemplo, uma porta entreaberta pode ser índice de que alguém entrou ou saiu. Esses elementos ajudam a narrativa a se desenvolver sem a necessidade de diálogos explícitos. Neste artigo iremos analisar os índices de luto e vingança apresentados no filme.

O longa se inicia com uma cena da parte final do filme, onde John Wick, ferido, assiste a um vídeo se sua esposa no celular. Surge, neste momento, o indício do falecimento dela, por meio do choro e da expressão de dor do protagonista.

Figura 3 – John ferido vendo o vídeo de sua falecida esposa.



Fonte: John Wick – De Volta ao Jogo (2014)

Em seguida, o filme começa de fato, com John acordando sozinho em sua casa, e então começa a ter *flashbacks*⁵ com a sua esposa, assim o público tem a confirmação de sua morte. É importante ressaltar que até os primeiros 5 minutos do filme, não há nenhum diálogo, apenas o silêncio e a trilha sonora, que junto ao cenário melancólico que o longa transmite, indicam ao espectador a sensação de luto presente naquele momento.

⁵ *Flashbacks*: É uma técnica narrativa onde a ação do filme é interrompida momentaneamente para mostrar uma ação ou situação do passado, relacionada com o que ocorre no presente narrativo.

Na teoria semiótica de Peirce, o índice mantém uma conexão real com o objeto apresentado, se refere ao objeto designado, em virtude de ser realmente afetado por ele (Pignatari, 2004, p.53). Sob essa ótica, o luto do protagonista não é apenas psicológico, ele também se reflete em ações e objetos. A cadela, de certa forma, representa o vínculo entre Wick e a esposa.

No entanto, o luto acaba se entrelaçando ao sentimento de vingança quando Yusef invade a casa do protagonista, assassina Daisy, a cadela, e rouba o seu carro. Esses acontecimentos trazem à tona o John Wick implacável de antes, agora como símbolo de violência e justiça pessoal. Assim, embora o luto esteja sempre presente ao redor do personagem, o desejo de vingança acaba se sobressaindo, tornando-se o signo principal da narrativa — ou seja, a causa primeira para a construção de sua reação.

Após a invasão da casa, nota-se uma evidente mudança narrativa, onde o cenário passa a integrar de vez o filme. A casa destruída, marcas de sangue e os ferimentos de John, são marcas físicas da invasão, e funcionam como a causa primária para despertar o lado letal do personagem. Esses vestígios mostram um espaço carregado de significados indiciais, que nem sempre ficam claros ao público.

Diante disso, um dos primeiros indícios de que John irá atrás de Iosef, ocorre na cena em que o antagonista leva o veículo roubado até a oficina de Aurélio (John Leguizamo), que o questiona de quem era o carro. Aurélio já sabia que o veículo era de Wick, afinal, eram amigos. Em seguida, ele agride Iosef e o expulsa do local. Após esse momento, Wick chega até a oficina para descobrir quem havia lhe roubado.

Figura 4 – Aurélio descobrindo sobre o carro roubado



Fonte: John Wick – De Volta ao Jogo (2014)

Nesse sentido, também é possível destacar o carro roubado como parte importante de análise. O Mustang, sob a ótica da semiótica, não é apenas um bem material, mas também um rastro concreto. Assim como pegadas na areia indicam a passagem de alguém, o veículo cria uma ligação direta entre os ladrões e Wick. Sendo assim, não é

necessária uma explicação verbal para que Aurélio e o público compreendam a gravidade da situação.

Durante a análise dessa cena, pode-se observar um exemplo do signo peirceano em ação, onde o processo semiótico ocorre na prática com o personagem Aurélio. Nesse momento, o carro ao entrar na oficina, atua para o mecânico como o Representamen, pois à primeira vista, aquele poderia ser um carro como qualquer outro. O Objeto que esse signo representa aponta para a violação do refúgio de Wick. Enquanto o terceiro elemento, o Interpretante, corresponde ao efeito gerado pelo signo na mente de Aurélio, que é a sua reação.

A explicação está naquilo que Peirce denomina experiência colateral⁶ do personagem, pois ele também pertence ao submundo e sabe exatamente quem é John Wick. Na mente dele, aquele não é qualquer carro valioso furtado, e sim um símbolo da tragédia iminente. Portanto, quando ele liga o Signo ao Objeto, o Interpretante gerado na sua mente é o medo, que se manifesta na agressão à Yosef. Aurélio conclui quase instantaneamente que a presença do veículo ali, não trazia lucro, apenas a ira de um assassino implacável.

Após esses momentos, Viggo descobre o que seu filho fez e contra quem agiu. Em seguida, chama Iosef para conversar, iniciando a conversa com mais uma agressão física, reforçando a gravidade do erro cometido. É nesse momento que ocorre uma das cenas mais importantes de todo o filme, quando Viggo revela ao filho quem é, de fato, o homem que ele terá de enfrentar.

Viggo: Não é o que você fez que me irritou, e sim com quem você fez, ele era o cara que nós chamávamos para matar o bicho-papão.

Viggo: E aí, meu filho, alguns dias depois da morte da esposa, você rouba seu carro e mata o cachorro dele.

Iosef: Pai, eu vou dar um jeito nisso!

Viggo: Escuta, John virá atrás de você, e você não fará nada, por que não pode fazer nada. (John Wick - De Volta ao Jogo, 2014):

Figura 5 – Viggo punindo seu filho Iosef

⁶ *Experiência colateral: Conhecimento prévio e contextual que um intérprete possui, o qual é indispensável para compreender um signo.*



Fonte: John Wick – De Volta ao Jogo (2014)

É interessante salientar que a emoção da cena, não se dá apenas por Viggo falando sobre John e a trilha sonora intensa. Pois enquanto ele fala, a cena segue alternando para o protagonista indo ao porão para desenterrar o seu arsenal. A análise desse momento em específico é crucial, por conta de funcionar como um índice da vida passada dele e pode simbolizar o seu ressurgimento, motivado pelas perdas e pela ira. Ali, John não está apenas pegando armas, e sim desenterrando uma parte da sua vida a qual havia jurado deixar para trás.

Figura 6 – John Wick desenterrando suas armas



Fonte: John Wick – De Volta ao Jogo

Além dos índices de luto e vingança, também é possível observar no filme a presença do sin-signo, pertencente à primeira tricotomia de Peirce. O sin-signo refere-se a uma ocorrência concreta e singular que produz sentido por existir em uma situação específica. No caso de John Wick, muitos objetos, ações e gestos funcionam como sin-signos, pois não representam apenas uma ideia abstrata, mas aparecem materialmente na narrativa e adquirem significado a partir daquele contexto.

Um exemplo importante ocorre com a própria aliança de casamento de John. Em diversos momentos, a câmera destaca sua mão e a ausência da esposa, evidenciada pela aliança ainda presente. O objeto funciona como um sin-signo porque é uma marca concreta do vínculo entre os dois. Ao mesmo tempo, também possui um caráter simbólico, pois representa a existência daquele relacionamento e a dor causada pela

perda. Dessa forma, a aliança não é apenas um acessório visual, mas uma manifestação física do luto que acompanha o protagonista ao longo da narrativa.

Outro elemento que pode ser interpretado como sin-signo é a carta deixada por Helen junto à cadela Daisy. A carta é um objeto único e material, escrito especificamente para John após sua morte. Ela representa a tentativa de Helen de ajudá-lo a enfrentar o sofrimento e continuar vivendo. Porém, quando Daisy é assassinada, esse gesto de afeto é destruído simbolicamente. O sangue da cadela espalhado pelo chão, por sua vez, funciona como um índice da violência sofrida e como uma marca concreta da ruptura emocional definitiva do protagonista.

Além disso, os corpos deixados ao longo do caminho e as marcas da violência durante todo o filme, também podem ser interpretados como índices. Os cenários repletos de destruição, os ferimentos e o sangue reforçam constantemente as consequências das ações de John. Esses elementos mantêm uma relação direta com a violência exercida pelo personagem, funcionando como evidências concretas de sua passagem.

Assim, percebe-se que John Wick constrói sua narrativa por meio de signos que não dependem apenas dos diálogos, mas também de objetos, gestos, cenários e ações. O luto e a vingança aparecem não apenas como sentimentos abstratos, mas como elementos materializados em índices e sin-signos que orientam o espectador durante toda a história. Dessa maneira, a semiótica peirceana permite compreender como o filme cria sentidos visuais e emocionais a partir de detalhes concretos da narrativa.

Conclusão

Compreender a forma como o signo se relaciona com seu objeto é essencial para interpretar as experiências que nos cercam no cotidiano e nas mais diversas linguagens, como o cinema, a literatura e a arte. As categorias universais e as tricotomias propostas por Peirce não operam de forma isolada, mas dentro de um sistema complexo de referências, no qual cada uma permite um modo específico de representação da realidade e contribui para o processo de significação.

Essa estrutura nos revela que só é possível compreender a imagem ao considerar essas diferentes formas de mediação. Assim, como afirma Joly (2007), somos consumidores de imagens e precisamos entender de que forma elas comunicam, pois

não podemos permanecer indiferentes a uma das ferramentas mais dominantes da comunicação contemporânea.

Além disso, não há uma única interpretação possível para os signos. Eles são passíveis de múltiplas leituras, pois nossas interpretações nascem das vivências, repertórios culturais e visões de mundo de cada indivíduo. É por meio dessa subjetividade que os signos adquirem novos sentidos e se tornam tão ricos e dinâmicos no processo comunicacional.

Desde uma simples sensação até os discursos mais elaborados, como um filme, nossa mente vai lidar com os signos que fazem uma mediação com a realidade que nos cerca. A compreensão que temos do mundo, os registros e as interpretações, a transmissão de informações, completam o processo de comunicação baseado nos sistemas de signos que compõem toda e qualquer linguagem (Abath *et al.*, 2010, p. 3).

Este artigo esclarece a importância da análise das interpretações construídas a partir dos signos, com base na semiótica peirceana, principalmente o signo indicial, cuja principal característica é a relação de causa e efeito entre o signo e seu objeto. A partir disso, foi possível interpretar o filme John Wick – De Volta ao Jogo sob a perspectiva dos índices de luto e vingança, evidenciando como esses sentimentos emergem de uma causa primeira: a dor da perda.

O trabalho destaca a articulação entre teoria e prática, ao aplicar conceitos semióticos na leitura de uma narrativa cinematográfica. Essa abordagem permitiu compreender como as adversidades vividas pelo personagem funcionam como índices e contribuem para a construção simbólica das emoções, mesmo na ausência de falas ou explicações diretas.

Conclui-se, portanto, que estudar as manifestações simbólicas presentes no cinema e em outras linguagens visuais é essencial para compreender os discursos e sentidos que fazem parte das nossas experiências cotidianas.

Referências

- ABATH, D; LARANJEIRA, P. C; MOSCOSO, T; MARINHO, T; NICOLAU, V.
Comunicação e Semiótica: visão geral e introdutória à Semiótica de Peirce. Paraíba: Revista Temática, 2010.
- DARTIGUES, A. **O que é a fenomenologia?** São Paulo: Editora Moraes, 1992.
- JOLY, M. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Ed. 70, 2007.
- JOHN WICK: DE VOLTA AO JOGO. Direção: Chad Stahelski. Produção: Basil Iwanyk, David Leitch, Eva Longoria, Michael Witherill. Estados Unidos: Lionsgate, 2014. Longa-metragem (101 min)
- JORGE, A. M. G. . **Primeiridade, Secundidade e Terceiridade: as categorias universais peirceanas**. INTERCOM (São Paulo) , v. 1, p. s/p, 1998.
- PEIRCE, C.S. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- _____. **Semiótica e filosofia**. Tradução de Octanny Silveira da Mota. São Paulo: Cultrix, 1975.
- PIGNATARI, D. **As tricotomias do signo de Peirce**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.
- RODRIGUES, R.R.J. **Pós-modernidade e o cinema pós-continuidade**. Arte e Contexto, 2015.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica?**. Editora Brasiliense, 1983
- _____. **A teoria geral dos signos: estatística e autogestão**. São Paulo: Ática S.A, 1995.
- SANTOS, M.M. **Cinema e semiótica: a construção signica do discurso cinematográfico**. Revista Fronteiras, 2011.
- SILVA, N.L. **Cinema clássico e contemporâneo: diferenças, influências e imaginário na temática do crime**. Paraná: Atena Editora, 2025.