

A SEMIÓTICA ARQUETÍPICA DO AMIGO E DO INOCENTE: ANÁLISE DAS PERSONAGENS NARUTO UZUMAKI E SASUKE UCHIHA EM NARUTO, DE MASASHI KISHIMOTO

THE ARCHETYPAL SEMIOTICS OF THE FRIEND AND THE INNOCENT: AN ANALYSIS OF THE CHARACTERS NARUTO UZUMAKI AND SASUKE UCHIHA IN MASASHI KISHIMOTO'S NARUTO

Damião Francisco Boucher¹

Universidade Federal do Tocantins

Emanuely Fernandes Boucher²

Universidade Federal do Tocantins

Resumo: Este artigo investiga, pelo prisma da semiótica arquetípica (Soares, 2020, 2021b, 2023), a atualização dos arquétipos do amigo e do inocente nas personagens Naruto Uzumaki e Sasuke Uchiha, da obra *Naruto* (1999-2014), de Masashi Kishimoto. Para tanto, mobiliza-se o duplo dispositivo de análise da Semiótica Arquetípica: a descrição da semiose narrativa, organizada pelas quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993), e a verificação das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003), apreendendo, respectivamente, a imagem e a emoção que, conforme Jung (2013), compõem todo arquétipo. Toma-se como hipótese a tese de que a permanência da obra *Naruto* no imaginário do *shōnen* contemporâneo decorre da eficácia com que essas duas figuras arquetípicas, o amigo e o inocente, atualizam-se em seus protagonistas, em correspondência paralela com Kuririn e Gohan, já estudados por Soares (2021b, 2023) em *Dragon Ball Z*. Os resultados mostram que Naruto encarna o amigo no quadrante da pertença-maestria, ao passo que Sasuke encarna o inocente na tensão entre estabilidade interrompida, independência forçada e maestria compensatória.

Palavras-chave: Semiótica arquetípica; Amigo; Inocente; Naruto; Sasuke.

Abstract: This article aims to investigate, through the lens of archetypal semiotics (Soares, 2020, 2021b, 2023), the updating of the friend and innocent archetypes in the characters Naruto Uzumaki and Sasuke Uchiha, from Masashi Kishimoto's work *Naruto* (1999-2014). To this end, the dual analytical apparatus of archetypal semiotics is employed: the description of the narrative semiosis, organized by the four constitutive phases of narrative (Platão; Fiorin, 1993), and the examination of the basic needs of archetypal constitution (Mark; Pearson, 2003), apprehending, respectively, the image and the emotion that, according to Jung (2013), compose every archetype. The working hypothesis is that the permanence of *Naruto* in the contemporary *shōnen* imaginary stems from the effectiveness with which these two archetypal figures, friend and innocent, are

¹ Graduado em Letras, português/inglês, pela Universidade Federal do Tocantins (2012); especialização em Análise do Discurso Político e Jurídico (2018) e em Psicologia Analítica – Perspectiva Multidisciplinar, pela Faculdade Unyleya, Rio de Janeiro (2019); Mestrado em Letras, com ênfase em Análise do Discurso, pela Universidade Federal do Tocantins (2021); Doutorando em Letras pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). É pesquisador bolsista de doutorado CNPq e membro pesquisador do Grupo de Estudo de Análise do Discurso (GEsTADI – UFT). Email: boucherplace@gmail.com.

² Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). Email: emanuelyplace@gmail.com.

updated in its protagonists, in parallel correspondence with Kuririn and Gohan, previously studied by Soares (2021b, 2023) in Dragon Ball Z. Results show that Naruto embodies the friend in the belonging-mastery quadrant, while Sasuke embodies the innocent in the tension between interrupted stability, forced independence, and compensatory mastery.

Keywords: Archetypal semiotics; Friend; Innocent; Naruto; Sasuke.

Autor convidado.

Introdução

A semiótica arquetípica, conforme delineada por Soares (2023b, p. 78), é “uma articulação teórico-analítica entre a semiótica, *latu sensu*, e a psicologia arquetípica”. Trata-se, portanto, da convergência entre a semiótica, ciência que, conforme retoma Soares (2018, p. 96), “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”, e a psicologia analítica/arquetípica, esta última responsável por descrever as figuras arquetípicas como narrativas inscritas no inconsciente coletivo. A articulação não é, conforme adverte Soares (2023b), uma simples soma de teorias, e sim uma matriz interpretativa unificada, na qual a base epistêmica da semiótica e a configuração narrativa do arquétipo convergem para o exame da atualização de figuras arquetípicas em personagens de obras culturalmente relevantes em um dado momento histórico.

Essa articulação tem sido aplicada, em uma série de estudos do mesmo autor, a personagens centrais do universo ficcional de Dragon Ball Z. Em sucessão, Soares (2020) examinou a semiose narrativa de Son Goku, na figura do herói; o mesmo autor também (Soares, 2021a) analisou a constituição da jornada de Piccolo, na figura do sábio; descreveu a composição do companheirismo de Kuririn, na figura do amigo (Soares, 2021b); e interpretou o funcionamento do arquétipo de Son Gohan, no papel do inocente (Soares, 2023a). Em todos esses trabalhos, opera-se o mesmo procedimento recursivo: divide-se o objeto em descrição da semiose narrativa do arquétipo em questão, conforme as quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993), e, posteriormente, empreende-se a semiótica das necessidades básicas, a partir dos quatro pontos semânticos de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003).

É neste horizonte, e em diálogo direto com os trabalhos de Soares (2021b, 2023) sobre Kuririn e Gohan, que se inscreve o presente artigo. Pretende-se, aqui, investigar, sob a égide da semiótica arquetípica, a atualização dos arquétipos do amigo e do inocente nas personagens Naruto Uzumaki e Sasuke Uchiha, da obra Naruto (1999-2014), de

Masashi Kishimoto. Trata-se de uma obra que, ao lado de Dragon Ball, ocupa lugar de destaque no shōnen³ contemporâneo e cujos protagonistas, conforme se procurará demonstrar, atualizam, em chave reorganizada, as mesmas figuras arquetípicas examinadas por Soares (2021b, 2023) em Dragon Ball Z. A escolha do par Naruto/Sasuke, portanto, não é fortuita. Ela permite testar a hipótese de que a permanência cultural de uma narrativa shōnen está diretamente relacionada à eficácia com que ela atualiza, em seus protagonistas, matrizes arquetípicas profundas.

Como a semiótica arquetípica trabalha com a hipótese, sustentada por Jung (2013), de que o arquétipo é, simultaneamente, imagem e emoção, “só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes esses dois aspectos ao mesmo tempo” (Jung, 2013, p. 276). Nesse sentido, o procedimento analítico do presente trabalho organiza-se em dois movimentos correspondentes: (i) a apreensão da imagem arquetípica, por meio das quatro fases da narrativa, articuladas, quando pertinente, aos doze estágios da jornada do herói, sistematizada por Campbell (2007) e reordenada por Vogler (2006) e; (ii) a apreensão da emoção arquetípica, por meio do esquadramento dos quatro pontos semânticos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003). É essa dupla apreensão (imagem e emoção) que constitui, conforme demonstra Soares (2023b), o resultado de aplicação da semiótica arquetípica em personagens inseridas em histórias circulantes nos mais diversos âmbitos sociais.

Quanto à estrutura do artigo, organizam-se três seções, além destas considerações iniciais. Na seção 2, retoma-se a base epistêmica e a configuração narrativa do arquétipo, segundo a sistematização revisada por Soares (2023b), de modo a delinear o instrumental teórico-metodológico que servirá à análise. Na seção 3, aplica-se esse instrumental às duas personagens-alvo: a) a semiótica narrativa do amigo em Naruto Uzumaki, em paralelo com Kuririn; b), a semiótica narrativa do inocente em Sasuke Uchiha, em paralelo com Gohan e; c) a semiótica das necessidades básicas operada em ambas as personagens. Encerram-se, na seção 4, as considerações finais, com a revisão dos achados e o apontamento dos limites e desdobramentos possíveis do estudo.

1 A semiótica arquetípica: aparato teórico-metodológico

A semiótica arquetípica, segundo a primeira revisão sistemática operada por Soares (2023b), organiza-se em torno de duas grandes camadas conceituais, articuladas e

³ Obras shōnen são produções de mangá e anime direcionadas a garotos adolescentes, que se destacam por enredos cheios de ação, valorização do companheirismo e a busca contínua por superar limites.

não-hierárquicas: a base epistêmica da semiótica e a configuração narrativa do arquétipo. Pela primeira, recupera-se a vocação ampla da semiótica como “ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis” (Santaella, 2006, p. 13), de modo que sua aplicabilidade se estende a qualquer fenômeno produtor de significado e sentido, inclusive, e principalmente, ao fenômeno narrativo encarnado em personagens. Tal extensão se justifica porque, como observa Santaella (2006, p. 12), “todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido”, o que autoriza a tomada de personagens, fatos culturais por excelência, como objetos legítimos do exame semiótico.

Pela segunda, recupera-se a tese junguiana de que o arquétipo é uma forma vazia preexistente ao sujeito, herdada filogeneticamente, “uma *facultas praeformandi*, uma possibilidade dada a priori da forma da sua representação” (Jung, 2002, p. 91, itálico do autor). Em outros termos, é na convergência dessas duas camadas que se constitui a semiótica arquetípica como projeto interpretativo unificado. Do ponto de vista epistêmico, a semiótica arquetípica não se confunde com a semiótica greimasiana, da qual, no entanto, mobiliza ferramentas, em especial o esquema das quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993). Esse caminho teórico-metodológico, evita, de certo modo, a abstração excessiva que caracteriza abordagens puramente formalistas, ao ancorar a análise do sentido em estruturas psíquicas profundas que se manifestam culturalmente em narrativas, imagens e símbolos recorrentes.

Assim, a diferença, conforme Soares (2023b) sublinha, é que a semiótica arquetípica “foge ao tradicionalismo formalista para voltar-se ao funcionalismo dos contornos inferenciais, cuja permeabilidade reside nos objetos de apreensão de semioses, como personagens de destaque em obras relevantes para um dado momento” (Soares, 2023b). Em outras palavras, o procedimento se dinamiza de fora para dentro, ou seja, parte-se do actante nuclear, aquele cuja relevância arquetípica permite que o observador externo determine quais personagens são classificadas como adjuvantes ou actantes nucleares para reconstruir (Soares, 2023b), segundo o quadro das quatro fases (MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA → PERFORMANCE → SANÇÃO), a semiose narrativa que organiza sua trajetória.

Cabe lembrar, como Soares (2018, p. 96), que, nessa perspectiva, “não são os signos que constituem o objeto de análise da semiótica, mas, sim, o texto, em seu sentido lato de semiose”. Tal posicionamento é congruente com a formulação de Santaella (2006,

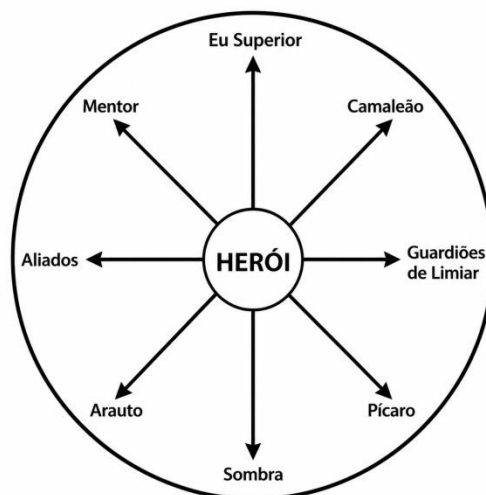
p. 14), para quem a semiótica “busca divisar e deslindar [no fenômeno] seu ser de linguagem, isto é, sua ação de signo”, perspectiva que reforça o deslocamento operado pela semiótica arquetípica, do signo isolado para a semiose em ato, encarnada na trajetória da personagem.

Convém recapitular, ainda que sucintamente, as quatro fases. Na manipulação, o destinador instala no sujeito o querer-fazer e/ou o dever-fazer, deslocando-o de um estado anterior. Na competência, o sujeito adquire o saber-fazer e o poder-fazer necessários ao cumprimento da tarefa (Soares, 2023b). Na performance, esses saberes e poderes são postos em ato, geralmente em confronto com um antissujeito ou uma situação-limite. Na sanção, o destinador-julgador avalia a performance, atribuindo retribuições positivas ou negativas. Conforme observa Soares (2023b, p. 83), “o esquema das quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993) é um método para viabilizar o procedimento analítico em personagens, sobretudo se esses possuem relevância para um determinado sistema de significados e sentidos”.

A esse esquema sobrepõe-se, em diálogo complementar, a jornada do herói, sistematizada por Campbell (2007) e didaticamente reordenada por Vogler (2006) em doze estágios: (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. Conforme adverte Soares (2023b, p. 84), as quatro fases da narrativa e a jornada do herói “são complementares e não excludentes”, sendo as primeiras presentes em todas as boas narrativas e a segunda nem sempre integralmente identificável em uma estória.

Em torno do herói, forma-se também, de acordo com Vogler (2006), um grupo de actantes derivados, chamados de emanações do herói. O papel arquetípico desses actantes é criar, em contraste com o protagonista, o sistema de significados e sentidos da história. A figura abaixo, retomada de Vogler (2006, p. 50) e reproduzida em Soares (2023b), explicita essa configuração.

Figura 1 – Emanações do herói



Fonte: Vogler (2006, p. 50) – gerada por ferramenta de IA Perplexity

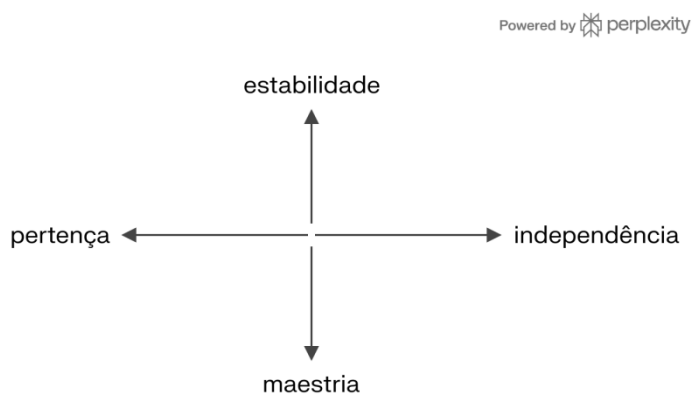
Delineada a base epistêmica, passa-se à configuração narrativa do arquétipo. Para a psicologia analítica, conforme assenta Jung (2002), o inconsciente coletivo “é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal” (Jung, 2002, p. 53). Esse inconsciente coletivo seria, hipoteticamente, o fundamento no qual os arquétipos, formas a priori, herdadas, que organizam padrões típicos e previsíveis de comportamento, estão inscritos. Ao ser aplicada à análise narrativas de personagens, a teoria junguiana ganha uma extensão significativa. O arquétipo, conforme alerta Jung (2013, p. 276), “são imagens e ao mesmo tempo emoções”.

Nesse sentido, a distinção imagem/emoção é, na semiótica arquetípica, operatória. A imagem corresponde, do ponto de vista de Hillman (2022, p. 41), ao significado original da ideia (do grego *eidos* e *eidolon*): não somente “aquilo que” se vê, mas também “aquilo através do que” se vê. A emoção, por seu turno, vincula-se à dimensão sensível inerente à imagem, dado que, segundo Hillman (2022, p. 99), “os sentimentos elaboram sua complexidade, e são tão complexos quanto a imagem que os contém. As imagens não representam sentimentos, mas os sentimentos são inerentes às imagens”. Essas duas dimensões, a saber, extensão semântica e continuidade semântica, na nomenclatura empregada por Soares (2023b), encontram, no procedimento da semiótica arquetípica, dois dispositivos analíticos correspondentes.

Conforme demonstra Soares (2023b), a apreensão dos elementos componentes da imagem dá-se pela aplicação das quatro fases da narrativa (e, complementarmente, dos doze estágios da jornada do herói), ao passo que a captação dos integrantes do sentido ou

emoção dá-se pelo emprego dos quatro pontos das necessidades arquetípicas básicas, conforme proposto por Mark e Pearson (2003). Esse último dispositivo organiza-se em torno de dois eixos cartesianos opostos. No eixo vertical, opõem-se estabilidade (polo superior) e maestria (polo inferior); no eixo horizontal, opõem-se pertença (polo esquerdo) e independência (polo direito). A figura abaixo, retomada de Mark e Pearson (2003, p. 28) e reproduzida em Soares (2023b), explicita esse esquema.

Figura 2. Necessidades básicas de constituição arquetípica



Fonte: Mark e Pearson (2003, p. 28) – gerada por ferramenta de IA Perplexity

Conforme descreve Soares (2023b), os quatro eixos semânticos articulam-se segundo a dinâmica narrativa em que o arquétipo se inscreve:

O eixo semântico da pertença é descrito, a partir da constituição de um personagem que encarna um determinado arquétipo, como lugar, filiação e/ou conjunto de pessoas para o qual se volta e com o qual sempre quer estar. O eixo da independência representa a maior ou menor desenvoltura para atividades que lhe são inerentes. [...] Por outro lado, a verticalidade, por meio do eixo semântico maestria, demonstra como as principais características do actante são construídas, maestria. Já o eixo estabilidade, volta-se para como as adversidades são enfrentadas segundo traços de adequação (Soares, 2023b, p. 91).

O esquadramento desses quatro pontos semânticos, aplicado a um actante específico, demonstra a atualização da figura arquetípica naquela personagem. Feito o percurso, fica delineado o duplo dispositivo analítico da semiótica arquetípica, que se aplicará, na seção seguinte, às personagens Naruto Uzumaki e Sasuke Uchiha. Vale registrar, antes, que se trata, conforme Soares (2023b), de um “procedimento recursivo” cujo interesse maior reside na “temática constitutiva das personagens da narrativa em

questão”, ou seja, na maneira específica como uma narrativa pop, hoje, dá corpo a figuras arquetípicas que, segundo a hipótese junguiana, atravessam tempos, espaços e culturas.

2. Análise: o amigo e o inocente em Naruto

Aplicado o duplo dispositivo da semiótica arquetípica às personagens-alvo, organiza-se, a seguir, a análise em três movimentos articulados. Contextualiza-se, primeiro, a cena do primeiro confronto entre Naruto e Sasuke no Vale do Fim, ao final da Parte 1 da obra, que condensa, em uma única situação narrativa, a tensão arquetípica entre o amigo e o inocente; em seguida, descreve-se a semiose narrativa de cada protagonista, Naruto Uzumaki, como atualização do amigo, e Sasuke Uchiha, como atualização do inocente; por fim, examina-se, em conjunto, a apreensão da emoção pelas necessidades básicas de constituição arquetípica. Em todos os momentos, mantém-se, à guisa de contraponto, o diálogo com as análises empreendidas por Soares (2021b, 2023a) sobre Kuririn e Gohan, em Dragon Ball Z.

O primeiro confronto entre Naruto e Sasuke no Vale do Fim, narrado no encerramento da Parte 1 da obra (Kishimoto, 1999-2014), constitui o ponto de máxima condensação da tensão arquetípica que organiza a saga. A cena tem lugar em um vale erodido, encimado pelas estátuas dos fundadores rivais de Konoha, ou seja, Hashirama Senju e Madara Uchiha, ladeando a cachoeira que dá nome ao espaço. A localização é, em si, semioticamente significativa, porquanto o cenário replica, no plano da geografia simbólica, a configuração diádica que se atualiza nos protagonistas, herói e dissidente, amigo e inocente, irmão e irmão. Sasuke acaba de desertar da aldeia, rumo a Orochimaru, com o propósito de adquirir o poder-fazer necessário ao confronto com Itachi; Naruto, encarregado pela Aldeia da Folha de trazê-lo de volta, alcança-o sozinho, após o esfacelamento sucessivo da expedição de resgate.

O combate desdobra-se em sucessivos planos de intensificação. Isto é, do embate técnico, com os primeiros embates de *taijutsu* e *ninjutsu*, passa-se ao confronto modal, com a invocação do selo amaldiçoado por Sasuke e a manifestação inicial do manto da Kyuubi por Naruto, até culminar no choque frontal entre Chidori e Rasengan, duas técnicas, não por acaso, herdadas, respectivamente, dos mentores Kakashi e Jiraiya. Ao fim, Sasuke prevalece tecnicamente, deixa Naruto inconsciente sob a chuva e prossegue rumo ao mentor sombrio; este, retornado por Kakashi à aldeia, faz, ainda inconsciente, a promessa que se converterá em programa narrativo de toda a Parte 2 da obra: a de reaver o amigo. É essa cena, simultaneamente desfecho da primeira parte e instalação modal da

segunda, que se toma, doravante, como ancoragem interpretativa para a análise da semiose narrativa de cada protagonista.

A primeira fase da semiose narrativa de Naruto Uzumaki, a manipulação, instala-se em um ambiente de carência inicial. De outra forma, órfão dos pais, hospedeiro involuntário da Kyuubi, ridicularizado pelos pares e ignorado pela aldeia, o protagonista atravessa a infância marcado pela falta de pertencimento. Trata-se, do ponto de vista da semiótica arquetípica, de um actante constituído, conforme observa Soares (2021a, p. 25), por “uma gramática funcional dos casos de ação que ele desempenha em seu espaço narrativo”. É, contudo, no contato com o destinador Iruka, na Academia Ninja, que o sujeito recebe a primeira instalação modal: o reconhecimento afetivo, traço típico do arquetipo do amigo, e a inscrição em um projeto comunitário, a aldeia de Konoha. A esse primeiro destinador articula-se um segundo, simultaneamente cognitivo e pragmático: o cargo de Hokage, modalizando o querer-fazer do sujeito. Soares (2021b) observa, em Kuririn, manipulação análoga, operada pelo Mestre Kame: também ali, o destinador instala no sujeito o querer-fazer em consonância com o reconhecimento afetivo. A diferença, em Naruto, é que o destinador-afeto (Iruka) e o destinador-projeto (a Hokageidade) se desdobram em duas instâncias distintas, ampliando o alcance da manipulação.

Na segunda fase, a competência, Naruto adquire os saberes-fazer e poderes-fazer necessários ao cumprimento do projeto. A formação no Time 7, sob a tutela do mentor Kakashi, é o primeiro espaço dessa aquisição; a aprendizagem com Jiraiya, em seu Senjutsu, e o controle progressivo de Kurama, mediado por Killer Bee⁴, ampliam a competência marcial. A figura do amigo, contudo, faz-se ver, neste estágio, em outra dimensão. A competência de Naruto não se constitui apenas em saber técnico, mas em saber-relacional. Isto é, na capacidade de transformar adversários em aliados, Gaara, Neji, Zabuza, e, no horizonte mais distante, o próprio Sasuke. Trata-se, em termos de Vogler (2006), do estágio dos testes, aliados e inimigos, em que os heróis podem entrar na fase dos testes em busca de informação, porém podem sair com novos amigos ou aliados.

Na terceira fase, a performance, o sujeito põe em ato, sucessivamente, a competência adquirida. De outro modo, o salvamento da ponte de Nami⁵, a participação no exame chūnin, o resgate de Gaara, o já mencionado confronto no Vale do Fim, no qual, embora derrotado, Naruto institui o resgate do amigo como programa narrativo

⁴ É um dos personagens mais marcantes de *Naruto Shippuden*. Ele é um ninja da Vila Oculta da Nuvem e o hospedeiro perfeito (Jinchūriki) da besta de Oito-Caudas, chamada Gyūki.

⁵ Local onde ocorre o primeiro grande clímax da história de Naruto, durante a missão no País Ondas.

permanente, a invasão da aldeia por Pain, e, finalmente, a Quarta Guerra Mundial Ninja, em que Naruto enfrenta Obito, Madara e Kaguya. Em cada um desses confrontos, a actância do amigo atualiza-se em sua propriedade mais distintiva. Isso porque a vitória de Naruto nunca é solitária. Pelo contrário, é mediada por alianças, por reconhecimento mútuo, por incorporação progressiva de antigos antagonistas ao seu projeto comunitário. Em Kuririn, conforme demonstra Soares (2021b), a performance funciona de modo paralelo, isto é, o amigo não é o vencedor central, mas é aquele cuja presença assegura, ao herói, a possibilidade do triunfo. Em Naruto, contudo, a actância do amigo desloca-se para o centro, e o protagonista é, simultaneamente, herói e amigo, configurando uma intensificação semiótica do arquétipo.

Na quarta fase, a sanção, Naruto é, ao cabo, reconhecido como Sétimo Hokage, e Sasuke é restituído à aldeia. A retribuição, neste caso, opera no eixo da pertença: o que era, no início, falta de comunidade, torna-se, ao fim, fundação de comunidade. Trata-se da forma mais cabal da sanção positiva no arquétipo do amigo, não a recompensa individual, mas a restauração do laço, configurando aquilo que Soares (2023b, p. 84) descreve como “sistema representacional de ações, que, inclusive, mimetizam o próprio funcionamento da vida, e seus efeitos no desempenho centralizado por um actante”.

A configuração inicial de Sasuke Uchiha, embora aparentemente afastada do clima luminoso que se costuma associar ao arquétipo do inocente, mantém com ele um parentesco estrutural. Em sua infância, anterior aos acontecimentos centrais da narrativa, Sasuke é descrito como um menino afetuoso, devotado ao irmão mais velho Itachi, habitante de um cotidiano percebido como ordenado e seguro, exatamente o ponto de partida típico do inocente, cuja jornada, segundo a tipologia mobilizada por Soares (2023a) na análise de Gohan, inicia-se em uma espécie de utopia, ou seja, ambiente seguro, tranquilo e amoroso. É essa utopia originária, e sua violenta interrupção, que organiza, do início ao fim, a semiose narrativa do sujeito.

A primeira fase, a manipulação, inscreve-se na cena traumática do massacre do clã Uchiha pelas mãos de Itachi. Trata-se de um destinador-manipulador sombrio, que instala no sujeito não o querer-amar, mas o querer-vingar-se. A dimensão arquetípica do inocente, neste momento, manifesta-se de modo invertido, ou melhor, a utopia inicial é violada, e o sujeito é arrancado dela à força. Em Gohan, conforme demonstra Soares (2023a), a manipulação trabalha de modo distinto, ainda que análogo. Também ali, o inocente é deslocado de seu mundo seguro, mas o deslocamento é gradual, mediado por Piccolo, e nunca chega a anular a utopia originária. Em Sasuke, a anulação é abrupta, e a

manipulação, em vez de inscrever o sujeito em um projeto de proteção, inscreve-o em um projeto de retribuição.

Na segunda fase, a competência, o percurso de Sasuke desdobra-se em três grandes movimentos. O primeiro corresponde à formação no Time 7, sob a tutela de Kakashi, com Naruto e Sakura como aliados. O segundo é a deserção rumo a Orochimaru, em que o sujeito abdica do mentor luminoso e adere ao mentor sombrio, com vistas a adquirir o poder-fazer necessário ao confronto com Itachi. O terceiro movimento, por fim, dá-se após a verdade revelada por Tobi sobre o sacrifício de Itachi: Sasuke adquire o Rinnegan e adere, temporariamente, ao desejo de destruir Konoha e refundar o mundo ninja. É precisamente nesse percurso que se compreende a dimensão arquetípica do inocente em sua face crepuscular, ou seja, a confiança absoluta na narrativa que o sujeito conta a si mesmo, primeiro a do irmão traidor, depois a do irmão mártir, depois a do mundo a ser refundado, manifesta, em perspectiva reversa, a credulidade originária do inocente, agora canalizada para projetos sucessivos de retribuição.

Na terceira fase, a performance, o sujeito atualiza, em ato, a competência adquirida. O primeiro confronto no Vale do Fim, no encerramento da Parte 1, se apresenta como performance inaugural. Ou seja, ali, Sasuke prevalece tecnicamente sobre Naruto, sela a deserção e parte rumo a Orochimaru, atualizando, no plano da semiose, o desprendimento radical do laço comunitário em favor do projeto de retribuição. Os duelos subsequentes, com Itachi, com Danzō, com Kabuto, com os cinco Kage e, no fechamento da saga, novamente com Naruto, no mesmo Vale do Fim, distribuem-se como estágios sucessivos da realização do programa.

Cabe destacar este último, que se trata, em termos campbellianos, do retorno ao limiar, exatamente o lugar em que, anos antes, ambos haviam combatido pela primeira vez. Se o primeiro confronto institui a sombra, o segundo a desmonta. Em outros termos, a performance, ao fim, não é a do triunfo da vingança, mas a da derrocada da sombra e o retorno, por vias indiretas, da inocência originária. É Naruto, o amigo, quem mobiliza essa restauração, movimento que dialoga, em perspectiva invertida, com o que Soares (2021b) descreve em *Dragon Ball Z*, em que a actância do amigo (Kuririn) suscita a transformação do herói (Goku).

Na quarta fase, a sanção, opera-se uma retribuição simultaneamente pragmática e cognitiva. Pragmaticamente, Sasuke é reconhecido como o ninja que, ao lado de Naruto, derrota Kaguya e impede a Tsukuyomi Infinita. Cognitivamente (e aqui o paralelo com Gohan se renova) Sasuke reencontra, na figura do amigo, a possibilidade de habitar

novamente um mundo. Tal como Gohan, ao fim de Dragon Ball Z, retorna à condição de filho, pai e estudioso, isto é, à utopia reconfigurada do inocente (Soares, 2023a), Sasuke parte em peregrinação expiatória e, posteriormente, constitui família. A sanção positiva, no plano arquetípico, é a do inocente que, atravessada a sombra, retorna ao mundo, não mais o mundo originário, mas um mundo possível, reconciliado.

Feita a apreensão da imagem arquetípica pelas quatro fases da narrativa, passa-se, agora, à apreensão da emoção pelos quatro pontos das necessidades básicas (Mark; Pearson, 2003), conforme o procedimento da semiótica arquetípica sistematizado por Soares (2023b). Examinam-se, em conjunto, os dois protagonistas, na medida em que sua disposição diádica é, conforme se procurará demonstrar, ela própria semioticamente significativa. Naruto Uzumaki situa-se, no esquema de Mark e Pearson (2003), no quadrante inferior esquerdo, cruzamento entre a pertença e a maestria. A pertença, em sua trajetória, é objeto de carência originária. De outro modo, o protagonista, marginalizado pela aldeia, terá toda a sua narrativa estruturada em torno do esforço de reconquista do laço comunitário.

É nesse ponto que se confirma, em Naruto, o princípio formulado por Soares (2020, p. 116) na análise de Goku, segundo o qual “a actância do herói preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência, estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes”. Princípio que, transposto ao arquétipo do amigo, faz da ausência de pertença, em Naruto, a força centrípeta que reorganiza toda a narrativa em torno da sua reconquista. A maestria, por sua vez, trabalha como horizonte, na medida em que o sonho de tornar-se Hokage articula, em um único objeto-valor, a saber, o reconhecimento pela comunidade e o domínio técnico-marcial pleno. Assim, os eixos da estabilidade e da independência ocupam, no perfil de Naruto, posições subordinadas. Isto é, a estabilidade não é objeto-valor central, dado que o sujeito recusa, sistematicamente, a fixação em um mundo conhecido. A independência, embora presente como traço da actância heroica, é, sempre, ancorada na pertença. Ou seja, Naruto nunca trabalha sozinho, nem o quer.

A disposição quadrantal de Naruto dialoga, em perspectiva intensificada, com a de Kuririn. Soares (2021b) já havia observado que a actância do amigo, em Dragon Ball Z, atualiza-se em uma maestria sempre relativa à do herói (Goku), mas ancorada, com peso considerável, no eixo da pertença ao grupo dos guerreiros Z. Em Naruto, contudo, a maestria deixa de ser relativa e torna-se absoluta no plano final da saga, sem que, com isso, o eixo da pertença se enfraqueça. Ao contrário. É precisamente a presença simultânea, e em alta intensidade, da pertença e da maestria, que constitui a marca

distintiva da atualização do amigo em Naruto. Há, em outras palavras, uma intensificação do arquétipo do amigo, em que o sujeito se desloca da condição de actante coadjuvante (Kuririn) para a de actante nuclear (Naruto), sem que a propriedade arquetípica seja, por isso, alterada.

Sasuke Uchiha, em contraste, oscila entre o quadrante superior direito, estabilidade e independência, e o quadrante inferior direito, maestria e independência. A independência, em seu caso, não é uma escolha originária, mas a consequência forçada do massacre do clã. Em outras palavras, a perda da família o instala, à revelia, no polo da autonomia radical. A estabilidade, por sua vez, é o objeto-valor perdido, em torno de cuja restauração, em prisma vingativo, primeiro, e expiatório, depois, organiza-se boa parte de sua jornada. Diante disso, compreende-se que a maestria, por fim, funciona como compensação narrativa da estabilidade interrompida, ou seja, o aperfeiçoamento progressivo do *Sharingan*, do *Mangekyo Sharingan*, do *Chidori*, do *Rinnegan*⁶, são figurativizações do esforço de reconstruir, no plano do poder, a integridade perdida no plano do laço.

Esse perfil encontra paralelo direto em Gohan, cuja configuração arquetípica do inocente, conforme analisa Soares (2023a), é também marcada pela busca de estabilidade, o ambiente familiar, o estudo, a vida pacífica, e por uma independência involuntária, frequentemente imposta pela ausência do pai. A diferença entre os dois personagens (e é uma diferença significativa do ponto de vista da atualização do arquétipo) reside na violência com que a utopia originária é interrompida. De outro modo, em Gohan, a interrupção é gradual e mediada por mentores benignos; em Sasuke, é abrupta e mediada pelo trauma fratricida. Em ambos, no entanto, atualiza-se o mesmo padrão profundo, a saber, o do inocente que persegue, em perspectiva compensatória, a restituição da utopia.

O eixo da pertença, em Sasuke, funciona como ausência e como restituição. Ausência, durante a parte central da saga, em que o sujeito se desliga da aldeia e adere a projetos sucessivos de retribuição. Restituição, na fase final, quando, atravessada a sombra, Sasuke aceita a possibilidade do laço, operada, como já se observou, pela actância centrípeta de Naruto. Esse retorno à pertença, no plano da semiótica arquetípica, configura aquilo que Soares (2023a) descreve, em Gohan, como a reconstituição da utopia

⁶ O *Sharingan* e o *Mangekyo* são os olhos do Clã Uchiha que evoluem através de fortes emoções, o *Chidori* é o ataque elétrico perfeito para esses olhos, e o *Rinnegan* é a evolução divina máxima do poder ocular.

em uma nova reconfiguração, isto é, sem a inocência originária integralmente recuperável, mas com a possibilidade de habitar, novamente, um mundo possível.

A disposição dos dois protagonistas no esquema de Mark e Pearson permite, por fim, reconhecer, em Naruto e Sasuke, uma configuração diádica análoga à de Kuririn e Gohan, em Dragon Ball Z, embora reorganizada em perspectiva distinta. Em Dragon Ball Z, a configuração é assimétrica, ou seja, Goku é o herói central, Kuririn é o amigo coadjuvante, Gohan é o filho-herdeiro que, em parte da saga, atualiza o inocente. Em Naruto, a configuração é central e simétrica, isto é, amigo e inocente compartilham o primeiro plano da narrativa, e o destino de cada um se constitui em relação direta com o do outro. O que, em Dragon Ball Z, é distribuído entre três figuras, em Naruto se condensa em duas. A semiótica arquetípica, ao apreender, simultaneamente, imagem e emoção, captura, em uma e em outra obra, a mesma matriz arquetípica profunda, sem com isso reduzir as obras à mesma forma narrativa de superfície.

Considerações finais

Ao perfazer o percurso analítico proposto, pelo prisma da semiótica arquetípica (Soares, 2020, 2021b, 2023a, 2023b), a atualização dos arquétipos do amigo e do inocente nas personagens Naruto Uzumaki e Sasuke Uchiha, da obra Naruto, de Masashi Kishimoto, percorreu-se o duplo dispositivo analítico proposto pela articulação teórico-metodológica revisada por Soares (2023b), isto é, a apreensão da imagem arquetípica, pelas quatro fases constituintes da narrativa, e a apreensão da emoção arquetípica, pelos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica. A aplicação simultânea desses dois dispositivos confirmou, na hipótese aventada nas considerações iniciais, que a permanência da obra Naruto no imaginário do mangá contemporâneo decorre da eficácia com que essas duas figuras arquetípicas se atualizam em seus protagonistas.

No plano da imagem, demonstrou-se que Naruto atualiza o arquétipo do amigo em uma trajetória cuja semiose narrativa, organizada pelas quatro fases, funciona, em todos os estágios, a centralidade do laço, ou seja, manipulação por destinadores afetivos e comunitários, competência ancorada na transformação de adversários em aliados, performance sempre mediada por alianças, sanção final como restauração comunitária. Sasuke, por sua vez, atualiza o arquétipo do inocente em uma trajetória cuja semiose narrativa trabalha, em perspectiva invertida, a credulidade originária do sujeito. Isto é, utopia inicial, manipulação traumática, competência tripartida em projetos sucessivos de

retribuição, performance no Vale do Fim como derrocada da sombra, sanção final como reconciliação possível.

No plano da emoção, demonstrou-se que Naruto situa-se no quadrante da pertença e da maestria, em intensificação do perfil que Soares (2021b) identificara em Kuririn; e que Sasuke oscila entre os quadrantes da estabilidade interrompida, da independência forçada e da maestria compensatória, em paralelismo estrutural com o perfil que Soares (2023a) identificara em Gohan. A configuração diádica de Naruto e Sasuke, simétrica e central, distingue-se, em superfície, da configuração triádica de Goku, Kuririn e Gohan, em Dragon Ball Z, sem que tal distinção descaracterize a matriz arquetípica profunda que ambas as obras mobilizam, confirmando, assim, a tese, central à semiótica arquetípica, de que o arquétipo é uma forma a priori, herdada e atravessadora de tempo, espaço e cultura.

Do ponto de vista teórico-metodológico, o presente artigo procurou demonstrar a fecundidade da aplicação da semiótica arquetípica, na sua formulação sistematizada por Soares (2023b), a objetos narrativos contemporâneos. A articulação entre a base epistêmica da semiótica e a configuração narrativa do arquétipo permite, simultaneamente, descrever a estrutura narrativa de superfície e capturar a propriedade arquetípica profunda, sem que se incorra em redução de um nível ao outro. Em outros termos, a semiótica arquetípica permite tratar de personagens como Naruto e Sasuke não como meros tipos psicológicos transpostos para a ficção, mas como configurações semióticas em que estrutura narrativa e propriedade arquetípica se constituem mutuamente, exatamente nos termos em que Soares (2023b) descreve a vocação inovadora dessa articulação teórica.

Fica em aberto, para investigações posteriores, o desdobramento desta análise para outras personagens centrais da saga, Sakura, Kakashi, Itachi, Jiraiya, Tobi, e, em escala mais ampla, a verificação da hipótese arquetípica em outros pares narrativos do mangá contemporâneo, tais como Yusuke e Kuwabara, em Yu Yu Hakusho, ou Tanjiro e Zenitsu, em Demon Slayer. O que parece, contudo, desde já estabelecido, e em consonância com o que Soares (2023b) descreve como o resultado principal da aplicação da semiótica arquetípica, é o fato de que o leitor que se reconhece em Naruto e em Sasuke o faz porque, em ambos, ressoam, com força particular, as estruturas profundas pelas quais ele organiza, em sua experiência cotidiana, as figuras do amigo e do inocente. Se a permanência de Naruto e Sasuke no imaginário do leitor contemporâneo não se esgota na dimensão lúdica do entretenimento, é porque, como sugere Soares (2020, p. 116), “a actância do herói preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência,

estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes”, e é exatamente essa força centrípeta que, deslocada do plano ficcional para o plano da experiência humana, faz com que o leitor reconheça, em Naruto, o amigo que ele já foi ou que desejou ter, e reconheça, em Sasuke, o inocente que ele mesmo perdeu em algum ponto de sua própria jornada.

A semiótica arquetípica, articulação na qual “a apreensão dos elementos componentes da imagem dá-se pela aplicação das quatro fases da narrativa e a captação dos integrantes do sentido ou emoção dá-se pelo emprego dos quatro pontos das necessidades arquetípicas básicas” (Soares, 2023b, p. 91), oferece, por mimetizar “o próprio funcionamento da vida” (Soares, 2023b, p. 84), além de um método para descrever personagens ficcionais, um instrumento de compreensão das estruturas pelas quais o humano narra a si mesmo, sua lealdade e sua traição, sua inocência e sua perda, seu desejo de pertencer e seu impulso de partir, confirmando que “o resultado de sua aplicação é, sobretudo, como as atualizações dos arquétipos funcionam em personagens inseridas em estórias circulantes nos mais diversos âmbitos sociais” (Soares, 2023, p. 92), âmbitos que incluem, irredutivelmente, a vida que cada leitor carrega consigo ao fechar as páginas da obra.

Referências

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- HILLMAN, James. **Psicologia arquetípica: uma introdução concisa**. Tradução: Lúcia Rosemberg e Gustavo Barcellos. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 2022.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução: Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- JUNG, Carl Gustav. **A vida simbólica: escritos diversos (vol. I)**. Tradução: Araceli Elman et al. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. São Paulo: Panini, 1999-2014. 72 v.
- 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.
- PLATÃO, Francisco Savioli; FIORIN, José Luiz. **Para entender o texto: leitura e produção**. 7. ed. São Paulo: Ática, 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SOARES, Thiago Barbosa. **Percurso 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**, v. 6, n. especial, p. 113-128, 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955>. Acesso em: 20 maio 2026.

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. Disponível em: https://revistaestudosnerds.furg.br/images/v3n5/soares_2021.pdf. Acesso em: 20 maio 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z. **Tabuleiro de Letras**, v. 15, n. 1, p. 29-43, jan./jun. 2021b. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/10657>. Acesso em: 22 maio 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. A semiótica do inocente: funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z. **Tabuleiro de Letras**, v. 17, n. 1, p. 205-218, jan./jun. 2023a. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/16562>. Acesso em: 22 maio 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. Primeira revisão da semiótica arquetípica: aspectos teóricos e metodológicos. **Acta Semiótica et Lingvistica**, v. 29, n. 3, p. 77-95, out. 2023b. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/actas/article/view/18033>. Acesso em: 22 maio 2026.

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