

Thiago Barbosa Soares

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). Pesquisador bolsista de produtividade do CNPq.

ORCID:
<https://orcid.org/0000.0003.2887.1302>.

Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br.

A SEMIÓTICA DO FORA DA LEI: a construção do protagonismo de Vegeta em *Dragon Ball Z*

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar a produção semiótica do fora da lei na personagem Vegeta de *Dragon Ball Z*. Faremos uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, dá suporte aos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais empregaremos a análise semiótica para compreender a valência dos principais traços inerentes à actância de Vegeta. Assim, em um primeiro momento, descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Vegeta à luz do funcionamento arquetípico do fora da lei sob as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Posteriormente, investigamos a composição da narratividade semiótica de Vegeta. Por fim, são concebidos alguns comentários apreciativos acerca das possíveis contribuições do trajeto aqui percorrido, tanto com relação à interioridade da semiose presente na narratividade desse actante quanto a sua relação performática com a exterioridade do inconsciente coletivo.

Palavras-chaves: Semiótica. Arquétipo. Fora da lei. Vegeta. *Dragon Ball Z*.

OUTLAW SEMIOTICS: the construction of the Vegeta's protagonism in Dragon Ball Z

Abstract: *This article aims to analyze the semiotic production of the outlaw in the character Vegeta from Dragon Ball Z. We will make use of the Jungian concept of archetype which, in turn, supports the four points of the basic needs of archetypal constitution (MARK; PEARSON, 2001) on which we will use semiotic analysis to understand the valence of the main traits inherent to Vegeta's actance. Thus, at first, we describe and interpret Vegeta's semiotic architecture in light of the archetypal functioning of the outlaw under the four constituent phases of the narrative (PLATÃO; FIORIN, 1993). Subsequently, we investigated the composition of Vegeta's semiotic narrativity. Finally, some appreciative comments are made about the possible contributions of the path taken here, both in relation to the interiority of the semiosis present in the narrativity of this actant and its performative relationship with the exteriority of the collective unconscious.*

Keywords: *Semiotics. Archetype. Outlaw. Vegeta. Dragon Ball Z.*

Submissão: 15/09/2023

Revisão: 26/04/2023

Aprovado: 16/08/2023

Publicação: 27/12/2023



1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Diante da luz, existe a escuridão. Diante do bem, existe o mal. Para todo e qualquer padrão, existe uma espécie de ruptura. As dualidades, responsáveis por estabilizar o processo dialético de compreensão das mais variadas experiências, permitem a instauração de proporcionalidades intelectivas praticamente inexistentes em uma extensão de polos opostos. É possível verificar esse tipo de constatação na célebre sentença “O coração tem suas razões, que a razão não conhece: sabe-se isso em mil coisas” (PASCAL, 2002, p. 155), em função de não haver nem uma racionalidade absoluta, nem uma passionalidade completa. Portanto, parece haver uma coparticipação de elementos concorrentes na produção dos sentidos existentes no interior das disponibilidades humanas de competência e de atuação.

A dinamicidade presente nas distinções integrantes de qualquer função representativa de determinado sentido faz crer que há um desempenho contrapositivo em muitas expressões de suas eventuais relações. Um exemplo clássico oriundo da cultura oriental é o ying yang¹. Nesse caso, a manifestação de um componente do dueto é dependente da operação do outro, pois um não só carece de sua suposta antípoda, bem como é constituído por traços que lhe fazem remissão. Em outros termos, “Nada, efetivamente, pode ser qualificado de ying ou yang absolutos. Esta repartição tem que ser relativa por essência, pois depende sempre do que foi escolhido como ponto de referência” (JAVARY, 2014, p. 34). Portanto, uma propriedade capaz de ativar seu oposto contrastivo é identificada como seu polo positivo ou polo negativo.

Diante da inevitabilidade dos encontros entre “inversos”, emerge o campo combativo no qual a personificação de oponentes transforma-se no imaginário coletivo. No interior dessa observação, guardadas as devidas diferenças, a figura do fora da

lei antagoniza o herói, permitindo-lhe percorrer o caminho de desenvolvimento de suas potencialidades. “Tradicionalmente, o herói do livro de história é apresentado por uma série de provas” (NICHOLS, 2007, p. 155) dentre essas se encontra, na maioria dos casos, o confronto com o fora da lei. Em uma possível hierarquia ética, derivada de um conjunto de ações resultantes da configuração sociocultural de uma determinada época, estão as posições de herói e fora da lei, que ultimamente se tem transformado em anti-herói.

Em praticamente toda e qualquer narrativa, a gramática dos deslocamentos entre o herói e o malfeitor é fundamentalmente reforçada pelas estruturas mimetizadas de contrastes existentes no interior das mais diversas culturas. Mesmo que haja contundentes divergências entre o herói e o fora da lei como esta: “A função do anti-herói é distinguir o herói por comparação, visto que este é tudo que o outro decididamente não é” (PETERSON, 2021, p. 39), não se pode neutralizar tranquilamente a consequência que um possui para o outro na dinâmica de convergências de planos de ações. Isso quer dizer, entre outras coisas, que a jornada do herói, ainda que receba quase toda atenção, não é única, pois outras figuras primordiais também possuem trajetos temáticos relevantes não apenas para o desenrolar das histórias, mas também para a compreensão do funcionamento dos elementos constituintes do mundo “concreto”.

Tanto o herói quanto o fora da lei são arquétipos com profundidades existências características. “O fora da lei se sente fraco e busca experiência do poder, mesmo que apenas na capacidade de chocar ou desafiar os outros” (MARK; PEARSON, 2001, p. 137). Como uma construção arquetípica, em sua acepção junguiana, o fora da lei vincula-se a um conjunto de ações disruptivas capaz de mudar o rumo de narrativas inteiras, em função de uma propriedade anárquica de sua composição. Com esse caráter revolucionário, o fora da lei pode ser tomado como

¹ Os princípios yin e yang são o fundamento da filosofia chinesa que descrevem a dualidade e interdependência de forças opostas e complementares no universo. Tais elementos

estão frequentemente associados à medicina tradicional chinesa, à filosofia taoista e a várias outras áreas da cultura chinesa, como a arte, a política e a cosmologia.



uma peça importante para as estruturas semióticas das narrativas (TODOROV, 2006), porquanto “de outro modo sua observação e, conseqüentemente, seu exame tornam-se profundamente abstratos, levando a um caminho para o qual o fim revela-se por meio das ideias de seu próprio buscador” (SOARES, 2021a, p. 24).

As figuras do fora da lei e do herói estão plasmadas no inconsciente coletivo “que 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, 2002, p. 53), mas, antes, um vasto conjunto de conquistas vivenciais por parte do gênero humano. Portanto, o exame dessas representações de personalidades primordiais é de comum interesse a todas as ciências humanas, em especial para aquelas que pesquisam a construção do imaginário através da disposição da linguagem em características psicossociais, como no emblemático caso do fora da lei.

Com vistas a uma investigação aprofundada do arquétipo do fora da lei na personagem Vegeta, do anime de Dragon Ball Z² (TORIYAMA, 1989), empreendemos, segundo uma perspectiva de investigação do percurso gerativo do sentido, na constituição actancial dessa personagem uma análise semiótica. Para tanto, recorremos ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, possibilita o emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais assentam a análise semiótica que objetiva compreender a valência dos principais traços inerentes à composição do fora da lei em Vegeta.

Para alcançar o escopo deste texto, margeamos o traçado heurístico presente 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: funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z” (SOARES, 2023). Para organizar a estrutura na qual este artigo desenvolve seu plano de análise, produzimos três seções. Uma primeira, “A semiótica (narrativa) do arquétipo de Vegeta”, na qual descrevemos e interpretamos a arquitetura semiótica de Vegeta à luz do funcionamento arquétipo do fora da lei, segundo as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993). Uma segunda, “A semiótica das necessidades básicas no fora da lei em Dragon Ball Z”, na qual a relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001), demonstram a narratividade semiótica de Vegeta. Uma última, “Considerações finais, nas quais pesa-se as possíveis contribuições oriundas do empreendimento da investigação realizada.

2. A SEMIOSE (NARRATIVA) DO ARQUÉTIPO DE VEGETA

Para contextualizar a construção da personagem Vegeta, é necessário deixarmos explícito que ela faz parte do universo ficcional de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), uma continuação de Dragon Ball (TORIYAMA, 1989). Em uma breve síntese: “Dragon Ball narra as aventuras de Son Goku ainda criança, no período em que conhece Kame, seu mestre, e Kuririn, seu amigo. Dragon Ball Z é um avanço na cronologia da narrativa”, pois Son Goku já se encontra adulto” (SOARES, 2021b, p. 32). Por conseguir arregimentar uma série de arquétipos magnéticos em tramas altamente dinâmicas, misturadas com pitadas de humor leve, essa ficção japonesa é uma das mais populares no mundo, com seu início na metade da década de 1980, originando-se do mangá de nome homônimo. “O mangá é um tipo de história em quadrinhos de origem japonesa. Os mangás aos poucos “saíram” do papel e hoje temos os animes, que são os desenhos animados que podemos assistir

² Dragon Ball Z, criado em 1989, possui, em seu anime, 291 episódios (todos foram transmitidos na televisão aberta).



na televisão” (GUNZI, 2016, p. 34, aspas da autora). E “Nesse caso, há um público muito maior que acompanha as séries, como Dragon Ball” (GUNZI, 2016, p. 34).

Realizada, sem muitas filigranas, a contextualização acerca do mundo no qual Vegeta desempenha seu papel, cuja representação inicial enquadra-se no arquétipo do fora da lei, necessitamos explicitar determinados procedimentos acionados para descrevermos e interpretarmos a arquitetura de sua composição semiótica. Mobilizamos o percurso gerativo de sentido das quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993), em conjunção com a caracterização da conceituação junguiana de arquétipo, ancorada nas fases percorridas pelo herói (CAMPBELL, 2007). Desse modo, é possível compreender uma parte da semiose narrativa presente na configuração do arquétipo do fora da lei em Vegeta, o que, por sua vez, abre azo para posterior investigação das valências existentes nas principais necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001).

Ao considerarmos tais perspectivas no horizonte estruturante deste artigo, é necessário referir-se “à representatividade ficcional da personagem em questão que é um actante do ponto de vista de uma gramática funcional dos casos de ação segundo seu desempenho no espaço narrativo” (SOARES, 2021b, p. 32). Portanto, “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). Dessa perspectiva semiótica, Vegeta é um actante, já que possui um desempenho no interior do circuito da narrativa de Dragon Ball Z. Vegeta é, quando de seu ingresso na história, um adjuvante negativo “que é o auxiliar negativo” do herói” (GREIMAS; COURTÉS, 1989, p. 15), Son Goku, em função de seu desempenho opositivo ao actante nuclear.

“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). Todo e qualquer actante faz remissão ao herói no entrelaçar da trama, por

maior que seja a história dentro da qual seus variados núcleos de ação recebem desafios múltiplos motivados por personagens aparentemente isolados. O herói estratifica a valência de entidades temática no interior do percurso narrativo da história, modelando com esse traço característico a performance de outros actantes. Porém, “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).

Em Dragon Ball Z, é possível afirmarmos que existem alguns heróis a depender das circunstâncias nas quais os perigos emergem, entretanto, Son Goku é seu protagonista, ou seja, é um actante sem o qual os principais obstáculos surgidos nesse universo ficcional não seriam vencidos. Vegeta, por mais que posteriormente ao seu ingresso na história colabore de muitas formas com Goku, é um actante inserido na trama por meio da disjunção narrativa, já que seu encontro com a personagem principal deu-se justamente com a finalidade de eliminá-lo. Em vista da compreensão amplamente difundida de que narrativas são um conjunto performático de ações sustentadas por um herói, contrapomos esse tipo de simplificação exagerada ao elevarmos um actante adjuvante à condição responsável pela construção de um lastro semiótico que nos conduz ao arquétipo do fora da lei.

No tocante à concepção de arquétipo, é fundamental a percepção qualificada de que se trata de uma espécie de “semiótica comportamental” (não excluindo seu integrante psicológico, mas, ao contrário, levando-o em consideração no mapeamento das disposições performativas encontradas nas narrativas ficcionais e não-ficcionais). “O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (JUNG, 2000, p. 53). Por sua vez, o “inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência



peçoal, não sendo, portanto, uma aquisição pessoal” (JUNG, 2000, p. 53). Em outros termos, o inconsciente coletivo, como uma entidade antropológica, é o lugar de existência dos arquétipos.

Em boa medida, o comportamento humano individualizado reflete uma biografia particularizada e, ao mesmo tempo, carrega parte de histórias já vivenciadas pelo imaginário compartilhado. “Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos (JUNG, 2000, p. 53, itálicos do autor). Para se ter um maior discernimento entre essas duas noções, é importante destacar que o complexo é um “Conjunto organizado de representações e recordações de forte valor afetivo, parcialmente ou totalmente inconscientes” (LAPLANCHE; PONTALIS, 1983, p. 107). Em vista dessa disposição, “Um complexo constitui-se a partir das relações interpessoais da história infantil; pode estruturar todos os níveis psicológicos: emoções, atitudes, comportamentos adaptados” (LAPLANCHE; PONTALIS, 1983, p. 107).

Diante da inconfundível aproximação do complexo ao arquétipo e vice-versa, há uma correlação entre os funcionamentos particular e o geral do inconsciente, em função desse conter aquele de tal modo que seja possível existir uma espécie de colaboração mútua de certos elementos em ambos os planos de produção e retenção de sentidos. Parece ser inevitável que haja configurações arquetípicas que encerrem em seu interior complexos, quando uma figura, como o fora da lei, é compreendida como um plano prototípico de semioses. Do individual para o coletivo, existem representações partilhadas que, em grande parte dos casos, estão justapostas nas narrativas mitológicas, em especial nas entidades performatizadas por vultos notáveis ou seres que emblematicaram a sabedoria humana. “Um mito é uma configuração narrativa repetível na qual uma série de actantes é agrupado e da qual é possível extrair símbolos relativamente estáveis para compreender funções coletivas” (SOARES, 2021b, p. 33).

Os variados tipos de arquétipos são extraídos dos muitos mitos existentes em diversas culturas, porquanto possuem profundas conexões de performance e valência de sentidos produzidos. Tais figuras sem tempo e sem espaço específicos, mas com gramáticas relativamente estáveis no tocante tanto a imagens e quanto a emoções, permitem uma maior compreensão de processos tanto psicológicos quanto sociais envolvidos na consolidação da história humana. Em outras palavras, “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). Assim, no horizonte de tal percepção, para descrevermos e interpretarmos a semiótica do fora da lei presente em Vegeta, do universo de Dragon Ball Z, precisamos adentrar a narrativa instituída pelas características genealógicas de sua imagem e de sua emoção singularizadas por sua performance.

A imagem e a emoção construídas em Vegeta refletem e refratam as existentes em Goku, pois esse é o actante principal do sistema actancial presente no mundo de Dragon Ball Z. Somado a isso, há o fato de que Vegeta emerge como um vilão, autorizando o protagonista a mais um salto qualitativo em sua jornada de herói. Para essa progressão temática da construção de um actante nuclear, existem alguns planos de estruturas semiotizadas, como é o caso 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 provação máxima; 9) a conquista da recompensa; 10) o caminho da volta; 11) a depuração; e 12) o retorno transformado. Goku passou por praticamente todos esses estágios (SOARES, 2020), ao passo que Vegeta é integrado à narrativa no 6º passo, já que é incorporado à jornada do herói.

A arquitetura semiótica de um actante significativo, como é o caso de Vegeta, possui seu próprio itinerário que se assemelha ao do herói de Campbell (2007). Caso fosse delineada a jornada do herói (CAMPBELL, 2007) para a actância de Vegeta, seria, de maneira simplificada: 1) sua vida



até o conhecimento das esferas do dragão; 2) o aviso de que Raditz fora derrotado; 3) não é perceptível; 4) não há, pois ele é autodidata (característica comum em antagonistas); 5) ser derrotado por Goku; 6) o encontro com Kuririn, Gohan, Piccolo e Goku em Namekusei; 7) estar de posse das esferas do dragão; 8) ser humilhado por Freeza antes de morrer e, ao mesmo tempo, pedir a Goku que derrotasse esse inimigo; 9) ser ressuscitado e ganhar um novo lar; 10) não é perceptível; 11) a estadia na Terra; e 12) a rivalidade com Goku que lhe permite treinar com tanto afinco que alcança a tão esperada transformação de super sayajin.

Ao concebermos um breve rastreamento, sem filigranas, dos doze estágios nos quais frequentemente se assentam a actância de uma personagem nuclear, em especial em Vegeta, é possível compreender a razão pela qual Vogler (2006) representa o fora da lei ou o antagonista como uma sombra, isto é, uma das emanções do próprio herói, tal como se pode ver abaixo:



Figura 1: Emanções do herói.

Fonte: VOGLER, 2006, p. 50.

Como é possível visualizar acima, a actância do herói é a demandante por outros papéis arquetípicos, entrando nesse rol o fora da lei como uma sombra sobre as virtudes e as ilusões criadas para adensar a existência do protagonista e, conseqüentemente, refletir a realidade. “A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou

inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói” (VOGLER, 2006, p. 83). Por outro lado, “A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer” (VOGLER, 2006, p. 83). Quanto a uma função psicológica representada pelo fora da lei, “A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra os maus hábitos ou velhos medos” (VOGLER, 2006, p. 83).

Já que a sombra é uma das emanções do herói, Vegeta cumpre inicialmente o papel de receptáculo contrastivo da actância de Goku, ainda que a partir de dado momento da progressão narrativa haja uma aproximação cada vez maior desses dois actantes e de seus projetos semióticos. “Tanto por isso quanto pela compreensão de que um projeto narrativo pode ser mais bem compreendido através das complementaridades cuja soma das análises de seus actantes adjacentes produz” (SOARES, 2021b, p. 35), orientamos, com base na expressão modular da configuração acional do herói, a investigação acerca do semiose (narrativa) do arquétipo de Vegeta. Para tanto, mobilizamos, de acordo Platão e Fiorin (1993, p. 57), o esquema das quatro fases constituintes da narrativa, a saber:

MANIPULAÇÃO → COMPETÊNCIA →
PERFORMANCE → SANÇÃO

Cada um desses elementos acima aponta para um processo da construção do plano narrativo envolvendo determinados actantes. “A manipulação tem a estrutura contratual da comunicação” (BARROS, 2002, p. 37). Isso quer dizer que quem a faz, “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). No caso de Vegeta, é possível localizar o primeiro momento em que ele é manipulado por seu desejo de juventude eterna advindo da informação sobre a existência das esferas do dragão da Terra (capazes



de realizar qualquer desejo), porquanto é justamente o que lhe faz ir para o planeta azul³.

No horizonte das fases da narrativa, a manipulação é a propulsora do encadeamento actancial. “Manipulação e competência são correlativos, ou seja, são pontos de vista diferentes sobre o programa de aquisição” (BARROS, 2002, p. 36) de ações. Desse modo, a competência de Vegeta, seguindo o traçado da manipulação anterior, emerge como um saber fazer para encontrar as esferas do dragão, o que, por sua vez, fomenta sua performance na luta contra Goku. “Então, como é possível notar, é em consequência da manipulação que o actante desenvolve uma competência, uma espécie de saber agir, para, com isso, desempenhar esse saber, isto é, performatizar” (SOARES, 2021b, p. 35). O confronto entre os dois guerreiros, performantizando saberes de luta, encerra-se com a sanção – “A sanção, a última fase do algoritmo narrativo, apresenta-se como um fim necessário” (BARROS, 2002, p. 39) – que para ambos é uma espécie de derrota, uma vez que, ao final do combate, encontravam-se praticamente inertes e com ferimentos graves.

Em outro arco da série⁴, Vegeta, após ressuscitado, no planeta Namekusei é mais uma vez manipulado por seu desejo de juventude eterna e busca as esferas do dragão. Sua competência é acionada por conhecer o exército que se encontra nesse lugar, propiciando-lhe desviar de maiores perigos e enfrentar os menores com certa facilidade, ao passo que sua performance é colocada em funcionamento quando precisa primeiro enfrentar as forças de Freeza e em seguida esse. Em tal situação, todo o saber fazer não exprime qualquer pujança frente ao vilão, pois esse não só o derruba muito rapidamente como também o humilha na presença de seus ex-inimigos. Entre esses se encontrava Goku que, através do saber de Vegeta, descobre que Freeza eliminou o planeta natal dos sayajins, bem como praticamente todos da raça guerreira. Portanto, a sanção recebida por Vegeta impacta

diretamente o herói de Dragon Ball Z. Após a análise do programa de quatro fases constituintes da narrativa presente na semiose de Vegeta, podemos afirmar que muitas outras ações e habilidades estão compreendidas em sua actância que inicialmente é a do fora da lei vilânico disjuntivo e disfórico, mas que gradativamente alinha-se ao papel de anti-herói. Nesse direcionamento, como “A manipulação, a competência, a performance e a sanção são desenvolvidas pela sintaxe de nível narrativo cuja elaboração se dá por enunciados de estado e enunciados de ação” (SOARES, 2018, p. 103), analisamos não a característica verbal envolvida na composição actancial de Vegeta, mas as atividades envolvidas nas quatro fases da narrativa da qual ele é o agente responsável. Contudo, existem ainda elementos semióticos a serem apreendidos quanto à quadratura das necessidades básicas que formatam o jogo de sentidos do arquétipo do fora da lei (MARK; PEARSON, 2001) em Vegeta.

3. A SEMIÓTICA DAS NECESSIDADES BÁSICAS NO FORA DA LEI EM *DRAGON BALL Z*

Para tratarmos da semiótica das necessidades básicas (MARK; PEARSON, 2001) existentes no fora da lei, Vegeta, em *Dragon Ball Z*, é necessário reconhecer que a semiótica é um campo de conhecimento com determinadas particularidades, já 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 texto. Desse modo, “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). Por conseguinte, é então que “Por estes e por outros motivos, a semiótica não é apenas uma teoria, mas uma prática comum. É o porquê o sistema semântico

³ Os sayajins chegaram à Terra é o vigésimo primeiro episódio de Dragon Ball Z, o vigésimo primeiro episódio da Saga Saiyajin

⁴ Vegeta vai ao planeta Namekusei no quadragésimo quinto episódio de Dragon Ball Z, o décimo episódio da Saga Namekusei.



muda e ela só o pode descrever parcialmente e em resposta a acontecimentos comunicativos concretos” (ECO, 1981, p. 172).

Segundo Kristeva (1979) “A semiótica é assim um tipo de pensamento em que a ciência se vive (é consciência) pelo fato de ser ela uma teoria” (KRISTEVA *apud* CARONTINI; PERAYA, 1979, p. 112). Ela continua: “A cada momento em que se produz, a semiótica pensa seu objeto, seu instrumento e a relação entre eles e, portanto, se pensa e torna-se, nesse retorno a si própria, a teoria da ciência que ela é” (KRISTEVA *apud* CARONTINI; PERAYA, 1979, p. 112). Em outros termos, cada vez que a semiótica é aplicada, ela se volta, simultaneamente, para sua própria estrutura, suas limitações e suas implicações. Esse processo contínuo de reavaliação a coloca em um papel ativo na evolução do conhecimento. Desse modo, conforme Kristeva (2012) “Todo problema da semiótica atual parece-nos estar aí: continuar a formalizar os sistemas semióticos do ponto de vista da *comunicação*” (KRISTEVA, 2012, p. 32; *itálico da autora*).

Em vista dessa autopercepção da semiótica, pode-se afirmar que ela carrega em si seu próprio potencial de atualização quando não apenas está voltada para o trabalho de análise de metalinguagem. Além disso, é importante ressaltar que a semiótica, independentemente de suas vertentes, possui sua base teórica e interpretativa na linguística, sendo essa a ciência cujo objeto de estudo é o signo linguístico. “Os signos são as unidades de superfície a partir dos quais se procura descobrir o jogo das significações que estão neles contidos, e o que deles é feito” (SOARES, 2018, p. 96-97). Diante disso, “advertimos que não são os signos que constituem o objeto de análise da semiótica, mas, sim, o texto, em seu sentido lato de semiose” (SOARES, 2018, p. 96). Assim, por um lado, o signo linguístico é o substrato das linguísticas em seus segmentos de atuação, por outro, a semiótica investiga a composição de sentidos em produções não linguísticas, porém tanto a primeira quanto a segunda compreendem um sistema no qual seu objeto de exame encontra-se inserido.

Em conformidade com a concepção segundo a qual a semiótica assenta seu ferramental analítico, “é interessante observamos que o arquétipo, como uma estrutura segunda a qual funciona uma gramática de atos cadenciados também por um projeto narrativo, é antes de qualquer coisa uma semiose” (SOARES, 2021b, p. 37). Em outros termos, o arquétipo não difere de uma personagem cujas características ganham relevo por seu contraste com outros no plano de construções actanciais, recebendo uma gramática própria de seu funcionamento, tanto ao nível global quanto ao nível local. Um exemplo dessa propriedade deve, ao mesmo tempo, esclarecer parte da arquitetura do arquétipo e validar a via necessária de análise semiótica das necessidades básicas.

Há uma série de figuras arquetípicas, o velho sábio é uma delas. Todos os sábios possuem características em comum, já que “A força da construção das características da personagem sábia reside fundamentalmente em um comportamento sereno e circunspecto” (SOARES, 2021a, p. 24). Portanto, o caráter global do arquétipo é preenchido por uma universalização da semiose, ao passo que o caráter local é determinado por particularidades actanciais pertinentes ao programa narrativo do qual a personagem é participante. Nessa perspectiva, como pudemos analisar na semiose do arquétipo de Vegeta, todo e qualquer actante pode desenvolver uma performance arquetípica (CAMPBELL, 2007), sobretudo ao tratar-se de um que dilata sua ipseidade de modo a concorrer com o protagonista em relevância.

Justamente por constituir parcela integrante da semiose do fora da lei em Vegeta que a semiótica das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) é aqui levada a cabo para orientar a última etapa de nossa análise. Abaixo, para uma melhor representação, está a imagem da disposição dos elementos constituintes das necessidades básicas:

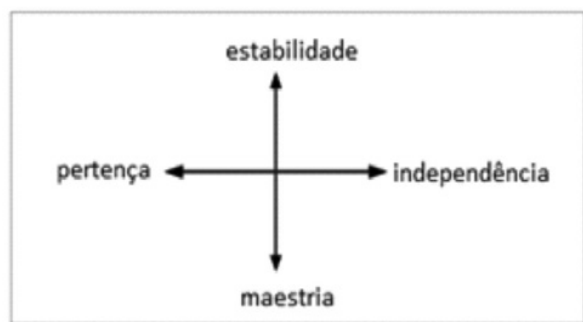


Figura 2: Necessidades básicas de constituição arquetípica.

Fonte: MARK; PEARSON, 2001, p. 214.

Ao fazermos os desdobramentos do eixo horizontal do quadro acima, podemos verificar os sentidos que vão em direções opostas, já que a pertença volta-se para a esquerda e a independência para a direita. É importante percebermos que a semântica linearizada entre esses dois pontos refere-se à composição acional, ou seja, a pertença pode afetar a independência e vice-versa. No horizonte dessa constatação, Vegeta, de praticamente todas as personagens de *Dragon Ball Z*, é aquela cujo sentimento de pertença mais é evidenciado em suas falas e em muitas de suas ações, uma vez que é o príncipe da raça guerreira dos sayajins. Esse fator traz à actância da personagem uma robustez de emoções de altivez, de soberba e de arrogância. O pertencimento a essa posição, mesmo que desbancado muito cedo no desenvolvimento da série, é um dos maiores impulsionadores da evolução do projeto narrativo em Vegeta.

Vegeta inicialmente também pertence ao exército de Freeza, que extinguiu a raça dos sayajins, e posteriormente passa a pertencer ao grupo de Goku, entretanto jamais deixa de lado o orgulho de ser um guerreiro de elite. Parece ser justamente diante da necessidade de pertencer a uma comunidade gerada por laços de sangue que Vegeta penetra a independência de ser o melhor de todos, pois ele não é apenas um sayajin, mas é, em sua própria concepção, o mais forte. Por ser o príncipe, Vegeta acredita piamente que é o mais forte de todos de sua raça, inclusive seu principal rival é justamente o actante nuclear de *Dragon Ball Z*, Goku. Como Vegeta é a personagem cujo projeto

narrativo desempenha maior sentimento de pertença, também é verdade que sua independência actancial, no programa de ações envolvendo outros actantes, é a maior. Ora, eis que o arquétipo do fora da lei emerge como a mais substancial explicação para tamanha dilatação dos polos de pertença e independência das necessidades básicas.

“O fora da lei se sente fraco e busca experiência do poder, mesmo que apenas na sua capacidade de chocar ou desafiar os outros” (MARK; PEARSON, 2001, p. 137), e, por essa razão, empreende uma jornada de independência. Vegeta, ao longo de toda a série de *Dragon Ball Z*, busca frequentemente por mais força para, inicialmente, conseguir superar seus adversários. Posteriormente ao seu ingresso no grupo de Goku, sua busca direciona-se em superar o outro sayajin. Portanto, ainda que a pertença de Vegeta seja absoluta com relação a sua raça, a independência é relativa com relação ao programa actancial de Goku, visto que a necessidade de sobrepujar seu antigo inimigo é uma das maiores tônicas de seu projeto narrativo e, conseqüentemente, de seu desenvolvimento.

Em vista da condução do eixo horizontal das necessidades básicas de constituição arquetípica de Vegeta, existem algumas variáveis referentes à actância do projeto narrativo constituinte do fora da lei que podem ser levadas em consideração para delimitarmos possíveis fronteiras da constituição de um “protagonismo” em uma personagem que inicialmente era antagonista. Nessa perspectiva, o caso emblemático envolvendo Vegeta, concerne à manipulação que ele próprio permite sofrer do mago Babidi para ter seus poderes aumentados e, consecutivamente, poder lutar com Goku. O príncipe dos sayajins, então, passa a pertencer ao grupo de Babidi, porém não lhe segue as ordens. Eis, mais uma vez, o fora da lei manifestando sua expressão disruptiva e disfórica, entrincheirada na revolta contra uma estrutura vigente do funcionamento social, a subserviência.

Vegeta não se deixa diminuir em qualquer que seja a ocasião, portanto, para manter essa capacidade derivada de sua autoestima elevada, ele treina constantemente e, com isso, rivaliza com o actante nuclear. Da mesma forma que “Goku tem



um verdadeiro fascínio por enfrentar sujeitos fortes, por isso desenvolveu o hábito do treino extenuante e constante” (SOARES, 2020, p. 124), Vegeta volta-se para seu aumento de poder. “A conjunção entre esses elementos somada ao hábito do treino compõe e justifica contundentemente a maestria na arquitetura do herói em Goku” (SOARES, 2020, p. 124). Vegeta, a semelhança de seu rival, desenvolve uma maestria espetacular no que toca o combate. Deferentemente do protagonista que teve uma série de mestres em sua jornada de aquisição de conhecimento, o príncipe dos sayajins, em todos os arcos de Dragon Ball Z, não teve nenhum.

É absolutamente possível o autodidatismo ser um elemento actancial da composição semiótica do arquétipo do fora da lei presente em Vegeta, já que, ao mesmo tempo, traz para ele sua maestria e a diferença de Goku. Dito de outro modo, o fora da lei foge à regra da maestria instituída pelo herói para fazer com que seus esforços sobrepujem ao protagonista, de maneira a engendrar um protagonismo paralelo, quando acompanhando a jornada do herói (CAMPBELL, 2007) e as quatro fases constituintes da narrativa (PLATÃO; FIORIN, 1993), como vimos acima. Diante desse empenho, o arquétipo do fora da lei é iluminado pela robusta actância luminosa do herói, já que, neste caso, Vegeta compete em quase tudo com Goku. Portanto, a maestria do príncipe dos sayajins envereda-se pelo caminho do autodidatismo disjuntivo, produzindo tantos resultados que permite a construção de um anti-herói.

Na antípoda da maestria, construindo o eixo vertical das necessidades básicas de constituição arquetípica em Vegeta, encontra-se a estabilidade como ponto de constância dos diversos programas narrativos conduzidos pelo actante. “O jogo estrutural constante entre estabilidade e instabilidade move a personagem a novos contratos, a novas ações, a novas performances e, conseqüentemente, a novas sanções” (SOARES, 2020, p. 124). É justamente nessa configuração que há a mobilização de novas demandas que, posteriormente, serão sanadas para uma nova linearização do conjunto de programas actanciais. Conseqüentemente, a estabilidade concorre com a perturbação, de modo que não haja por muito tempo

uma planificação absoluta de ações sem o propósito de alcançar um certo equilíbrio entre os planos narrativos.

De acordo com a mobilidade da trama de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), Vegeta passa por modificações internas e externas, de modo que seja possível perceber oscilações entre os pontos do eixo vertical das necessidades básicas de sua constituição arquetípica. Um caso representativo é o enfrentamento dos androides números 19 e 20 que permite ao príncipe dos sayajins demonstrar sua maestria, resultante da estabilidade de seu treinamento, pois nessa ocasião é a primeira vez que ele se transforma em super sayajin. Depois disso, surgem outros androides, números 17 e 18, com a mesma finalidade, derrotar Goku. Esses seres, muito mais fortes do que os precedentes, desestabilizam o plano da narrativa e colocam em xeque a maestria adquirida por Vegeta e dos demais guerreiros.

O comprometimento da maestria, tanto do herói quanto do anti-herói, faz com que haja uma nova busca por uma nova estabilidade dos programas actanciais e, conseqüentemente, uma nova maestria. Nesse cenário de competição entre actantes, emerge um outro ser que absorve primeiramente o androide 17 e, posteriormente, a 18, Cell. “As forças Red Ribbon, que são vencidas quando Goku era criança, preparam uma série de androides única e exclusivamente para derrotá-lo, entre eles, o bio-androide Cell” (SOARES, 2021, p. 123). Frente ao poder do novo vilão logo após absorver um androide, Vegeta demonstra arrogância eivada de seu orgulho e lhe concede a número 18 para ampliação de seu poder. Em seguida, o príncipe dos sayajins sofre uma derrota e precisa ser salvo por seu filho, Trunks, atestando que a irrupção de determinados elementos do arquétipo do fora da lei recebe sua sanção.

Portanto, a maestria dos actantes nucleares de Dragon Ball Z é a principal responsável por manter a estabilidade do programa narrativo da obra, de tal forma que sempre há uma intervenção em uma para que a outra seja mobilizada. “A maestria, no caso da actância de Goku, advém da relação íntima entre sua característica psicológica desejante de lutar com personagens fortes e a instabilidade necessária à continuidade da narrativa



no espaço de Dragon Ball” (SOARES, 2021, p. 124). Por consequência, a semiótica das necessidades básicas (MARK; PEARSON, 2001) presentes em Vegeta, como pôde-se verificar aqui, coincide-se com a de Goku, sobretudo por esse ser seu rival. Desse ponto de vista, a semiose do fora da lei vai ganhando gradativamente status de herói, já que seu percurso narrativo fica tão aproximado com o do actante nuclear que chega a confundir-se com ele. Portanto, Vegeta torna-se um protagonista de natureza relativamente distinta de Goku.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propormos interpretar a semiose do arquétipo do fora da lei em Vegeta, do anime de Dragon Ball Z, empreendemos, segundo uma perspectiva de investigação do percurso gerativo do sentido, as quatro fases da narrativa, na constituição actancial dessa personagem, uma análise semiótica. Para a maior consistência da realização desta investigação, recorreremos ao uso da conceituação junguiana de arquétipo que, por sua vez, possibilitou o emprego dos quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica (MARK; PEARSON, 2001) sobre os quais assentaram a análise semiótica cuja compreensão da valência dos principais traços inerentes à composição do fora da lei em Vegeta foi o principal objetivo. Assim, por meio desse processo perscrutador, foi possível constatar alguns traços do fora da lei no actante em questão que, posteriormente, ascende à jornada do herói.

Diferentemente de outras personagens existentes no universo de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), o príncipe dos sayajins ativa gradativamente o arquétipo do herói que, para fins didáticos, é denominado, em uma determinada história possuidora de protagonista, de anti-herói. Sob esse ângulo, podemos afirmar que, desde o surgimento de Vegeta na série, um jogo de luz e sombra é posto em marcha na relação entre ele e Goku, em função da contingência necessária presente entre herói e antagonista, como vimos no início da inserção do primeiro no grupo do segundo. Diante da luz acendente das qualidades de Goku, Vegeta é exposto como um actante disjuntivo, em

um plano disfórico de atuação, para receber parte da sombra do herói. Sob a “iluminação” do actante nuclear, “Há na conjugação do carisma e da pureza de Goku um halo sublime que se materializa em um desejo incontinente de evoluir e tracejar um caminho que pode ser uma luz para quem o acompanha” (SOARES, 2020, p. 127).

Todavia, Vegeta, como vimos, na jornada do herói (CAMPBELL, 2007), que é trilhada por actantes cujas representações arquetípicas são estruturantes para a narrativa, no item 12 referente ao “retorno transformado”, desenvolve a transformação do arquétipo do fora da lei para o arquétipo do herói, já que suas profundas modificações não apenas impactam diretamente o programa narrativo de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), mas também em sua própria actância. Em vista dessa transição, que é gradual, de uma semiose para outra, podemos compreender, entre tantas coisas, que Vegeta encontra-se entre as personagens com maior densidade existencial, porque praticamente nenhum outro actante possui tamanha alteração em seu projeto narrativo em toda a série.

No horizonte de “conversão” da semiose arquetípica de Vegeta, está presente “A confrontação com o inconsciente que começa na maioria das vezes com o inconsciente pessoal, isto é, com conteúdos adquiridos pessoalmente e que constituem a sombra (moral)” (JUNG, 2013, p. 373). Em outras palavras, a evolução do fora da lei, como uma representação egoica pouco madura da personalidade do príncipe dos sayajins, para um herói robusto de experiências diversificadas é, em boa medida, um desejo inconsciente que “prossegue através dos símbolos arquetípicos, que representam o inconsciente coletivo” (JUNG, 2013, p. 373). A passagem do individual para o coletivo parece permitir sanar algumas defasagens, já que sob a lente global das narrativas primordiais os vícios ou levam à destruição, ou à consagração.

Vegeta abdica de sua vaidade para esforçar-se e tornar-se mais forte, por outro lado, seu rival, o herói, não tem qualquer vaidade. Vegeta deixa o caminho solitário de fora da lei para ingressar no grupo de Goku, renunciando ao seu desejo egoísta de usufruir das esferas do dragão. Vegeta remodela



seu orgulho para transformar-lhe em razão para treinar e vencer seus adversários. A poderosa sombra do fora da lei paulatinamente vai cedendo espaço para a luz de um novo herói. Portanto, é possível, a partir da análise realizada, afirmarmos que a construção do protagonismo de Vegeta em Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989) dá-se de forma quase natural, pois a conscientização vai configurando-se em sua actância cada vez mais relevante para as demais personagens importantes com as quais ele interage e, conseqüentemente, para a trama da série.

“Cada história requer um ponto de partida que não seja bom o suficiente e um outro ponto de chegada que seja melhor. Nada pode ser mensurado na ausência desse ponto de chegada, desse valor mais elevado” (PETERSON, 2021, p. 85). Desse ângulo, o projeto narrativo de Vegeta encerra não apenas a passagem de um arquétipo a outro, bem como um certo idealismo necessário quanto ao processo que todos, guardadas as devidas diferenças, passam em suas vidas. Isso quer dizer, em outros termos, que “Quem transgride a lei fere a si mesmo; quem comete uma injustiça, comete contra si mesmo, e a si mesmo se torna mau” (AURÉLIO, 2021, p. 94). Em vista da assimilação desse postulado, o príncipe dos sayajins, conforme sua mudança de composição semiótica, parece ter compreendido que a existência do arquétipo do herói, no caso de Dragon Ball Z (TORIYAMA, 1989), Goku, implica necessariamente a existência de alguns foras da lei, como ele próprio inicialmente, porém, diferentemente de praticamente todos, ele encontra sua atuação de protagonista.

REFERÊNCIAS

- AURÉLIO, M. **Meditações**. Trad. Fábio Kataoka. Barueri, SP: Camelot, 2021.
- BARROS, D. L. P. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. 3ª ed. São Paulo: Humanitas / FLLCH / USP, 2002.
- CAETANO, É. "Mangá". **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em 11 de jul. de 2022.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 10 ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CARONTINI, E.; PERAYA, D. **O projeto semiótico: elementos de semiótica geral**. Trad. Alceu Dias Lima. São Paulo: Cultrix: Editora da Universidade de São Paulo, 1979.
- DRAGON BALL Z. **Criação de Akira Toriyama**. Japão: Fuji Network System, 1989-1996, son., color. Série animada exibida no Brasil pela rede Bandeirantes.
- ECO, U. **O signo**. Trad. Maria de Fátima Marinho. 2 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Editora Cultrix, 1989.
- GUNZI, E. K. **A relação do desenho com o ensino da arte: considerações sobre a teoria e a prática**. Curitiba: Intersaberes, 2016.
- JAVARY, C. **A organização do Yi Jing**. Trad. Andréa Farias Hofmänner e Sonia Maria Campos Leal. Rio de Janeiro: Gryphus, 2014.
- JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- JUNG, C. G. **Estudos alquímicos (vol 13.)**. Trad. Dora Marianna R. Ferreira da Silva e Maria Luíza Appy. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- JUNG, C. G. **A vida simbólica: escritos diversos (vol. I)**. Trad. Araceli Elman et. al. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.



KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B. **Vocabulário da psicanálise**. Trad. Pedro Tamen. 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

MARK, M.; PEARSON, C. S. **O Herói e o Fora-da-Lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos**. Trad. Merle Scoss. São Paulo: Cultrix, 2001.

PASCAL, B. **Pensamentos**. Trad. de Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 2002.

PETERSON, J. B. **Além da ordem: mais 12 regras para a vida**. Trad. Wendy Campos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

PLATÃO, F. S. FIORIN, J. L. **Para entender o texto: leitura e produção**. 7 ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

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

SOARES. T. B. 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. T. B. 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. T. B. 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, T. B. A semiótica do inocente: funcionamento do arquétipo de Son Gohan em Dragon Ball Z. **Tabuleiro de Letras**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 205–218, 2023. DOI: 10.35499/tl.v17i1.16562. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/16562>. Acesso em: 15 ago. 2023.

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

Como citar este artigo:

SOARES, Thiago Barbosa. A semiótica do fora da lei: a construção do protagonismo de Vegeta em Dragon Ball Z. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.8, ago. - dez. 2023. p. 67 – 79.