

A SEMIÓTICA DO HERÓI: A CONFLAGRAÇÃO DO CAMINHO ASCENDENTE DE SON GOKU

THE HERO'S SEMIOTICS: THE CONFLAGRATION OF THE ASCENDING PATH OF SON GOKU

Thiago Barbosa Soares¹

Universidade Federal do Tocantins

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do herói na personagem Goku de *Dragon Ball*. Para tanto, faremos uso também da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte aos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica sobre os quais empregaremos a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à actância de Goku. A conflagração do caminho ascendente de Goku traz em si uma aventura cujos efeitos necessariamente serão percebidos na configuração da semiose de sua composição de sentido. Dessa perspectiva, de modo secundário, buscamos também perceber como a semiótica carrega em si seu próprio potencial de atualização. Portanto, nessa conjugação de saberes, visamos conhecer tanto a interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto sua relação performática com a exterioridade do inconsciente coletivo.

Palavras-chaves: semiótica, herói; Goku.

Abstract: This article aims to analyze the semiotic production of the hero in the character Goku of *Dragon Ball*. To this end, we will also make use of the Jungian conceptualization of archetype, which, in turn, supports the four points of the basic needs of archetypal constitution on which we will employ semiotic analysis to understand the valence of the main traits inherent in Goku's action. The conflagration of Goku's ascending path brings with it an adventure whose effects will necessarily be perceived in the semiosis configuration of his sense composition. From this perspective, in a secondary way, we also seek to understand how semiotics carries its own potential for actualization. Therefore, in this combination of knowledge, we aim to know both the interiority of the semiosis present in the narrative of this actor and its performance relationship with the exteriority of the collective unconscious.

Keywords: semiotics, hero; Goku.

¹Possui graduação em Letras, português/inglês, pela Universidade do Vale do Sapucaí (2009), em Psicologia pela Universidade Paulista (2014) e em Filosofia pela Universidade de Franca (2014), especialização em Estudos Literários pela Faculdade Comunitária de Campinas (2013), mestrado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2015) e doutorado em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (2018). É membro pesquisador do Laboratório de Estudos do Discurso (LABOR-UFSCar) e do Grupo de Estudos em Análise do discurso e História das ideias linguísticas (VOX-UFSCar). É professor nos cursos de graduação em Letras e de pós-graduação *stricto sensu* em Letras da Universidade Federal do Tocantins no campus de Porto Nacional. Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br.

Submetido em 25 de maio de 2020.

Aprovado em 10 de julho de 2020.

Introdução

O herói, desde muito tempo, é uma categoria literária. Sua especificidade no plano comunicacional de reger as estruturas responsáveis por enredar um texto lhe configura a actância principal sobre a qual uma série de atributos e feitos ganham densidade existencial. O ir e vir são características recorrentes no traçado da construção do herói, forjando-lhe o caminho das provações que lhe permitem alcançar altas virtudes. Em decorrência de uma observação apurada desse papel em inúmeras construções mitológicas, Carl Gustav Jung aponta a trajetória do herói que está registrada no inconsciente coletivo como um arquétipo. Assim o herói enquanto uma representação arregimentadora das narrativas também pode ser compreendido, em boa medida, como o protagonista do itinerário que cada um desempenha em sua própria vida.

O arquétipo é um elemento vazio e formal em si, nada mais sendo do que uma *facultas praeformandi*, uma possibilidade dada a priori da forma da sua representação. O que é herdado não são as idéias, mas as formas, as quais sob esse aspecto particular correspondem aos instintos igualmente determinados por sua forma. Provar a essência dos arquétipos em si é uma possibilidade tão remota quanto a de provar a dos instintos, enquanto os mesmos não são postos em ação in concreto. [...] O modo pelo qual, por exemplo, o arquétipo da mãe sempre aparece empiricamente, nunca pode ser deduzido só dele mesmo, mas depende de outros fatores (JUNG, 2000, p. 91; itálicos do autor).

A partir do mirante do arquétipo, vamos investigar a semiótica do herói, em especial de um bastante conhecido àqueles que conhecem o universo ficcional de Dragon Ball (Akira Toriyama), Son Goku (doravante Goku). Esse, como representante do arquétipo do herói, encarna características míticas que lhe configuram na história como personagem principal, mas que também ultrapassam a narratividade de seu papel e plasmam especificidades que, com o auxílio do olhar da semiótica para lhe descrever, podem configurar um tipo do próprio arquétipo do herói. Goku é o actante central de inúmeras histórias derivadas de Dragon Ball (não limitaremos o universo da série em tempo ou em sagas, mas, antes, nos circunscrevemos à unidade semiótica que é o personagem em questão). A história conta as aventuras de um garoto, Goku, que, em

busca das esferas do dragão, enfrenta poderosos inimigos ficando a cada combate mais forte. Contudo, o aspecto mítico subjacente está justamente na lenda chinesa (Sun Wukong: o macaco iluminado) que reveste Goku: a de um macaco que brinca pelos céus e que, em um dado momento de suas traquinagens, recebe uma punição, sendo essa a de achar objetos sagrados, entre eles um bastão mágico e as esferas do dragão.

Mas se abstrairmos, por um momento, o caráter exteriormente perceptível do herói – que, no fundo, nada mais é que uma imagem luminosa projetada numa parede escura, isso é, uma aparência pura e simples – penetramos então no mito que se projeta nesses reflexos luminosos (NIETZSCHE, 2007, p. 71).

É possível perceber que o herói reflete uma série de desejos e mais do que refleti-los, ele os leva a cabo. A imagem do herói possui um halo que outros arquétipos míticos não possuem. A luz com que é projetada no mundo faz dele a esperança de um futuro melhor. Talvez seja encargo do herói iluminar para ser iluminado. Figura emblematizada nas grandes epopéias e no imaginário coletivo, o herói está presente em absolutamente todas as narrativas. A conflagração do caminho ascendente de Goku traz em si uma aventura cujos efeitos necessariamente serão percebidos na configuração semiótica de sua composição de sentido. Sua actância exterioriza características possivelmente ainda pouco investigadas do ponto de vista semiótico em conjunção com a constituição da semiose arquetípica do herói.

Tais considerações subsidiam inicialmente a consecução de nosso objetivo de analisar a produção semiótica do herói na personagem Goku de Dragon Ball. Para tanto, faremos uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte aos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001) sobre os quais empregaremos a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à formação de Goku, visando, com isso, conhecer tanto a interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto sua relação performática com a exterioridade do inconsciente coletivo.

1. A semiose (narrativa) do arquétipo de Goku

De acordo com Umberto Eco, a semiótica, através de categorias semióticas, tem um único dever a cumprir para com a descrição de uma dada semiose: "definir o sujeito da semiose 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). Assim, evidencia-se a semiose "como o processo pelo qual os indivíduos empíricos comunicam, e os processos de comunicação são tornados possíveis pelos sistemas de significação" (ibid.). Ainda segundo Eco, "Um personagem de ficção é por certo um *objeto semiótico*" (2013, p. 91; grifos do autor). Portanto, ao considerarmos uma unidade de sentido narrativizada, Goku, segundo uma tessitura arquetípica, devemos lhe traçar suas próprias condições semânticas de composição em seu sistema de significação. A arquitetura semiótica de Goku sustenta todo um ambiente ficcional que, a um só tempo, emblematiza a carga do funcionamento do arquétipo do herói.

"São as personagens (e o mundo fictício da cena) que "absorveram" as palavras do texto e passam a constituí-las, tornando-se a fonte delas – exatamente como ocorre na realidade" (CÂNDIDO, et. al., 1992, p. 29; aspas dos autores). A actância do herói preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência, estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes em um tipo de espiral segundo a qual a relativização das ações e dos predicados gira em torno de suas resoluções. Como podemos perceber por suas próprias características imanentes, a personagem toma forma e espessura semântica à medida que as combinações e as articulações feitas nos níveis fundamental, narrativo e discursivo (FIORIN, 1990; BARROS, 2005) são constituídas.

Ainda que não levemos tais níveis de estrutura/análise semiótica para a investigação da composição do arquétipo do herói em Goku, deixamo-las no horizonte para dar vazão à quadratura das necessidades básicas (MARK; PEARSON, 2001) de sua constituição arquetípica que necessariamente passam também por níveis. Contudo, quando se trata do jogo semiótico de sentidos componentes de uma unidade actante, toca-se, em grande medida, o nível discursivo de representatividade de formas abstratas materializadas na narratividade actancial. Por isso, ao abordarmos as quatro necessidades básicas na formação do arquétipo do herói em Goku, trataremos ao mesmo tempo a discursividade que tais elementos possuem, de modo que estaremos sempre investigando a semiótica do arquétipo do herói em Goku.

Para investigarmos o arquétipo do herói em Goku na composição semiótica da quadratura das necessidades básicas, é indispensável, com efeito, a delimitação do inconsciente coletivo realizada por Jung (2000), para quem o inconsciente pessoal tem sua origem em experiências pessoais ao passo que o inconsciente coletivo é uma

camada mais profunda do inconsciente não mais apenas individual, contudo lança nesses seus efeitos.

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. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos. O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar (JUNG, 2000, p. 53).

Uma analogia para melhor compreender o inconsciente coletivo e trazê-lo para próximo de um sistema de significações bem conhecido das ciências da linguagem é a de língua descrita por Ferdinand de Saussure como instituição social. Todos necessariamente fazem uso da língua, contribuem com modificações, com variações, mas, em absoluto, ninguém detém seu domínio. Todavia, há o próprio registro individual no uso da língua, características como a tessitura vocal, impoção, entonação e mesmo variação linguística específica são individuais, bem como o inconsciente pessoal composto por experiências do sujeito diferentemente do inconsciente coletivo, formado pelas experiências globais plasmadas em narrativas. Para sermos mais fieis ao pensamento junguiano ao investigarmos a construção do herói em Goku, devemos considerar os arquétipos como conjuntos de figuras universais responsáveis por transmitir significados via inconsciente.

As grandes narrativas a que devemos tentativas de explicar o mundo segundo uma determinada ótica e, por conseguinte, sistemas complexos de significação se transformaram no que se chama hoje de mito. A partir de seus traços é possível identificar, entre outras coisas, o modo pelo qual uma cultura se estabeleceu e como ela funcionava, pois dele é possível se retirar uma grande quantidade de informações a respeito de tempo, lugar e constituição social. "O mito não pode se definir pelo seu objeto nem pela sua matéria, pois qualquer matéria pode ser arbitrariamente dotada de significação: a flecha apresentada para significar uma provocação é também uma fala" (BARTHES, 2003, p. 200). Portanto, o mito tem estatuto de linguagem e, como dissemos acima ao lembrarmos a definição de língua dada por Saussure, ao mesmo tempo pode ser partilhado por todos, mas ninguém é seu senhor. Em outras palavras, o

mito pode ser percebido como "um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa" (DURAND, 2002, p. 63).

Ao termos tais considerações por subsídio de nosso estudo, nos voltamos para a narratividade de Goku que recebe a actância essencial de protagonista no universo ficcional de Dragon Ball. Não apenas pelo protagonismo exercido podemos tratá-lo como herói, em seu sentido teórico-literário, mas também por alocá-lo no interior da concepção de Campbell acerca de herói segundo a qual "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). Assim como nas histórias míticas um ser que supera uma série de obstáculos para percorrer uma jornada que, ao mesmo tempo, traz-lhe benefícios diversos do mesmo modo que traz aos demais envolvidos, direta ou indiretamente, proveitos, Goku caminha ao longo de Dragon Ball ultrapassando seus próprios limites e auxiliando pessoas em seu trajeto.

Temos, então, um paralelismo inicial entre a descrição do herói genérico com alguns principais traços de Goku. Esse, na busca de descobrir seu papel no mundo, passa pelas fases de separação, de iniciação e de retorno. Existe ainda um desenvolvimento narratológico da actância do herói segundo Campbell (ibid.), que aponta 12 etapas de evolução em sua jornada: 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 da volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado. É interessante notar que a descrição feita por Campbell a cerca da jornada do herói pode ser sintetizada, em boa medida, pelo esquema das quatro fases constituintes da narrativa, a saber:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA → PERFORMANCE → SANÇÃO

De acordo com Platão e Fiorin, "a manipulação consiste em um personagem induzir outro a fazer alguma coisa" (1993, p. 57). No caso de Goku, ao recuarmos no tempo da narrativa de Dragon Ball, encontramos essa fase relacionada ao encontro dele criança com Bulma que lhe explica a existência das esferas do dragão e de seu desejo de as encontrar, fazendo com ele um tipo de contrato para ajudá-la. Pelo fato da narrativa ter uma extensão bastante considerável é possível encontrar outras ocorrências de

manipulação, como quando Raditz sequestra o filho de Goku, Son Gohan, lhe obrigando a lutar em conjunto com Piccolo para resgatar o filho, ou quando Cell, depois de se aperfeiçoar completamente, realiza seus jogos obrigando todos os guerreiros a participarem. Assim, compreendemos que a manipulação tem por objetivo gerar outra ação na cadeia de acontecimentos da narrativa, mas que não quer dizer necessariamente que o herói deseje realizar.

A competência vincula-se ao sujeito que "sofre" a manipulação, porquanto esse é o actante protagonista que deve adquirir um saber e um poder para agir. Goku, depois de morrer na luta contra Raditz, vai, no outro mundo, encontrar-se com o senhor Kaioh do Norte, divindade que lhe ensinará duas técnicas importantes o *kaioken* e a *genki dama*. Não fosse por essas técnicas Goku não teria vencido sua luta contra o *sayajin* Vegeta. Em outro momento, Goku, para dar condições a Gohan de vencer Cell, compreende que a transformação de super *sayajin* pode ser prolongada, não precisando estar mais em batalha, para que uma nova transformação possa emergir dessa forma, o super *sayajin* 2. Posteriormente, Goku alcança a forma de super *sayajin* 3 e consegue assim manter uma luta contra Majin Boo.

Acima temos alguns pequenos exemplos da competência de adquirir um saber e um poder por parte de Goku. Praticamente todos estão intimamente ligados com aquisição de técnicas de combate e transformações. Ora, a competência implica necessariamente sua performance. "Nessa fase, há em geral uma relação de perda e ganho. Quando alguém ganha uma coisa, outro perde" (ibid.). Goku aprende uma técnica ou consegue desenvolver uma transformação justamente para enfrentar um inimigo que é uma ameaça não só para ele mas frequentemente para toda humanidade. Na ficção de Dragon Ball, a sanção recebida por Goku é simplesmente ter vencido o oponente, contudo, é importante lembrar-se de uma das características psicológicas dessa personagem: o gosto pela luta. Portanto, a sanção sendo o castigo ou a recompensa que o herói deve receber ao final de sua performance, no caso de Goku é justamente o emprego de sua competência na performance de lutas com inimigos fortes que lhe obriguem a extenuar seus limites.

Enquanto actante principal, podemos observar sua força centrípeta no desenrolar da história em Dragon Ball, enquanto manifestação de unidade narrativa do arquétipo do herói ainda precisamos observar alguns pontos da própria construção de Goku. O herói, muitas vezes visto como um guerreiro, corre grandes riscos pessoais para derrotar

forças malignas e proteger a sociedade e valores éticos inexoráveis. Está disposto a arriscar sua vida para salvar a dos outros, pondo em vigor a máxima utilitarista: "agir sempre de forma a produzir a maior quantidade de bem-estar". Entre outras coisas, esse arquétipo está disposto ao sacrifício, marca maior de sua constituição.

Heróis podem significar desafios ou consolo, podem oferecer a euforia da vitória ou prazer infantilizante de ser cuidado por um protetor super-humano. Podem constituir modelos de coragem e integridade, ou podem representar sedutores exemplos de transgressão e abuso de liberdade. Porém uma coisa é constante: todos eles oferecem maneiras de se pensar sobre a morte (HUGHES-HALLETT, 2007, p. 24).

A condição do herói nos permite observar a multiplicidade dos mecanismos envolvidos na jornada humana em uma macroescala e, então, refletir sobre como viver e enfrentar os obstáculos impostos por uma jornada existencial árdua é, entre outras coisas, parte significativa inerente à própria jornada do herói. Goku é um desses exemplares que, como pudemos observar rapidamente no desenvolvimento de sua semiose, possui em sua unidade de sentido actante muito sobre a consubstanciação de fatores que compõe o arquétipo do herói. Todavia, existem ainda elementos a serem estudados quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo semiótico do arquétipo do herói em Goku.

2. A semiótica das necessidades básicas no herói de Dragon Ball

Por traçarmos a semiótica com um referencial metodológico e analítico para investigarmos a jornada do herói na actância de Goku, sentimos que algumas considerações acerca dessa ciência das significações são necessárias e, também, para que possamos nos afastar das possíveis interpretações incoerentes daqueles que creem existir apenas um ao outro tipo de se fazer semiótica. 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. A semiótica se aproxima da linguística, retirando dela alguns de seus conceitos e paradigmas, como, por exemplo, a relação significante/significado na cadeia da significação que, invariavelmente como Ferdinand de Saussure (1972) demonstrou, pede que um signo se contraponha a outro no sistema linguístico.

Entre as principais marcas da semiótica estão: a contraposição dos elementos componentes de um dado sistema de significação, e sua própria atualização enquanto

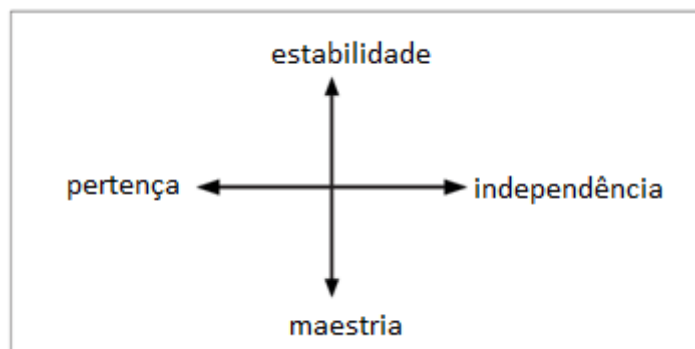
objeto teórico de si mesmo em um processo de reavaliação constante de seus modelos de análise.

A semiótica é assim um tipo de pensamento em que a ciência se vive (é consciência) pelo fato de ser ela uma teoria. A cada momento em que se produz, a semiótica pensa seu objeto, seu instrumento e a relação entre eles e portanto se pensa e torna-se, nesse retorno a si própria, a teoria da ciência que ela é. O que significa que a semiótica é de cada vez a reavaliação de seu objeto e/ou de seus modelos, uma crítica desses modelos (e, portanto, das ciências às quais eles estão tirados) e de si mesma (enquanto sistema de verdades constantes) (KRISTEVA *apud* CARONTINI; PERAYA, 1979, p. 112).

Todo problema da semiótica atual parece-nos estar aí: continuar a formalizar os sistemas semióticos do ponto de vista da *comunicação* (arrisquemos uma comparação brutal: como Ricardo considerava a mais-valia do ponto de vista da distribuição e do consumo) ou, então, abrir no interior da problemática da comunicação (que é, inevitavelmente, toda a problemática social) essa outra cena, que é a produção de sentido anterior ao sentido (KRISTEVA, 2012, p. 32; *italico da autora*).

Portanto, como podemos perceber, a semiótica carrega em si seu próprio potencial de atualização quando não apenas está voltada para o trabalho de análise de metalinguagem, mas sim voltada para composições semióticas consuetudinárias, isto é, focada em interpretar o funcionamento de dada semiose que se apresente como significativa a um processo comunicativo específico. Assim, em no nosso caso, empregamos a ferramenta da semiótica no estudo do arquétipo do herói na actância de Goku. A semiose narrativa do arquétipo do herói já é estruturada, como vimos, segundo uma arquitetura própria, no entanto, ainda existe uma quadratura de elementos a serem investigados, em se tratando de Goku, do ponto de vista da própria semiótica desse arquétipo. A semiose aqui pensada como a própria personagem em questão nos permite, entre outras coisas, sondar com acuidade o encontro entre a forma global a partir da qual arquétipo do herói é produzido e o fundo em específico segundo o qual a unidade narrativa de Goku é fabricada em respeito/desrespeito às quatro necessidades básicas constituintes de tal performance arquetípica.

Com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) do herói, podemos investigar a narratividade semiótica de Goku. Para maior visibilidade da relação dessas quatro noções, dispensamos abaixo a seguinte figura:



(MARK; PEARSON, 2001, p. 28)

É importante trazer à tona uma descrição, ainda que rápida, desses pontos que compõem uma espécie de semiótica das necessidades básicas do herói. Com exceção da maestria, os demais "itens" participam do mundo comum, ou seja, qualquer personagem ou pessoa pode frequentar tais polos de maneira que não façam/imprimam tamanhas modificações em suas respectivas orientações performáticas em narrativas. Invariavelmente a pertença significa um grupo ou lugar que despertam desejo de proteger ou em alguns casos desejo de competir. A independência aponta para a ocorrência de que a pertença não restringe actância do herói, ao contrário, lhe permite agir com vigor necessário para resolver uma determinada situação, que comumente possa afligir sua pertença. A estabilidade volta-se tanto para as relações sociais quanto para as condições de existência em que se pode aperfeiçoar o caráter mais elevado, mas, não só isso, principalmente ao desenvolvimento de alguma arte.

O fato de quatro pontos "cardeais" na figura estarem em intersecção diz que existe uma necessidade de equilíbrio entre eles. Porém, o herói dá a um desses direcionamentos maior verticalização em sua própria jornada, o que não quer dizer que não haja entre os outros as respectivas ampliações para que sua actância ganhe maior relevo no interior de seu próprio desenvolvimento (literário e/ou existencial). Goku pertence à classe de lutadores de artes marciais. Quando criança recebe o treinamento do mestre Kame, sua primeira filiação é à escola da tartaruga. A pertença de Goku é continuamente estendida ao longo da narrativa, passando pelo mestre Karin, por Kami-sama, pelo senhor Kaioh do Norte e, mais nitidamente, aos guerreiros Z. Portanto, o âmbito da pertença no arquétipo do herói em se tratando de Goku é perfeitamente preenchido e continuamente renovado, porquanto seu grupo de companheiros é cada vez maior.

A integração é o conjunto de fatores que tendem a acentuar no indivíduo no grupo a participação dos valores comuns da sociedade. A diferenciação, ao contrário, é o conjunto dos que tendem a acentuar as peculiaridades, as diferenças existentes em uns e outros (CÂNDIDO, 2011, p. 33).

A não-pertença, ao observarmos a semiótica do herói, está ligada exatamente ao seu oposto, isto é, ao vilão, actante responsável por se confrontar com o protagonista. Obviamente a não-pertença não é regra geral para constituição da unidade narrativa do antagonista, pois esse pode estar conectado a algum clã. No entanto, no universo de Dragon Ball, os inimigos de Goku que tinham alguma filiação, depois de enfrentá-lo, passam a ser seus amigos, por conta de seu carisma. Uma das características marcantes de Goku é ao mesmo tempo pertencer a um grupo e dele se destacar com certa independência, haja vista seu potencial absurdo de crescimento em relação aos demais que o circundam.

A independência de Goku tem sua fonte em sua força e, sobretudo, na sua capacidade de utilizá-la para o bem. A independência de Goku se deve ao fato de sua diferenciação do conjunto de peculiaridades que o associam aos demais porque, além de uma força descomunal, ele a treinar incessantemente. Por ser fundamentalmente o actante mais forte, Goku ganha independência para realizar suas ações. Porém, sua independência é relativa, já que existe uma articulação das quatro fases da narrativa com sua própria actância no desenvolvimento da história. Ao contrário, a total dependência está no polo do anti-herói, aquele que tem, em geral, um único objetivo: se vingar. Não são poucos que querem se vingar de Goku. As forças Red Ribbon, que são vencidas quando Goku era criança, preparam uma série de andróides única e exclusivamente para derrotá-lo, entre eles, o bio-andróide Cell.

Da pertença à independência, chegamos à estabilidade. Goku desde criança tem as condições mínimas de existência garantidas. Goku desenvolve laços afetivos duradouros, chegando até mesmo a se casar com Chichi. Portanto, como podemos perceber a estabilidade tanto psicológica quando existencial não eram problemas a serem enfrentados pelo herói em questão. Contudo, a estabilidade aqui também se refere à própria jornada do herói; em outros termos, volta-se para sua relação simétrica com a maestria. A estabilidade retoma, em sua semiótica narrativa, as 12 etapas de evolução do herói de que trata Campbell (2007) ou se quisermos a articulação das quatro fases da composição da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993).

O jogo estrutural constante entre estabilidade e instabilidade move a personagem a novos contratos, a novas ações, a novas performances e, conseqüentemente, a novas sanções. Portanto, do ponto de vista da estrutura da narrativa, não há dúvidas de que a composição do arquétipo do herói vinculada ao eixo da estabilidade invariavelmente recebe ganhos ao longo de seu desenvolvimento. A título de ilustração, podemos mencionar a batalha de Goku contra Freeza como um dos pontos em que a tensão entre a estabilidade e a instabilidade é verticalizada. Após a derrota de Freeza, Goku e seus companheiros vivem um momento, ainda que curto, de relativa estabilidade, contudo, essa dura até a chegada dos andróides e, posteriormente, de Cell. Aqui a relação entre instabilidade e estabilidade, enquanto composição semiótica tanto da estrutura narrativa quanto propriedade imanente ao arquétipo do herói em Goku, ganha a direção do último ponto componente das necessidades básicas, isto é, volta-se à maestria.

Todas as vezes que se encontrava diante da manipulação de vilões muito mais forte do que ele, Goku se via obrigado a trabalhar sua competência para atuar em prol da vitória sobre seus inimigos. Entre as características psicológicas curiosas dessa personagem encontra-se o desejo de lutar. Goku tem um verdadeiro fascínio por enfrentar sujeitos fortes, por isso desenvolveu o hábito do treino extenuante e constante. "Não é, pois, por natureza, nem contrariando a natureza que as virtudes se geram em nós. Diga-se, antes, que somos adaptados por natureza a recebê-las e nos tornamos perfeitos pelo hábito" (ARISTÓTELES, 2008, p. 40). Um dos muitos fatos que ilustram o hábito do treino por Goku remonta a quando estava se dirigindo ao planeta Namekusei em uma nave espacial que fora construída com uma sala de treinamento que permitia o aumento de 50 vezes a gravidade em relação à Terra. Um detalhe importante desse momento da narrativa é que Goku acabara de sair do hospital depois de ter enfrentado Vegeta quase até a morte.

A maestria, no caso da actância de Goku, advém da relação íntima entre sua característica psicológica desejanse de lutar com personagens fortes e a instabilidade necessária à continuidade da narrativa no espaço de Dragon Ball. A conjunção entre esses elementos somada ao hábito do treino compõe e justifica contundentemente a maestria na arquitetura do herói em Goku. Portanto, a força com que esse item das necessidades básicas de estruturação do herói é performatizada no protagonista de Dragon Ball lhe dá invariavelmente um traço, além de marcante, profundamente benéfico, porém, individual. Com isso queremos dizer que o jogo semiótico das

necessidades básicas de organização da semiose do herói, entre outras coisas, é um jogo de contradições movediças que necessariamente estão vinculadas à articulação das próprias fases da narrativa. Mais do que isso, queremos pontuar o fato de que o herói em geral e Goku em específico se fortalece com os desafios respondendo a esses com a maestria que lhe cabe, entretanto, o plano narrativizado de ação da maestria é forçosamente individual.

El heroísmo obra en contradicción con la voz de la humanidad y en contradicción por algún tiempo con la voz de lo grandes y de lo bueno. El heroísmo es la obediencia a un pulso interior del carácter individual. A ningún otro hombre le es dado comprender sus ideas como las comprende él mismo, porque cada uno ve en su camino un poco más allá que puede ver cualquier otro (EMERSON, 2015 p. 243)².

A semiótica das necessidades básicas no herói de Dragon Ball aponta para uma série de componentes que se emolduram na maestria. A jornada do herói na actância de Goku traz o pulso interno primordial do que em muitas narrativas é comumente soterrado por um plano de ação conjunta entre personagens. A semiose residente na unidade de sentido configurada por Goku se desloca continuamente no plano de ação da narrativa de Dragon Ball entre os pilares segmentados pelas necessidades básicas de constituição do herói (MARK; PEARSON, 2001), mas expandindo vigorosamente seu potencial arquetípico na base individual da maestria que jamais fora um "dom" ou um presente divino a Goku, antes seu principal hábito desde o início de sua trajetória.

Considerações

"Bem longe de dizer que o objeto precede o ponto de vista, diríamos que é o ponto de vista que cria o objeto" (SAUSSURE, 1972, p. 15) para dizer que não menoscamos as diversas teorizações no interior do campo da semiótica, mas, antes, imprimimos em nosso objetivo de analisar a produção semiótica do herói na personagem Goku, de Dragon Ball, uma visada menos "positivista" acerca do regime estrutural da significação. Deixamos de lado os muitos triângulos, quadrados, trapézios e outros para nos debruçarmos sobre a constituição da semiose arquetípica do herói, fazendo assim uso constante das valências constitutivas tanto da articulação das fases da

² Tradução nossa: "O heroísmo trabalha em contradição com a voz da humanidade e em contradição por algum tempo com a voz dos grandes e dos bons. O heroísmo é obediência a um pulso interno de caráter individual. Não é dado a nenhum outro homem entender suas idéias como ele mesmo as entende, porque cada um vê em seu caminho um pouco mais do que qualquer outro pode ver".

narrativa quanto das necessidades básicas de composição dessa figura literário-antropológica.

Assim, constatamos que a semiotização da actância de Goku, para além de seguir o cânone de progressividade narrativa, conta com uma performatividade dinâmica dos traços requeridos pelo arquétipo do herói. Observamos, com efeito, que a relação entre pertença, independência, estabilidade e maestria, ainda que bem edificada em unidade de sentido alinhavada na história, não está calibrada por valências equânimes, porquanto a maestria recebe, como um catalisador, o maior direcionamento da própria arquitetura actancial de Goku. Os traços psicológicos marcantes dessa personagem deixam aguda sua incessante necessidade por lutar e se tornar mais forte, de modo que a maestria seja sua principal operadora de competência. No entanto, de nossa análise algo ficou em nível de subentendido na configuração semiótica do arquétipo do herói em Goku.

Em geral, a figura do herói, como plasmada em inúmeras narrativas, vincula-se a alguém que deve passar por provações e, conseqüentemente, purgações de seus pecados ou mal feitos, como bem descreve Campbell (2007) em a oitava etapa de evolução na jornada desse arquétipo. Isso se deu com Ulisses, Édipo, Enéias, entre outros tantos, porém, não ocorreu com Goku nada de semelhante à purificação, pois sua alma é pura. Uma das provas contundentes disso é o fato de Goku, e posteriormente seu filho Gohan, poder utilizar a nuvem voadora, já que só pessoas imaculadas poderiam lhe fazer uso. Não só não há maldade no coração de Goku, como também ele não carrega arrependimentos; há até uma ingenuidade desconcertante na disposição dos comportamentos de sua actância quando esses não se referem às lutas e aos treinos.

Além disso, não tivemos a oportunidade de examinar outro atributo na conflagração ascendente do herói em Goku, a saber: o carisma. Somada à pureza de Goku está seu carisma contagiante que frequentemente deixa todos inimigos e companheiros animados com sua presença. É sabido que os heróis apresentam qualidades que elevam o nível de consciência de todos a sua volta no interior da narrativa e também àqueles externos ao mundo ficcional que tomam contato com virtudes tão desejadas. De acordo com Jung (2000), o herói seria o exemplar mais nobre de todos os símbolos da libido, a idealização de um ser física e espiritualmente superior às pessoas comuns. A pureza de Goku contrasta com sua força, seu carisma o distancia da narratividade comum ao panteão olímpico dos heróis consagrados na história da

literatura. Abrimos, desse modo, um outro flanco de investigação da semiótica do herói na actância de Goku.

A sobreposição da maestria, da pureza e do carisma na organização da semiose de Goku, como planos equivalentes na distribuição de seus principais traços actanciais, não cabe aqui. Com isso esperamos ter apresentado os pontos que este estudo tocou verticalmente e aqueles que poderão ser considerados futuramente para novas explorações, de modo que, antes de encerrarmos, nos resta tirar o máximo de proveito de uma reflexão concernente ao arquétipo do herói que nos diz o seguinte:

Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. Temos apenas que seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo (CAMPBELL, 1990, p. 131).

Certamente se o guia dessa jornada for Son Goku, as trilhas serão árduas, a dificuldade será uma das marcas garantidas de encontro, contudo não faltarão sorrisos incitando ao ânimo mais profundo existente em nosso ser, já que ele, quando diante das maiores adversidades, nunca deixou de dar um grande sorriso otimista, demonstrando, ao mesmo tempo, seu coração puro e seu carisma sem nunca aceitar que um obstáculo não pudesse ser removido. Há na conjunção do carisma e da pureza de Goku um halo sublime que se materializa em um desejo incontente de evoluir e tracejar um caminho que pode ser uma luz para quem o acompanha. Seu sorriso talvez seja a expressão máxima da conflagração contínua de um itinerário universal, a individuação, mas sem dúvida é o indício de que todos precisam de ânimo para percorrer a própria jornada.

Referências

- ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. Trad. Pietro Nassetti. 3 ed. São Paulo: Martin Claret, 2008.
- BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. 4 ed. São Paulo: Editora Ática, 2005.
- BARTHES, R. *Mitologias*. Trad. Rita Buongiorno, Pedro de Souza, Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: Difel, 2003.
- CAMPBELL, J. *O poder do mito*. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CÂNDIDO, A.; et. al., *A personagem de ficção*. 9 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- CÂNDIDO, A. *Literatura e sociedade: Estudos de teoria e história literária*. 12 ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.
- CARONTINI, E.; PERAYA, D. *O projeto semiótico: elementos de semiótica geral*. Trad. Alceu Dias Lima. São Paulo: Cultrix: Editora da Universidade de São Paulo, 1979.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. Trad. de Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ECO, U. *Tratado geral de semiótica*. Trad. Antônio de Pádua Danesi [et. al.]. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ECO, U. *Confissões de um jovem romancista*. Trad. Marcelo Pen. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- EMERSON, R. W. Heroísmo. In: EMERSON, R. W. *Confianza en uno mismo y otros ensayos: primera serie 1841*. Madrid: Biblok Book Export, 2015.
- FIORIN, J. J. *Elementos de análise do discurso*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 1990.
- FIORIN, J. L.; PLATÃO, F. S. *Para entender o texto: leitura e produção*. 7 ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.
- HUGHES-HALLETT, L. *Heróis*. Trad. Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- KRISTEVA, J. *Introdução à semiótica*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MARK, M.; PEARSON, C. S. *O Herói e o Fora-da-Lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos*. São Paulo: Cultrix, 2001.
- NIETZSCHE, F. *O nascimento da tragédia ou Grécia e pessimismo*. Trad. Antonio Carlos Braga. São Paulo: Editora Escala, 2007.
- SUASSURE, F. *Curso de linguística geral*. Trad. Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 4 ed. São Paulo: Cultrix, 1972.