

A SEMIÓTICA DO BOBO DA CORTE: UMA ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL DE MR. SATAN EM DRAGON BALL Z

THE SEMIOTICS OF THE COURT JESTER: AN ANALYSIS OF THE COMPOSITIONAL STRUCTURE OF MR. SATAN IN DRAGON BALL Z

Thiago Barbosa Soares¹

RESUMO

Este artigo objetiva descrever e interpretar o arquétipo do bobo da corte presente em Mr. Satan, do anime de Dragon Ball Z, segundo a perspectiva da semiótica arquetípica cujo resultado é a articulação da semiótica com a psicologia arquetípica. Para tanto, recorre-se ao uso da conceituação junguiana de arquétipo sobre a qual se compreende a valência dos principais traços ligados à estrutura semiótica do bobo da corte. Decorrente da consecução do objetivo, constata-se, entre outras coisas, as particularidades da arquetipia do bobo da corte, que apontam o ridículo da realidade, nem sempre percebida como tal.

Palavras-chaves: semiótica arquetípica, bobo da corte, Mr. Satan, Dragon Ball Z.

ABSTRACT

This article aims to describe and interpret the jester archetype present in Mr. Satan, from the Dragon Ball Z anime, according to the perspective of archetypal semiotics, the result of which is the articulation of semiotics with archetypal psychology. To this end, we use the Jungian concept of archetype, which understands the valence of the main traits linked to the jester's semiotic structure. As a result of achieving the objective, it appears that, among other things, the particularities of the archetype in the jester that point out the ridiculousness of reality not always perceived as such.

Keywords: archetypal semiotics, jester, Mr. Satan, Dragon Ball Z.

¹ Doutor em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professor no curso de Letras e no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Líder do Grupo de Estudo de Análise do Discurso (GESTADi – UFT). Pesquisador bolsista de produtividade do CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8919327601287308>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2887-1302>. Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br.

Considerações iniciais

Nunca os lobos passaram tanto apuro.
O sábio é tolo e fraco;
A mente não podendo usar no escuro
Vive como um macaco.

Shakespeare (*Rei Lear*).

A verdade possui muitas formas de manifestação, uma delas é a galhofa. Essa nem sempre é percebida como uma crítica à realidade contextualizada na brincadeira ou na expressão do sarro, pois deu-se, desde a Grécia Antiga aos tempos atuais, à produção e disseminação da verdade e as suas representações a áurea da lógica aristotélica segundo a qual a estruturação do raciocínio segue o padrão linear de construção formal, sem espaços para derivas, como, por exemplo, a ludicidade e/ou a subversão da lógica. Desse modo, somente há poucas décadas, com a insubordinação à lógica “natural”, a psicanálise demonstrou um funcionamento subjetivo de assimilação e organização da verdade por meio da descrição do inconsciente. A erupção das malhas do inconsciente é constantemente feita pela brincadeira.

Nesse direcionamento, parafraseando Freud (1980) acerca do efeito da linguagem lúdica na enunciação de desejos e necessidades correlacionados à verdade, Dunker (2021) afirma “Verdade que tem uma estrutura de ficção, e não de correspondência com o mundo e a ordem das coisas. A “verdade” que se opõe, mas que é feita também da “brincadeira”. Como quando se ouve que “é brincando que se fala as grandes verdades” (DUNKER, 2021, p. 32; aspas do autor). Perspectiva semelhante, mas não voltada para a função da linguagem e sim para o sujeito do fazer, era compartilhada por Erasmo de Rotterdam, *mutatis mutandis*, ao dizer: “Notai, de passagem, o privilégio que têm os bobos de poder falar com toda a sinceridade e franqueza” (ROTTERDAM, 2002, p. 66). O bobo e a brincadeira, como é possível notar, tentam explicitar uma parte da experiência de todos mediante recursos, por vezes, deslocados da ordem comum dos acontecimentos.

Na esteira de compreensão social sobre o fenômeno, Pearson (1994) afirma que “Reis e rainhas sábios não pensariam em governar sem um bobo da corte ou bufão para

expressar a alegria da vida e proporcionar divertimento a eles e à corte” (PEARSON, 1994, p. 254), bem como destaca Dunker (2021) “Os bobos da corte e os bufões da Idade Média eram gente torta e esquisita, em geral estrangeiros, que podiam dizer certas verdades aos reis, justamente porque estavam à margem da disputa social pelo poder” (DUNKER, 2021, p. 32). Em vista dessa imunidade de concorrência pelos degraus mais altos de dominação coletiva que parece acontecer ainda hoje de forma similar, o bobo e suas “brincadeiras”, por mais ferinas que possam ser, não causam danos e nem, por mais verdadeiras que suas palavras possam ser, são “entendidas” como afrontosas. Tanto isso parece um fato, cuja concretude materializa-se na grande literatura universal, que Shakespeare (2002) colocou o seguinte enunciado na boca do bobo: “A verdade é um cachorro que se mete na casinha e precisa ser chibateada para sair, enquanto a senhora galga pode ficar a feder junto do fogo” (SHAKESPEARE, 2002, p. 45).

Diante da repercussão do bobo e sua performance, como uma personagem que atravessa e constitui o imaginário coletivo, na configuração de formas de expressão de verdades, este artigo, por meio da noção de arquétipo (JUNG, 2002), pretende-se compreender a semiótica do bobo da corte atualizada segundo o funcionamento arquetípico de Mr. Satan em Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989). Para tanto, recorre-se ao uso da conceituação junguiana de arquétipo (JUNG, 2002) que, por sua vez, possibilita a aplicação extensiva dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) sobre os quais se assentam a análise que tenciona compreender a valência dos principais traços ligados à estrutura semiótica do bobo da corte.

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 Mr. Satan*, na qual se descreve e interpreta-se a disposição semiótica de Mr. Satan à luz do funcionamento arquétipo do bobo da corte, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). A segunda, *A semiótica das necessidades básicas do bobo da corte 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 Mr. Satan. A última, *Considerações finais*, nas quais se traça uma aferição das contribuições oriundas da investigação empreendida.

A semiose (narrativa) do arquétipo de Mr. Satan

Antes de adentrar a semiose do arquétipo de Mr. Satan propriamente dita, é necessária uma breve descrição situacional da personagem considerada aqui o bobo da corte no universo ficcional de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989). Mr. Satan aparece pela primeira vez nos jogos de Cell, como o lutador mais “forte da Terra”; com uma série de coreografias, dois discípulos de Mr. Satan surgem e logo são derrotados no cenário no qual o bio-androide desafia os guerreiros Z. Depois de muito falar sobre a força dos pupilos e da própria, Mr. Satan é retirado da plataforma de combates com um golpe. Após o término do torneio, Mr. Satan ficou consagrado como o vencedor e, quando surgiu Majin Boo, muito mais poderoso do que Cell, ele também foi considerado o grande salvador do planeta, pois ele, nesse caso, teve um papel importante em convencer toda a população a fornecer energia suficiente para Son Goku fazer a Genkidama e eliminar o inimigo.

Feita essa sucinta apresentação do bobo da corte de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), resta sua discriminação conceitual no interior da ótica segundo a qual o actante é estruturado por semioses configurativas de papéis narrativos (GREIMAS; COURTÉS, 1989). Em geral, o actante, como no caso Mr. Satan, recebe funções de acordo com sua performance que, por sua vez, são encadeamentos de atuações no desenvolvimento do projeto ficcional, de modo haja, como afiança Soares (2021a), “uma gramática funcional dos casos de ação que ele desempenha em seu espaço narrativo” (SOARES, 2021a, p. 25). Portanto, nessa perspectiva “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 (SOARES, 2020), Mr. Satan frequentemente funciona como “auxiliar positivo quando esse papel é assumido por um ator diferente do sujeito do fazer” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15), haja vista Son Goku ser o sujeito nuclear actancial.

Em todo e qualquer projeto narrativo é possível existir um conjunto relativamente regular de actantes cujo “próprio sistema de expectativas” (ECO, 2018, p. 75) gerado em seu regime actancial, atualiza-se em “um sistema de significação original” (ECO, 2018, p. 75), viabilizando ao observador externo a percepção de qual integrante actancial possui maior sistema produtivo de atuações. Nesse direcionamento, segundo Soares (2020), “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 igual modo, “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). Dito em outros termos, não é porque uma personagem é nuclear que outro actante não possa, a depender da própria necessidade do projeto narrativo, participar ativamente no desenvolvimento da trama, como no caso da performance de Mr. Satan.

Frente a variedade de funções que personagens podem desempenhar (GREIMAS; COURTÉS, 1989) – sendo 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) –, aqui Mr. Satan é exposto à condição de actante nuclear, pois o objeto de investigação e compreensão deste artigo situa-se na manifestação semiótica da construção actancial do arquétipo do bobo da corte em Dragon Ball Z. Assim, como é possível perceber, é justamente pela profunda conexão entre as bases teóricas tanto da psicologia analítica (HILLMAN, 2022) quanto da semiótica (ECO, 1980) que se torna factível o desenvolvimento da semiótica arquetípica, em um movimento orgânico de articulação dessas duas áreas, para descrever e interpretar a semiose (narrativa) do arquétipo de Mr. Satan.

O arquétipo, para a psicologia analítica, como explica Jung (2002), provém da concepção de 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). Nessa toada acerca do inconsciente coletivo e seu modo de estudo, Jaffé aponta a importância do fato de que “O inconsciente coletivo não é acessível à observação direta, mas pode ser investigado de modo indireto através da observação dos conteúdos compreensíveis e conscientes, que oferecem oportunidade para inferências quanto à sua natureza e estrutura” (JAFFÉ, 2021, p. 26). Em decorrência dessa composição, Jung (2002) destaca: “enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos” (JUNG, 2002, p. 53). Desse modo, pode-se dizer que os arquétipos são como “núcleos ativados dentro desse campo, cuja função seria organizar representações simbólicas em determinados padrões de comportamento” (VON FRANZ, 1992, p. 104 apud GRINBERG, 1997, p. 136).

Ante o exposto quadro conceitual no qual o arquétipo possui uma semiótica inerente a sua própria construção narrativa, como uma entidade antropológica presente em diversas culturas, é possível averiguar mais adiante em Mr. Satan, uma imagem primeva cuja variação etnológica de comportamentos é mínima. Nesse diapasão, a cisão da lógica aristotélica entre a forma e o conteúdo do arquétipo reside na compreensão de que “uma imagem arquetípica opera como o significado original da ideia (do grego *eidōs* e *eidolon*): não somente “aquilo que” se vê, mas, também “aquilo através do que” se vê (HILLMAN, 2022, p. 41; aspas do autor). Em vista de tal dualidade complementar, o arquétipo, como Jung o descreve, “*são imagens e ao mesmo tempo emoções*. Só podemos falar de um arquétipo quando estão presentes esses dois aspectos ao mesmo tempo” (JUNG, 2018, p. 276, itálico do autor), porquanto pode-se inferir que cada arquétipo carrega em seu processo semiótico de estruturação e funcionamento os traços de uma natureza perceptível e de outra sensível. Imagens e emoções, “examinando-as mais detalhadamente, constatamos que elas são, de certo modo, o resultado formado por inúmeras experiências típicas de toda uma genealogia” (JUNG, 2018, p. 82). Por conseguinte, é a partir dessa explicação que a semiótica do bobo da corte expressa por

Mr. Satan, em Dragon Ball Z, pode ser descrita e interpretada segundo a perspectiva da semiótica arquetípica (SOARES, 2020; 2021a; 2021b; 2023).

Mr. Satan, cuja imagem e emoção estão conectadas ao arquétipo do bobo da corte, poderia ser apresentado como personagem de arquitetura simplificada por conta de seu desempenho comparado aos guerreiros Z, companheiros de Son Goku. Além disso, ele tem suas aparições em momentos de maior intensidade dramática, nas lutas contra Cell e Majin Boo, servindo, para quem olha sem o analisar, simplesmente como alívio cômico. O descaso que Mr. Satan demonstra diante das situações mais trágicas às quais é exposto, revela seu profundo grau de desconhecimento da conjuntura na qual está inserido. Isso fica patente quando ele decide enfrentar o bio-androide Cell, ignorando completamente o fato de que seu nível de força não se comparava ao do inimigo. No arco de Majin Boo, Mr. Satan já está minimamente ciente de que outros lutadores, como Son Goku e Son Gohan entre outros, são muito mais poderosos do que ele, mas ainda assim se envolve com o “demônio rosa”. Pelo que foi dito, já se pode detectar características inerentes ao bobo da corte presentes em Mr. Satan, pois à medida que a personagem toma forma e espessura semântica, as combinações e as articulações são realizadas em diversos níveis (GREIMAS; COURTÉS, 1989; FIORIN, 1990; BARROS, 2005) de progressão semiótica no interior da narrativa.

Em razão do processo cadenciado de conjunturas no interior das quais actantes ganham sua densidade existencial e, por conseguinte, dão prosseguimento ao projeto narrativo, é pertinente para esta investigação a sequência delineada por Campbell (2007), por tratar-se de uma análise arquetípica, os planos encontrados em narrativas míticas em culturas distintas (CAMPBELL, 2007) proporcionam maior grau de estabilidade interpretativa para o objetivo proposto por este texto. Assim, segundo Campbell (2007), praticamente todos os heróis passam pelos seguintes estágios: 1) o mundo comum; 2) o chamado para a aventura; 3) a recusa do chamado; 4) o encontro com o mentor; 5) a travessia do umbral; 6) os testes, aliados e inimigos; 7) a aproximação do objetivo; 8) a provação máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o caminho de volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado. No caso de Mr. Satan, um actante auxiliar cuja expressão nos contornos de sua performance é o arquétipo do bobo da corte, logo, há uma

ruptura com a correspondência de suas fases de organização semiótica em relação às do herói.

Em tratando-se de Mr. Satan, a representação do arquétipo do bobo da corte em Dragon Ball Z, um actante auxiliar que subverte a lógica de funcionamento dos demais actantes, o estágio no qual ele se encontra, segundo a perspectiva de Campbell (2007), é o mundo comum. Quando Mr. Satan desafia Cell, há a demonstração de que o bobo estava preso ao mundo comum no qual as pessoas não podiam voar, não tinham poderes descomunais tampouco agiam com naturalidade com tais características, ou seja, Mr. Satan demonstra ser um sujeito comum, deslocado da realidade na qual Son Goku e os guerreiros Z estavam imersos. Entretanto, quando Majin Boo surge como vilão, Mr. Satan passa pelos seguintes estágios (CAMPBELL, 2007): a saída do mundo comum para 2) o chamado para a aventura com o desenvolvimento de uma amizade com Majin Boo; 5) a travessia do umbral quando perde o cão pertencente tanto a ele quanto ao “demônio rosa”; 6) os testes, aliados e inimigos quando Majin Boo o defende de inimigos, inclusive do Majin Boo mau; 9) a conquista da recompensa por ganhar a amizade sincera do ser mais poderoso do mundo de Dragon Ball Z e 10) o caminho de volta referente ao momento, após auxiliar Goku a produzir a maior Genkidama e derrotar Majin Boo mau, no qual ele é considerado o salvador do universo.

Visto como Mr. Satan, ao ser enquadrado na sequência de estágios necessários à progressão da narrativa pelo herói (CAMPBELL, 2007), encontra-se tanto em fases nas quais sua actância permite-lhe abordar pequenos aspectos pouco concorrentes para o desdobramento da trama quanto em fases de importância ímpar, é possível compreender a razão pela qual Vogler (2006) aponta o bobo da corte como emanção do herói. Vogler (2006) afirma, nomeando o bobo da corte de pícaro, que “um pícaro ou palhaço, mas lutando para ser um Herói, e se sacrificando num momento crucial, em benefício dos amigos, ganha o direito de ser chamado de Herói” (VOGLER, 2006, p. 55). Ele continua e, acerca do principal traço inerente à constituição do próprio arquétipo do bobo da corte, diz: “O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo” (VOGLER, 2006, p. 87). Posto isso,

como expressão da performance do bobo da corte, tem-se abaixo, como forma de visualização do píncaro como emanção do herói, a figura na qual o herói é centro organizador essencial de outros arquétipos.

Figura 1 – Emanações do herói



Fonte: VOGLER (2006, p. 50).

Acima, é possível verificar o total de nove arquétipos vinculados ao herói. Nesse sentido, o bobo da corte, como uma emanção do actante nuclear, nas palavras de Vogler (2006): “cumprem várias funções psicológicas importantes. Podam os egos grandes demais, trazem heróis e plateias para a real” (VOGLER, 2006, p. 87). E, com relação aos desencadeamentos trazidos por esse arquétipo, Vogler (2006) assinala que “Acima de tudo, introduzem mudanças e transformações sadias, muitas vezes chamando a atenção para o desequilíbrio ou o absurdo de uma situação psicológica estagnada” (VOGLER, 2006, p. 87). Diante dessas propriedades descritas, Mr. Satan, segundo tal concepção arquetípica, cumpre o papel de apontar para o real ao tornar seu estranhamento com a estrutura actancial de outras personagens extremamente poderosas um elemento evidente de sua performance. Portanto, é possível direcionar, com base na expressão modular da configuração actancial da qual parte o bobo da corte (pícaro), o herói, o exame sobre a multiplicidade de semioses narrativas presentes no arquétipo de Mr. Satan. Em consequência dessa observação e com vistas à demonstração do esquema das quatro fases

constituintes da narrativa no desenvolvimento da arquetipia de Mr. Satan, como bobo da corte, aplicamos o seguinte encadeamento descrito por Platão e Fiorin (1993, p. 57):

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA → PERFORMANCE → SANÇÃO

Em vista da sintagmatização das quatro fases da narrativa acima delineadas, cabe a ressalva de que actantes relevantes para o progresso narrativo de qualquer história passam, salvo situação muito específicas, por tais encadeamentos de ações, de modo que “a manipulação tem a estrutura contratual da comunicação” (BARROS, 2002, p. 37), isto é, “destinador-manipulador, transforma a competência modal do destinatário ao colocá-lo, durante a comunicação, em posição de falta de liberdade ou de não poder não aceitar o contrato proposto. O destinatário é levado a efetuar uma escolha forçada” (BARROS, 2002, p. 37). Nesse direcionamento, Mr. Satan, quando vai a Cell para lutar, é manipulado por seu ego, demonstrando, sua falta de competência, tendo em vista que, como explica Barros (2002), “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.

No arco de Majin Boo, Mr. Satan é manipulado pelo “demônio rosa” e apresenta uma competência suficiente para contornar a situação periclitante na qual se encontra, comprovando por meio de sua performance um projeto actancial já amadurecido por saberes consolidados em seu agir. Assim, o arquétipo do bobo da corte em Dragon Ball Z desenvolve uma amizade com Majin Boo e performatiza uma sociabilidade até aquele momento não expressa por outra personagem, conseqüentemente, recebendo em troca a mais fiel amizade do actante mais perigoso do projeto narrativo da trama do arco em questão. Já em relação à última fase das quatro, “a sanção, a última fase do algoritmo narrativo, apresenta-se como um fim necessário” (BARROS, 2002, p. 39), Mr. Satan, não só auxilia a salvar a Terra como também se torna o tutor do Majin Boo (bom), dando-se tal como Barros (2002) descreve em “A sanção faz eco à manipulação e ambas delimitam o percurso do sujeito, encaixando-o entre dois momentos do sistema do destinador” (BARROS, 2002, p. 39). Portanto, com o desempenho do bobo da corte presente em Mr.

Satan, é possível cancelar o fato de que “Os Pícaros podem ser criados ou aliados, trabalhando para o herói (...), ou podem ser agentes independentes, com suas próprias agendas de atuação” (VOGLER, 2006, p. 87). Contudo, como será visto mais adiante, existem ainda elementos semióticos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo de sentidos do arquétipo do bobo da corte (MARK; PEARSON, 2001) em Mr. Satan.

A semiótica das necessidades básicas do bobo da corte em Dragon Ball Z

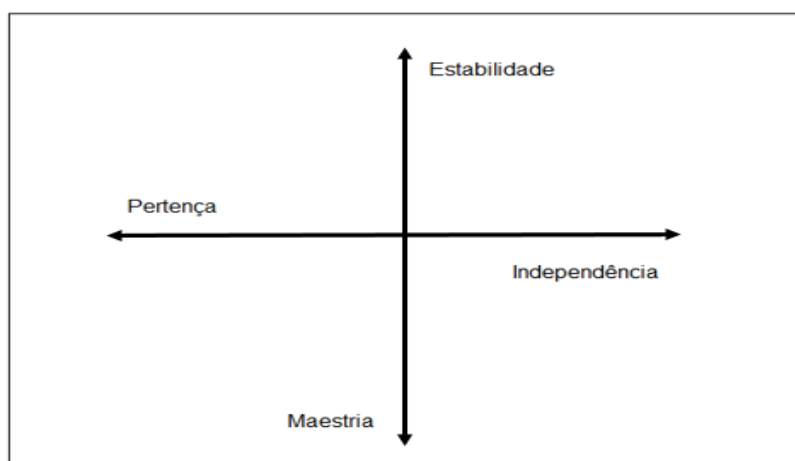
Diante da proposta de analisar a constituição arquetípica do bobo da corte em Mr. Satan, de Dragon Ball Z, por meio do referencial metodológico da semiótica a, considera-se pertinente caracterizá-la como um amplo campo de investigação cujas determinações teórico-analíticas referem-se às particularidades do arquétipo sob exame, uma vez que “essa por ser a ciência geral da significação está fundamentalmente ligada à filosofia da linguagem, porém, dessa se afasta quando se tem um objeto comunicativo a ser investigado” (SOARES, 2020, p. 120), como é o caso neste artigo. Dadas essas propriedades inerentes à 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). Portanto, “por estes e por outros motivos, a semiótica não é apenas uma teoria, mas uma prática comum. É-o porque o sistema semântico muda e ela só o pode descrever parcialmente e em resposta a acontecimentos comunicativos concretos” (ECO, 1981, p. 172). Por essas razões, segundo Eco (1980), “a semiótica tem um único dever definir o sujeito da semiose que se manifesta como o contínuo e continuamente **incompleto sistema de sistemas de significação que refletem um no outro**” (1980, p. 257; negritos do autor).

Com base na exposição acima e distanciando-se ligeiramente de certas correntes da semiótica, como a semiótica greimasiana, a semiótica arquetípica leva em consideração em sua matriz heurística, para a distinguir as determinações composicionais de seu objeto, “o arquétipo, como uma estrutura segundo a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose” (SOARES, 2021b, p. 37). Em consequência dessa formulação constativa, o

projeto arquitetônico de um arquétipo não difere substancialmente de uma personagem cujas características ganham relevo por seu contraste com outras no plano de construções actanciais, recebendo uma gramática própria de seu funcionamento, tanto ao nível global quanto ao nível local. Todorov (2006), Vogler (2006) e Campell (2007), entre outros, ratificaram a condução performativa da gramática existente tanto no circuito universal dos arquétipos quanto no âmbito particular dos actantes, já que uma série de atividades desempenhadas por determinadas personagens estão fundamentadas em estruturas actanciais relativamente estáveis cujo atravessamento de tempo e de espaço não é capaz de apagar. Portanto, a descrição interpretativa da composição de Mr. Satan, como amostra dessa propriedade, deve, a um só tempo, explicar a composição parcial do arquétipo do bobo da corte e validar a via necessária de análise das necessidades básicas para a semiótica arquetípica aqui em investigação.

Ao estar consoante ao objetivo de descrever e interpretar o arquétipo do bobo da corte em Dragon Ball Z, a semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2003) é aqui levada a cabo para conduzir a etapa final desta análise, segundo os apontamentos levantados mais acima e por constituir parcela integrante da semiiose de Mr. Satan. Como um diagrama esquemático da estrutura semiótica de Mr., a figura a seguir apresenta a configuração dos elementos constituintes das necessidades básicas do arquétipo do bobo da corte:

Figura 2 – Necessidades básicas de constituição arquetípica



Fonte: MARK; PEARSON (2003, p. 28).

De acordo com o quadro das necessidades básicas de constituição arquetípicas acima, existem dois eixos: horizontal, pertença-independência, e vertical, estabilidade-maestria. Em vista da função exercida por cada um dos polos das necessidades básicas e de seus entrelaçamentos na arquitetura de todo e qualquer arquétipo, a semiótica de sua descrição permite ir ao encontro do segundo elemento (emoções) apontado por Jung na definição dos arquétipos: “são imagens e ao mesmo tempo emoções” (JUNG, 2013, p. 276), ao passo que a semiose (narrativa), estudada na seção anterior, vai ao encontro do primeiro componente, como é possível perceber. Nessa orientação teórico-analítica, que engloba imagens e emoções em sua composição arquetípica, a interseção desses polos de pertença, independência, estabilidade e maestria produz processos de ação de caráter arquetípico, como no caso do bobo da corte em *Dragon Ball Z*.

Ao considerar as necessidades básicas de constituição arquetípicas, no eixo da pertença, Mr. Satan, quando surge para enfrentar Cell, era mestre de dois lutas e campeão de artes marciais, mas não era nada próximo do núcleo actancial dos guerreiros Z. Por outro lado, ainda no eixo horizontal de constituição arquetípica, ele é totalmente independente para tomar suas decisões. Assim, no eixo vertical, a maestria desenvolvida por Mr. encerra-se no fato de que ele é ganhador de um torneio mundial de combate marcial, ao passo que a estabilidade da qual ele desfruta dá-se por estar imerso no mundo comum (CAMPBELL, 2007) distante dos perigos oriundos de forças desconhecidas. Por esse ângulo de descrição dos quatro elementos de necessidades básicas de constituição arquetípicas de Mr. Satan, é possível compreender conjuntamente a seguinte assertiva de Mark e Pearson (2003) sobre o funcionamento desse arquétipo: “o bobo da corte se solta irrestritamente, demonstrando uma fé inquebrantável no fato de que uma pessoa pode ser realmente ela mesma e ainda assim ser aceita e mesmo adora pelos outros” (MARK; PEARSON, 2003, p. 204).

Todavia, no arco narrativo no qual Majin Boo é o vilão, Mr. Satan já, no eixo horizontal, pertence ao grupo de actantes nuclearizado por Son Goku e tem sua independência restrita à atuação dos guerreiros Z. Nessa nova configuração arquitetônica da arquetipia de Mr. Satan dentro do projeto narrativo de *Dragon Ball Z*, há maior desempenho da personagem em questão a tal ponto que o “demônio rosa” é atraído por

seu comportamento brincalhão, ilustrando o que Mark e Pearson (2003) afirmam: “O arquétipo do bobo da corte costuma ser bom para atrair a atenção porque o bobo da corte gosta de ser um doido” (MARK; PEARSON, 2003, p. 208). No eixo vertical, a maestria de Mr. Satan deixa o campo das artes marciais e vai para o campo das relações interpessoais, com o seu ápice no desenvolvimento da amizade com Majin Boo (bom); a estabilidade de Mr. Satan, por sua vez, volta-se para sua cooperação com Goku e os guerreiros Z, de modo a contribuir efetivamente com o equilíbrio da resolução de conflitos no universo de *Dragon Ball Z*.

Consideração finais

Com o objetivo de descrever e interpretar o arquétipo do bobo da corte presente em Mr. Satan, no anime de *Dragon Ball Z* (TORIYAMA, 1989), segundo a perspectiva da semiótica arquetípica, cujo resultado é a articulação da semiótica com a psicologia arquetípica, este artigo tanto analisou a semiótica (narrativa) do arquétipo de Mr. Satan quanto a semiótica das necessidades básicas do bobo da corte em *Dragon Ball Z*, a fim, a um só tempo, de produzir conhecimento acerca da atualização do arquétipo do bobo da corte e dos mecanismos disponíveis para empreender a semiótica arquetípica. Alcançada a propositura desta investigação, foi possível verificar, entre outros elementos importantes, que Mr. Satan, ao ganhar um novo direcionamento em seu projeto actancial, atualiza o arquétipo do bobo da corte sem perder os principais traços que lhe conferem tal arquetipia.

Nessa perspectiva, o funcionamento composicional de Mr. Satan demonstra o encontro da crítica às experiências surreais vividas por Son Goku e seus companheiros à singular amizade com Majin Boo (bom), porquanto tais características, somadas às demais observadas, fundamentam a concepção tradicional do bobo da corte presente no imaginário coletivo e atualizam-no em narrativas contemporâneas, como no caso de *Dragon Ball Z* (TORIYAMA, 1989). Desse modo, depois de perscrutar “imagens e ao mesmo tempo emoções” (JUNG, 2013, p. 276) na estrutura semiótica de Mr. Satan, pode-se dizer que “O bobo da corte é o arquétipo mais útil para se lidar com os absurdos do mundo moderno e com as burocracias anônimas e amorfas de hoje, em parte porque ele vê todas as coisas com leveza e em parte porque sua maior felicidade é quebrar regras”

(MARK; PEARSON, 2003, p. 205). Ora, não é sem razão que essa personagem, em Dragon Ball Z, tem a afeição e admiração de todos, inclusive do ser mais forte do universo.

Levantados os principais traços constituintes da arquitetura do arquétipo do bobo da corte presentes em Mr. Satan, é necessário concordar com a observação, sobre tal funcionamento arquetípico, feita por Pearson (1994) “Como o bobo está sempre mudando de forma, ele pode observar o mundo a partir de muitas perspectivas e, portanto, adotar ou rejeitar as maneiras tradicionalmente aceitas de ver a realidade” (PEARSON, 1994, 258). Portanto, para além da implementação do alívio cômico trazido inicialmente por Mr. Satan à série animada, essa personagem apresenta, como foi constatado, o contraste com os superpoderes e, ao mesmo tempo, a representação da relação orgânica do indivíduo comum aos fenômenos para os quais demonstra pouca compreensão, porém ela, frente aos desafios e perigos, não se intimida, como revela a fala de Piccolo à filha de Mr. Satan: “Talvez seu pai não possa ser comparado aos nossos poderes, mas acabo de perceber que seu pai é o campeão do mundo por sua grande coragem”. Haja vista que isso fora dito pela figura do arquétipo do sábio e endossa, em boa medida, a análise aqui realizada, logo, é um fato confirmado por mais de um “ponto de vista”.

Referências

BARROS, Diana Luz Pessoa. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. 3 ed. São Paulo: Humanitas / FLLCH / USP, 2002.

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

DUNKER, Christian. *O palhaço e o psicanalista: como escutar os outros pode transformar vidas*. 2 ed. São Paulo: Planeta do Brasil, 2021.

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

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

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

Revista de Letras Norte@mentos

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

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

FREUD, Sigmund. Os chistes e sua relação com o inconsciente [1905]. In: FREUD, S. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. VIII.

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.

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

JAFFÉ, Aniela. *O mito do significado na obra de Carl G. Jung: uma introdução concisa ao estudo da psicologia analítica*. Trad. Daniel Camarinha da Silva e Dulce Helena Pimental da Silva. 2 ed. São Paulo: Cultrix, 2021.

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

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

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, 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.

ROTTERDAM, Erasmo de. *Elogio da loucura*. Trad. Paulo M. Oliveira. Atena Editora, 2002. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/erasmo.html#n65>>. Acesso em: 24 de maio de 2023.

SHAKESPEARE, William. *Rei Lear*. Trad. Pietro Nassetti. São Paulo: Editora Martim Claret, 2002.

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

Revista de Letras Norte@mentos

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 julho 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./jun. 2023. No prelo.

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

Recebido em 10/10/2023.

Aprovado em 19/05/2024.