

A SEMIÓTICA DO GUERREIRO SOMBRIO: UMA ANÁLISE DA CONSTITUIÇÃO ARQUETÍPICA DE DAIKI AOMINE EM *KUROKO NO BASKET*

Thiago Barbosa Soares¹

Resumo

Esta pesquisa, de natureza qualitativo-interpretativa e enquadrada no quadro teórico-metodológico da semiótica arquetípica (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a, 2026b), propõe uma análise da constituição arquetípica de Daiki Aomine, personagem do anime *Kuroko no Basket* (Fujimaki, 2012). Para tanto, articulam-se a gramática narrativa de Greimas e Courtés (1989), a psicologia analítica de Jung (2002) e Hillman (2022), as quatro fases constituintes da narrativa (manipulação, competência, performance e sanção) propostas por Platão e Fiorin (1993), bem como o modelo das necessidades básicas de constituição arquetípica (pertencença, independência, estabilidade e maestria) desenvolvido por Mark e Pearson (2003). Os resultados evidenciam que Aomine opera um movimento de desequilíbrio valencial extremo, maestria e independência hiperativadas, pertencença suprimida, estabilidade reduzida à rigidez do invicto, seguido de uma reconfiguração deflagrada pela derrota, que integra a sombra em um processo de individuação. Entende-se que a trajetória do guerreiro sombrio em *Kuroko no Basket* atualiza, em chave mitopoética contemporânea, tensões fundamentais entre excelência técnica e sentido existencial, sucesso individual e pertencimento comunitário, solidão do gênio e alegria da partilha, reafirmando a potência interpretativa da semiótica arquetípica para a análise de narrativas midiáticas.

Palavras-chave: Semiótica arquetípica. Guerreiro sombrio. Daiki Aomine. *Kuroko no Basket*. Arquétipo. Valência arquetípica.

The semiotics of the dark warrior: an analysis of the archetypal constitution of Daiki Aomine in *Kuroko no Basket*

Abstract

This qualitative-interpretive research, framed within the theoretical-methodological framework of Archetypal Semiotics (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a, 2026b), proposes an analysis of the archetypal constitution of Daiki Aomine, a character from the anime *Kuroko no Basket* (Fujimaki, 2012). To this end, it articulates the narrative grammar of Greimas and Courtés (1989), the analytical psychology of Jung (2002) and Hillman (2022), the four constituent phases of narrative (manipulation, competence, performance, and sanction) proposed by Platão and Fiorin (1993), as well as the model of basic needs of archetypal constitution (belonging, independence, stability, and mastery) developed by Mark and Pearson (2003). The results show that Aomine

¹Doutor 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. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8919327601287308>. Email: thiago.soares@mail.uft.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2887-1302>.

undergoes a movement of extreme valential imbalance, hyperactivated mastery and independence, suppressed belonging, stability reduced to the rigidity of the undefeated, followed by a reconfiguration triggered by defeat, which integrates the shadow into a process of individuation. It is concluded that the trajectory of the dark warrior in *Kuroko no Basket* updates, in a contemporary mythopoeitic key, fundamental tensions between technical excellence and existential meaning, individual success and community belonging, the loneliness of genius and the joy of sharing, reaffirming the interpretive power of Archetypal Semiotics for the analysis of media narratives.

Keywords: Archetypal Semiotics. Dark warrior. Daiki Aomine. *Kuroko no Basket*. Archetype. Archetypal valence.

1 Considerações iniciais

Os artefatos culturais são interpretações sobre a realidade externa e interna ao sujeito. Todas as produções são eivadas do processo da expressão simbólica que constitui o imaginário coletivo, de modo que, quando se investiga uma, estuda-se boa parte do sistema por meio do qual são traduzidas por linguagens diversas. As obras de literatura, os filmes, os desenhos animados e animes (a versão japonesa daqueles) também compõem tal expediente formativo e de entretenimento. O mundo da indústria midiática está, então, aí contemplado como um difusor cultural. Nesse direcionamento, investigar um anime, bem como o fazer em filmes, é uma das formas de compreender “las articulaciones de saberes que componen los productos mediáticos, (re)producidos en series y en películas, confirmaron la latencia de alfabetización en su versión mediática” (Soares, 2026, p. 25).

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a constituição arquetípica da personagem Daiki Aomine, em *Kuroko no Basket* (Fujimaki, 2012), à luz do referencial da Semiótica Arquetípica (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a, 2026b), buscando compreender como sua trajetória materializa a figura do guerreiro sombrio e quais tensões simbólicas (entre genialidade, isolamento e pertencimento) emergem desse processo. Especificamente, pretende-se: (a) descrever a semiose narrativa de Aomine a partir das quatro fases da narrativa (manipulação, competência, performance e sanção); (b) mapear sua configuração valencial nos eixos pertença/independência e estabilidade/maestria; e (c) discutir as implicações dessa configuração para a compreensão do arquétipo em narrativas midiáticas contemporâneas. Ao fazê-lo, espera-se contribuir tanto para o avanço teórico da Semiótica Arquetípica quanto para a legitimação da cultura pop como objeto de investigação semiótica sofisticada.

Como observa Soares (2024), tais produções podem trazer “informações valiosas quanto à constituição dos discursos circulantes no espaço social” (Soares, 2024, p. 44), oferecendo um rico corpus para investigações. Em vista da expressividade de sentidos que se pode encontrar em produtos de entretenimento, bem como alguns mencionados, este artigo volta-se para interpretação da performance da personagem Daiki Aomine, do anime *Kuroko no Basket*, do criador Fujimaki (2012). Para o empreendimento, segue-se o traçado metodológico-heurístico desenvolvido por Soares em seus trabalhos fundadores da Semiótica Arquetípica (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2023), os quais articulam a psicologia analítica do arquétipo e do inconsciente coletivo (Jung, 2002; Hillman, 2022) a ferramentas de análise narrativa (Platão; Fiorin, 1993).

A escolha de Daiki Aomine como objeto de análise justifica-se pela densidade simbólica e narrativa de sua constituição subjetiva, uma vez que a personagem materializa, no interior da diegese esportiva de *Kuroko no Basket*, a figura do guerreiro sombrio: sujeito excepcional cuja potência extrema converte o talento em isolamento, melancolia e ruptura com a coletividade. Tal dinâmica de sofrimento psíquico e dificuldade de (re)estabelecer vínculos não é exclusiva do universo do anime; ela encontra correspondência em outras narrativas audiovisuais contemporâneas, como a construção do luto em *Manchester à Beira-mar* (Santos; Soares, 2025), cuja abordagem discursiva evidencia como a culpa e a perda podem paralisar o sujeito, tema que ressoa com a trajetória do guerreiro sombrio. Sua trajetória explícita, assim, uma rica configuração arquetípica, capaz de revelar tensões entre genialidade, identidade, pertencimento e sentido existencial."

Portanto, em vista da organização arquitetônica deste texto, três seções são subsequentemente abertas, além destas Considerações iniciais e das Considerações finais. A primeira, A semiose (narrativa) do arquétipo do guerreiro sombrio, descreve e interpreta a disposição semiótica de Aomine à luz do funcionamento de seu arquétipo, o qual se hipotetiza ser o guerreiro sombrio, conforme as quatro fases constituintes da narrativa, manipulação, competência, performance e sanção (Platão; Fiorin, 1993). A segunda, A semiótica das necessidades básicas no guerreiro sombrio em *Kuroko no Basket*, examina a personagem por meio da relação entre os quatro pontos das necessidades básicas de constituição arquetípica, pertença, independência, estabilidade e maestria (Mark; Pearson, 2003), demonstrando a narratividade semiótica de Daiki Aomine. Por fim, nas Considerações finais, avaliam-se as

contribuições da investigação para a compreensão do arquétipo e de sua manifestação na cultura pop.

Para operacionalizar a investigação, delimita-se como *corpus* de análise o arco narrativo do Torneio de Inverno (*Winter Cup*), compreendendo os episódios² 33 a 45 do anime *Kuroko no Basket* (Fujimaki, 2012), por concentrarem o ápice do conflito entre Daiki Aomine e os protagonistas de Seirin, bem como o momento de virada em sua trajetória arquetípica. Esse recorte justifica-se pela densidade simbólica das cenas de confronto direto, em que a figura do guerreiro sombrio se explicita com maior nitidez por meio de falas, gestos e decisões em quadra. Dentro desse escopo, selecionam-se como unidades de análise sequências-chave que envolvem: (i) a apresentação de Aomine no treino do Colégio Tōō; (ii) seu primeiro confronto com Kagami e Kuroko; (iii) o jogo decisivo contra Seirin no Torneio de Inverno; e (iv) o epílogo de sua reconfiguração simbólica. As demais aparições da personagem são tomadas como contexto complementar, mas não como foco primário da interpretação.

2 A semiose (narrativa) do arquétipo do guerreiro sombrio

Os critérios de seleção das cenas obedeceram a três princípios: (a) relevância diegética, momentos em que Aomine ocupa o centro da ação e explicita sua posição actancial (anti-sujeito/rival); (b) densidade simbólica, falas ou atitudes que condensam traços arquetípicos do guerreiro sombrio (isolamento, maestria extrema, desprezo pelo coletivo); (c) transição narrativa, cenas que marcam mudanças no equilíbrio valencial da personagem, especialmente a derrota para Seirin e seu reconhecimento posterior. Foram priorizadas sequências com duração mínima de dois minutos e com diálogos ou monólogos internos que expressassem explicitamente o estado psicológico de Aomine, garantindo assim a consistência interpretativa. A seleção final compreendeu seis cenas-chave, distribuídas ao longo dos episódios 33, 37, 40, 42, 44 e 45.

Antes de nos dedicarmos à descrição e interpretação da configuração semiótico-arquetípica de Daiki Aomine, faz-se necessário situar essa personagem no interior da diegese de *Kuroko no Basket* (Fujimaki, 2012), uma vez que tal expediente, longe de

² Sempre que não houver indicação em contrário, as referências a episódios seguem a numeração da versão original legendada em português (Fujimaki, 2012), disponível em plataformas de streaming. Os tempos indicados são aproximados e servem para localização da cena no episódio correspondente.

constituir mero preâmbulo descritivo, revela os elementos estruturantes da arquetipia que sustenta o guerreiro sombrio no universo do anime. Introduzido na trama como um dos cinco membros da lendária “Geração dos Milagres” do Colégio Teikō, Aomine emerge como uma força atlética de natureza extraordinária: sua velocidade, reflexos e capacidade de pontuação no basquete são tão descomuns que, já no ensino fundamental, tornam-no virtualmente imbatível.

No entanto, diferentemente de seus antigos companheiros, que, cada qual a seu modo, buscam aperfeiçoar o basquete em equipe, Aomine progressivamente se desloca da prática esportiva coletiva para o isolamento narcísico, passando a encarar a quadra como território exclusivo de afirmação individual. Sua aparição diante de Seijūrō Akashi, Kuroko Tetsuya e Taiga Kagami representa não apenas a introdução de um adversário formidável, mas, sobretudo, o desvelamento de uma crise existencial: o talento extremo convertido em solidão, tédio e desprezo pelo outro. Ao longo da narrativa, Aomine gradualmente transita do antagonismo categórico para uma posição de rivalidade reconstrutiva, operando como espelho sombrio que força os protagonistas a redefinirem seus próprios valores.

É nesse ponto que a articulação com a gramática actancial de Greimas e Courtés (1989) torna-se fundamental. Em termos narratológicos, a função de Aomine pode ser inicialmente compreendida como a de um anti-sujeito, aquele que mobiliza forças em oposição direta ao programa narrativo principal dos heróis (Kagami e a nova equipe do Colégio Seirin). Todavia, como destacam os autores, os actantes não se fixam rigidamente a um único papel, podendo assumir diferentes posições conforme o desenvolvimento da trama e os investimentos modais que lhes são atribuídos. Aomine, ainda que ocupe o lugar nuclear do oponente no arco do Torneio de Inverno, participa de momentos decisivos que reconfiguram a economia simbólica da história, principalmente quando, após ser derrotado por Kagami, reconhece sua própria fratura interna e passa a atuar como catalisador da transformação das demais personagens.

A Semiótica Arquetípica proposta por Soares (2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a) constitui um campo de investigação genuinamente brasileiro que articula a tradição semiótica greimasiana e a psicologia analítica de C. G. Jung. Como demonstra Soares (2026a), essa abordagem supera o formalismo estrutural ao propor um modelo heurístico centrado no conceito de valência arquetípica, a dinâmica combinatória dos traços semióticos que se ativam ou suprimem conforme o contexto narrativo. Tal

modelo revela-se particularmente fecundo para a análise de Aomine, pois permite compreendê-lo como manifestação do arquétipo do guerreiro sombrio, isto é, aquele sujeito excepcional cuja potência extrema o converte em ameaça para si mesmo e para a coletividade, na medida em que a maestria técnica, desacompanhada de pertencimento e propósito transcendente, gera isolamento, melancolia e ruptura ética.

Complementarmente, a virada inferencial proposta por Soares (2026b), no âmbito da Archetypal Semiotics, oferece um aporte metodológico decisivo. Por deslocar o eixo da análise do formalismo estrutural para o funcionalismo inferencial, o autor introduz o protocolo de três etapas, ancoragem empírica (traços perceptíveis), inferência abdutiva (contorno sensível) e mapeamento funcional (eixos psicossociais), que será sistematicamente aplicado ao longo deste artigo. Conforme sustenta Soares (2026b, p. 1), o arquétipo não é uma estrutura fixa, é “uma narrativa ontológica primordial que opera dinamicamente nos textos”, cujo sentido emerge da relação entre traços discursivos e necessidades humanas profundas. É precisamente esse movimento que nos permitirá descrever Aomine não apenas como personagem, mas como signo denso de genialidade trágica.

Apoiam-se ainda na psicologia profunda de Jung (2002) e Hillman (2022). Jung (2002) define os arquétipos como correlatos do inconsciente coletivo, núcleos de sentido trans-histórico que se manifestam em imagens simbólicas partilhadas pelas culturas humanas. Ao portar os traços desse arquétipo, Aomine torna-se uma figura cujas características, a postura displicente, o “estilo de jogo sem treino”, a recusa em passar a bola, o sorriso de desprezo, extravasam o enredo para inscrever-se no plano do mito. O inconsciente coletivo, como distingue Jung (2002), difere do inconsciente pessoal justamente por não se originar da experiência individual, configurando-se como um reservatório de imagens primordiais acessíveis à espécie. Dentro desse arcabouço, o guerreiro sombrio revela-se como uma dessas formas estruturantes, presente em múltiplas tradições, do Aquiles homérico, que se isola em sua tenda após ter sua honra ferida, ao Cavaleiro Negro das novelas de cavalaria, passando por personagens como Vegeta (Dragon Ball Z) ou Sasuke Uchiha (Naruto). Sua emergência em Aomine não se dá por cópia ou citação, antes, por atualização mítica num contexto ficcional, o esporte escolar japonês, que reinterpreta os signos arquetípicos sob a estética shonen de esporte. Como Hillman (2022, p. 49) argumenta, o arquétipo opera

como imagem e como emoção: ele é “aquilo que se vê” e “aquilo por meio de que se vê”, uma lente simbólica por onde o mundo adquire inteligibilidade.

Por essa razão, a análise da actância de Aomine não deve limitar-se ao seu desempenho diegético, mas perscrutar os elementos gestuais, dialógicos e cênicos que reiteram sua condição de guerreiro sombrio: sua postura relaxada durante os jogos, os olhos sem brilho que denunciam o tédio, as falas que reduzem o basquete a “algo que não faz sentido porque eu sou o único vencedor”, sua técnica característica (“o chuteiro”), que dispensa qualquer construção coletiva. Trata-se, aqui, de uma figura que carrega em si os vestígios de uma individualidade anti-heroica, marcada não pela disposição ao sacrifício, sim, pela suficiência solipsista e pela dissolução dos laços sociais.

Nessa chave de leitura, como assevera Soares (2024), é possível que uma figura não protagonista detenha o investimento simbólico de um arquétipo central. A rigidez da estrutura actancial cede lugar a uma dinâmica mais fluida, em que os núcleos de sentido organizam-se conforme as exigências do projeto narrativo global. Assim, mesmo que Aomine não ocupe permanentemente o centro da ação, função reservada a Kagami e Kuroko, ele polariza o sentido trágico da narrativa, funcionando como eixo de horizontalização do conflito. Sua presença atua como mediador entre a imanência da competição esportiva e a transcendência da questão existencial, oferecendo ao espectador uma imagem da genialidade que, desconectada do reconhecimento e da comunidade, torna-se força de destruição psíquica.

Esse entrelaçamento de planos ontológicos, simbólicos e narrativos pode ser densamente elucidado a partir da quadripartição estrutural da narrativa proposta por Platão e Fiorin (1993), constituída pelas fases de manipulação, competência, performance e sanção. Tal arcabouço, inspirado pela semiótica narrativa de base estruturalista, permite identificar os momentos de passagem e transformação do sujeito ficcional em seu percurso existencial e mítico. No que tange à personagem Daiki Aomine, essas quatro fases não apenas se atualizam ao longo de Kuroko no Basket, como adquirem uma tessitura singular pela natureza simbólica de sua figuração arquetípica, o guerreiro sombrio.

A fase da manipulação, conforme delineada na teoria narrativa, consiste na instância em que o sujeito é chamado a integrar-se a um projeto de sentido: ele é convencido, coagido ou seduzido a assumir um percurso. No caso de Aomine, essa

manipulação não provém de uma força externa no sentido ordinário, provém de uma vocação paradoxal: seu chamado para tornar-se o “ás” da Geração dos Milagres inscreve-se não como dever imposto, mas como consequência inevitável de sua dotação natural. Entretanto, a própria maestria precoce, ninguém jamais o derrotou, acaba por desativar qualquer motivação externa: ele não precisa provar nada a ninguém. A manipulação inicial (o convite para jogar basquete, o reconhecimento como prodígio) cede lugar a uma manipulação às avessas: é o excesso de sucesso que o manipula, levando-o ao niilismo lúdico. Trata-se, portanto, de uma manipulação imanente à sua constituição arquetípica, na qual o chamado à ação coincide com a corrosão de qualquer finalidade. Seguindo a terminologia de Soares (2026a), poderíamos dizer que Aomine sofre uma valência negativa do arquétipo: os traços de maestria e independência são hiperativados, enquanto os traços de pertença e estabilidade são suprimidos.

A etapa da competência representa o estágio em que o sujeito adquire ou manifesta as qualificações necessárias ao cumprimento de sua missão. Na constituição de Aomine, essa competência ultrapassa o domínio técnico ou tático, alcançando um patamar ontológico: ele não apenas domina as regras do basquete e as habilidades físicas, ele possui uma capacidade quase sobre-humana de antecipação, reflexos e pontuação imprevisível. Seu “estilo de jogo sem treino” não indica preguiça, antes, a fossilização do talento: como ele mesmo afirma, “quem vence sou eu, não importa o que os outros façam”. Tal competência, contudo, é simultaneamente virtude e maldição: ela lhe confere o poder de vencer qualquer adversário, mas rouba-lhe a possibilidade do prazer na disputa, da superação compartilhada. A competência do guerreiro sombrio, assim, é a competência do isolamento, a habilidade máxima adquirida à custa da exclusão do outro. Do ponto de vista do método inferencial da Semiótica Arquetípica (Soares, 2026b), os traços perceptíveis da competência de Aomine apontam para um contorno sensível marcado pela tensão entre maestria absoluta e pertencimento ausente.

A performance constitui o momento da ação transformadora, no qual o sujeito coloca em prática suas competências e enfrenta as provas. No percurso de Aomine, a performance desdobra-se em dois atos contraditórios. Inicialmente, sua performance é a exibição destrutiva: cada jogo torna-se monólogo no qual ele aniquila o oponente sem qualquer esforço, chegando a marcar mais de cem pontos sozinho, sem jamais

passar a bola. É uma performance que nega a própria essência do jogo coletivo, transformando a quadra em palco da solidão exibicionista. O segundo ato, entretanto, é a performance reconstrutiva: no confronto decisivo contra Seirin, especialmente diante da determinação de Kagami e Kuroko. No confronto decisivo contra Seirin (ep. 44, 08min15s a 18min40s), especialmente diante da determinação de Kagami e Kuroko, Aomine é forçado a jogar "a sério" pela primeira vez em anos. Sua derrota, a primeira de sua vida, não é um fracasso, é um rito de passagem: ela reinstaura a possibilidade do desejo, da superação, do reconhecimento do outro como parceiro e não apenas como obstáculo.

A sanção, por fim, é a fase em que o sujeito é avaliado e recebe um julgamento (prêmio ou punição) que confirma ou transforma seu estatuto. Em Aomine, a sanção é dupla e dialética. A sanção negativa manifesta-se no isolamento afetivo, na perda do entusiasmo, na fama vazia que o consagra como "invencível", porém, o torna desprezado por seus próprios companheiros. Kuroko, em particular, rompe com ele durante a partida do Torneio de Inverno (ep. 40, 22min05s), ao declarar que Aomine "não é mais seu parceiro". A sanção positiva, entretanto, advém da derrota para Seirin: ao ser vencido, Aomine recupera a alegria do esporte e a possibilidade da amizade competitiva. Ele não se torna um "bom moço", contudo, deixa de ser o guerreiro sombrio absoluto; sua valência arquetípica reconfigura-se, incorporando traços de camarada sem, todavia, perder inteiramente a aspereza original. A sanção "final", portanto, não elimina a sombra, a integra em um espectro mais complexo, permitindo que Aomine continue sendo um rival feroz, porém, agora aberto ao crescimento conjunto. Como argumenta Soares (2026a), essa dinâmica de reconfiguração valencial é precisamente o que distingue a Semiótica Arquetípica de uma abordagem meramente tipológica: o arquétipo não é uma gaiola, é uma matriz de transformação.

Embora o presente artigo filie-dr prioritariamente ao quadro teórico-metodológico da Semiótica Arquetípica (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a, 2026b), a análise da constituição arquetípica de Daiki Aomine beneficia-se do diálogo com outras tradições teóricas consolidadas no campo dos estudos da narrativa e da psicologia profunda. Nesse sentido, a compreensão do arquétipo como padrão primordial de significação remete, fundamentalmente, à psicologia analítica de Carl Gustav Jung (2002), para quem os arquétipos são formas universais do inconsciente coletivo que se manifestam em imagens simbólicas atravessando culturas e épocas. A

abordagem junguiana é complementada pela psicologia arquetípica de James Hillman (2022), que desloca o foco da estrutura para a imaginação e a experiência sensível do arquétipo.

No plano da análise narrativa, a articulação entre arquétipo e estrutura mítica encontra em Joseph Campbell (2007) um de seus mais influentes expoentes. Seu conceito de *monomito* ou *Jornada do Herói*, sistematizado em *O Herói de Mil Faces*, oferece um modelo de percurso narrativo que, embora não seja adotado como ferramenta principal neste trabalho, ilumina por contraste a especificidade da trajetória do guerreiro sombrio, marcada não pela ascensão heroica clássica, mas por um movimento de isolamento e (re)vinculação. Igualmente relevante é a contribuição de Christopher Vogler (2006), que, em *A Jornada do Escritor*, adapta o modelo campbelliano para a análise de roteiros cinematográficos, identificando arquétipos de personagem (herói, mentor, guardião, sombra, etc.) que encontram ressonância na figura de Aomine. Tais contribuições demonstram como o estudo de arquétipos em narrativas midiáticas pode beneficiar-se de um diálogo interdisciplinar que ultrapassa os limites de uma única matriz teórica, enriquecendo a compreensão dos processos de significação que estruturam o imaginário contemporâneo.

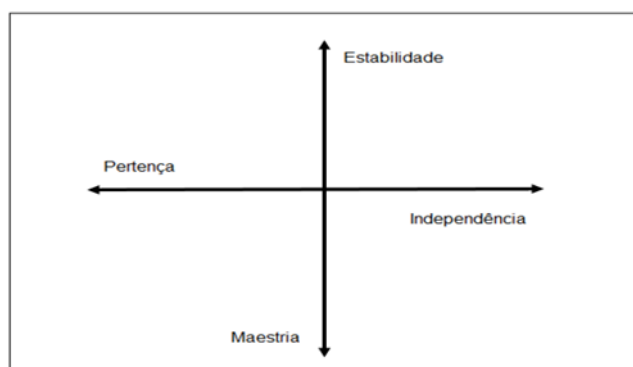
À luz dessas elaborações, justifica-se com clareza a escolha de Daiki Aomine como objeto de análise no âmbito da semiótica do arquétipo do guerreiro sombrio. Sua trajetória deixa ver como estruturas míticas arcaicas, o herói solitário, o campeão caído, o gênio amaldiçoado, são reconfiguradas nas mídias contemporâneas, articulando esporte, espetáculo e existencialismo pop. Sob a lente da gramática actancial de Greimas e Courtés (1989), Aomine encarna funções simbólicas de elevada densidade, representando a tensão entre potência individual e pertencimento coletivo, entre maestria e sentido. Sua configuração arquetípica, situada no entrecruzamento do herói trágico e do antagonista sombrio, oferece um laboratório privilegiado para a compreensão das necessidades básicas de constituição arquetípica, pertença, independência, estabilidade e maestria, que serão exploradas na seção subsequente.

3 A semiótica das necessidades básicas no guerreiro sombrio em Kuroko no Basket

Se a análise da semiose narrativa nos permitiu descrever o percurso actancial de Daiki Aomine à luz das quatro fases da narrativa (manipulação, competência,

performance e sanção), faz-se agora necessário examinar como sua configuração arquetípica organiza-se em relação às necessidades psicológicas fundamentais que movem a existência humana. Para tanto, recorreremos ao modelo proposto por Mark e Pearson (2003), que distribui os arquétipos ao longo de dois eixos semânticos fundamentais: o eixo horizontal, que tensiona pertença e independência; e o eixo vertical, que tensiona estabilidade e maestria. Tais eixos, conforme demonstra Soares (2026a), não devem ser compreendidos como polaridades excludentes, mas como valências que se combinam dinamicamente em cada configuração arquetípica, produzindo diferentes intensidades e modulações conforme o contexto discursivo e a trajetória do personagem. A figura abaixo, adaptada de Mark e Pearson (2003, p. 28), sintetiza a disposição dos quatro polos e sua articulação no espaço semiótico-arquetípico.

Figura 1: Necessidades básicas de constituição arquetípica (Mark; Pearson, 2003, p. 28).



A aplicação desse modelo a Daiki Aomine revela-se particularmente fecunda, porquanto o guerreiro sombrio caracteriza-se justamente por um desequilíbrio valencial extremo: a maestria é hiperativada, a independência é exacerbada, enquanto a pertença e a estabilidade encontram-se suprimidas ou profundamente fragilizadas. Como argumenta Soares (2026b) ao introduzir o conceito de contorno sensível, o arquétipo não se apresenta como essência fixa,, antes como padrão inferido a partir de traços perceptíveis; no caso de Aomine, tais traços, sua recusa sistemática a passar a bola, seu desprezo pelos companheiros que considera “fracos”, sua afirmação recorrente de que “quem vence sou eu”, configuram um contorno sensível marcado pela solidão da figura do excepcional, figura que ressoa profundamente no imaginário contemporâneo.

O polo da pertença diz respeito à necessidade humana de ser aceito, de fazer parte de um grupo, de compartilhar valores e afetos comunitários. Na constituição de Aomine, a pertença apresenta-se como falência trágica. Ele foi, um dia, parte integrante da “Geração dos Milagres”, ao lado de Kuroko, Akashi, Midorima, Murasakibara e Kise. No entanto, precisamente porque sua maestria individual ultrapassava qualquer possibilidade de competição equilibrada, ele progressivamente se descolou do grupo. Sua frase emblemática, *“o único que pode me vencer sou eu mesmo”* (ep. 37, 14min22s), é mais do que uma declaração de autossuficiência: é o testemunho de uma pertença impossível [...], é mais do que apenas uma declaração de autossuficiência, é o testemunho de uma pertença impossível: se ninguém pode me desafiar, então não posso verdadeiramente pertencer a nenhum coletivo, pois o coletivo define-se pelo reconhecimento mútuo de limites e complementaridades. Como observa Soares (2026a), a Semiótica Arquetípica permite compreender que a pertença não é um atributo binário (ter ou não ter), antes, é uma valência que pode ser ativada em diferentes graus e em diferentes momentos. No início da narrativa, a valência da pertença em Aomine é mínima: ele abandonou os treinos, ignora seus companheiros de equipe no Colégio Tōō e trata basquete como um monólogo solitário. No entanto, após sua derrota para Seirin e o reencontro simbólico com Kuroko (que lhe diz: “Você não é minha sombra, você é minha luz”), uma reativação tênue da pertença tem lugar. Aomine volta a sorrir durante os jogos, passa a reconhecer o valor de seu parceiro de dupla, Momoi Satsuki, e reaparece em arcos posteriores como aliado, ainda que ácido, ainda que individualista, mas não mais inteiramente isolado. Trata-se, pois, de uma pertença fraturada, mas não aniquilada.

O polo da independência, complementar ao da pertença, expressa a necessidade de afirmar a própria singularidade, de agir segundo a própria vontade, de diferenciar-se do outro e do grupo. Aomine é, provavelmente, a personagem de Kuroko no Basket que melhor encarna a independência levada ao extremo. Sua recusa a obedecer a qualquer tática, sua determinação em resolver o jogo sozinho, sua afirmação de que o basquete “perdeu a graça” precisamente porque ninguém ousa desafiá-lo, tudo isso aponta para uma independência absoluta que, no entanto, revela-se como prisão. Como argumenta Hillman (2022), a sombra do herói independente é o isolamento afetivo; quanto mais afirma-se a autonomia radical, menos se tem acesso ao reconhecimento que a valida. Nesse sentido, a análise de Soares (2026b) sobre o

contorno sensível do guerreiro sombrio é particularmente esclarecedora: a independência de Aomine não é uma escolha livre, é uma compulsão ontológica. Ele não pode deixar de ser independente porque sua maestria o tornou incomparável; e porque é incomparável, não encontra prazer na competição. Sua independência, portanto, é ao mesmo tempo sua força e sua fraqueza, a condição de sua genialidade e a fonte de seu tédio existencial. É somente quando Kagami consegue, pela primeira vez, igualar-se a ele em quadra que a independência absoluta de Aomine é abalada: ele descobre que há alguém que pode ser seu rival, e nesse instante a independência reconfigura-se, deixando de ser isolamento para tornar-se autonomia relacional, uma independência que admite o outro como espelho.

No eixo vertical, o polo da estabilidade diz respeito à necessidade de segurança, previsibilidade, ordem, pertencimento a estruturas que protegem contra o caos. À primeira vista, a estabilidade parece ausente do perfil de Aomine. Ele é imprevisível em quadra (seu estilo “sem forma” é uma das marcas de seu gênio), desordeiro em sua conduta (dispensa treinos, chega atrasado, provoca adversários) e emocionalmente instável (alterna entre tédio profundo e explosões de raiva competitiva). Todavia, a Semiótica Arquetípica permite uma leitura mais refinada. Como sugere Soares (2026a), a estabilidade não precisa manifestar-se como ordem externa; pode manifestar-se como imutabilidade ontológica, isto é, a certeza de que, independentemente do que aconteça, o resultado será sempre o mesmo, sua vitória. Essa estabilidade negativa, a estabilidade do invencível que nunca é desafiado, é o que torna o basquete enfadonho para Aomine. Ele não oscila, ele vence sempre, e essa previsibilidade monótona é uma forma de estabilidade, ainda que perversa. A derrota para Seirin, longe de destruir sua estabilidade, a transfigura. Ele descobre que pode perder, que o resultado não está escrito antecipadamente. A partir de então, sua estabilidade torna-se dinâmica, não mais a rigidez do invicto, agora, a confiança de quem pode errar, aprender e recomeçar. Em termos junguianos, trata-se da passagem de uma estabilidade egóica (baseada na negação do outro) para uma estabilidade do self (baseada na integração da alteridade).

O polo da maestria, enfim, expressa a necessidade de superar limites, de alcançar excelência, de dominar um campo de saber ou de ação. No caso de Aomine, a maestria é o traço mais evidente e o que primeiro chama a atenção do espectador. Sua maestria manifesta-se em múltiplos níveis: técnica (o “chuteiro”, os arremessos

impossíveis, a velocidade de reação), tática (a capacidade de ler o jogo e antecipar movimentos) e, sobretudo, ontológica, a maestria sobre a própria potência. Como nenhum adversário consegue detê-lo, ele atinge um patamar em que a maestria deixa de ser busca para tornar-se fardo. Conforme analisa Soares (2026b) a partir do método inferencial da Semiótica Arquetípica, a maestria hiperativada sem contrapeso de pertença e estabilidade gera o que se poderia chamar de síndrome do guerreiro sombrio, isto é, o sujeito torna-se tão competente que perde a razão de ser de sua competência, pois não há mais provas que valham a pena ser enfrentadas. A virada narrativa de Aomine consiste exatamente na reconfiguração valencial de sua maestria. Após a derrota, ele não perde sua habilidade, continua sendo um dos jogadores mais fortes da série, porém, sua maestria deixa de ser exclusivista e isolante para tornar-se compartilhável. Ele começa a reconhecer que a verdadeira maestria não se mede pela capacidade de aniquilar o outro, antes, pela capacidade de elevar o nível do jogo como um todo, de fazer com que os companheiros e até os adversários cresçam com sua presença. Portanto, sua maestria integra traços de mentoria, sem, contudo, perder a aspereza original. É precisamente essa integração que o distingue do vilão clássico e o inscreve na linhagem do guerreiro sombrio redimido, figura que, como mostra Soares (2024) em sua análise de personagens como Máscara da Morte, nunca perde completamente sua sombra, já que aprende a colocá-la a serviço de um bem maior.

O exame articulado dos quatro polos, pertença, independência, estabilidade e maestria, permite construir um mapa valencial da personagem ao longo de Kuroko no Basket. No início da série (pré-torneio de Inverno), Aomine apresenta: maestria altíssima, independência altíssima, pertença baixíssima, estabilidade rígida (estabilidade da imutabilidade vitoriosa). Essa configuração corresponde ao guerreiro sombrio (pleno): aquele que já atingiu o ápice de seu poder, mas à custa de toda vinculação afetiva e de toda plasticidade existencial. Após a derrota para a Seirin e o confronto simbólico com Kuroko, o mapa reconfigura-se: a maestria permanece alta, agora temperada pela percepção de que há limites a superar; a independência permanece forte, admitindo a interdependência estratégica; a pertença, antes ínfima, é reativada, ainda que de modo fraturado e não sentimental; a estabilidade, por fim, torna-se dinâmica, aberta à surpresa e ao erro.

Trata-se do guerreiro sombrio em via de individuação, figura que, como argumenta Jung (2002), não abandona a sombra, a integra em um processo de

ampliação da consciência. Como observa Soares (2026a), a Semiótica Arquetípica não se contenta em classificar personagens em categorias fixas; ela investiga as dinâmicas de valência que fazem com que um mesmo arquétipo possa manifestar-se de modos radicalmente diversos conforme o momento narrativo e o contexto cultural. Aomine, assim, não é “o guerreiro sombrio” como uma essência imutável, antes como um processo, uma configuração arquetípica em transformação, que reflete, em chave mitopoética, as tensões fundamentais da condição humana contemporânea: entre o sucesso individual e o pertencimento comunitário, entre a excelência técnica e o sentido existencial, entre a solidão do gênio e a alegria da partilha.

4 Considerações finais

À luz da análise empreendida, cumpre retomar o percurso investigativo para avaliar seus resultados e situar sua contribuição no quadro da Semiótica Arquetípica. O objetivo primordial consistiu em investigar a constituição arquetípica de Daiki Aomine, personagem de Kuroko no Basket (Fujimaki, 2012), investigando como sua trajetória materializa a figura do guerreiro sombrio, sujeito excepcional cuja potência extrema converte o talento em isolamento, melancolia e ruptura com a coletividade. Para tanto, adotou-se o traçado metodológico-heurístico da Semiótica Arquetípica (Soares, 2020, 2021a, 2021b, 2024, 2026a, 2026b), articulando a gramática narrativa de Greimas e Courtés (1989), a psicologia analítica de Jung (2002) e Hillman (2022), as fases constituintes da narrativa (Platão; Fiorin, 1993) e o modelo das necessidades básicas de Mark e Pearson (2003).

Os resultados confirmam a hipótese de que Aomine configura uma atualização contemporânea do arquétipo do guerreiro sombrio. Na primeira seção, dedicada à semiose narrativa, demonstrou-se, a partir da quadripartição manipulação-competência-performance-sanção, como a personagem opera um movimento de desequilíbrio valencial seguido de reconfiguração. A manipulação revelou uma vocação paradoxal: o chamado para tornar-se o “ás” converte-se, pelo excesso de maestria precoce, em manipulação às avessas. A competência, ambivalente, produziu o isolamento como preço da excelência incomparável. A performance desdobrou-se em exibição destrutiva e performance reconstrutiva deflagrada pela derrota. A sanção, dupla e dialética, revelou que a derrota opera como rito de passagem, integrando a sombra a um espectro mais complexo de sentido.

Na segunda seção, examinou-se a configuração de Aomine nos eixos pertença/independência e estabilidade/maestria. No início da narrativa, a personagem apresenta desequilíbrio valencial extremo, maestria e independência hiperativadas, pertença suprimida, estabilidade reduzida à rigidez do invicto, correspondendo ao guerreiro sombrio pleno. Após a derrota, o mapa reconfigura-se: a maestria temperada pela percepção de limites, a independência admitindo interdependência, a pertença reativada de modo fraturado, a estabilidade tornando-se dinâmica. Essa transição configura o guerreiro sombrio em via de individuação, que integra a sombra em um processo de ampliação da consciência (Jung, 2002).

A importância da semiótica arquetípica revela-se em múltiplas dimensões. Primeiro, a abordagem supera o formalismo estrutural ao articular precisão descritiva e profundidade simbólica (Soares, 2026a, 2026b). Segundo, a noção de valência arquetípica evidencia que o arquétipo não é essência fixa, antes, é uma matriz de transformação. Terceiro, o método inferencial de três etapas (ancoragem empírica, inferência abdutiva, mapeamento funcional) fornece um protocolo replicável, legitimando a cultura pop como objeto de investigação semiótica sofisticada.

A análise de Aomine inscreve-se em um movimento de reabilitação do simbólico nos estudos da linguagem. Ao demonstrar que um anime esportivo pode veicular estruturas míticas arcaicas e questões existenciais profundas, este artigo contribui para a compreensão dos processos de significação que estruturam o imaginário contemporâneo. Como observa Soares (2024), as produções midiáticas trazem “informações valiosas quanto à constituição dos discursos circulantes no espaço social” (p. 44). Nesse sentido, a figura do guerreiro sombrio em Aomine é sintoma de tensões culturais reais, exaltação do talento individual, preço do sucesso precoce, dificuldade de conciliar excelência e comunidade.

Reconhecem-se limitações: a análise concentrou-se no arco do Torneio de Inverno, deixando de lado outros momentos da franquia; centrou-se no plano do conteúdo, sem explorar sistematicamente o plano da expressão (recursos visuais, sonoros, gestuais). Pesquisas futuras poderão aplicar o mesmo arcabouço a outras figuras de Kuroko no Basket (como Akashi) ou a personagens de outros animes esportivos (Haikyuu!!, Slam Dunk, Blue Lock), bem como realizar estudos de recepção sobre a ressonância do guerreiro sombrio em jovens espectadores.

Portanto, a Semiótica Arquetípica demonstrou sua potência interpretativa ao desvelar, na aparente simplicidade de um anime de esporte, a complexidade simbólica de um arquétipo milenar. Daiki Aomine não é apenas um jogador de basquete genial, ele é, em sua solidão excepcional e em seu doloroso processo de (re)vinculação, uma imagem especular das contradições da subjetividade contemporânea. É precisamente porque os arquétipos continuam a operar, silenciosa, porém eficazmente, nas mitologias midiáticas do presente que a Semiótica Arquetípica afirma-se como campo de investigação legítimo e necessário.

Referências

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- FUJIMAKI, Tadatashi. **Kuroko no basket**: o verdadeiro basquete de Kuroko. Diretor: Shunsuke Tada. Roteiro de: Noboru Takagi. Tóquio: Production I.G, 2012.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. Tradução de Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Cultrix, 1989.
- HILLMAN, James. **Psicologia arquetípica**: uma introdução concisa. 2. ed. Trad. Lucia Rosenberg e Gustavo Barcelos. São Paulo: Cultrix, 2022.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. **O Herói e o Fora-da-Lei**: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos. Trad. Merle Scoss. São Paulo: Cultrix, 2003.
- PLATÃO; FIORIN, José Luiz. **Para entender o texto**: leitura e produção. 7. ed. São Paulo: Ática, 1993.
- SANTOS, Luzirene Gonçalves dos; SOARES, Thiago Barbosa. Análise discursiva da construção do luto no filme Manchester à beira-mar. **Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 089–109, 2025. Disponível em: <https://ojsrevista.furb.br/ojs/index.php/linguagens/article/view/12063>. Acesso em: 12 ago. 2026.
- SOARES, Thiago Barbosa. A semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku. **Porto das Letras**, v. 6, Nº especial, p. 113-128, 2020. Disponível em:

<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955> .
Acesso em: 19 jan. 2026.

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**, v. 3, n. 5, p. 23-35, jan./jun. 2021a. Disponível em: <https://revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd/v-3-n-5-2021>. Acesso em: 19 jan. 2026.

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. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/10657>. Acesso em: 19 jan. 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. 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. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/16562>. Acesso em: 19 jan. 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. Discursividades presentes em “os cavaleiros do zodíaco”: uma análise do diálogo entre Máscara da Morte e Mestre Ancião. **Infinitum: Revista Multidisciplinar**, São Bernardo, v. 7, n. 14, p. 41–62, 2024. DOI: 10.18764/2595-9549v7n14.2024.20. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/infinitum/article/view/23781>. Acesso em: 25 maio. 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. Alfabetización mediática: articulaciones de conocimientos (re)producidas en cine y series. **Infinitum: Revista Multidisciplinar**, São Bernardo, v. 9, n. 19, p. 1–28, 2026. DOI: 10.18764/2595-9549v9n19e25967. Disponível em: <https://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/infinitum/article/view/25967> . Acesso em: 25 maio. 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. Semiótica arquetípica no Brasil: fundamentos teóricos, percurso metodológico e contribuições interpretativas para os estudos da linguagem. **Cadernos da Fucamp**, v. 49, p. 120-131, abr. 2026a. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/4135>. Acesso em: 26 maio. 2026.

SOARES, Thiago Barbosa. Beyond structural formalism: Archetypal Semiotics and the inferential turn in contemporary meaning analysis. **UAI Journal of Education, Humanities and Literature (UAIJEHL)**, v. 2, n. 2, mar./abr. 2026b. Disponível em: <https://uaipublisher.com/wp-content/uploads/2026/03/UAIJEHL422026.pdf>. Acesso em: 26 maio. 2026.

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

Submetido: 26/05/2026

Aceito: 18/08/2026

