

# A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn em Dragon Ball Z

Thiago Barbosa Soares (UFT)\*  
<https://orcid.org/0000.0003.2887.1302>

## Resumo:

O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do amigo na personagem Kuririn de Dragon Ball Z. Para alcançar esse objetivo, recorre-se ao 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 se empregam a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à formação do amigo em Kuririn. Nesse sentido, retoma-se tanto a metodologia qualitativa quanto às considerações de Soares (2020) para nortear o traçado desta investigação. Para tanto, este artigo organiza-se da seguinte forma: em um primeiro momento, descreve-se e interpreta-se a arquitetura semiótica de Kuririn à luz do funcionamento arquetípico do amigo no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica, investiga-se a composição da narratividade semiótica de Kuririn. Por fim, são concebidos alguns comentários apreciativos e estimadas as possíveis contribuições de cujo produto pode advir o trajeto aqui percorrido.

**Palavras-chaves:** Semiótica; arquétipo; amigo; Kuririn; Dragon Ball Z.

## Abstract:

### The friend's semiotics: an analysis of the composition of Kuririn's companion in Dragon Ball Z

This article aims to analyze the semiotic production of the friend in the character Kuririn from Dragon Ball Z. To achieve this goal, the Jungian concept of archetype is used, which, in turn, supports the four points of the basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON 2001) on which semiotic analysis is used to understand the valence of the main traits inherent in the formation of the friend in Kuririn. In this sense, both the qualitative methodology and the considerations of Soares (2020) are used to guide the

\* É Doutor em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos. É Professor Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Tocantins – UFT. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8919327601287308>. Email: [thiago.soares@mail.uft.edu.br](mailto:thiago.soares@mail.uft.edu.br)

outline of this investigation. To this end, this article is organized as follows: at first, Kuririn's semiotic architecture is described and interpreted in the light of the friend's archetypal functioning with regard to the four constituent phases of the narrative (PLATÃO; FIORIN, 1993). Subsequently, based on the relationship between the four points of the basic needs of archetypal constitution, the composition of Kuririn's semiotic narrativity is investigated. Finally, some appreciative comments are made and the possible contributions of whose product may come from the path taken here are estimated.

**Keywords:** Semiotics; archetype; friend; Kuririn; Dragon Ball Z.

## Considerações iniciais

A amizade é um dos bens mais caros adquiridos na vida. Luta-se pela amizade como se luta pela própria vida para que essa tenha seu valor laureado pelos mais nobres sentimentos de virtude. A amizade que é vivenciada por seus integrantes relaciona-os de tal maneira fazendo com que não apenas se conheçam como também sintam as situações passadas pelo outro a ponto de um ou outro agir em prol da superação dos obstáculos que qualquer deles necessita. Com isso em vista, Cícero diz acerca dos benefícios encontrados na amizade: "Entre as muitas e maiores vantagens que amizade produz, certamente, prevalece a de despertar em todos confiança no futuro, não permitindo que nosso ânimo fique sem coragem ou debilitado" (CÍCERO, 2006, p. 39). Nessa perspectiva, a amizade carrega uma valência positiva conforme seus predicados acarretam acréscimos.

As prerrogativas da amizade manifestam-se no contato com a figura do amigo. Seja no plano empírico ou no plano ficcional, o amigo encontra-se ao lado daquele que segue sua jornada, tal como o herói. Basta uma rápida busca na Literatura Universal para encontrarmos o amigo auxiliando o protagonista em suas adversidades. Jung, ao compreender os diversos padrões de repetição na construção das personagens presentes em praticamente todas narrativas, desen-

volve a concepção de arquétipo segundo a qual as ações e suas respectivas implicações são dirigidas por uma série de fatores profundamente correlacionados a um determinado plano narrativo antropológicamente enraizado nas diversas culturas existentes. No tocante ao arquétipo, Jung afiança:

Dei o nome de arquétipos a esses padrões coletivos, valendo-me de uma expressão de Santo Agostinho. Arquétipo significa um "typos" (impressão, marca-impressão), um agrupamento definido de caráter arcaico que, em forma e significado, encerra motivos mitológicos, os quais surgem em forma pura nos contos de fadas, nos mitos, nas lendas do folclore (JUNG, 2013, p. 52-53, grifos do autor).

Nesse sentido, Jung, depreendendo o papel do amigo presente em inúmeros textos, assevera: "A lenda dos mistérios do par de amigos prestativos promete proteção àquele que encontrou o tesouro em sua busca" (JUNG, 2000, p. 149). Quer dizer, entre outras coisas, que o par amigo e herói são constantes e frequentantes actanciais das narrativas em geral, mormente nas de cunho mítico. Segundo tal panorama, o arquétipo do amigo parece ser verificado prioritariamente em relação a uma semiótica necessária à estruturação das narrativas (TODOROV, 2006), de outro modo seu exame e, conseqüentemente, sua observação tornam-se

profundamente abstratos caso não seja levado em consideração uma semiose personificada em uma unidade de sentido, isto é, em actante. De maneira diferente dessa última, trazemos e mobilizamos o conceito junguiano de arquétipo.

Assim, com base na visão do arquétipo como uma variável comportamental impressa no desenvolvimento psicológico processado na semiose de personagens, bem como dos sujeitos no circuito social, objetivamos investigar a composição semiótica do arquétipo do amigo no actante Kuririn do universo de Dragon Ball Z (Akira Toriyama). Para alcançarmos nosso objetivo, recorremos ao 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 empregamos a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à formação do amigo em Kuririn, visando, com isso, conhecer tanto a interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto sua relação performática em seu percurso narrativo. Nesse sentido, retomamos tanto a metodologia qualitativa quanto as considerações de Soares (2020) para nortear o traçado de nossa análise.

Diante da necessidade de compreender as características do funcionamento do arquétipo do amigo como um actante auxiliar do herói e prevendo existir um percurso narrativo próprio ao quadro semiótico referente à amizade, empreendemos uma análise semiótica semelhante ao espectro teórico metodológico desenvolvido pela chamada semiótica greimasiana (SOARES, 2018). Por compreendermos que a noção de arquétipo atua em uma escala universal de performance, a sua decantação dá-se através de um exame relativo às semioses estruturantes de

um determinado actante no interior de uma narrativa na qual haja um percurso de sentido organizado segundo o qual seja possível extrair as estruturas semânticas básicas e seus respectivos impactos na constituição de demais actâncias e as necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001).

Com efeito, a descrição e interpretação da narratividade presente no percurso gerativo de sentido de Kuririn do universo de Dragon Ball Z traz à tona tanto as funções de uma figura arquetípica, o amigo, quanto as determinações mais específicas de construção do actante auxiliar do herói. No entanto, tomá-las como prontas e fechadas é um contundente equívoco, porquanto, para além de empobrecer o processo interpretativo dos componentes semióticos de uma personagem, demonstra as limitações do observador em relação ao objeto observado, recrudescendo as múltiplas (e ilimitadas) possibilidades de criação e preenchimento de actantes existentes no plano narrativo. Com base nesses argumentos e no indomável espírito de pesquisa acerca do saber, analisamos a produção semiótica do amigo na personagem Kuririn, de Dragon Ball Z, segundo uma perspectiva greimasiana de investigação do percurso gerativo do sentido.

Para tanto, este artigo organiza-se da seguinte forma: em um primeiro momento, na seção **A semiose (narrativa) do arquétipo de Kuririn**, descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Kuririn à luz do funcionamento arquétipo do amigo no que se refere às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, na seção **A semiótica das necessidades básicas no amigo em Dragon Ball Z**, com base na relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON,

2001), investigamos a composição da narrativa semiótica de Kuririn. Por fim, nas **Considerações finais**, são concebidos alguns comentários apreciativos e estimadas as possíveis contribuições de cujo produto advém o trajeto aqui percorrido.

## **A semiose (narrativa) do arquétipo de Kuririn**

Antes de tocarmos de fato na semiose do arquétipo de Kuririn, julgamos importante uma breve contextualização sobre o universo de Dragon Ball Z. 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 e enfrenta novos desafios e ao seu lado encontra-se seu companheiro de jornada, Kuririn. É interessante destacar o fato de que Dragon Ball (em sua totalidade) é um dos mangás<sup>1</sup> e animes mais populares e famosos do mundo graças a sua narrativa de alta complexidade composicional, ainda não analisada do ponto de vista da semiótica greimasiana, e a sua densidade estruturada pelos mais variados arquétipos materializados em personagens cativantes.

Feitas essas considerações para contextualizar o espaço narrativo de Dragon Ball Z, convém salientar uma característica subjacente à disposição de nosso procedimento analítico, qual seja, a que se refere à descrição e interpretação da semiose narrativa do

arquétipo do amigo, pois esse só pode ser investigado no interior da performance actancial de uma personagem que congregue minimamente seus traços. Além disso, um inconveniente precisa ser observado: por não estarmos diante do texto escrito nem imagético, mas, sim, frente a uma narrativa da qual se pretende extrair valências dos principais traços inerentes à formação do amigo em Kuririn, a descrição e interpretação do percurso gerativo de sentido aqui se ancora tanto na conceituação junguiana de arquétipo quanto no suporte dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001) para o empreendimento da análise semiótica. Isso, por sua vez, acarreta a simultaneidade do emprego das noções e conceitos advindos do campo da semiótica greimasiana ao evento de narratividade discricional da performance actancial de Kuririn, fazendo com que não haja uma separação ritmada entre as cenas composicionais nas quais sejam percebidas as semioses da personagem em questão e o exame propriamente dito através da mobilização das categorias semióticas.

Para entrarmos efetivamente na descrição e interpretação da semiose narrativa do arquétipo do amigo e, assim, na análise semiótica do actante Kuririn de Dragon Ball Z, temos de levar em conta dois pontos fundamentais que não apenas estão interseccionados, como também atravessam as principais vias condutoras deste texto. Um primeiro ponto refere-se à representatividade ficcional da personagem em questão que é um actante do ponto de vista de uma gramática funcional dos casos de ação segundo seu desempenho no espaço narrativo. “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”

1 Mangá é um gênero literário tipicamente japonês semelhante às histórias em quadrinhos, mas com a diferença de ser lido de trás para frente. Do mangá surge comumente o anime que, por sua vez, é um tipo de desenho animado possuidor particularidades específicas, como, por exemplo, olhos grandes nas personagens e, em muitas das vezes, voltado às artes marciais.

(GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 12-13). Disso decorre a compreensão de que Kuririn, por não ser o actante nuclear do projeto narrativo de Dragon Ball Z, é um adjuvante, isto é, “auxiliar positivo quando esse papel é assumido por um ator diferente do sujeito do fazer” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15) delineado para figurar no centro das ações do espaço ficcional.

“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), de modo a fazer com que o herói seja o centro do plano narrativo. No caso do plano narrativo tanto de Dragon Ball<sup>2</sup> quanto Dragon Ball Z, o herói é invariavelmente Son Goku. Entretanto, como nosso objeto de investigação e compreensão situa-se na manifestação semiótica de um não protagonista e vamos alçá-lo a tal condição actancial, miramos, desse ponto, Kuririn como actante da construção de um lastro semiótico que nos leva ao arquétipo do amigo. Em virtude de que “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).

Iluminado esse ponto, o outro se refere ao fato de que a noção junguiana de arquétipo resultar do conceito de inconsciente coletivo. O próprio Jung descreveu tal relação da seguinte maneira:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um incons-

2 O universo de Dragon Ball possui uma cronologia paralela às fases de desenvolvimento de seu protagonista. Grosso modo, o início da narrativa ocorre na infância de Son Goku, ou seja, Dragon Ball concerne ao intervalo de tempo no qual ele é criança. Dragon Ball Z refere-se ao período adulto desse actante.

ciente 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).

Em vista disso, como verificamos nas palavras do idealizador das duas concepções, o desenvolvimento do conceito de arquétipo coincide, na verdade, com o desdobramento do inconsciente coletivo, pois esse contém arquétipos em seu interior que podem ser observados em quase todas as grandes narrativas, como no caso dos mitos. Em outros termos, um mito é uma configuração narrativa repetível na qual uma série de actantes é agrupado e da qual é possível extrair símbolos relativamente estáveis para compreender funções coletivas, ou seja, o mito é “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).

Diante dessa estruturação arquetípica da narrativa, temos na própria composição do arquétipo um trajeto semiótico estruturado por semioses distintas, pois, tal como afirma Jung, os arquétipos “são imagens e ao mesmo tempo emoções. Só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes es-

ses dois aspectos ao mesmo tempo” (JUNG, 2013, p. 276, *italico do autor*). Isso significa que “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). Portanto, desse modo, para analisar a organização semiótica do arquétipo do amigo no actante Kuririn do universo de Dragon Ball Z, é fundamental compreender que a imagem e a emoção ligadas ao amigo são produtos de uma narrativização singularizada em um dado ambiente no qual o actante recebe vida e, simultaneamente, obtém características genealógicas além dos limites do texto, ainda que essas sejam invariavelmente restritas à linguagem.

Em razão desse cenário semiótico, a imagem e a emoção em Kuririn refletem e refratam em alguma medida as de Son Goku, dado ser esse o grande responsável pela cadência narrativa de Dragon Ball Z, e por justamente desse ser amigo. Mesmo Kuririn encarnando o arquétipo do amigo, ele também segue uma jornada de progresso relativamente universal. De acordo com Campbell (2007), que aponta 12 etapas de evolução da jornada do herói, todos atravessam os mesmos percursos, guardadas as devidas proporções de diferenças, para trilhar a vida e seus reveses. Assim, Campbell (2007) elenca sequencialmente as fases percorridas pelo herói do seguinte modo: 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.

Com a jornada do herói no horizonte, partimos da premissa de que a actância do arquétipo do amigo estende-se à consecução

das etapas concebidas, de acordo com as forças em atuação no projeto narrativo, e volta-se à configuração na qual a protagonista da narrativa encontra-se com seu auxiliar, amigo. Portanto, o amigo, percorrida sua própria jornada ou ainda nela em avanço, encontra-se com o herói quando esse, no estágio que, de acordo com Campbell (2007), corresponde, salvo determinados casos, à 6ª (os testes, aliados e inimigos) etapa de seu percurso, depara-se com a necessidade de ultrapassar seus próprios limites no interior do plano narrativo. Portanto, pode-se dizer que: “Outra função deste estágio é fazer aliados ou inimigos. É natural que o herói, acabando de chegar ao mundo especial, passe algum tempo tentando descobrir em quem pode confiar para determinados serviços” (VOGLER, 2006, p. 140). Além disso, “Os heróis podem entrar no estágio dos testes procurando informação, mas podem sair com novos amigos ou aliados” (VOGLER, 2006, p. 140).

No que concerne à funcionalidade do arquétipo do amigo como aliado, Vogler (2006) representa-o como uma das emanções do próprio herói e, tal como se pode ver abaixo, desenha-o:

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



Como é possível perceber pela figura acima, o herói é o núcleo do qual emanam as demais personagens, servindo-lhes como arregimentador de seus papéis actanciais e dando-lhes força perfunctoriamente às suas respectivas gramáticas de casos. Todavia, como objetivamos investigar a composição semiótica do arquétipo do amigo no actante Kuririn pertencente ao projeto ficcional de Dragon Ball Z, não consideramos o aliado apenas como uma função actancial da semiótica do herói (SOARES, 2020), mas também uma semiose constituída por fatores que a fazem percorrer uma jornada, senão semelhante, próxima à do herói. 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 as produz, enveredamos pela jornada do herói para examinar a semiose (narrativa) do arquétipo do amigo em Kuririn que pode ser sintetizada, em boa medida, pelo esquema das quatro fases constituintes da narrativa conforme Plátão e Fiorin (1993, p. 57), a saber:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA →  
PERFORMANCE → SANÇÃO

“A manipulação, a competência, a *performance* e a sanção são desenvolvidas pela sintaxe de nível narrativo cuja elaboração se dá por enunciados de estado e enunciados de ação” (SOARES, 2018, p. 103, itálico do autor). Caso estivéssemos diante de uma teoria semiótica que considera o texto circunscrito a níveis, a análise da actância de Kuririn estaria voltada exclusivamente para a ocorrência desses níveis na narrativa de Dragon Ball Z. Contudo, aqui tomamos as quatro fases constituintes da narrativa como a própria condição de expressão da actância desenvolvida através das personagens

em conformidade com a gramática dos casos por meio da qual adquirem relevância. Nessa perspectiva, consideramos que “A manipulação do enunciador exerce-se como um fazer persuasivo, enquanto ao enunciatário cabe o fazer interpretativo e a ação subsequente” (BARROS, 2005, p. 60).

Desde o início de Dragon Ball, Kuririn é frequentemente manipulado por Son Goku a treinar e participar de torneios, entretanto no projeto narrativo de Dragon Ball Z sofre outras influências para além das advindas do herói. Um caso desses se dá quando os *sayajins* invadem a Terra e forçam-no a lutar contra Vegeta e Nappa. Em ocasião posterior, Kuririn é obrigado por Bulma a ir ao planeta *namekusei* em busca das esferas do dragão de lá. Mais adiante na estruturação dos fatos, ele é compelido a salvar a androide número 18 pelo menos duas vezes da ameaça de Cell. Depois de casado com sua amada androide, ela o força a trabalhar, de maneira que Kuririn acaba tornando-se policial. É necessário que se perceba que, para cada manipulação sofrida pelo actante em questão, ele, em resposta, desenvolve uma competência para agir de acordo com o projeto narrativo particularizado em Dragon Ball Z.

Então, como é possível notar, é em consequência da manipulação que o actante desenvolve uma competência, uma espécie de saber agir, para, com isso, desempenhar esse saber, isto é, performatizar. Quando Kuririn é manipulado a ir ao planeta *namekusei*, ele adquire uma série de conhecimentos tanto acerca do lugar quanto de seu próprio poder de luta. Kuririn tem de lidar com as adversidades impostas pelas forças de Freeza e pelo próprio vilão. Também recebe do grande patriarca *namekuseijin* o desbloqueio de todo seu poder oculto, tornando-se, assim, muito mais forte para enfrentar o próprio actante antagonista, Freeza. Em decorrência dessa

sequência de ações, que contemplam manipulação, competência e performance no projeto narrativo, Kuririn sofre a sanção cuja retribuição é a morte imposta-lhe por Freeza.

A sanção recebida por Kuririn é também uma sanção prescrita ao actante nuclear, Son Goku, que, por sua vez, apenas consegue transformar-se em super *sayajin* ao ver seu melhor amigo ser morto diante de seus olhos. Compreendemos disso que a jornada do amigo é trilhada ao lado da jornada do protagonista e muito do que a um ocorre ao outro impacta, como nesse caso, tão profundamente a ponto de manipular e, por conseguinte, desenvolver uma competência, bem como gerar uma performance capaz de sancionar o antagonista. Assim, podemos perceber que há algo de comum tanto no amigo quanto no herói, algo que se assemelha ao funcionamento das emanções do herói (VOGLER, 2006), entretanto, quando aproximamos o arquétipo do amigo encarnado em Kuririn ao do herói representado por Son Goku, constata-se que a sanção recebida por aquele, por mais que também tenha sido sentida por este, serviu ao actante principal para atingir uma nova competência, sua transformação em super *sayajin*.

O arquétipo do amigo presente na actância de Kuririn é sacrificado involuntariamente, em uma determinada fase sintagmática da gramática das ações, para engendrar outra forma em Son Goku, de modo a dar prosseguimento ao projeto narrativo do universo de Dragon Ball Z. A linearização dos feitos de Kuririn e de seus respectivos efeitos é consequente ao seu papel arquetípico. Portanto, a captação da amizade pela semiose narrativizada por Kuririn, repleta por todos os sentimentos amealhados por Son Goku, é uma das principais responsáveis por sua transformação em super *sayajins* graças a qual Freeza pôde ser derrotado

e a grande maioria dos sujeitos presentes em *namekusei* pôde ser salva. Nesse sentido, pode-se dizer que a sanção aplicada por Son Goku a Freeza para vingar a morte de seu amigo configura um tipo de justiça no percurso narrativo de Dragon Ball Z.

Dito em outros termos, “Quando os homens são amigos não necessitam de justiça, ao passo que os justos necessitam também da amizade; e considera-se que a mais genuína forma de justiça é uma espécie de amizade” (ARISTÓTELES, 2001, p. 173). Compreendido isso da relação existente entre a sanção do actante Kuririn e seu impacto no actante protagonista, as fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993, p. 57) demonstram que ele concretiza para com Son Goku, seu amigo, a valência positiva da amizade, pois essa permitiu a transformação desse em super *sayajin*, uma actância suficientemente responsável pela mudança dos rumos do projeto narrativo do universo de Dragon Ball Z. Contudo, existem ainda elementos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formam o jogo semiótico do arquétipo (MARK; PEARSON, 2001) do amigo em Kuririn.

## **A semiótica das necessidades básicas no amigo em Dragon Ball Z**

Como tomamos por base referencial e metodológica a semiótica para analisarmos a constituição arquetípica do amigo em Kuririn de Dragon Ball Z, consideramos produtivo e mesmo necessário tecer apontamentos acerca dessa ciência das significações, voltando-se às principais concepções cujo emprego fazemos neste texto. “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). Assim, “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). Consequentemente, “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).

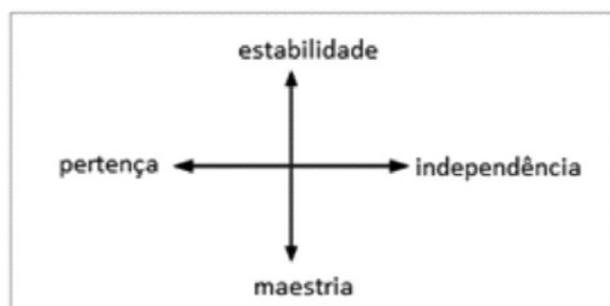
É justamente desse panorama de compreensão sobre o funcionamento da semiótica e sua teoria interpretativa dos variados sistemas de signos que emerge a condição para analisar os componentes semióticos de um determinado sistema de semioses presente em um projeto narrativo sem a indispensabilidade de um aparato formalizado e já construído, porquanto “Conhecer as regras destes signos é conhecer a sociedade mas é também conhecer o sistema de determinações linguísticas que se constitui como “essência”” (ECO, 1981, p. 147, aspas do autor). Portanto, o empreendimento de analisar a constituição arquetípica do amigo em Kuririn, de Dragon Ball Z, passa fundamentalmente pela descrição e compreensão das características singularizadas pela narrativização desse actante em seu aspecto particular e, ao mesmo tempo, traz em seu bojo semiótico a expressão universal da própria semiose existente no arquétipo do amigo.

Em vista disso, “advertimos que não são os signos que constituem o objeto de análise da semiótica, mas, sim, o texto, em seu sentido lato de semiose” (SOARES, 2018, p. 96). Isto é, “Os signos são as unidades de superfície a partir dos quais se procura descobrir o jogo das significações que estão neles contido, e o que deles é feito” (SOARES, 2018, p. 96-97). Por essa razão, é legítima a tomada da ficção de Dragon Ball Z e seus componen-

tes como objeto tanto do emprego da teoria para sua investigação quanto da prática semiótica para compreendê-la estruturalmente como produto narrativo de uma organização de semioses, porquanto “a própria prática social apenas se pode exprimir em forma de semiose” (ECO, 1981, p. 172). Nesse ponto de abrangência da semiótica, é interessante observamos que o arquétipo, como uma estrutura segunda a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose contendo ipseidade própria cuja referência ancora-se um conceito psicológico de caráter antropológico.

Ao atentarmos a essas considerações, visamos a semiose aqui pensada como a própria personagem em questão que viabiliza, entre outras coisas, a sondagem do encontro entre a forma global a partir da qual o arquétipo do amigo é produzido e o fundo em específico segundo o qual a unidade narrativa de Kuririn é forjada em respeito/desrespeito às quatro necessidades básicas constituintes de tal performance arquetípica (CAMPBELL, 2007). Dessa maneira, no que concerne à interação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), podemos, então, analisar a narratividade semiótica de Kuririn. Para maior visibilidade da relação dessas quatro noções, disponibilizamos abaixo a seguinte figura:

**Figura 2:** Necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001, p. 28).



Acima podemos perceber a figura dos quatro pontos cardeais marcados pelas necessidades básicas da constituição dos arquétipos. Ao trazermos esse quadro para dele extrairmos elementos para examinar a constituição arquetípica do amigo em Kuririn, é interessante lembrarmos que a actância do herói, no traçado de seu percurso narrativo, tem o potencial para preencher completamente todas as necessidades, contudo o programa narrativo desenvolvido por actantes próximos ao herói também progride segundo a satisfação dessas mesmas instâncias: pertença, independência, maestria e estabilidade. Partindo deste princípio, observamos como cada um desses eixos estrutura-se na configuração performática de Kuririn, pois, “O importante não é o que eles [personagens] querem fazer nem tampouco os sentimentos que os animam, mas suas ações em si” (PROPP, 2006, p. 79).

Por isso, levando em conta o núcleo semiótico da pertença para observar a actância do arquétipo do amigo em Kuririn, devemos lembrar que ele e Son Goku são desde pequenos instruídos por mestre Kame, fundador da escola da Tartaruga. Kuririn pertence, logo, pelo menos a dois grupos, tanto à escola da Tartaruga quanto aos guerreiros responsáveis por defender a Terra de inimigos. É a partir dessa pertença que o arquétipo do amigo ganha a força necessária para desempenhar seu papel actancial no percurso narrativo de Dragon Ball Z, porquanto nos dois grupos o actante nuclear, Son Goku, recebe de seu inestimável amigo Kuririn o auxílio necessário para crescer e trilhar a jornada do herói (CAMPBELL, 2007).

Um exemplo significativo da vinculação entre pertença e independência na atuação de Kuririn remonta ao momento em que, depois de um luta feroz e exaustiva Son Goku e Vegeta estão muito debilitados e o último

está prestes a escapar, ele diante de Vegeta apontando-lhe uma espada e Son Goku pede para que deixe o *sayajin* ir e Kuririn assim o faz. Ora, não poderia ser tão diferente, pois é o actante nuclear quem deve principalmente responder à continuidade do projeto narrativo e, com isso, as decisões mais importantes ficam a encargo de sua actância. Todavia, quando o vilão Cell aparece no universo de Dragon Ball Z e luta contra os androides números 17 e 18, Kuririn defende a última mesmo em oposição à opinião de seus demais companheiros, demonstrando uma autonomia relativa e não absoluta.

Outro fato na cadeia sintagmática de Dragon Ball Z pertencente ao eixo da independência refere-se ao pedido que Kuririn faz a Shenlong<sup>3</sup> depois que Cell fora derrotado, a saber: que os androides números 17 e 18 tivessem seus mecanismos de autodestruição retirados de seus corpos. Ainda sim a independência desse actante, por mais que possa ser comparada à do herói, reflete, através da gramática dos casos, sua importância no itinerário dos acontecimentos e das demais forças semióticas contidas na estrutura narrativa de Dragon Ball Z, corroborando a própria constituição do arquétipo do amigo, já que sua amizade não apenas se estabelece com Son Goku mas também com praticamente todos os outros guerreiros. Dessa maneira, a independência da actância de Kuririn indicializa seu potencial protetivo não só para com o herói, como também para outros que precisam de sua ajuda.

A viabilidade do traço semiótica da independência em Kuririn está intimamente relacionada com sua estabilidade. Conforme aquela é ampliada na actância do arquétipo

3 Shenlong é uma personagem do universo de Dragon Ball que aparece após ser invocado para realizar desejos. É uma espécie de divindade que reside nas esferas do dragão cuja aparição está condicionada à reunião dessas.

do amigo, mais essa necessita ser consolidada para subsidiar a progressão de feitos na cadeia narrativa. A estabilidade de Kuririn conecta-se ao fato de esse pertencer a um grupo do qual o herói é a maior expressão semiótica, porquanto dessa maneira seu lugar protegido está garantido, porém a estabilidade do arquétipo do amigo vincula-se, em boa medida, à do outro integrante da amizade. Em outras palavras, a actância dos amigos é afetada pelo que desestabiliza algum deles, acarretando uma nova sequência de acontecimentos na gramática de casos presente no projeto narrativo. Em vista disso, é possível afirmar que uma função para a estabilidade do arquétipo do amigo é contribuir para a harmonização do mesmo eixo semiótico constitutivo do herói.

A título de exemplo da ligação da estabilidade existente na amizade e de como a desestabilização de um aflige o outro, encontramos na morte de Kuririn, causada por Freeza, a razão para Son Goku transformar-se em super *sayajin*, o que foi um salto qualitativo na composição de semioses da protagonista, pois, além de avivar uma lenda (o super *sayajin*), fez com que esse actante recebesse uma série de atributos potencialmente evolutivos na gramática de casos do programa narrativo de Dragon Ball Z. Assim, mais do que um mero integrante da sexta (6ª) etapa da jornada do herói (CAMPBELL, 2007), o arquétipo do amigo em sua actância desfruta da companhia da protagonista em sua estabilidade no interior do percurso narrativo e nele próprio aperfeiçoando suas habilidades e, com isso, dilatando o outro ponto do eixo, a maestria.

A maestria experienciada pelo arquétipo do amigo na actância de Kuririn volta-se também para o desenvolvimento da maestria por meio de treinos, tal como o faz Son 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” (SOARES, 2020, p. 126). Dessa perspectiva, a verticalização de características, que em sua grande maioria referem-se às habilidades de combate, mediante um esforço constante e contínuo, dão tanto a Kuririn quanto a Son Goku o domínio de aptidões relativamente exclusivas, com, por exemplo, o conhecimento e o poder de uso do poderoso golpe intitulado *kamehameha*. No universo ficcional de Dragon Ball Z, somente mestre Kame, Son Goku, Gohan (filho de Son Goku) e Kuririn sabem manipular tal poder. Nesse sentido, a actância do arquétipo do amigo possui uma boa proximidade com o herói do projeto narrativo, chegando até a possuir um golpe próprio, o *kienzan*<sup>4</sup>.

Dessa maneira, o eixo semiótico da maestria, tanto na actância nuclear quanto na desempenhada pelo arquétipo do amigo, parece carregar mais do que um simples indicio do funcionamento social, pois ritualiza a proposta, para além de um determinado programa narrativo engendrado por uma gramática de casos, de automehoria, desenvolvimento pessoal e, conseqüentemente, a necessária especialização em certa área.

O fato de que o indivíduo aspire a se tornar pleno em si mesmo é algo que não precisa de modo algum ser equiparado ao egoísmo, mas pode ser o ideal objetivo, no qual sua felicidade não é questionada a partir de seu sucesso e de seu interesse pessoal no sentido mais restrito, e sim a partir de um mundo suprapessoal, no qual a personalidade se realiza (SIMMEL, 2006, p. 85).

4 O *kienzan* é um tipo de disco luminoso extremamente cortante formado por energia e pode ser manipulado conforme o desejo de seu usuário. Aparentemente só Freeza possui técnica semelhante no universo ficcional de Dragon Ball Z.

Ora, é justamente por tomar a maestria segundo essa visada social de desenvolvimento de habilidades necessárias à composição semiótica da actância do arquétipo do amigo que se deve interpretar a descrição de Kuririn como uma unidade de sentido paralela ao funcionamento da narratividade presente em Son Goku, de modo a figurar no horizonte o caráter prepositivo da relação de ambos na consecução das necessidades básicas da constituição dos arquétipos tanto de um quanto do outro. Desse modo, explicita-se a imprescindível conexão da semiótica das necessidades básicas no amigo em Dragon Ball Z com o actante nuclear, pois, como diz Gibran, parece ser verdade que “Vosso amigo é a respostas a vossas necessidades” (GIBRAN, 2012, p. 75).

Portanto, como podemos perceber, a semiose residente na unidade de sentido configurada por Kuririn em sua narratividade desloca-se no plano de ação da narrativa de Dragon Ball Z entre os pilares segmentados pelas necessidades básicas de constituição do arquétipo, pertença, independência, maestria e estabilidade, (MARK; PEARSON, 2001), sendo que, por conta de sua performatividade actancial decorrente do arquétipo do amigo, todos os elementos estruturantes das necessidades básicas de configuração arquetípica encontram-se excepcionalmente vinculados ao desenvolvimento da actância nuclear de Son Goku no interior do projeto narrativo de Dragon Ball Z, sem prejuízos à independência e à estabilidade de sua constituição actancial.

## Considerações finais

Descrevemos e interpretamos a semiose presente em Kuririn de Dragon Ball Z, conforme nosso objetivo em analisar a produção semiótica do arquétipo do amigo nessa personagem tanto no que concerne às qua-

tro fases constituintes da narrativa quanto ao que toca à relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de estruturação arquetípica de sua actância. Através desse processo, constatamos, entre outras coisas, que a performatividade de Kuririn, por corresponder efetivamente ao arquétipo do amigo, perfaz uma jornada circunjacente à do herói, ora sendo-lhe competidor, ora sendo-lhe motivador, tal como parece fluir a tensão das forças existente entre amigos. Por esse ângulo, Kuririn, no interior do programa narrativo de Dragon Ball Z, progride em uma medida excepcional, tornando-se o terráqueo mais poderoso de todos os guerreiros dos quais Son Goku é o principal integrante.

Kuririn participa das fases positivas e das negativas, eufóricas e disfóricas, do actante nuclear fornecendo-lhe estímulo para sua própria jornada, porquanto ambos, mais do que se conhecerem desde crianças, são profundamente afetados pelo que se passa um com o outro. Com carinho e afeto, tanto para Son Goku quanto para Kuririn, o laço de amizade ganha contornos inegociáveis que sulcam as práticas do amigo e do herói. Desse modo, a perda do amigo é poderosamente tão significativa para actância de Son Goku que o faz transformar-se em uma lenda viva, porquanto, como podemos perceber, a semiose do arquétipo do herói tem tamanha potência graças, entre outras coisas, ao auxílio do arquétipo do amigo. Assim, notamos também que “Um verdadeiro amigo é uma coisa tão valiosa, mesmo para os mais poderosos” (PASCAL, 2004, p. 105).

Se Pascal refere-se a todos, mas especificamente aos senhores do poder político e econômico, sua assertiva resvala também no herói que não deixa de ter a necessidade de um braço amigo que lhe sirva e ajude, pois a amizade parece auxiliar até mesmo

a quem, em tese, dela não precisa. O herói, por mais aclamado que seja, ainda carece de um percurso gerador de auxílios, porquanto no circuito social engendrado por todas as narrativas ninguém pode estar só por mais que a narratividade primeira ou seu estrato mais superficial dê a entender que haja a possibilidade de uma tal separação. O programa narrativo do herói envolve os demais programas e reflete sobre eles suas características basilares de necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), fazendo com que haja necessariamente outros programas, como no caso de Kuririn, o programa narrativo do amigo.

Entre os diversos traços a partir dos quais se edifica a semiótica do amigo em Kuririn, encontramos sua doação de generosidade aos seus companheiros, mesmo correndo os mais sérios perigos, em razão do funcionamento atuante do próprio arquétipo do amigo. É a partir de sua generosidade e doação que se enredam tanto o actante nuclear quanto os outros na composição do projeto narrativo construído em Dragon Ball Z. Contudo, Kuririn, como percebemos no procedimento analítico, apenas consegue ser de tal maneira cativante, porque também possui em sua composição um atributo subjacente a toda constituição genealógica do arquétipo do amigo, a saber: a coragem. Sem essa característica o amigo é tão somente alguém próximo, absolutamente diferente da emblemática amizade de Son Goku e Kuririn.

Para além da interpretação das características do arquétipo do amigo, a investigação que empreendemos demonstrou o caráter prestativo, presente na actância de Kuririn, decorrente do arquétipo do amigo, sendo que praticamente todos os elementos estruturantes das necessidades básicas de configuração arquetípica encontram-se ex-

cepcionalmente vinculados ao desenvolvimento da actância nuclear de Son Goku, de modo que esse carece da figura de seu amigo para ultrapassar certas barreiras e fazer avançar o projeto narrativo de Dragon Ball Z. Portanto, a própria gramática das ações engendradas por Kuririn, mesmo ligada à de Goku, desenha uma série de ensinamentos possíveis de ser extraídos da complexidade de sua semiótica, como, por exemplo, algo que Cícero diz sobre a amizade e como ela é uma regularidade: “Amizade infiltra-se, não sei como, na vida de todos e nenhuma etapa dela transcorre sem vivenciá-la” (CÍCERO, 2006, p. 79).

Com base na visão de Cícero e de nossa análise da produção semiótica do amigo na personagem Kuririn de Dragon Ball Z, é possível perceber que as mais variadas etapas de consecução de transformações (CAMPBELL, 2007) carecem de amizade (essa possui um grande extenso que deve ser analisado em cada caso específico). Desse modo, as valências existentes na semiótica do herói (SOARES, 2020) também estão presentes em menor escala na semiótica do amigo, porque parece existir, como vimos, uma “infiltração” de sentidos moventes na performance actancial de um no outro e vice-versa. Portanto, o isolamento didático dos constituintes na análise de um actante, como foi o caso no exame de Kuririn, encobre, ou pelo menos dificulta, a percepção da composição semiótica global do percurso gerativo de sentido de todos os programas envolvidos na narrativa. Em vista disso, a conceituação junguiana de arquétipo e os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON 2001), permitiram-nos sobrepular tal dificuldade de cunho tanto metodológico quanto epistemológico concernente à semiótica greimasiana.

Com efeito, a partir de nossa investigação, cujo suporte heurístico foi obtido da noção de arquétipo, observamos a um tipo de dependência da actância do herói para com uma rede de personagens, contudo esses não estão infensos à exposição das forças moventes da protagonista. Ao contrário do que deixa transparecer a teoria semiótica, os actantes que não são nucleares possuem um percurso gerativo de sentido permeado pelo próprio percurso constitutivo do herói, de modo que isso deve deixar de ser apenas um desvio padrão, já que a separação entre actantes nucleares e secundários passa a visar suas respectivas funções no interior da narrativa sem a cada um lhes ofertar uma compreensão semiótica ampla de suas jornadas. Em outros termos, existem características e traços performáticos que, como vimos, Kuririn possui e que Son Goku não. Somado a isso, Kuririn, em sua jornada própria, tanto aprende quanto ensina ao herói. Por fim, a “supremacia” do herói, pelo que analisamos da composição do companheirismo de Kuririn, não repele nem oblitera a semiótica do amigo, antes lhe enseja a vital investigação do quadro de semioses existentes em cada caso actancial específico, como aqui fizemos.

## Referências

- ARISTÓTELES, *Ética a Nicômaco*. Trad. Pietro Nasseti. 3 ed. São Paulo: Editora Martin Claret, 2001.
- BARROS, Diana Luz Pessoa. *Teoria semiótica do texto*. 4 ed. São Paulo: Editora Ática, 2005.
- 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.
- CÍCERO. *A amizade*. Trad. Luiz Ferracine. São Paulo: Editora Escala, 2006.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. Trad. de Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ECO, Umberto. *O signo*. Trad. Maria de Fátima Marinho. 2 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
- GREIMAS, Algirdas Julius; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de semiótica*. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Editora Cultrix, 1989.
- GIBRAN, Khalil. *O profeta*. Trad. Bettina Becker. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. *A vida simbólica: escritos diversos (vol. I)*. Trad. Araceli Elman et. al. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. *O Herói e o Fora-da-Lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos*. São Paulo: Cultrix, 2001.
- PASCAL, Blaise. *Pensamentos*. Trad. Pietro Nasseti. São Paulo: Editora Martin Claret, 2004.
- PLATÃO, Francisco Savioli. FIORIN, José Luiz. *Para entender o texto: leitura e produção*. 7 ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Trad. Jasna Paravich Sarhan. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 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*. In. *Porto das Letras*, Vol. 06, Nº especial. 2020. p. 113-128. Acesso em 13 de jan. 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955>.
- SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade*. Trad. Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

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

*Recebido em: 24/03/2021*  
*Aprovado em: 19/05/2021*



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