

A semiótica do governante: a estrutura performativa de Freeza, em Dragon Ball Z

DOI: <https://doi.org/10.33871/23594381.2026.24.2.12175>

Thiago Barbosa Soares¹

Resumo: Este artigo objetiva investigar a composição performática da semiótica do arquétipo estruturante da personagem Freeza, pertencente ao projeto ficcional de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Para cumprir a propositura traçada para este estudo, empreende-se o mesmo traçado metodológico-heurístico da semiótica arquetípica (Soares, 2020; 2021a; 2021b; 2023). Assim, descreve-se e interpreta a disposição semiótica da personagem Freeza à luz do funcionamento arquétipo do governante, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993) e a demonstração da narratividade de Freeza, segundo os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003). Como um dos resultados obtidos por meio dessa investigação, constatou-se que o arquétipo do governante é atualizado na actância de Freeza como um déspota.

Palavras-chaves: Semiótica arquetípica, Freeza, Dragon Ball Z.

The semiotics of the ruler: the performative structure of Freeza in Dragon Ball Z

Abstract: This article aims to investigate the performative composition of the semiotics of the structuring archetype of the character Freeza, belonging to the fictional project of Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). In order to fulfil the proposition outlined for this study, the same methodological-heuristic approach of archetypal semiotics is used (Soares, 2020; 2021a; 2021b; 2023). Thus, the semiotic disposition of the character Freeza is described and interpreted in the light of the archetypal functioning of the ruler, according to the four constituent phases of the narrative (Platão; Fiorin, 1993) and the demonstration of Freeza's narrativity according to the four points of the basic needs of archetypal constitution (Mark; Pearson, 2003). As one of the results obtained through this investigation, it was found that the archetype of the ruler is actualised in Freeza's act as a despot.

Keywords: Archetypal semiotics, Freeza, Dragon Ball Z.

Considerações iniciais

Governar não é um ato isolado de uma série coordenada de atividades coletivas. Governar não se reduz ao mero controle de indivíduos agrupados em torno de um núcleo cooperativo. Governar não somente se ajusta ao cumprimento de normas previamente estabelecidas. Por existir diversas formas de governo, seus representantes são, lato sensu,

¹ Doutor em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos, professor na Universidade Federal do Tocantins, Tocantins, Brasil e bolsista de produtividade do CNPq. E-mail: thiago.soares@mail.uft.edu.br.

os governantes e, como os anais da História ratificam, todo governante é um político, mas nem todo político é um governante, já que esse, diferentemente daquele, possui prerrogativas de imposição, conforme explicita Chauí (2000) precisamente a esse respeito: “deve aliar-se ao povo, que espera do governante a imposição de limites ao desejo de opressão e mando dos grandes. A política não é a lógica racional da justiça e da ética, mas a lógica da força transformada em lógica do poder e da lei” (Chauí, 2000, p. 203). Extraí-se, de maneira um tanto quanto simplificada, dessa proposição a relação que existe entre o executor da política e seus formuladores, ou seja, o governante e o político.

Essa deslindada noção acima de governante, mesmo que abrangente e ligeiramente genérica, serve ao propósito deste artigo, a saber, investigar a composição performática da semiótica do arquétipo estruturante da personagem Freeza, pertencente ao projeto ficcional de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Em outros termos, como aqui se trata o governante como uma arquetípa, uma imagem cujo feixe comportamental foi incorporado ao inconsciente coletivo (Jung, 2002; Hillman, 2022), é desnecessário, para não dizer improdutivo, uma verticalização conceitual do governante em diversas épocas, suas distinções em sistemas políticos independentes ou comunitários etc. Nesse direcionamento, cabe, outro, sim, uma diferenciação entre governante e governado, remontando à descrição aristotélica da política (Aristóteles, s/d) para a qual o governante deve possuir superioridade em virtude e recursos em face dos governados, o que foge um pouco do flutuante campo semântico atual das relações de poder.

Para cumprir a propositura traçada para este estudo, empreende-se o mesmo traçado metodológico-heurístico da semiótica arquetípica desenvolvido 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 Primeira revisão da Semiótica Arquetípica: aspectos teóricos e metodológicos (Soares, 2023). Por meio desse embasamento consolidado, a estrutura argumentativa crescente prevista para esta investigação efetua-se a partir das três seguintes seções. A primeira, A semiose (narrativa) do arquétipo de Freeza, na qual se descreve e interpreta a disposição semiótica da personagem Freeza, de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989) à luz do funcionamento arquétipo do governante, consoante às quatro fases constituintes da narrativa (Platão;

Fiorin, 1993). A segunda, A semiótica das necessidades básicas do governante em Dragon Ball Z, tem-se a demonstração da narratividade de Freeza segundo os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003). Nas Considerações finais, faz-se uma recapitulação dos principais pontos analisados e das eventuais contribuições alcançadas com este exame.

A semiose (narrativa) do arquétipo de Freeza

Nesta seção, tem-se a caracterização da personagem alvo deste estudo e o primeiro movimento analítico, baseado nas quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993), faz-se também, como leitura secundária, emprego dos estágios delineados por Campbell (2007) para compreender as fases do herói, de modo que a descrição de Freeza faz-se totalmente necessária à compreensão da semiose de seu arquétipo estruturante. Posto isso, cabe explicitar o fato de que Freeza emerge no projeto narrativo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989) como vilão do arco conhecido como a saga Freeza. Ele possuía um exército de guerreiros de todas as partes do universo, dentre os quais os mais fortes detinham patentes mais altas, mas nenhum deles era tão poderoso quanto o próprio Freeza. Comandante, além de legislador, era também administrador de recursos de seus subordinados, tendo sido autoproclamado imperador do universo. Freeza, por meio de seus soldados, dominava planetas cuja civilização era fraca, do ponto de vista bélico, e depois os vendia para compradores galácticos.

A referida personagem foi por muito tempo uma espécie de dominador dos sayajins (uma das raças mais poderosas de guerreiros) e o responsável por destruir o lar desses por medo do surgimento de uma rebelião ou mesmo do lendário super sayajin. Freeza encarna um poderoso ser capaz de fazer atrocidades para alcançar seus objetivos; ele e seus mais fortes capitães desprezavam e humilhavam Vegeta (príncipe dos sayajins). O imperador do universo encontrou o seu maior adversário na figura do herói Son Goku, que conseguiu transformar-se em super sayajin. Freeza, antes de lutar contra Goku, venceu todos os guerreiros Z que se encontravam em Namekusei, Piccolo, Gohan, Vegeta e Kuririn, esse último tendo uma morte cruel. Além disso, ele só é finalmente aniquilado quando vai à Terra e encontra-se com Trunks, filho de Vegeta e Bulma que viaja no tempo. Eis a base principal do programa narrativo de Freeza sintetizada para que, segundo o arranjo metodológico interpretativo da semiótica arquetípica, possa ser estudado o

funcionamento do arquétipo do governante nessa figura emblemática em *Dragon Ball Z* (Toriyama, 1989).

Feito esse breve recenseamento, pode-se passar aos elementos tradicionalmente conceituados pela semiótica, como o actante, definido, por Greimas e Courtés (1989), assim: “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). Em outros termos, um determinado responsável direto ou indireto pela ação em um projeto ficcional segundo “uma gramática funcional dos casos de ação (...) desempenha em seu espaço narrativo” (Soares, 2021a, p. 25) a função de actante. Nesse direcionamento decursivo de explicação do papel de Freeza, ante seu desempenho em *Dragon Ball Z* (Toriyama, 1989), deve-se, segundo Greimas e Courtés (1989), considerá-lo um auxiliar negativo, porquanto esse é desta forma classificado: “quando assumido por um ator diferente do sujeito do fazer, denominado oponente” (Greimas; Courtés, 1989, p. 317).

Cabe destacar que toda narrativa compreende um projeto global de múltiplos sentidos orientados por um fio condutor, sendo esse tracejado pelo protagonista ou actante nuclear, de maneira a ser a personagem na qual o foco narrativo frequentemente repousa-se. Entretanto, como explicam Greimas e Courtés (1989), todo e qualquer actante pode desempenhar um papel de maior ou menor relevância para o desenrolar do enredo, possuindo, então, um projeto semiótico relativamente singular, como no caso de Freeza, que, não sendo actante nuclear, é o principal responsável pela transformação de Son Goku em super sayajin (Soares, 2020), por essa razão, e outras, pode-se caracterizar Freeza como auxiliar negativo ou oponente (Greimas; Courtés, 1989). Em vista da condição performativa dessa personagem no universo de *Dragon Ball Z* (Toriyama, 1989), a partir das bases da semiótica arquetípica (Soares, 2023), é possível descrevê-la e interpretá-la segundo a ótica do arquétipo do governante. Para tanto, volta-se à definição da noção de arquétipo (Jung, 2002; Hillman, 2022).

Se fosse possível resumir a conceituação do arquétipo, dir-se-ia que se trata de figuras, lato sensu, incorporados antropologicamente ao inconsciente coletivo (Jung, 2002). Esse processo natural, dá-se por meio das narrativas, criadas segundo estruturas sintáticas (sintaxe narrativa) relativamente estáveis, e suas personagens, cujos arranjos também são concebidos como componentes semânticos (semântica narrativa), ao

acomodar os acontecimentos do mundo e as fantasias ontológicas às narrativas, que por muitas vezes são exemplares e/ou explicativas. Para Jung (2002), o 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). Desse modo, 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).

Nesse traçado de compreensão da configuração do arquétipo, Jung (2018) 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*). Portanto, analisar o funcionamento do arquétipo, independentemente de qual seja, envolve a interpretação de dois elementos cujo funcionamento dá-se simultaneamente, imagem e emoção. Em tal direcionamento, trata-se da semiotização de uma figura arquetípica que, por sua vez, necessariamente é atualizada em personagens de ficções, como Freeza, de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Essa, por possuir em sua arquitetura composicional não só o antagonismo, mas principalmente o traço semiótico da conquista, é designada como uma realização do arquétipo do governante, um contrastante do herói. Assim, diante do consagrado percurso semio-narrativo frequentemente desenvolvido pelo arquétipo do herói, em praticamente todas as culturas, e remodelado pelos actantes que lhe encarnam, cabe a observação interpretativa da sequência delineada por Campbell (2007): 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 prova máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o caminho de volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado.

Essa gradação da jornada do herói, estruturada por Campbell (2007), sintagmatiza os elementos integrantes do espaço narrativo no qual a personagem desempenha tal arquétipo, de modo que a sequência acima possa ser comparada ao esquema das quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993). De doze etapas, nas quais o protagonista comumente passa, têm-se quatro grandes estágios nos quais o actante performatiza segundo uma demanda relativamente própria, encadeada ao enredo do qual faz parte o projeto ficcional. Para facilitar a visualização, com a nomeação das etapas das

quatro fases da narrativa, tem-se, segundo Platão e Fiorin (1993, p. 57), a seguinte linearização:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA → PERFORMANCE → SANÇÃO

É importante destacar que as quatro fases, bem como as doze etapas (Campbell, 2007), referem-se à atuação do actante nuclear, entretanto, a personagem Freeza, na perspectiva investigativa deste artigo, é alçada a condição de protagonista por possuir um projeto narrativo próprio e, por essa razão, exercer a atualização tanto da imagem quanto da figura do arquétipo do governante. No direcionamento explicativo segundo o qual as quatro fases integrantes da narrativa servem de método estruturante da análise actancial de uma personagem, a manipulação possui uma configuração, no interior do universo ficcional, que move um determinado actante à ação, como um contrato (Barros, 2002). Portanto, a manipulação é uma condicionante necessária da performance do actante que a recebe. Freeza é manipulado por seu anseio de obter as esferas do dragão do planeta Namekusei para, com elas, realizar seu desejo de vida eterna. Por tal manipulação, o representante do arquétipo do governante vai até Namekusei em busca de cumprir sua aspiração. Eis que a manipulação dá azo à continuidade sintagmática, encadeando a competência.

A competência, como habilidade para desempenhar a ação demandada pelo contrato manipulativo, demonstra o potencial característico da personagem. Nas palavras de 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. Ora, Freeza, por possuir todo o aparato tecnológico necessário para deslocar-se para Namekusei, além de um gigante exército, é detentor da competência necessária para adquirir as esferas do dragão. Quando ele é enfrentando pelos guerreiros Z, Kuririn, Piccolo, Gohan, Vegeta, também, em um novo processo manipulativo, desempenha total competência para fazer frente aos seus opositores. Em outros termos, Freeza, ao demonstrar sua competência, performatiza suas habilidades, transformando-as em ação. É justamente no enfrentamento de Son Goku que Freeza precisa demonstrar todas as suas mais significativas aptidões, atualizando-as.

No confronto épico entre Freeza e Goku, cada um dos projetos narrativos, tanto do herói quanto do vilão, chega a seu cume com duas poderosas performances. Goku alcança a transformação de super sayajins, Freeza emprega sua forma mais forte na luta,

porém, o protagonista é o vencedor. Desse mirante no qual Freeza, por ter interferência em seus planos de conseguir as esferas do dragão, passa a desenvolver outro contrato manipulativo, com os guerreiros Z, principalmente com Goku. Assim, a competência é modificada para o poder de luta e, por conseguinte, a performance é o próprio combate no qual, inicialmente, o representante do arquétipo do governante estava com a vantagem, entretanto, sofre a derrota, isto é, sua sanção. Essa, como etapa finalizadora de um dado percurso narrativo seguido por um actante, caracteriza-se, no caso de Freeza, por uma espécie de auto humilhação, porquanto é vencido por seu maior medo, um super sayajin.

Freeza, após sua batalha contra Son Goku, passa por um processo de recuperação, auxiliado por seu pai, e engaja-se no mesmo desejo de obter as esferas do dragão, agora as do planeta Terra, para ter a vida eterna. Assim, com tal proposta de manipulação, vai ao encontro de seu outro combate. A competência demonstrada por ele ao deparar-se com Trunks, guerreiro de uma linha temporal do futuro, é insuficiente na sua performance, pois Trunks também é capaz de transformar-se em super sayajins, fazendo com que o actante sofra sua última sanção, a sua eliminação. Em vista do esquema das quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993), pode-se afirmar que Freeza é possuidor, entre outras características, da ambição de possuir mais, já que a vida eterna só é, em tese, desejada por quem tem tudo o mais, saúde, poder e conquistas etc.

A semiótica das necessidades básicas do governante em Dragon Ball Z

Defronte ao objetivo de compreender a composição performática da semiótica do arquétipo estruturante da personagem Freeza, como representante da figura do governante, por meio da articulação teórico-metodológica da semiótica arquetípica, tem-se a necessidade de delinear o próprio arquétipo do governante e suas necessidades básicas, de acordo com Mark e Pearson (2003). É importante lembrar, inicialmente, que há dois elementos fundantes dos arquétipos, imagens e emoções. Segundo Hillman (2022) “O dado inicial da psicologia arquetípica é a imagem” (Hillman, 2022, p. 31), pois, ainda conforme o mesmo autor, “A fonte de imagens – imagens oníricas, imagens de fantasia, imagens poéticas – é a atividade geradora da própria alma²” (Hillman, 2022, p. 31). Ora, frente à constituição do arquétipo, em sua imagem e emoção, trava-se o seguinte embate

² Alma aqui deve ser lida como psique humana.

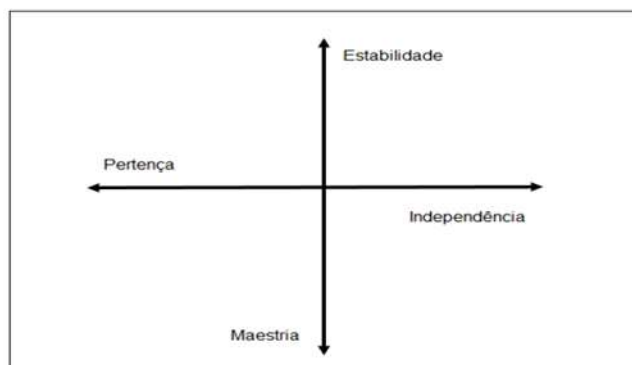
semiótico-analítico, tal como proposto por Eco (2023), “Se podemos sustentar que processos semióticos intervêm no reconhecimento do conhecido, porque se trata, justamente, de citar dados sensíveis a um modelo (conceitual e semântico)” (Eco, 2023, p. 64). No traçado habilitado por essa indagação, compreende-se que existe uma teoria semiótica do conhecimento, que, se simplificada ao máximo, dá-se por expedientes metonímicos e/ou metafóricos, o que, por sua vez, gera uma possível analogia entre os constituintes do arquétipo, imagem e emoção.

Imagem e emoção fusionam-se em um mesmo projeto actancial para compor um arquétipo, cuja atualização dá-se em princípios semânticos – polos de oposição, resistência e auxílio de significado, como herói-vilão, entre outros –, sistematizados pelo próprio regime de saber ao qual determinada personagem precisa atender, no interior do programa ficcional global no qual se encontra atrelada. Nesse horizonte engendrado pela trama semiótica, vê-se que, no caso do arquétipo representado por Freeza, como o explicam Mark e Pearson (2003), “O governante sabe que a melhor coisa a fazer para evitar o caos é assumir o controle” (Mark; Pearson, 2003, p. 251). Eles afirmam que governantes “agem com um senso natural de autoridade que facilita aos outros segui-los. No melhor dos casos, os governantes são motivados por um desejo de ajudar o mundo. No pior dos casos, eles são apenas dominadores e controladores” (Mark; Pearson, 2003, p. 253).

Ora, tais aspectos ainda são um tanto quanto genéricos e não possibilitam a percepção atualizada de tal arquetipia de uma personagem como Freeza, porquanto as informações acerca do arquétipo do governante ainda não estão verticalizadas ao ponto de ensejarem a imagem e a emoção do projeto narrativo desse actante em específico. Nesse direcionamento, tanto uma quanto outra responde à arquitetura narrativa presente no arquétipo do governante e ratificado na actância de Freeza que, por sua vez, pode ser analisado segundo polos semânticos, cuja verificação depreende a complexidade de um determinado arquétipo e, desse modo, empreende um cotejamento de semioses entre dois eixos, horizontal, independência-pertença, e vertical, estabilidade-maestria. É fundamental creditar o método e seus critérios primários aos desdobramentos das pesquisas sobre marcas que Mark e Pearson (2003) desenvolveram, porém, cuja perspectiva aqui se volta para a compreensão de figuras arquetípicas localizáveis tanto na esfera literária quanto na esfera multimodal de usos de recursos de linguagem, como, por

exemplo, personagens de filmes, séries, animes etc. Para melhor ilustrar o enquadramento semiótico das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003), segue abaixo a figura na qual os polos semânticos encontram-se como direcionamentos atitudinais.

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



Veja-se, em primeiro lugar, o eixo horizontal pertença-independência por meio do qual se pode traçar características de funcionamento do arquétipo, neste caso o do governador, em coletividade e em isolamento. Freeza, como autoproclamado imperador do universo, age segundo seus próprios desígnios e vontades; ele, por possuir um nível de poder muito elevado, que somente é conhecido quando da luta com Son Goku, submete tanto os subordinados de seu exército quanto todos os povos de planetas invadidos por seus homens. Caso fosse possível integrá-lo a um grupo e, com isso, delinear sua pertença, essa seria a dos tiranos, praticamente inexistentes no mundo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Portanto, as polaridades semânticas pertença e independência, narrativizadas no percurso actancial de Freeza, não possuem equilíbrio, se fossem pesadas segundo uma balança de ações na qual cada prato referir-se-ia a uma das antípodas do eixo horizontal, porquanto Freeza, ainda que seja seu próprio general, porta-se, frequentemente, como senhor de si e dos demais ao seu redor; independente e minimamente pertencente.

Não é de estranhar-se que o representante do arquétipo do governante em Dragon Ball Z (Toriyama, 1989) possua tal configuração semio narrativa em seu projeto actancial, já que, como dizem Mark e Pearson (2003), “A expressão do arquétipo do governante evoluiu ao longo do tempo: do monarca ao político e do governo local absoluto à interdependência global com outros governantes” (Mark; Pearson, 2003, p. 266). A liderança implicada na atividade do arquétipo do governante faz dele, em boa medida, um

tanto quanto distante de seus liderados e, narrativamente, o constrói, como um actante capaz de lidar com adversidades, ou melhor, que frequentemente se depara com intempéries e as supera. Freeza, como a encarnação de tal arquétipo, desempenha a gestão de seu exército e seus recursos de maneira proporcional ao seu nível de poder, ou seja, destaca-se de todos pelo seu desempenho que lhe rende mais subordinados e, conseqüentemente, mais poder.

Cabe o destaque ao fato de que Freeza é, segundo a semiótica estrutural (Greimas; Courtés, 1989), um adjuvante negativo, o que faz dele um vilão e, por essa razão, sua arquetipia é necessariamente desequilibrada pelo encontro com o herói do universo ficcional em questão, Son Goku. Nesse direcionamento, a quadratura semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003), em seu eixo vertical, estabilidade-maestria, volta-se para outros âmbitos de ação da personagem sob exame. Freeza, no tocante à estabilidade, é o actante com o maior quantitativo de subordinados, alcançando seu posto autoproclamado de imperador do universo. Sua estabilidade dá-se tanto por ser o mais poderoso das personagens, até o momento em que enfrenta Goku, quanto por angariar dominação e influência sobre povos de outros planetas ou mesmo sobre seus soldados e capitães. Portanto, pode-se dizer que esse polo semântico na constituição da performatividade de Freeza encontra-se, desde o momento de sua aparição até quando deixou de fazer parte do projeto narrativo global da estória, totalmente preenchido com sua actância.

No eixo vertical, o polo semântico da mestria, concernente ao desenvolvimento de habilidades mais bem trabalhadas, é outro dos pontos fortes da personagem sob análise, porquanto é justamente por ser tão poderosa e dominar técnicas muito mais fortes do que seus subordinados que Freeza encontra-se, no projeto narrativo global de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989), na condição de mais capaz, desde a sua crueldade até a sua estratégia, ele se destaca de praticamente todos os antagonistas, de todos os vilões. Sua dominação, cujo polo semântico da independência abrange por suas conseqüências, é justamente realçado por sua maestria em desenvolver planejamentos nos quais ele se torne vencedor. Tanto isso é verdade que ele destruiu com uma única explosão de energia o planeta no qual os sayajins habitavam para impedir que houvesse rebeliões ou mesmo para impedir o surgimento do lendário super sayajin.

Na batalha contra Son Goku, Freeza também demonstrou maestria ao manipular seu enorme poder de luta para enfrentar seu adversário. Seu método de combate, aliado a suas técnicas, demonstra não apenas sua mestria, na verticalidade do eixo pertencente ao enquadramento semiótico das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003), bem como sua estabilidade e a independência, gerenciadas pelo projeto actancial ao qual o arquétipo do governante de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989) está integrado. Tal arquetipia adequa-se à construção da personagem, para atualizar, por meio de uma série de ações conjugadas pela semiose narrativa de Freeza, como um dos vilões mais estratégicos da série animada, o arquétipo do governante em uma de suas facetas, isto é, um actante cuja negatividade sintagmática em relação ao herói faz esse ultrapassar seus limites e chegar a um novo patamar de poder. Em poucas palavras, a investigação da quadratura semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003) da personagem em questão apresenta o tipo de governante em que imagem e emoção espelham um dos mais expressivos antagonistas do universo de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989).

Considerações finais

Diante do traçado desenvolvido anteriormente, pode-se afirmar que foi concretizado o objetivo deste texto, isto é, investigar a composição performática da semiótica do arquétipo estruturante da personagem Freeza, pertencente ao projeto ficcional de Dragon Ball Z (Toriyama, 1989). Em vista de tal propositura, a mobilização da semiótica arquetípica, como instrumental tanto epistemológico quanto analítico, foi necessária para a consecução do alvo desta propositura. Nesse aspecto investigativo, verificou-se interpretativamente as duas facetas da constituição da personagem em questão, ou seja, a semiose narrativa do arquétipo de Freeza e suas necessidades básicas, no interior do universo Dragon Ball Z. A partir desses dois processos de exame, que, frequentemente remontaram ao projeto narrativo do próprio herói, Son Goku, foi possível distinguir elementos que arquitetam imagem e emoção (Jung, 2002; Hillman, 2022) em Freeza.

É importante destacar, como em alguns momentos foi feito neste estudo, o fato de que Freeza é um vilão, ou seja, seu projeto narrativo enquadra-se em uma actância

negativa (Greimas; Courtés, 1989), de modo que sua arquetipia também se encontra eivada da mesma negatividade actancial. Em vista dessa característica, a análise do arquétipo do governante em Freeza detecta, conforme descreve o esquema das quatro fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993), motivações individualistas para as realizações das ações, contempladas no seu plano narrativo. Em outros termos, é um governante para alcançar seus próprios objetivos e, para isso, gerencia uma grande estrutura de recursos, soldados, máquinas, comércio (de planetas) etc. A imagem e a emoção, produzidas por/em Freeza, como foi visto, permeiam uma linearidade sombria do governante, a tirania.

Quanto ao resultado da aplicação da quadratura semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003), vê-se que o projeto narrativo no qual a personagem em questão encontra-se faz dela excelente em todos os polos semânticos, menos na pertença, pois, esse refere-se à organicidade de uma conexão autêntica com um grupo. Freeza, sendo tão poderoso e tão autônomo, faz de sua posição um contrato com aqueles que lhe servem, porém, ainda, sim, a ligação que há entre esses e aquele é de servidão dos primeiros para com o último. Nesse direcionamento, o arquétipo do governante é atualizado na actância de Freeza, construindo-lhe uma figura despótica. Como explicam Bobbio, Matteucci e Pasquino (2004), “Despotismo é polemicamente usado para indicar qualquer forma de governo absoluto, sendo muitas vezes sinônimo de tirania, ditadura, autocracia, absolutismo e outras formas semelhantes” (Bobbio; Matteucci; Pasquino, 2004, p. 339). Assim, Freeza, autoproclamado imperador do universo, representa a atualização de uma das faces do arquétipo do governante, o tirano.

Referências

- ARISTÓTELES. **A Política**. Trad. Nestor Silveira Chaves. São Paulo: Editora Escala, s/d.
- BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. **Dicionário de política**. Vol. I. Trad. João Ferreira. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CHAUÍ, Marilena. **Filosofia**. São Paulo: Ática. 2000.

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. **Kant e o ornitorrinco**: ensaios sobre linguagem e cognição. Trad. Ana Thereza B. Vieira e Marco Lucchesi. 2 ed. Rio de Janeiro: Record, 2023.

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

HILLMAN, Jammes. **Psicologia arquetípica**: uma introdução concisa. Trad. Lúcia Rosemberg e Gustavo Barcellos. 2 ed. São Paulo: Cultrix, 2022.

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.

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

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. Primeira revisão da Semiótica Arquetípica: aspectos teóricos e metodológicos. **Acta Semiótica Et Lingvistica**, [S. l.], v. 29, n. 3, p. 77-95, 2023. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/actas/article/view/18033>. Acesso em: 16 jan. 2024.

Submissão: 16/05/2026. **Aprovação:** 27/05/2026. **Publicação:** 31/08/2026.