



A SEMIÓTICA DO CRIADOR: O FUNCIONAMENTO ARQUETÍPICO DE MESTRE KAME, KAMI-SAMA E SENHOR KAIOH EM DRAGON BALL Z

Thiago Barbosa Soares
Universidade Federal do Tocantins (UFT/CNPq)

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do criador nas personagens Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh em Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989). Com vistas a alcançar o objetivo deste artigo, segue-se o projeto metodológico-heurístico da semiótica arquetípica elaborado em por Soares (2020, 2021a, 2021b, 2023). Assim, em função da organização arquitetônica deste texto, três seções são subsequentemente delineadas. Uma primeira, A semiótica (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, na qual descreve-se e interpreta-se a disposição semiótica de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh à luz do funcionamento arquetípico do criador, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). A segunda, A semiótica das necessidades básicas dos criadores em Dragon Ball Z, na qual a relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) demonstra a narratividade semiótica de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh. Decorrente da consecução do objetivo traçado, nas Considerações finais traça-se uma aferição das contribuições oriundas da investigação empreendida. Como um dos resultados obtidos, pode-se chamar atenção para o arquétipo do criador como desencadeador, no circuito no qual se encontra, da tomada de consciência de processos relevantes para o desenvolvimento de outros indivíduos ao seu redor.

Palavras-chave: Semiótica arquetípica; Mestre Kame; Kami-Sama; Senhor Kaioh; Criador.

The semiotics of the creator: the archetypal functioning of Master Roshi, Kami-Sama and Lord Kaioh in Dragon Ball Z

Abstract: This article aims to analyze the semiotic production of the creator in the characters Mestre Roshi, Kami-Sama and Senhor Kaioh in Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989). In order to achieve the objective of this article, the methodological-heuristic project of archetypal semiotics elaborated in by Soares (2020, 2021a, 2021b, 2023) is followed. Thus, depending on the architectural organization of this text, three sections are subsequently delineated. The first, The semiosis (narrative) of the archetype of Master Roshi, Kami-Sama and Kaioh, in which the semiotic disposition of Master Roshi, Kami-Sama and Kaioh is described and interpreted in the light of the archetypal functioning of

the creator, depending on the four constituent phases of the narrative (PLATÃO; FIORIN, 1993). The second, The semiotics of basic needs of creators in Dragon Ball Z, in which the relationship between the four points of basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON, 2003) demonstrates the semiotic narrativity of Mestre Roshi, Kami-Sama and Senhor Kaioh . As a result of the achievement of the outlined objective, in the Final Considerations an assessment of the contributions arising from the undertaken investigation is outlined. As one of the results obtained, attention can be drawn to the archetype of the creator as a trigger, in the circuit in which he finds himself, of the awareness of processes relevant to the development of other individuals around him.

Keywords: Archetypal semiotics ; Master kame ; Kami-Sama. Lord Kaioh; Creator.

Considerações iniciais

Um ato criador pode alterar a realidade de muitos até a tornar outra. A criação, como formatação de espaços e seres ou transformação de materiais em produtos, atravessa o imaginário humano, pois fez e ainda faz parte da relação, tanto objetiva quanto subjetiva, do indivíduo consigo e com seu ambiente circundante. Criar é, entre outras coisas, estender uma inteligência sobre algo, de maneira que esse possa servir a uma função antes inviável ou impossível. Dessa forma, a disposição de criar é parte integrante da capacidade produtiva de reconfigurar não só formas, conteúdos, mas também as múltiplas relações existentes entre ambos. Portanto, o ato e/ou o efeito de criar gera seu sujeito ocasional cuja propriedade valorativa está assentada no resultado de sua ação, já que no circuito de realizações há frequentemente comparações entre todos os feitos que não possuem as mesmas características.

Nesse horizonte transmutativo, encontra-se o início do livro sagrado dos cristãos que é precisamente este: “No princípio Deus criou os céus e a terra” (GN, 1,1) para destacar, entre tantas coisas, o poder criador indelével do ser responsável pelo mundo e tudo que nele há. Diante da figura máxima da criação, resta tentar compreender todo o potencial criativo da própria criatura por emprego de uma metonímia em relação ao criador, ou seja, “Ninguém poderá conhecer melhor o Criador do que pela maneira como o artista é conhecido a partir de sua obra” (Jung, 2012a, p. 25). Em decorrência dessa perspectiva segundo a qual a criação é um processo capaz de gerar, em alguma medida, produtos no interior dos quais pode existir potencial criativo que se pretende entender o fato de a criatura, por meio de uma dialética ontológica, conter em si a faculdade de criar.

É a partir dessa ótica que Jung, ao tratar da ligação entre as propriedades criativas do criador em sua criatura, afirma que “O alquimista julga saber melhor do que qualquer

outro que no ato da criação ao menos uma parcela da divindade, isto é, a anima mundi (alma do mundo) penetrou na criatura material e nela ficou retida” (JUNG, 2012a, p. 361), para apresentar a criação como um ato próximo à própria divindade criadora. Ainda sob um mirante da criação e seus eventuais efeitos na constituição referente à conexão entre criador e criatura, mas afastado de vertentes gnósticas, encontra-se o mito de Hefesto (em grego) ou Vulcano (em latim), deus das forjas e patrono da metalurgia. “Era ele que, como se brincasse, fabricava as joias para as deusas, ele que, com seus Ciclopes, na ilha de Lemnos ou no monte Etna, forjava os raios de Júpiter (COMMELIN, 2008, p. 48). O deus Vulcano é um dos exemplos de criadores que a mitologia greco-latina legou cuja atuação alude à ocupação de ferreiro.

Sobre a proficiência da força criativa envolvida no trabalho de ferreiro, Bachelard (2008) assevera que, por uma série de razões e circunstâncias conjunturais específicas, “A imaginação da matéria trabalhada na forja pode seguir recorrências oníricas muito mais remotas do que essas imagens dinâmicas da têmpora. Já quando o ferreiro borrija seu fogo para dar-lhe mais esplendor, participa de devaneios materiais profundos” (Bachelard, 2008, p. 120). Eis que, como dito por Bachelard (2008), não apenas há uma conexão entre criador e objeto criado, mas há uma associação cujo fazer é a própria materialização da criatividade elaboradora, atravessada por uma historicidade psicossocial que remonta aos primórdios da civilização. Em vista dessa vontade participativa presente no fomento da invenção, os criadores são sujeitos capazes, independentemente de seu campo de atuação, de contribuir não só para a manutenção e melhoria das coisas já existentes, bem como de revolucionar o fazer, engendrando o novo com o qual outros poderão usufruir-lhes os benefícios.

Não são raras as amostras no decorrer da história de mestres em algum ofício cuja criação de técnicas ou mesmo de invenções redimensionaram circunstâncias e pessoas, chegando a afetar a sociedade. Como exemplos de criadores existentes em alguns nichos, tem-se no universo espadachim Miyamoto Musashi, ao criar um inusitado estilo com o uso de duas espadas; tem-se na comunicação Alexander Graham Bell, ao produzir o primeiro telefone; tem-se nas artes marciais Bruce Lee, ao desenvolver um método de luta próprio. Claro que o número daqueles cuja contribuição para o avanço de uma área é absolutamente maior do que os poucos mencionados anteriormente, já que criadores parecem frequentar quase todas as regiões de conhecimento, desde as mais objetivas e materiais às mais subjetivas e abstratas, como Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh em Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Essas três personagens, cada qual a sua maneira,

encarnam o arquétipo do criador no mundo ficcional no qual Son Goku é um dos protagonistas.

Para quem desconhece Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, do universo de Dragon Ball Z, destacam-se algumas características significativas que localizam a atuação de cada um na narrativa. Mestre Kame foi o primeiro mestre de Son Goku, quando esse ainda era uma criança pequena. Kami-Sama foi o segundo professor da personagem principal, aumentando-lhe tanto a capacidade física quanto a capacidade psíquica quando o Goku transita da fase de adolescente para adulto. Já o Senhor Kaioh é o último treinador do herói de Dragon Ball Z, ensinando-lhe uma técnica que faz toda a diferença no desempenho do protagonismo de Son Goku. Essas são algumas características por meio das quais se compreendem essas três personagens sob a figura de mesmo arquétipo.

Por meio da noção de arquétipo (Jung, 2002), este artigo pretende compreender a semiótica do criador atualizada segundo o funcionamento arquetípico de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh em Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Traçado este objetivo para o horizonte deste texto, realiza-se, mais adiante, uma análise da composição performática dessas três personagens no interior da perspectiva da semiótica arquetípica, resultado da articulação interpretativa entre semiótica e psicologia arquetípica. Para tanto, emprega-se a conceituação junguiana de arquétipo (Jung, 2002) que, por sua vez, viabiliza a aplicação recursiva dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003) sobre os quais se alicerçam o exame que tenciona verificar a valência dos principais traços vinculados à estrutura semiótica do criador em Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh.

Com vistas a alcançar o objetivo deste artigo, segue-se o projeto metodológico-heurístico da semiótica arquetípica elaborado em *A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku* (Soares, 2020), em *A semiótica do sábio: uma análise da constituição da jornada de Piccolo em Dragon Ball Z* (Soares, 2021a), em *A semiótica do amigo: uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z* (Soares, 2021b) e em *A semiótica do inocente: o funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z* (Soares, 2023).

Assim, em função da organização arquitetônica deste texto, três seções são subsequentemente delineadas. Uma primeira, *A semiose (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh*, na qual se descreve e interpreta-se a disposição semiótica de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh à luz do

funcionamento arquétipo do criador, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993). A segunda, A semiótica das necessidades básicas dos criadores em Dragon Ball Z, na qual a relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003) demonstra a narratividade semiótica de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh. A última, Considerações finais, nas quais se traça uma aferição das contribuições oriundas da investigação empreendida.

A semiose (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh

É necessário, antes de tratar especificamente da semiose de cada uma das personagens, descrever, de maneira situacional, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh no interior do universo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Mestre Kami é o primeiro professor de artes marciais de Son Goku, desde que esse era criança pequena, tendo uma participação frequente no desenvolvimento da protagonista da narrativa, ensina-lhe a técnica de combate Kamehameha; Kami-Sama é o deus guardião da Terra, criador das esferas do dragão, vive na plataforma celeste para saber de tudo que se passa no planeta azul; Senhor Kaioh é uma divindade responsável por cuidar da galáxia do norte, concebe um dispositivo de luta chamado Kaioken para aumentar os poderes de seu usuário e o ensina a Goku, quando esse vai ao seu planeta, além da Genkidama, poderosa esfera de energia fornecida por todos os seres vivos. Todos os três são criadores, o primeiro e o último de técnicas, o segundo de objetos mágicos, portanto, alinham-se, segundo a semiótica arquetípica, às fundamentais características engendradas pelas semioses arquetípicas do criador.

Apresentados os principais criadores existentes no mundo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989), resta a circunscrição conceitual desses segundo a ótica do actante, estruturado por semioses configurativas de papéis no interior da narrativa (Greimas; Courtés, 1989). Cada actante recebe e desempenha uma determinada função, sendo, dessa maneira, um desencadeador de ações cuja segmentação é percebida como consequencial de um núcleo estruturante dentro de “uma gramática funcional dos casos de ação que ele desempenha em seu espaço narrativo” (Soares, 2021a, p. 25). Nesse direcionamento, “o conceito de actante deve, igualmente, ser interpretado no âmbito da gramática dos casos em que cada caso pode se considerar como a representação de uma posição actancial” (Greimas; Courtés, 1989, p. 12-13). Como Son Goku é o actante central do

desenvolvimento das tramas presentes em Dragon Ball Z, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh funcionam como actantes adjuvantes, cada qual trabalha como “auxiliar positivo quando esse papel é assumido por um ator diferente do sujeito do fazer” (Greimas; Courtés, 1989, p. 15), já que esse lugar é frequentemente ocupado pelo protagonista.

Em todo e qualquer sistema ficcional no qual actantes produzem ações e reagem as suas consequências, há o “próprio sistema de expectativas” (Eco, 2018, p. 75), permeado pelo regime actancial que se atualiza em “um sistema de significação original” (Eco, 2018, p. 75), “permitindo ao observador externo dizer qual personagem possui maior ou menor relevância para classificá-lo como adjuvante ou actante nuclear” (Soares, 2023). Eis que é revelado o desempenho daquele capaz de nuclearizar todos os fios da trama, já que “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).

No sentido tracejado acima, é possível asseverar que existe uma linearidade “na progressão do discurso narrativo, o actante pode assumir um certo número de papéis actanciais, definidos simultaneamente pela posição do actante no encadeamento lógico da narração e por seu investimento modal” (Greimas; Courtés, 1989, p. 13). Isso equivale a dizer que nem sempre o herói, conseqüentemente sua arquetipia actancial, representa o protagonista, pois a demanda gerada pelo próprio projeto narrativo é a responsável por instaurar papéis performáticos aos actantes capazes de respondê-la, como ocorre em Dragon Ball Z (Toriyama, 1989), especialmente com as performances de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh.

Como base na pluralidade de papéis no interior dos quais actantes desenvolvem seus projetos temáticos, a dependência circunstancial presente na cadência narrativa emoldura a função exercida por seus participantes, haja vista que “Por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (Propp, 2006, p. 17). Por essa razão aliada à propositura organizativa deste artigo, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh são alçados à condição passível de análise descritivo-interpretativa, análoga à do actante nuclear e, em virtude da condução de suas respectivas performances, podem receber o investimento investigativo sobre a manifestação semiótica do arquétipo do criador no universo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Ante esse processo no qual tais personagens são dispostos sob a égide do arquétipo do criador, construção epistemológica da

psicologia arquetípica (Hillman, 2022), oriunda do conceito junguiano de arquétipo, há, por intimidade epistêmica entre semiótica e psicologia arquetípica, viabilidade para examinar a semiose (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh.

No horizonte traçado para o delineamento heurístico da semiose narrativa do arquétipo do criador, cabe explicar que “o conceito de arquétipo constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, que indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (Jung, 2002, p. 53). Assim, ao observar como o protótipo abstrato de comportamentos está descrito, em decorrência de seu próprio funcionamento teórico, em sua formulação, pode-se afirmar que a arquetipia aproxima-se bastante das formas ideais concebidas por Platão (2004), sobretudo por estar vinculada a uma instância relativamente inacessível, como é o inconsciente coletivo. Esse, por sua vez, “é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal” (Jung, 2000, p. 53). Já o inconsciente pessoal “consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos” (Jung, 2000, p. 53).

Nessa mesma toada de compreensão do arquétipo, segundo Stein (2006), “Os elementos arquetípicos na personalidade são disposições inatas para reagir, comportar-se e interagir de certas maneiras típicas e previsíveis” (Stein, 2006, p. 56). Em vista de os arquétipos possuírem tamanha relevância para o funcionamento de todo e qualquer indivíduo, consoante a psicologia arquetípica, entende-se que o inconsciente coletivo, como uma entidade antropológica unificadora, é o espaço de ambiência dessas figuras psicossociais. Alguns dos arquétipos estão registrados em praticamente todas as culturas conhecidas, como é o caso destes: herói, amigo, fora-da-lei, sábio, cuidador, criador, entre outros. Portanto, pode-se afirmar que arquétipos são como “núcleos ativados dentro desse campo, cuja função seria organizar representações simbólicas em determinados padrões de comportamento” (Von Franz, 1992, p. 104 apud Grinberg, 1997, p. 136).

No interior desse quadro no qual o arquétipo possui traços em sua formação narrativa, já que sua forja se encontra nas histórias que atravessam tempo e espaço e instauram-se no inconsciente coletivo, é admissível refleti-lo sob o mirante da semiótica, engendrando-se, por meio desse objeto psicossocial, a semiótica arquetípica (Soares, 2020; 2021a; 2021b; 2023). Nesse diapasão, a compreensão das variações etnológicas do arquétipo, como poderá ser visto mais adiante na descrição interpretativa de Mestre

Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, envereda-se pela cisão aristotélica entre a forma e o conteúdo do arquétipo que se situa no fato de que “Uma imagem arquetípica opera como o significado original da ideia (do grego *eidos* e *eidolon*): não somente “aquilo que” se vê, mas, também “aquilo através do que” se vê (Hillman, 2022, p. 41; aspas do autor).

A partir desse horizonte dual, é possível perceber que cada arquétipo possui um processo semiótico relativamente próprio de organização de seus elementos integrantes, de modo que, de acordo com Soares (2023), existam “traços de uma natureza perceptível e de outra sensível”, ou tal como Jung (2018) assinala os arquétipos: “são imagens e ao mesmo tempo emoções. Só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes esses dois aspectos ao mesmo tempo” (Jung, 2018, p. 276, *italico do autor*). Imagens e emoções, “Examinando-as mais detalhadamente, constataremos que elas são, de certo modo, o resultado formado por inúmeras experiências típicas de toda uma genealogia” (Jung, 2018, p. 82). Como resultado investigativo desse recenseamento epistemológico, a semiose narrativa do criador expressa por Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, em *Dragon Ball Z*, pode ser descrita, interpretada e, conseqüentemente, analisada segundo a perspectiva da semiótica arquetípica (Soares, 2020; 2021a; 2021b; 2023).

Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, cujas imagens e emoções associadas estão conectadas ao arquétipo do criador, possuem arquiteturas próprias, narrativizadas no interior do projeto actancial do qual cada um faz parte em *Dragon Ball Z*, sendo que individualmente realizam feitos – esses são potenciais modificadores da realidade capazes de alterar o fluxo do programa semiótico em desenvolvimento na trama – que os transformam necessariamente em criadores. Mestre Kame, além de elaborar o estilo marcial da Tartaruga (Kame), concebe o golpe mais usado por Son Goku, o Kamehameha; Kami-Sama, além de deus guardião da Terra, fabrica as sete esferas do dragão que, quando reunidas, evocam Shenlong, ser mítico, apto a realizar qualquer desejo; Senhor Kaioh, além de ser a divindade responsável pela galáxia do norte, onde inúmeros sistemas planetários encontram-se, inclusive o planeta azul, cria tanto a técnica para aumento exponencial de energia em combate, o Kaioken, quanto para extrair energia dos seres vivos.

Expostos tais traços, componentes particulares das semioses desses três actantes, pode-se afirmar que são personagens com fundamental relevância para o progresso da história, mas servem, sobretudo, ao actante nuclear em seu trajeto narrativo, de forma a demonstrar que algumas fases necessariamente enfrentadas pelo protagonista não o são por seus adjuvantes, tal como ocorre factualmente com Mestre Kame, Kami-Sama e

Senhor Kaioh. Entretanto, à medida que as três personagens ganham espessura semântica e expressividade semiótica, as combinações e as articulações de suas obras são realizadas em diversos níveis (Greimas; Courtés, 1989; Fiorin, 1990; Barros, 2005) de progressão da narrativa. Em vista da função arquetípica ocupada pelos três, no interior do circuito ficcional de Dragon Ball Z, pode-se empregar os planos encontrados em narrativas míticas, em culturas distintas (Campbell, 2007), que proporcionam maior grau de estabilidade interpretativa para o objetivo proposto por este texto, para compreender aproximações e distanciamentos de seus planos de estruturas semiotizadas em relação ao herói, Son Goku.

Nesse diapasão, os elementos clássicos da jornada do herói, delineados por Campbell (2007), são: 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. Como Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh não possuem em suas respectivas arquiteturas semióticas a predominância do arquétipo do herói, como no caso de Son Goku, não é possível verificar todas as etapas descritas por Campbell (2007) nas três personagens. Esse fato por si só já é um integrante significativo da semiose (narrativa) do arquétipo do criador, em Dragon Ball Z, no entanto, ainda sim é pertinente para essa descrição a compreensão de quais etapas foram assimiladas pelos percursos semióticos desses três actantes.

Mestre Kame, um dos humanos mais velhos na ficção em questão, em sua vida pregressa – muito antes de conhecer Goku em Dragon Ball – passou por praticamente todas as fases antes de fundar a própria escola de artes marciais. Kami-Sama, originalmente um extraterrestre, namekuseijin, para se tornar o deus guardião da Terra, enfrentou: o mundo comum; o chamado para a aventura; a recusa do chamado; o encontro com o mentor; a travessia do umbral; os testes; aliados e inimigos; a provação máxima; a conquista da recompensa; a depuração; o retorno transformado. É nesse percurso que, em sua fase de purificação, Kami-Sama expelle o mal que existe em seu interior, esse transformando-se em Piccolo Daimaoh. Já Senhor Kaioh, por ter nascido como uma divindade, não precisou passar por transformações graduais inerentes à composição do arquétipo do herói. Mestre Kame e Senhor Kaioh encontram o protagonista quando esse está na quarta etapa, o encontro com o mentor, já que são efetivamente professores para

ele; Kami-Sama depara-se com Goku quase sempre que esse último precisa lidar com o chamado para a aventura.

Visto como estão alocadas as etapas de progressão actancial da jornada do herói em Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, ao tracejar um breve rastreamento dos doze estágios nos quais comumente constrói-se a actância de um protagonista, neste caso na configuração narrativa de mentores de Son Goku. Assim, é possível entender a razão pela qual Vogler (2006) destaca o mentor como emanção do arquétipo do herói, já que esse é considerado o núcleo narrativo daquele, pois “A função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido” (Vogler, 2006, p. 39) e, dessa forma, “Mentor só pode ir até um certo ponto com o herói. Mais adiante, o herói deve ir sozinho ao encontro do desconhecido” (Vogler, 2006, p. 39). Nessa perspectiva na qual o mentor, caso do arquétipo do criador em Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, subsidia o protagonista, a título de exemplificação dos desdobramentos da arquetipia do herói, abaixo, no esquema circular, é possível perceber as emanções do centro organizador essencial dos demais arquétipos.

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



Acima têm-se as emanções do herói como derivadas de sua força centrípeta. Nessa mesma toada, segundo Campbell (2007), “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). A actância do protagonista é subsidiada ou é consequência de outras actâncias com menores propriedades nucleares, tal como ocorre com o mentor, que neste caso é encarnado pela performance do arquétipo do criador existente em Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, por ser responsável por auxiliar determinada personagem no desenvolvimento de seu projeto semiótico (o mentor torna-se tal na medida que encontra um pupilo, sendo

esse o herói que está em fase de aprimoramento). É por meio dessa perspectiva atômica de interpretação de papéis narrativos que as personagens em questão são colocadas sob a égide do mentor, no interior da ótica das emanções do herói (Vogler, 2006).

Por outro lado, é fundamental destacar a mais significativa propriedade do criador. “Nesse sentido, o criador é semelhante ao inocente, ao explorador e ao sábio. Mas sua motivação mais profunda é a necessidade de exercer controle estético ou artístico – de certo modo, ser como Deus, criar algo que nunca existiu antes” (MARK; PEARSON, 2003, p. 236). Em outros termos, “o que o criador deseja é dar forma a uma obra de arte, tão especial que perdurará. E, desse modo, o criador alcança uma espécie de imortalidade” (Mark; Pearson, 2003, p. 236-237). Ora, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh ganharam, através de seus feitos, uma singular continuidade; sempre que Son Goku, ou outro guerreiro, usa o Kamehameha, inevitavelmente Mestre Kame é evocado, já que é seu criador; sempre que as esferas do dragão são reunidas para fazer-se um pedido, inexoravelmente Kami-Sama é evocado; sempre que Son Goku emprega o Kaioken, ou usa a Genkidama irremediavelmente Senhor Kaioh é evocado.

Portanto, o funcionamento da actância do arquétipo do criador, em Dragon Ball Z, desagua seus efeitos diretamente na performance do protagonista e, por conseguinte, no programa narrativo no interior do qual os actantes atuam. Em consequência dessa observação e com vistas a demonstração do esquema das quatro fases constituintes da narrativa no desenvolvimento da arquetipia de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh como criadores, observa-se o seguinte encadeamento descrito por Platão e Fiorin (1993, p. 57):

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA → PERFORMANCE → SANÇÃO

Como essas quatro fases constituintes da narrativa voltam-se fundamentalmente para a progressão da história por meio das ações do protagonista e, neste caso, Son Goku é quem desempenha esse papel, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh são desencadeadores dessas etapas. Nesse direcionamento, de acordo com a sequência acima e com a proposição de Barros (2002), “a manipulação tem a estrutura contratual da comunicação” (Barros, 2002, p. 37), de modo que o actante, a ser manipulado, não tenha outra escolha, isto é, “o destinatário é levado a efetuar uma escolha forçada” (Barros, 2002, p. 37). Manipulado por inimigos externos, Goku vai ao encontro de seus mentores. Assim, quando Goku precisa apreender a utilizar o Kamehameha, que é uma competência,

Mestre Kame ensina-lhe através de um árduo treinamento. O mesmo acontece com o Kaioken e com a Genkidama, que também é uma competência, porquanto o Senhor Kaioh ensina-lhe por meio de uma preparação severa. Portanto, como é possível notar, “Manipulação e competência são correlativas, ou seja, são pontos de vista diferentes sobre o programa de aquisição” (Barros, 2002, p. 36) de saberes e capacidades actanciais.

Depois de desenvolvida a competência no actante nuclear de Dragon Ball Z, a performance dá-se com o emprego das habilidades adquiridas para que o vilão seja derrotado, daí, posteriormente, advém “a sanção, a última fase do algoritmo narrativo, apresenta-se como um fim necessário” (Barros, 2002, p. 39). Salvo na batalha contra Cell, que Goku morre, em todas as outras ele inflige a sanção ao inimigo, derrotando-o. Desse modo, a actância da arquetipia do criador em Mestre e Senhor Kaioh é fomentadora de competência ao herói, ao passo que a actância da arquetipia do criador em Kami-Sama funciona como sanção a quem é capaz de reunir as esferas do dragão. Logo, sempre que batalhas difíceis, com muitas baixas e destruição, são encerradas, a criação do deus guardião da Terra é conjurada para resolver praticamente todos os problemas deixados.

Diante da compreensão de que a actância do arquétipo do criador presente em Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh instaura, dentro das quatro fases constituintes da narrativa, competência, com Mestre Kame e Senhor Kaioh, e sanção, com Kami-Sama, constata-se que esses actantes são profundamente relevantes – tanto que se Kami-Sama morrer não é possível evocar Shenlong – a ponto de, com suas respectivas atuações, serem capazes de reconfigurar o projeto narrativo, marcando, por meio do desenvolvimento da competência em Son Goku, toda a trama. Portanto, a descrição interpretativa da semiose (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, permite a compreensão de que, como já era previsto na propositura do objetivo deste artigo, há mais elementos semióticos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo de sentidos do arquétipo do criador (Mark; Pearson, 2003) nesses três mentores existentes em Dragon Ball Z.

A semiótica das necessidades básicas dos criadores em Dragon Ball Z

Conforme a proposta segundo a qual o objetivo deste artigo foi traçado, compreender a semiótica do criador atualizada sob o funcionamento arquetípico de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh em Dragon Ball Z (Toriyama, 1989), verificar a valência dos principais traços ligados à estrutura semiótica do criador em relação aos

quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003) é o movimento metodológico interpretativo posterior à disposição semiótica dessas personagens à luz do funcionamento arquetipo do criador, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993). Nesse horizonte situacional, cabe, para analisar-se a semiótica das necessidades básicas dos criadores em *Dragon Ball Z*, a definição de semiótica como “a ciência geral da significação está fundamentalmente ligada à filosofia da linguagem, porém, dessa se afasta quando se tem um objeto comunicativo a ser investigado” (Soares, 2020, p. 120), como é o caso neste artigo.

Na esteira da delimitação do objeto da semiótica, “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). Isso posto é “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). Em virtude dessa característica funcional, segundo Eco (1980), “a semiótica tem um único dever definir o sujeito da semiose que se manifesta como o contínuo e continuamente incompleto sistema de sistemas de significação que refletem um no outro” (Eco, 1980, p. 257; *itálicos do autor*).

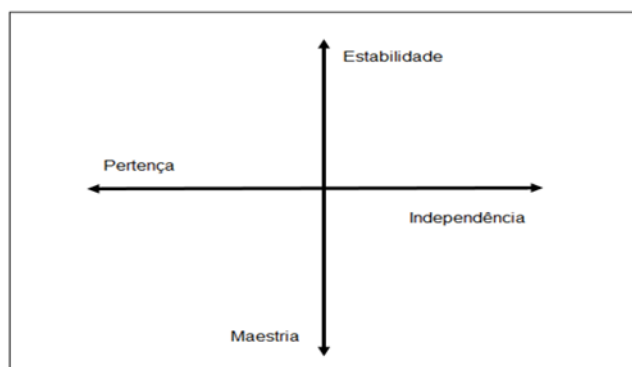
É precisamente com base nessas delimitações para semiótica e seu emprego que este texto, fundamentado na semiótica arquetípica, distancia-se ligeiramente de certas correntes da semiótica, como a semiótica greimasiana, pois leva em consideração que, para a discriminação das determinações composicionais de seu objeto, “o arquetipo, como uma estrutura segundo a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose” (Soares, 2021b, p. 37).

Diante do levantamento constativo acerca da semiótica, é possível asseverar que o projeto arquetípico de um arquetipo assemelha-se à construção de uma personagem cujas propriedades recebem relevo por seu contraste com outras no plano de construções actanciais, promovendo, através desse expediente estruturante, uma gramática própria de seu funcionamento, tanto em nível global quanto em nível local (Soares, 2020). Propp (2006), Todorov (2006), Vogler (2006) e Campbell (2007), entre outros, descreveram o comportamento performativo da gramática existente tanto no circuito universal dos arquetipos – aqui está sendo feita a aproximação dos funcionamentos das personagens cristalizadas no inconsciente coletivo com as inúmeras actâncias passíveis de figurar em uma narrativa – quanto no âmbito particular dos actantes, já que uma série de atividades

desempenhadas por determinadas personagens estão fundamentadas em estruturas actanciais relativamente estáveis cujo atravessamento de tempo e de espaço não é capaz de apagar.

Em vista dos fatores expostos acima, o exame da composição semiótica de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh deve, ao mesmo tempo, explicar parte da disposição do arquétipo do criador e legitimar a via necessária de análise das necessidades básicas para a semiótica arquetípica aqui investigada. Feitas essas colocações, que redimensionam esta análise para seu segundo momento integrativo, a semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003) dos criadores em Dragon Ball Z é o desdobramento orgânico, do ponto de vista das estruturas semióticas, das semioses narrativas de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, descritas e interpretadas na seção anterior. Com vistas a deixar as necessidades básicas de constituição arquetípica nitidamente esquematizadas, a ilustração abaixo corresponde aos quatro elementos atravessados entre si, como uma rosa dos ventos na qual estão dispostos: pertença, estabilidade, independência e maestria.

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



A figura acima contém os polos semânticos das necessidades básicas de constituição arquetípica, mais do que isso, possui a distribuição das antípodas entre determinados polos do mesmo eixo, pertença e independência, estabilidade e maestria. Em vista da função exercida por cada um dos elementos constituintes das necessidades básicas de estruturação de todo e qualquer arquétipo, cabe destacar que a semiótica, que aqui será empregada, permite a interpretação do segundo s componentes apontados por

Jung na definição dos arquétipos, já que esses “são imagens e ao mesmo tempo emoções” (Jung, 2013, p. 276), ao passo que a semiótica (narrativa) vai ao encontro do primeiro, como foi possível perceber na seção anterior. De acordo com tal orientação heurística, é, então, a partir da confluência entre os ingredientes das necessidades básicas de constituição arquetípica que o processo actancial de uma personagem arquetípica, como os criadores em Dragon Ball Z, ganha densidade semiótica.

Mestre Kame, no interior do eixo horizontal, pertença-independência, pertence à classe de criadores de um estilo marcial, Kame, cuja premissa básica é a não-violência, ou seja, ele desenvolveu uma arte de combate que deve ser usada somente em casos de urgência nos quais não há mais alternativas não-combativas. Além disso, pertence a um conjunto de lutadores, os guerreiros Z, que mesmo não entrando mais em pelepas, são sempre convocados a opinar sobre situações críticas, como a invasão dos sayajins, a luta contra Cell e contra Majin Boo. Como mestre de Son Goku, Kuririn e Yamcha, ensinou-lhes o Kamehameha, sua mais forte técnica criada. Quanto ao polo da independência, Mestre Kame vive praticamente isolado em uma pequena casa, em uma ilha no meio do oceano, tendo como companhia uma tartaruga, de modo que é admissível, se ele não recebesse as visitas frequentes de seus pupilos e amigos, intitulá-lo de ermitão. Vista a independência dentro de sua oposição semântica à dependência, o professor do protagonista seria incapaz de enfrentar os vilões implementados no projeto narrativo de Dragon Ball Z, assim, ele é relativamente dependente de actantes mais poderosos para protegê-lo.

No eixo vertical, estabilidade-maestria, Mestre Kame demonstra ter dominado as artes marciais a ponto de criar o seu próprio método, instruindo-o aos seus alunos. Mesmo não sendo mais poderoso do que seus discípulos, esses sempre reverenciam sua maestria ao recorrer-lhe em circunstâncias críticas. Nesse sentido, a mestria de Mestre Kame reverbera a estabilidade do grupo de lutadores que, por sua vez, demonstra a estabilidade alcançada por um antigo artista marcial. Portanto, no sistema semiótico de construção dessa personagem, que não só criou técnicas, mas expede conselhos sempre que necessário, “a relação entre instabilidade e estabilidade, enquanto composição semiótica tanto da estrutura narrativa quanto da propriedade arquetípica, ganha a direção do último ponto componente das necessidades básicas, isto é, volta-se à maestria” (Soares, 2020, p. 124).

Diferentemente de Mestre Kami, Kami-Sama não é um lutador, nem um criador de arte marcial, mas um deus guardião da Terra. Sua pertença, ao grupo actancial do qual

Son Goku faz parte, dá-se tanto por meio da criação das esferas do dragão quanto por sua vinculação com Piccolo. Além disso, Kami-Sama é outro conselheiro dos guerreiros Z, quando esses estão em apuros. Desse modo, Kami-Sama tem uma actância condicionada a momentos bastante específicos, fator que deixa sua pertença comprometida precisamente com sua independência, como no caso em que precisou fundir-se com Piccolo para que esse tivesse condições de lutar contra Cell, ainda em sua fase imperfeita. Assim, com os polos semânticos pertença e independência relativamente fragilizados, resta a compreensão da densidade existente no eixo vertical no qual se encontra a conexão entre estabilidade e maestria do deus guardião.

No eixo estabilidade-maestria, Kami-Sama compõe a continuidade da existência das esferas do dragão e, quando necessário, faz a manutenção mágica delas, apresentando sua maestria como deus criador de um dos objetos mais significativos para a linearidade do programa narrativo de Dragon Ball Z, promovendo, assim, a estabilidade das actâncias presentes nesse universo, haja vista que comumente as esferas são utilizadas para reviver pessoas mortas em combates e para restaurar danos materiais ocasionados por vilões. Como consequência do impacto da atuação de Kami-Sama, é razoável concordar com o que Pearson (1994) diz, no que tange ao desempenho do arquétipo do criador, “Ele preside o processo de nascimento de nossas vidas, é parte daquilo que chamamos de nossa “imaginação” e nos ajuda a direcionar nossos esforços imaginativos” (Pearson, 1994, p. 64). Em contrapartida, enquanto a debilidade das funções pertencentes aos polos semânticos pertença e independência produz o efeito de insuficiência actancial, a densidade narrativa integrante dos polos estabilidade e maestria confere a Kami-Sama o status de personagem absolutamente imprescindível para o desenvolvimento dos diversos arcos de Dragon Ball Z.

Outra divindade, Senhor Kaioh, reside em um minúsculo planeta, apenas acompanhado de seu macaco de estimação, Bubbles, e de seu grilo, Gregory. Neste lugar reservado, Senhor Kaioh treina praticamente todos os guerreiros Z, sendo Son Goku aquele que aprende o Kaioken e a Genkidama. Além desses elementos fundamentais para o progresso do sistema narrativo no qual esse actante criador encontra-se, sempre que há alguma urgência ou situação periclitante, ele entra em contato, por telepatia, com alguns dos envolvidos para ajudar com seus conselhos. Portanto, como é perceptível a partir dessa descrição da função dessa personagem, sua pertença dá-se tanto ao mundo dos Kaiohs, responsáveis pela ordem das quadro galáxias (norte, sul, leste e oeste) quanto ao conjunto dos mestres marciais e conselheiros existentes em Dragon Ball Z. No outro polo

semântico de sua constituição arquetípica, sua independência funde-se com sua condição de hospedeiros de discípulos, ou seja, está quase sempre trabalhando direta ou indiretamente nas ocorrências nas quais Goku e seus amigos estão envolvidos.

Faz-se necessário apontar o fato de que o protagonista é mais dependente, em situações específicas, da actância do Senhor Kaioh do que o contrário, um exemplo bastante nítido disso reporta-se ao encerramento da luta de Son Gohan contra Cell na qual Son Goku usou sua técnica de teletransporte para levar o inimigo, que estava prestes a explodir toda a Terra, para o planeta da divindade da galáxia do norte, sacrificando tanto sua vida quanto a dos moradores do lugar. Em decorrência dessa projeção no eixo horizontal, pertença-independência, das necessidades básicas de constituição arquetípica do Senhor Kaioh, o eixo vertical, estabilidade-maestria, apresenta forças estruturantes relativamente tão poderosas quanto as descritas na linearidade anterior, já que sua maestria é ratificada tanto por sua posição quanto pela criação de duas técnicas muito importantes, passando pelo treino de quase todos os companheiros de Son Goku. Nesse traçado actancial, é correto afirmar que o Senhor Kaioh contribui para a estabilidade dos planos narrativos (Soares, 2020) desse universo ficcional com sua performance e, por meio desse expediente, tal como Kami-Sama e Mestre Kame, demonstra ter alcançado a própria estabilidade no interior do enquadramento da semiótica das necessidades básicas arquetípicas da figura do criador em Dragon Ball Z.

Considerações finais

Depois da realização interpretativa da semiose (narrativa) do arquétipo de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh que, por sua vez, deu azo para a instauração do procedimento investigativo da semiótica das necessidades básicas dos criadores em Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), é possível assegurar que o objetivo delineado para este artigo, compreender a semiótica do criador atualizada segundo o funcionamento arquetípico nas três personagens anteriormente mencionados, foi alcançado, através do emprego da semiótica arquetípica (Soares, 2020; 2021a; 2021b; 2023), resultado da articulação teórico-metodológica entre semiótica e psicologia arquetípica. Na esteira dessa consecução, o cumprimento do propósito estabelecido para este estudo, permitiu encontrar não apenas as semelhanças que integram Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh a mesma arquetipia, mas, sobretudo, as diferenças actanciais cuja

proporcionalidade presente em cada um faz com haja modalidades de performance, do arquétipo do criador, relativamente distintas.

As principais características que aproximam as actâncias de Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh são: relativamente isolados, artífices especializados em suas respectivas áreas, geram produtos perceptíveis e impactantes no progresso narrativo da história de Dragon Ball Z e são bons conselheiros – essa semiótica narrativa está presente na semiótica do sábio (SOARES, 2021a) – quando os perigos demandam. As diferenças entre eles são mais sutis, já que foram analisados conforme a participação descentralizada na configuração semiotizada de constituição da narrativa (Platão; Fiorin, 1993; Barros, 2005; Campbell, 2007) na qual não possuem actância nuclear, de modo que os efeitos dessemelhantes causados pela atuação desses criadores fiquem um tanto quanto comprometidos pelos semelhantes. Ainda, sim, é possível destacar determinados atributos mais evidentes, no que tange à diferença actancial entre Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh, como, por exemplo, Mestre Kame ser um humano e terrestre, ao passo que Kami-Sama e Senhor Kaioh são divindades e cada qual é oriundo de um lugar distinto.

Com participações precisas e necessárias, Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh performatizam e, ao mesmo tempo, atualizam o arquétipo do criador tanto em suas semiotes narrativas quanto em suas semióticas das necessidades básicas, proporcionado maior densidade actancial ao sistema de actantes no qual estão inseridos. Além de uma mera conjugação de atos cadenciados por funções, os três, justamente por encarnarem um arquétipo produtivo, resgatam a simbologia psicológica da criação, pois, conforme afiança Jung (2012b) a esse respeito, “Do mesmo modo que na criação toda tomada de consciência é um ato criador e desta experiência psicológica derivam os múltiplos símbolos cosmogônicos” (JUNG, 2012b, p. 37), o arquétipo do criador promove rupturas cujos resultados podem ser uma maior integração entre a consciência objetiva e o inconsciente coletivo.

Nessa esteira formativa dos arquétipos como dispositivos de operacionalização de desempenhos de papéis, o criador, como visto, pode desencadear, no circuito no qual se encontra, a tomada de consciência de processos relevantes para o desenvolvimento de outros indivíduos ao seu redor. Em vista dessa propriedade característica das personagens aqui examinadas, pode-se afirmar que Mestre Kame, Kami-Sama e Senhor Kaioh distanciam-se do deus das forjas Vulcano (Commelin, 2008), por produzirem coisas com mais efeitos do que formas; afastam-se muito mais do Deus bíblico, por dependerem direta e indiretamente de outros seres; esquivam-se, em boa medida, do trabalho do

ferreiro (Bachelard, 2008), que, embora esteja imbuído de criatividade, é dispensado de aconselhar em outros assuntos desvinculados do objeto fabricado. Portanto, esses actantes do universo de Dragon Ball Z, que “são imagens e ao mesmo tempo emoções” (Jung, 2018, p. 276, *italico do autor*), fundamentam, cada um à sua singular maneira, novas imagens com novas emoções agora associadas ao arquétipo do criador.

Referências

BACHELARD, Gaston. **A terra e os devaneios da vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. Trad. Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria semiótica do texto**. 4 ed. São Paulo: Ática, 2005.

BÍBLIA. Gêneses. Português. **In**: A Bíblia on. Disponível em: https://www.bibliaon.com/genesis_1/. Acesso em: 12 abr. 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

COMMELIN, Pierre. **Mitologia grega e romana**. Trad. Eduardo Brandão. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DRAGON BALL Z. **Criação de Akira Toriyama**. Japão: Fuji Network System, 1989-1996, son., color. Série animada exibida no Brasil pela rede Bandeirantes.

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

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

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

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

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

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

JUNG. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis**: pesquisas sobre a separação e a composição dos opostos psíquicos na alquimia. Trad. Valdemar do Amaral. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012a.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia e alquimia**. Trad. Dora Mariano Ribeiro Ferreira da Silva. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012b.

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

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

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

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

PLATÃO. **A República**. Trad. Enrico Corvisieri. São Paulo: Editora Nova Cultural, 2004.

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

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

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

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

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

SOARES. Thiago Barbosa. A semiótica do inocente: o funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z. **Revista Tabuleiro de Letras**. v. 17, n. 1: jan./abr. 2023. No prelo.

STEIN, Murray. **Jung**: o mapa da alma: uma introdução. Trad. Álvaro Cabral. 5 ed. São Paulo: Cutrix, 2006.

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