

A semiótica do inocente: o funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z

Thiago Barbosa Soares (UFT)*

<https://orcid.org/0000.0003.2887.1302>

Resumo:

Este artigo objetiva descrever e interpretar o arquétipo do inocente presente em Son Gohan, do anime de Dragon Ball Z (Akira Toriyama), segundo a perspectiva da semiótica arquetípica cujo resultado é a articulação da semiótica com a psicologia arquetípica. Com vistas a alcançar o escopo deste artigo, segue-se o traçado metodológico-heurístico da semiótica arquetípica desenvolvido por Soares (2020, 2021a, 2021b, 2023). Para tanto, recorre-se ao uso da conceituação junguiana de arquétipo (JUNG, 2002) que, por sua vez, possibilita a aplicação extensiva dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) sobre os quais assentam a análise cujo tensionamento é compreender a valência dos principais traços ligados à estrutura semiótica do inocente. Assim, o texto está organizado da seguinte forma: em um primeiro momento, descreve-se e interpreta-se a arquitetura semiótica de Gohan à luz do funcionamento arquetípico do inocente no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa. Posteriormente, com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica, investiga-se a composição da narratividade semiótica de Gohan. Decorrente da consecução do objetivo traçado, constata-se que, entre outras coisas, as particularidades da arquetipia em Gohan que, frequentemente, auxilia na jornada do herói.

Palavras-chaves: Semiótica arquetípica; Inocente; Son Gohan; Dragon Ball Z.

Abstract:

The semiotics of the innocent: the functioning of the Son Gohan archetype in Dragon Ball Z

This article aims to describe and interpret the archetype of the innocent present in Son Gohan, from the Dragon Ball Z anime (Akira Toriyama), according to the perspective of archetypal semiotics whose result is the articulation of semiotics with archetypal psychology. In order to reach the scope

* Doutor em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professor adjunto no curso de Letras e no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Bolsista de produtividade do CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8919327601287308>. Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br.

of this article, the methodological-heuristic outline of archetypal semiotics developed by Soares (2020, 2021a, 2021b, 2023) follows. Therefore, the use of the Jungian concept of archetype (JUNG, 2002) is resorted to, which, in turn, allows the extensive application of the four points of the basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON, 2003) on which the analysis is based. whose tension is to understand the valence of the main traits linked to the semiotic structure of the innocent. Thus, the text is organized as follows: at first, Gohan's semiotic architecture is described and interpreted in light of the archetypal functioning of the innocent with regard to the four constituent phases of the narrative. Subsequently, based on the relationship between the four points of basic needs of archetypal constitution, the composition of Gohan's semiotic narrativity is investigated. As a result of the achievement of the outlined objective, it appears that, among other things, the particularities of the archetype in Gohan that often assists in the hero's journey.

Keywords: Archetypal Semiotics; Innocent; Son Gohan; Dragon Ball Z.

Considerações iniciais

No conto *Hans, o bom menino*, Jacob Grimm e Wilhelm Grimm descrevem “um menino ajuizado e confiável”. Ele fora deixado no pasto para achar a vaca de seu patrão e quando esse o indagou sobre o animal perdido, respondeu: “Não encontrei, por outro lado não a procurei...” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352). Depois de deixar o senhor atônito com a resposta, emendou: “Encontrei algo bem melhor, patrão!” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352). À indagação seguinte de seu empregador, disse: “Três melros, patrão!” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352). E para explicar onde estavam, sentenciou: “Um piou, e eu o escutei; o segundo voou, e eu o vi; o terceiro está aqui por perto, e estou atrás dele” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352). Ao final da história, os autores emitem uma síntese irônica, como uma moral invertida, em: “(...) fase aquilo que te apraz no momento, e então serás reconhecido como um sujeito tão ajuizado quanto o foi Hans, o bom menino” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352). Ora, a expressão do agir de

Hans simboliza, entre outras coisas, a inocência comum à infância.

Ao tomarmos o início da vida como o primeiro nexos causal das influências que todo indivíduo sofre, de modo que “se nos conformássemos com a redução, chegaríamos sempre de novo à verdade, de há muito reconhecida, de que o infantil está na raiz do mundo mental e de que a vida mental do adulto está edificada sobre o fundamento da psique infantil” (JUNG, 2013, p. 447). Portanto, devemos reconhecer o comportamento absorto e mesmo arrebatado de Hans como ontogênico, já que, em graus relativamente próximos, está presente na infância, marcando-lhe o fazer ingênuo e inocente das crianças cujas reprimendas e reprovações recebidas vão gradualmente tolhendo e limando tanto a ingenuidade imbuída nas atitudes inconsequentes quanto a inocência idealista da realização das vontades egocêntricas.

Diante das modificações recebidas da infância para a vida adulta, ainda assim é re-

lativamente comum encontrarmos aqueles que mantiveram ou não perderam a inocência. “Em geral, as pessoas com alto grau de inocência são muito confiantes e, em alguns casos, inconscientemente dependentes e infantilizadas. Elas têm fé nas autoridades nas instituições e esperam que estas cumpram suas promessas” (MARK; PEARSON, 2003, p. 75). Muitas vezes resta da infância a inocência que, por sua vez, organiza uma série de comportamentos baseados em um conjunto fixo de valores elevados capaz de germinar o herói de narrativas diversas. As personagens Oliver Twist (Charles Dickens), Pinóquio (Carlo Collodi) e Son Gohan (Akira Toriyama) carregam, guardadas as devidas diferenças, as principais marcas da inocência responsável por cada atuação e respectivo desenvolvimento de enredo do qual participam. De acordo com Mark e Pearson, “o inocente também tem a tendência de negar os problemas e de só os enfrentar quando eles sobem em espiral, simplesmente porque ele quer que a vida seja perfeita” (MARK; PEARSON, 2003, p. 76). Nesse caso em que traços profundamente psicológicos existentes em variados níveis formatam a conduta tanto de pessoas quanto de personagens, trata-se, segundo Jung (2002), da formação de um arquétipo específico, isto é, do inocente.

É justamente a partir da noção de arquétipo (JUNG, 2002) que pretendemos compreender a composição semiótica do inocente segundo o funcionamento de Gohan em Dragon Ball Z¹ (Akira Toriyama). Com esse objetivo no horizonte, realizamos uma

análise da estrutura performática dessa personagem segundo a perspectiva da semiótica arquetípica, que é oriunda da articulação da semiótica com a psicologia arquetípica. Para tanto, recorremos ao uso da conceitualização junguiana de arquétipo (JUNG, 2002) que, por sua vez, viabiliza a aplicação recursiva dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) sobre os quais assentam a análise que tenciona verificar a valência dos principais traços ligados à estrutura semiótica do inocente em Son Gohan.

Com vistas a alcançar o escopo deste artigo, seguimos o traçado metodológico-heurístico da semiótica arquetípica desenvolvido em *A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku* (SOARES, 2020), em *A semiótica do sábio: uma análise da constituição da jornada de Piccolo em Dragon Ball Z* (SOARES, 2021a), em *A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z* (SOARES, 2021b) e em *Semiótica arquetípica: aproximaciones de vías semióticas y psicológicas* (SOARES, 2023). Assim, em função da organização arquitetônica deste texto, três seções são subsequentemente abertas. Uma primeira, A semiótica (narrativa) do arquétipo de Son Gohan, na qual descrevemos e interpretamos a disposição semiótica de Gohan à luz do funcionamento arquétipo do inocente, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). A segunda, A semiótica das necessidades básicas do inocente em Dragon Ball Z, na qual a relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) demonstra a narratividade semiótica de Gohan. A última, Considerações finais, nas quais há uma avaliação das possíveis contribuições oriundas da investigação empreendida.

1 É um dos animes japoneses mais famosos do mundo cuja narrativa é um desdobramento de Dragon Ball. “Criado por Akira Toriyama em meados da década de 1980, Dragon Ball narra as aventuras de Son Goku ainda criança, no período em que conhece Kame, seu mestre, e Kuririn, seu amigo. Dragon Ball Z é um avanço na cronologia da narrativa, pois Son Goku já se encontra adulto” (SOARES, 2021b, p. 32).

A semiose (narrativa) do arquétipo de Son Gohan

É importante situarmos a personagem Gohan em Dragon Ball Z, já que é a partir dessa configuração expositiva que procederemos à compreensão da semiose de seu arquétipo estruturante. Son Gohan é o primeiro filho de Son Goku (sayajin), protagonista primário da narrativa, e seu aparecimento, quando ainda criança pequena, na série abre o chamado arco dos sayajins. Educado por sua mãe Chichi (terráquea) para ser um estudioso e sempre protegido para não entrar em lutas, como frequentemente o fez seu pai desde pequeno, Gohan vê-se, depois da morte de Goku em um confronto com seu irmão mais velho, obrigado a entrar em um árduo treinamento promovido por Piccolo. Eis o início do programa narrativo do qual Son Gohan faz parte, sobretudo da atuação cujo arranjo traceja as principais características delineadas do arquétipo do inocente sob uma perspectiva semiótica, ou seja, segundo a semiótica arquetípica.

Feita essa fundamentação preambular, cabe apontarmos a circunscrição conceitual de Son Gohan como um actante (GREIMAS; COURTÉS, 1989) cuja representatividade ficcional no interior do enredo desenvolvido no universo de Dragon Ball Z recebe papéis segundo “uma gramática funcional dos casos de ação que ele desempenha em seu espaço narrativo” (SOARES, 2021a, p. 25). Nesse sentido, “o conceito de actante deve, igualmente, ser interpretado no âmbito da gramática dos casos em que cada caso pode se considerar como a representação de uma posição actancial” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 12-13). No horizonte decursivo da aplicação do posicionamento de Gohan e seu desempenho no projeto narrativo da série, devemos considerá-lo um actante

adjuvante, isto é, “auxiliar positivo quando esse papel é assumido por um ator diferente do sujeito do fazer” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15), porquanto Son Goku é o actante nuclear.

Em todas as narrativas é possível encontrarmos uma série de actantes responsáveis por diversos acontecimentos que configuram a diversidade do universo ficcional cujo “próprio sistema de expectativas” (ECO, 2018, p. 75) gerado em seu regime actancial, atualiza-se em “um sistema de significação original” (ECO, 2018, p. 75), permitindo ao observador externo dizer qual personagem possui maior ou menor relevância para classificá-lo como adjuvante ou actante nuclear. Ora, “a actância do herói preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência, estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes” (SOARES, 2020, p. 116). Desse modo, pode-se afirmar que “na progressão do discurso narrativo, o actante pode assumir um certo número de papéis actanciais, definidos simultaneamente pela posição do actante no encadeamento lógico da narração e por seu investimento modal” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 13). Em outros termos, é factível que haja um herói que não necessariamente seja o protagonista, entretanto, há a circunscrição desse tipo de ocorrência à demanda existente no projeto narrativo, pois sem essa o desempenho actancial seria fixo, o que não ocorre em Dragon Ball Z, sobretudo com a performance de Son Gohan.

É com base na multiplicidade do número de papéis temáticos passíveis de execução por uma mesma personagem (GREIMAS; COURTÉS, 1989) e, conseqüentemente, pela função que essa cumpre a depender da exigência circunstancial – sendo que “por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vis-

ta de sua importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 2006, p. 17) – que alçamos um não protagonista, Gohan, a tal condição de actante nuclear, pois nosso objeto de investigação e compreensão situa-se na manifestação semiótica da construção do lastro actancial do filho de Goku, condutor principal do arquétipo do inocente em Dragon Ball Z. Assim, em vista da profunda relação imanente entre as bases da semiótica e a construção epistemológica da psicologia arquetípica (HILLMAN, 2022), fundamentada no conceito junguiano de arquétipo, temos a exequibilidades de descrever e interpretar a semiose (narrativa) do arquétipo de Son Gohan.

Para o pai da psicologia analítica e precursor da psicologia arquetípica, Jung, “o conceito de arquétipo constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, que indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (JUNG, 2002, p. 53). Nesse contexto explicativo, o “inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal” (JUNG, 2000, p. 53). Consequentemente, “enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos” (JUNG, 2000, p. 53). Portanto, é possível sustentar que o ambiente de preservação e convivência dos arquétipos é o inconsciente coletivo como uma entidade antropológica, uma vez que os principais arquétipos conhecidos e descritos permanecem, guardadas as devidas diferenças, em todas as culturas, como é o caso destes: herói, amigo, fora-da-lei, sábio, cuidador, inocente, entre outros. Desse

modo, os arquétipos são como “núcleos ativados dentro desse campo, cuja função seria organizar representações simbólicas em determinados padrões de comportamento” (VON FRANZ, 1992, p. 104 apud GRINBERG, 1997, p. 136).

Diante desse quadro conceitual no qual o arquétipo possui uma semiótica subjacente a sua própria formação narrativa, é possível observar mais adiante em Son Gohan, uma imagem primordial que compreende uma personalidade etnológica com poucas variações. Nesse diapasão, a cisão aristotélica entre a forma e o conteúdo do arquétipo reside no fato de que “uma imagem arquetípica opera como o significado original da ideia (do grego *eidós* e *eidolon*): não somente “aquilo que” se vê, mas, também “aquilo através do que” se vê (HILLMAN, 2022, p. 41; aspas do autor). Frente a tal face dual, podemos inferir que cada arquétipo carrega em seu processo semiótico de estruturação e funcionamento os traços de uma natureza perceptível e de outra sensível, bem como Jung o descreve: “*são imagens e ao mesmo tempo emoções*. Só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes esses dois aspectos ao mesmo tempo” (JUNG, 2018, p. 276, itálico do autor). Imagens e emoções, “examinando-as mais detalhadamente, constataremos que elas são, de certo modo, o resultado formado por inúmeras experiências típicas de toda uma genealogia” (JUNG, 2018, p. 82). Por conseguinte, é a partir dessa explicação que a semiótica do inocente expressa por Gohan, em Dragon Ball Z, pode ser descrita e interpretada segundo a perspectiva da semiótica arquetípica (SOARES, 2020; 2021a; 2021b; 2023).

Gohan, cuja imagem e emoção estão ligadas ao arquétipo do inocente, possui uma arquitetura relativamente própria, narrativizada no projeto actancial do qual participa

em Dragon Ball Z e no qual adquire, em pelo menos dois momentos decisivos (na luta contra Cell e Majin Boo), o status de herói, superando o protagonista Son Goku. Essas ocorrências, para além de dilatar os momentos de maior dramaticidade, indicializam a possibilidade de uma personagem integrante da arquetipia do inocente ser, entre outras coisas, um programa narrativo cujo desempenho requerido pelo enredo reestrutura, em caráter semiótico, a actância da personagem nuclear e, ao mesmo tempo, possui uma tácita marca crítica para com determinados comportamentos inseridos tanto no contexto ficcional quanto no social, como poderá ser percebido mais adiante. Desse modo, podemos inicialmente detectar características inerentes ao inocente em Son Gohan, porquanto, à medida que a personagem toma forma e espessura semântica, as combinações e as articulações são realizadas em diversos níveis (GREIMAS; COURTÉS, 1989; FIORIN, 1990; BARROS, 2005) de progressão semiótica da narrativa.

Em razão do encadeamento de distintas circunstâncias participantes na construção de um actante cuja função no circuito ficcional é fundamentalmente relevante, tal qual Son Goku e tal qual Son Gohan – por tratar-se de uma análise arquetípica, os planos encontrados em narrativas míticas em culturas distintas (CAMPBELL, 2007) proporcionam maior grau de estabilidade interpretativa para o objetivo proposto por este texto –, existem alguns planos de estruturas semiotizadas, como é o caso da sequência delineada por Campbell (2007): 1) o mundo comum; 2) o chamado para a aventura; 3) a recusa do chamado; 4) o encontro com o mentor; 5) a travessia do umbral; 6) os testes, aliados e inimigos; 7) a aproximação do objetivo; 8) a provação máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o

caminho de volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado. Em vista do fato de que Gohan não possui em sua arquitetura semiótica a predominância do arquétipo do herói, como no caso de seu pai, ainda sim ele passou por todas as etapas descritas por Campbell (2007).

Ao tomarmos a gradação da jornada do herói (CAMPBELL, 2007) em suas estruturas semiotizadas para descrever a composição de Gohan², podemos compreender as propriedades narrativas de sua arquetipia. Posto isso, em Dragon Ball Z, Gohan, antes da chegada dos sayajins à Terra, antes do surgimento dos bioandroides e antes do aparecimento de Majin Boo, encontra-se em: 1) o mundo comum. 2) Cada acontecimento anterior faz com que haja um chamado para a aventura com a finalidade de proteger a paz para todos os seres. 3) Porém, o jovem guerreiro recusa cada um dos chamados, pois é avesso a combates (talvez uma de suas características mais inerentemente inocentes). 4) Gohan é treinado por Piccolo, por Goku e pelo velho Kaioshin (esse é um auxiliar na expressão de seus poderes). 5) A aptidão recebida por seus mestres custa um preço; com Piccolo, Gohan passa pelo teste de sobrevivência na floresta; com seu pai, fica um ano na sala do Tempo com a gravidade aumentada 10 vezes; com o velho Kaioshin, ele precisa esperar por muito tempo até o ritual estar completo. 6) Gohan contra os sayajins é ajudado por Piccolo, Goku, Kuririn, entre outros; contra Freeza o mesmo ocorre; contra Cell, é preciso presenciar os amigos sofrerem muito, inclusive o androide 16 (ser total-

2 Os passos da jornada do herói, no caso de Gohan, são descritos de modo simplificado para que seja possível a apreensão de seus elementos mais significativos, com vistas ao entendimento da semiose (narrativa) do arquétipo do inocente presente em sua estrutura semiótica.

mente destruído para que Gohan entenda seu papel na peleja); contra Majin Boo, o filho de Chichi depende de que muitos de seus companheiros lutem até sua chegada no campo de batalha. 7) Gohan, depois de perder o controle de seus sentimentos e de sua docilidade, desperta uma força maior do que todos os vilões. 8) Após se tornar o guerreiro mais poderoso, ele brinca com seus oponentes, de maneira sardônica e cruel. 9) Gohan efetivamente só consegue vencer o bioandroide Cell, salvando a Terra de uma iminente destruição. 10) Ele volta ao convívio familiar de sua mãe e amigos. 11) O filho de Goku volta a ser gentil e amável com todos, retomando os estudos atrasados. 12) Por fim, posteriormente aos confrontos contra Cell, Gohan é o único a conseguir a transformação de super sayajin nível 2, e contra Majin Boo, o filho de Goku alcança uma liberação de energia conhecida como forma mística, a representação do arquétipo do inocente em Dragon Ball Z torna-se o guerreiro mais forte de todos.

Visto como estão alocadas as etapas de progressão actancial da jornada do herói em Gohan, ao tracejarmos um breve rastreamento dos doze estágios nos quais comumente se constrói a actância de um protagonista, neste caso na configuração narrativa do filho de Son Goku, é possível compreender a razão pela qual Vogler (2006) destaca o próprio herói como sendo a emanção do arquétipo do inocente, já que esse é considerado o núcleo daquele, pois “o jovem herói inocente é chamado à aventura” (VOGLER, 2006, p. 109-110) sempre no início de suas primeiras lições de vida. A título de exemplificação dos desdobramentos da arquetipia do herói, abaixo, no esquema circular, podemos verificar as emanções do centro organizador essencial de outros arquétipos.

Figura 1: Emanações do herói (VOGLER, 2006, p. 50).



Da figura acima podemos perceber as múltiplas relações travadas pela actância do herói, de tal modo que fica nítida sua dinâmica centrípeta no interior do circuito semiotizado em toda e qualquer narrativa. Por essa razão o herói está no centro actancial, protagonizando a composição conflituosa dos enredos, e seus eventuais desdobramentos figuram na periferia circular dos papéis desempenhados por outros arquétipos, bem como aliados ou amigos, guardiões do limiar ou cuidadores, mentores ou sábios, entre outros. Nessa mesma toada, segundo Campbell, “o herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (CAMPBELL, 2007, p. 28). E, conforme a visão de Vogler (2006) acerca da germinação do herói a partir do inocente, como é o caso de Son Gohan, Pearson (1994) fundamenta tal perspectiva ao asseverar que “o herói muitas vezes começa como um inocente, mas logo transforma-se num órfão, num proscrito, num escravo ou

num estrangeiro numa terra desconhecida” (PEARSON, 1994, p. 94). No horizonte de compreensão da arquetipia inocente-herói, a semiose narrativa do arquétipo do inocente em Gohan, que na propositura integrativa de Vogler (2006) e Pearson (1994) assemelha-se, guardadas as devidas diferenças, metonimicamente ao funcionamento do herói, possui similaridades profundas com o projeto semiótico do protagonista-herói (SOARES, 2020) da narrativa de Dragan Ball Z. “Tanto por isso quanto pela compreensão de que um projeto narrativo pode ser mais bem compreendido através das complementaridades cuja soma das análises de seus actantes adjacentes produz” (SOARES, 2021b, p. 35), é possível direcionar, com base na expressão modular da configuração actancial do herói, o exame sobre a multiplicidade de semioses narrativas presentes no arquétipo de Son Gohan. Em consequência dessa observação e com vistas à demonstração do esquema das quatro fases constituintes da narrativa no desenvolvimento da arquetipia de Gohan como inocente, aplicamos o seguinte encadeamento descrito por Platão e Fiorin (1993, p. 57):

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA →
PERFORMANCE → SANÇÃO

Cabe destacar que cada uma das etapas acima, bem como com sua linearidade progressiva, faz parte do plano narrativo de actantes cujos papéis são altamente significativos para o desenvolvimento de uma história planejada organicamente aos moldes daquelas existentes em praticamente todas as culturas. Nessa perspectiva, “a manipulação tem a estrutura contratual da comunicação” (BARROS, 2002, p. 37), ou seja, “destinador-manipulador, transforma a competência modal do destinatário ao colocá-lo, durante

a comunicação, em posição de falta de liberdade ou de não poder não aceitar o contrato proposto. O destinatário é levado a efetuar uma escolha forçada” (BARROS, 2002, p. 37). Segundo esse direcionamento focalizado nas quatro fases constituintes da narrativa, Gohan é manipulado: quando seu pai é morto por Raditz e com isso se vê obrigado ao treinamento de Piccolo; quando Cell destrói o androide nº 16 para ativar sua raiva; e quando Majin Boo vence todos os seus amigos, compelindo-lhe a lutar. Essas situações cobraram de Gohan a competência necessária para sanar os problemas delas advindos, fazendo com que seja possível afirmar: “Manipulação e competência são correlativas, ou seja, são pontos de vista diferentes sobre o programa de aquisição” (BARROS, 2002, p. 36) de saberes e capacidades actanciais.

Com relação à dimensão associada à competência e sua performance, Son Gohan, depois de apreender sobrevivência e artes marciais com seu primeiro mestre, Piccolo, luta contra os sayajins, Nappa e Vegeta. Após as últimas palavras do androide nº 16, emerge um novo guerreiro, o super sayajin de nível 2, o único capaz de derrotar Cell; o filho de Goku transforma-se em um combatente feroz e cruel que, depois de entender a importância de defender o bem, alcança seu maior feito. Ao passar pelo ritual de aprimoramento de seus poderes, o homem que derrotou Cell foi absorvido por Majin Boo por conta de sua ingenuidade em combates. Nesses estágios de desempenho da competência do filho de Chichi, podemos perceber que sua performance acabou sendo relativamente problemática, porquanto em cada manipulação sofrida, ainda que a competência de lutar existisse adequadamente, as pelepas transcorreram sob a forma de enganos: contra Nappa, Piccolo morreu para salvar-lhe; contra Cell, muitos precisaram sofrer e Son

Goku acabou morrendo para salvar a Terra de uma enorme explosão; contra Majin Boo, o desempenho de Gohan é fraco ao ponto de ter seus poderes incorporados aos do vilão.

É no horizonte de desfecho das quatro fases constituintes da narrativa que “a sanção, a última fase do algoritmo narrativo, apresenta-se como um fim necessário” (BARROS, 2002, p. 39). Nesse sentido, Gohan sofre determinadas sanções, que parecem advir da arquitetura do funcionamento do arquétipo do inocente, pois, ao titubear em luta, perde seu amado mestre Piccolo, ao permitir que Cell regenerasse seu corpo, Goku é sacrificado, ao acreditar demais em seus novos poderes, deixa Majin Boo absorvê-lo e, assim, a Terra toda é extinta. Em vista dessas sanções e de como parecem funcionar para “punir” comportamentos um tanto quanto imaturos, podemos afirmar que o actante sob o qual o arquétipo do inocente funciona carece, de acordo com a simplificação realizada aqui das quatro fases da narrativa, de uma visão de mundo menos perfeccionista ou menos iludida com valores ultra morais. Portanto, o herói inocente (PEARSON, 1994; VOGLER, 2006) passa todas as etapas narrativas para tornar-se um “salvador”, ainda que para isso ele deva privar-se de parte de sua inocência ou pagar um alto preço por mantê-la. Entretanto, há mais elementos semióticos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo de sentidos do arquétipo do inocente (MARK; PEARSON, 2003) em Son Gohan de Dragon Ball Z.

A semiótica das necessidades básicas no cuidador em Dragon Ball Z

Diante da proposta de analisarmos a constituição arquétípica do inocente em Son

Gohan, de Dragon Ball Z, por meio do referencial metodológico da semiótica, consideramos pertinente caracterizá-la como um amplo campo de investigação cujas determinações teórico-analíticas referem-se às particularidades do corpus sob exame, uma vez que “essa por ser a ciência geral da significação está fundamentalmente ligada à filosofia da linguagem, porém, dessa se afasta quando se tem um objeto comunicativo a ser investigado” (SOARES, 2020, p. 120), como é o caso neste artigo. Em vista dessas propriedades inerentes à semiótica e sua atuação, “Como se pode notar, ela é uma teoria dos signos, da representação e do conhecimento, que elabora uma extensão da lógica no território da cognição e da experiência dos fenômenos” (SOARES, 2018, p. 96). Portanto, “por estes e por outros motivos, a semiótica não é apenas uma teoria, mas uma prática comum. É-o porque o sistema semântico muda e ela só o pode descrever parcialmente e em resposta a acontecimentos comunicativos concretos” (ECO, 1981, p. 172). Por essas razões, segundo Eco (1980), “a semiótica tem um único dever definir o sujeito da semiótica que se manifesta como o contínuo e continuamente *incompleto sistema de sistemas de significação que refletem um no outro*” (1980, p. 257; *itálicos do autor*).

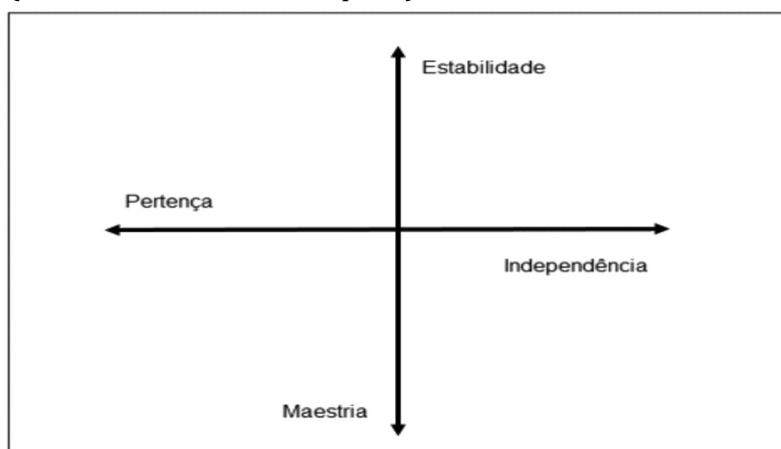
Com base nas explicações acima e distanciando-nos ligeiramente de certas correntes da semiótica, como a semiótica greimasiana, a semiótica arquétípica leva em consideração que, para a discriminação das determinações composicionais de seu objeto, “o arquétipo, como uma estrutura segundo a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiótica” (SOARES, 2021b, p. 37). Em consequência dessa formulação constativa, o projeto arquitetônico de um arquétipo não difere substancial-

mente de uma personagem cujas características ganham relevo por seu contraste com outras no plano de construções actanciais, recebendo uma gramática própria de seu funcionamento, tanto em nível global quanto em nível local. Pearson (1994), Todorov (2006), Vogler (2006) e Campell (2007), entre outros, cancelaram a condução performativa da gramática existente tanto no circuito universal dos arquétipos quanto no âmbito particular dos actantes, já que uma série de atividades desempenhadas por determinadas personagens estão fundamentadas em estruturas actanciais relativamente estáveis cujo atravessamento de tempo e de espaço não é capaz de apagar. Portanto, a descrição interpretativa da composição de Gohan, como amostra dessa propriedade,

deve, ao mesmo tempo, explicar parte da composição do arquétipo do inocente e validar a via necessária de análise das necessidades básicas para a semiótica arquetípica aqui em aplicação.

Ao estar consoante ao objetivo de descrever e interpretar o arquétipo do inocente em Dragon Ball Z, a semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) é aqui levada a cabo para conduzir a etapa final desta análise, segundo os apontamentos levantados mais acima e por constituir parcela integrante da semiose de Son Gohan. Para uma esquemática ilustração estrutural, segue abaixo a imagem da disposição dos elementos constituintes das necessidades básicas do arquétipo do inocente:

Figura 2: Necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003, p. 28).



Temos acima o delineamento dos pontos cardiais componentes da constituição arquetípica, de modo que fica explícita a relação diametralmente oposta entre os polos semânticos de pertença e independência, de estabilidade e maestria. Em vista da função exercida por cada um dos polos das necessidades básicas e de seus entrelaçamentos na arquitetura de todo e qualquer arquétipo, a semiótica que sua descrição permite

vai ao encontro do segundo elemento apontado por Jung na definição dos arquétipos: “são imagens e ao mesmo tempo emoções” (JUNG, 2013, p. 276), ao passo que a semiose (narrativa) vai ao encontro do primeiro, como podemos perceber. Nessa orientação teórico-analítica, que cobre tanto imagem quanto emoção na constituição arquetípica, o entrecruzamento de tais polos, pertença, independência, estabilidade e maestria,

engendra o processo actancial de uma personagem arquetípica, como é o caso do inocente em Dragon Ball Z.

No eixo da pertença, Gohan é terráqueo-sayajin, filho de Son Goku (sayajin) e Chichi (terráquea), integrante do grupo dos guerreiros Z, tendo dois mestres oficiais: Piccolo e seu pai. Seu pertencimento a um âmbito familiar protetor (sobretudo oferecido pela parte materna) somado a sua falta de interesse por artes marciais e, conseqüentemente, por lutas, faz dele uma personagem apática ao combate frequentemente travado por seus amigos. Por inicialmente ser o mais novo dos companheiros de seu pai, em Dragon Ball Z, Gohan recebe a indulgência por sua desídia em momentos cruciais, por isso sua independência é comprometida. Essa formatação das condições nas quais o filho de Son Goku tem sua pertença enquadrada na história, ratifica o fato de que “a jornada do inocente, em todas as suas versões, começa com uma espécie de utopia: um ambiente seguro, tranquilo e amoroso” (PEARSON, 1994, p. 94). Portanto, o eixo da pertença, no caso do arquétipo do inocente, é estruturado de tal modo que seja a garantia de um mundo bom e, como resultado da progressão actancial de uma personagem que o incorpore, “o inocente também tem a tendência de negar os problemas e de só os enfrentar quando eles sobem em espiral, simplesmente porque ele quer que a vida seja perfeita” (MARK; PEARSON, 2003, p. 76), comprometendo, em boa medida, sua independência.

Como a pertença e a independência estão em lados opostos na composição das necessidades básicas do arquétipo do inocente e aquela possui um peso enormemente substancial na valoração actancial de Son Gohan, já é possível compreender a própria debilidade existente em sua independência.

Nesse sentido, o inocente, em Dragon Ball Z, é dependente de seus colegas e mestres para desempenhar qualquer ação; seus sentimentos também são importantes para que possa agir. Gohan precisa ver seu pai ser derrotado por Raditz para deixar de chorar e fazer algo; Gohan precisa ver seu mestre Piccolo morrer para despertar para o combate; Gohan precisa ver seus amigos em graves apuros e ouvir as últimas palavras do androide nº 16 para levar a luta contra Cell a sério. Além de “obrigar” seu pai a um ato heroico para salvar a todos da gigantesca explosão promovida por Cell. Dessa forma, o profundo pertencimento a um grupo protetor e a um círculo amistoso em conjunção com o fato de o pai ser um dos guerreiros mais fortes do universo ficcional em questão, favorece uma independência um tanto quanto problemática que, por sua vez, afeta direta e indiretamente o funcionamento dos polos da estabilidade e maestria estruturantes da arquitetura actancial do arquétipo do inocente presente em Gohan.

Uma vez que a pertença e a independência foram tracejadas conforme o desempenho das necessidades básicas em Gohan, cabe a posterior descrição interpretativa do eixo no qual se encontram a estabilidade e a maestria. A primeira, como um módulo actancial passivo, contrasta-se com a segunda, como um módulo hiperativo, pois a relação dinâmica entre elas é compassada, no âmbito da narrativa de Dragon Ball Z, por estágios de predominância ora de uma, ora de outra (SOARES, 2020). Gohan vivencia muito mais momentos de estabilidade emocional, familiar, acadêmica, entre outras, do que situações nas quais desenvolve a maestria de seu poder, sobretudo ao levarmos em consideração que a série animada está calcada no funcionamento arqueológico do bem contra o mal. A estabilidade do arquéti-

po do inocente em Gohan instala-se sempre que um grande inimigo é vencido, já que depois disso todos os guerreiros Z voltam as suas respectivas vidas sem grandes mudanças. Em dois casos em específicos, a estabilidade experienciada pelo filho de Son Goku foi profundamente abalada, fazendo que ele obtivesse um tal grau de maestria que surpreendeu a todos.

Quando Gohan, após tantas provocações de Cell e depois de ver um androide bondoso ser destruído em sua frente, desperta a transformação de super sayajin nível 2, desempenha a maior maestria em toda a narrativa de Dragon Ball Z, porquanto nenhum de seus companheiros de luta mais experientes jamais tinha atingido tal façanha. “Aqui a relação entre instabilidade e estabilidade, enquanto composição semiótica tanto da estrutura narrativa quanto da propriedade arquetípica, ganha a direção do último ponto componente das necessidades básicas, isto é, volta-se à maestria” (SOARES, 2020, p. 124). É precisamente nesse sentido que o jovem inocente, em sua forma mais poderosa, vence o inimigo Cell para, em seguida, retomar a estabilidade das atividades comuns, como ajudar sua mãe com as tarefas de casa e fazer os exames escolares. Toda essa estabilidade é usufruída até a chegada de Majin Boo. Mais uma vez é demandado de Gohan, o inocente, o desenvolvimento da maestria de seus poderes latentes, de modo que fosse, assim, possível derrotar o vilão. Todavia, sua inocência é arma da sagacidade que seu antagonista usa para dominá-lo, ficando a tarefa de vencer Majin Boo para os heróis Goku e Vegeta. Assim, como podemos perceber, Son Gohan encaixa-se no programa narrativo do arquétipo do inocente cujo papel actancial de herói é eventualmente convocado a desempenhar, mas ainda sim tem dificuldades em representá-lo. Portanto, o

funcionamento das necessidades básicas da estrutura arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) em Gohan cumpre o desenvolvimento do enredo da história, bem como atualiza, a partir da conjugação de sua semiose narrativa e do enquadramento da semiótica das necessidades básicas arquetípicas, a figura do inocente em Dragon Ball Z.

Considerações finais

Hans, *o bom menino*, no conto dos irmãos Grimm, demonstra sua ingenuidade a ponto de fazer o que deseja em detrimento da vontade de seu patrão, bem como Son Gohan em determinados momentos nos quais sua ação é requerida. Guardadas as devidas diferenças entre cada uma dessas personagens, é possível afirmarmos que ambas conservam características semelhantes no seio da visão de mundo que possuem. Frente a esse funcionamento agregador do inocente, cuja captação de uma cosmovisão ingênua e idealizadora refere-se à constituição elementar do jovem, realizamos uma análise, com objetivo de descrever e interpretar o arquétipo do inocente presente em Gohan, do anime de Dragon Ball Z (Akira Toriyama), segundo a perspectiva da semiótica arquetípica cujo resultado é a articulação da semiótica com a psicologia arquetípica. Com a finalidade de cumprir tal propósito, mobilizamos a conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, possibilitou a descrição analítica da semiose narrativa dessa personagem, através da sequência de estágios delineada por Campbell (2007), das emanações do herói desenhadas por Vogler (2006) e do emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica expostos por Mark e Pearson (2001).

Diante da consecução do objetivo pretendido por este texto, podemos dizer que a composição da semiótica do inocente em

Son Gohan, caracteriza-se por um conjunto de semioses identificadas no complexo organizador do arquétipo do inocente, operando na actância dessa personagem para fazer-lhe um adjuvante quando estritamente necessário. A configuração semiotizada do inocente no filho de Goku atualiza a própria forma do herói ainda em suas primeiras etapas (PLATÃO; FIORIN, 1993; BARROS, 2005; CAMPBELL, 2007) de constituição narrativa, de modo a promover a verticalização do actante nuclear e sua performance em analogia ao próprio funcionamento do projeto actancial do inocente. Nesse horizonte da perspectiva na qual o arquétipo expresso por Son Gohan ganha contornos conceitualmente analíticos, é importante destacarmos o fato de que suas atuações, quando “substituindo” seu pai, são relativamente problemáticas do ponto de vista da proporcionalidade de poderes entre esse e aquele e, sobretudo, por Gohan ter uma crença profundamente arraigada de que o mal deveria converter-se gratuitamente em bem para evitar prejuízos aos outros.

No inocente e em seu arquétipo residem um certo grau de pureza e de ilusão consequentemente, no entanto, para ultrapassar os limites comportamentais que separam o inocente do herói, é necessária a cisão do mundo infantil e do desapego do confortável lugar no qual o primeiro encontra-se. Esse processo é doloroso, algumas vezes traumático, mas fundamenta a distância entre esses arquétipos, tal como a separação inevitável da infância para com a fase adulta em que, em muitos casos, a inocência está tão recrudescida na última que nem mais é perceptível. Desse modo, a formatação do arquétipo do inocente em Son Gohan, em Dragon Ball Z, demonstra que “cada história requer um ponto de partida que não seja bom o suficiente e um outro ponto de chega-

da que seja melhor. Nada pode ser mensurado na ausência desse ponto de chegada, desse valor mais elevado” (PETERSON, 2021, p. 85). Posto isso, todo herói, em sua gênese, já foi um inocente, ainda que não o reconheça, pois é a partir das mutações sofridas em sua face mais imatura que esse pode deixar um determinado projeto narrativo mais consequentemente significativo, como Gohan o faz em Dragon Ball Z.

Por fim, vale lembrar que Son Gohan, como vimos, está cercado de condições que lhe proporcionam certa segurança e o suporte para manter-se inocente por um tempo relativamente extenso, já que seu pai é o actante nuclear do universo ficcional em questão e, por isso, o herói sob o qual recai a enorme preponderância dos feitos importantes para o desenvolvimento do projeto narrativo da série. Son Goku, ao contrário de seu primeiro filho, vai ao encontro das adversidades, como demonstra Soares (2020), porque sente, através da superação de tais situações, que pode ficar mais forte. Ora, com um pai assim, encarnando a profundidade vertical e horizontal do arquétipo do herói, é bem mais provável que o filho sintasse excessivamente “amparado” e possa guardar por mais tempo os traços integrantes do arquétipo do inocente, assemelhando-se, em boa medida, a “um menino ajuizado e confiável” (GRIMM; GRIMM, 2006, p. 352), do mesmo modo que Hans, o bom menino.

Referências

- BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria semiótica do texto**. 4 ed. São Paulo: Ática, 2005.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- DRAGON BALL Z. **Criação de Akira Toriyama**. Japão: Fuji Network System, 1989-1996, son., color. Série animada exibida no Brasil pela rede

Bandeirantes.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. Trad. Antônio de Pádua Danesi [et. al.]. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ECO, Umberto. **O signo**. Trad. Maria de Fátima Marinho. 2 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1981.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. Trad. Monica Stahel. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 1990.

GREIMAS, Algirdas Julius.; COURTÉS; Joseph. **Dicionário de semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Cultrix, 1989.

GRINBERG, Luiz Paulo. **Jung: o homem criativo**. São Paulo: FTD, 1997.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. Hans, o bom menino. In. GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Contos**. Trad. Eugênio Amado. Belo Horizonte: Itatiaia, 2006.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **A vida simbólica: escritos diversos (vol. I)**. Trad. Araceli Elman et. al. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

HILLMAN, James. **Psicologia arquetípica: uma introdução concisa**. Trad. Lucia Rosemberg e Gustavo Barcelos. 2 ed. São Paulo: Cultrix, 2022.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. **O Herói e o Fora-da-Lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos**. São Paulo: Cultrix, 2003.

PEARSON, Carol S. **O despertar do herói interior: a presença dos doze arquétipos nos processos de autodescoberta e de transformação do mundo**. Trad. Paulo César de Oliveira. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 1994.

PETERSON, Jordan Bernt. **Além da ordem: mais**

12 regras para a vida. Trad. Wendy Campos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

PLATÃO, Francisco Savioli; FIORIN, José Luiz. **Para entender o texto: leitura e produção**. 7 ed. São Paulo: Ática, 1993.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Jasna Paravich Sarhan. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

SOARES. Thiago Barbosa. **Percorso linguístico: conceitos, críticas e apontamentos**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2018.

SOARES. Thiago Barbosa. A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku. **Porto das Letras**, Vol. 06, Nº especial. 2020. p. 113-128. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955>.

SOARES. Thiago Barbosa. A semiótica do sábio: uma análise da constituição da jornada de Piccolo em Dragon Ball Z. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.5, p. 23-35, jan./jun. 2021a. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em: <https://revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd/v-3-n-5-2021>.

SOARES. Thiago Barbosa. A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z. **Revista Tabuleiro de Letras**, v. 15, n. 01, p. 29-43, jan./jun. 2021b. Acesso em 07 de jul. 2022. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/10657>.

SOARES. Thiago Barbosa. Semiótica arquetípica: aproximaciones de vías semióticas y psicológicas. **Sítio Novo**. v. 7, n. 1: jan./mar. 2023. No prelo.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Recebido em: 24/02/2023

Aprovado em: 25/04/2023



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.