

CAVERNA DO DRAGÃO: A IMAGEM, O SONHO E SUAS REPRESENTAÇÕES

Epaminondas de Matos Magalhães¹

Marcos Aparecido Pereira²

RESUMO: Esse artigo objetiva analisar um dos desenhos mais famosos da década de 80: *Caverna do Dragão*, partindo de conceitos da psicanálise, em especial Jung e Freud. Nesse trabalho compreende-se o desenho como representação alegórica de arquétipos do inconsciente e as aventuras vividas pelos personagens enfrentamentos relacionados com a experimentação do Self. Dessa forma, busca-se, primeiramente, entender as imagens dos principais personagens e suas possíveis associações arquetípicas. Em seguida, procuramos estabelecer relação entre essas figuras e a confrontação dialógica das forças autônomas do inconsciente coletivo na busca pela individuação.

Palavras-chave: Caverna do dragão. Arquétipos. Inconsciente coletivo.

DUNGEONS & DRAGONS: IMAGE, DREAM AND ITS REPRESENTATIONS

ABSTRACT: This article aims to analyze one of the most famous animated television series of the 80's: *Dungeons & Dragons*, based on psychoanalysis concepts, especially Jung and Freud. In this work, the animated series characters are understood as allegorical archetypes of the unconscious and the adventures lived by them as confrontations related to the experimentation of the Self. Thus, we seek to understand the images of the main characters and their possible archetypal associations. Then, we seek to establish a relationship between these figures and the dialogical confrontation of the autonomous forces in the collective unconscious in the search for individuation.

Keywords: Dungeons & Dragons. Archetypes. Collective unconscious.

INTRODUÇÃO

Caverna do Dragão é um desenho animado produzido em 1983 pela *Marvel Productions*, em associação de *Dungeons e Dragons Corporation*, com 27 episódios, sendo que *Requiem*, o 28º e último episódio da série, foi escrito e não foi gravado. O desenho animado foi inspirado no jogo *RPG Dungeons e Dragons*.

Em resumo, a história de *Caverna do Dragão* gira em torno da aventura empenhada por seis crianças, que durante um passeio no parque, resolvem entrar em um brinquedo chamado Caverna do Dragão, semelhante a um trem fantasma. A questão é que o brinquedo se torna a passagem que leva as crianças para um mundo novo, de guerreiros, dragões, magos etc. Assim

¹ Doutor em Letras – PUC-RS, docente no IFMT Pontes e Lacerda, no PPGEN – IFMT, no PPGEL – UNEMAT. E-mail: epa.magalhaes@hotmail.com

² Mestre em Ensino – PPGEN – IFMT, docente IFMT Campus Cáceres – Prof. Olegário Baldo. E-mail: marcos.pereira@cas.ifmt.edu.br

que chegam à terra mágica são recepcionados pelo Mestre dos Magos, que se tornará o guia enigmático das personagens durante a saga que os espera. Em seguida, conhecerão as forças do mal, que terão que enfrentar o Vingador. A cada episódio, uma nova jornada se abre para as personagens que desejam retornar para casa e tem sempre uma nova missão/jornada.

O que é interessante observar em *Caverna do Dragão* é que a jornada das crianças para casa é ao mesmo tempo a jornada do próprio Mestre dos Magos para dissipar o mal que habita o reino Caverna do Dragão e, com isso, reestabelecer a ordem. Veremos a seguir, que as crianças não foram escolhidas aleatoriamente, uma vez que a jornada interior das mesmas está diretamente atrelada à jornada do espaço em que travarão inúmeras batalhas.

As crianças, no mundo mágico, ganham objetos e roupas com superpoderes. O menino Eric ganha um escudo de cavaleiro que cria uma espécie de barreira mágica de proteção quando utilizado; Hank ganha um arco mágico e vestimenta de arqueiros; Diana ganha um bastão mágico e vestimentas de acrobata; Sheila ganha um capuz que a deixa invisível; Presto torna-se um mago, com um chapéu que tira seus feitiços e Bobby ganha um tacape mágico de bárbaro capaz de quebrar objetos.

Somente as roupas e objetos mágicos não lhes forneceriam competência para enfrentar as adversidades que estão prestes a travar, surge, portanto, a sabedoria, mesmo que em enigmas, do Mestre dos Magos. Cabe-nos destacar que o Mestre dos Magos, assim como Vingador são sujeitos manipuladores da narrativa, contudo, o primeiro manipula para o bem, o segundo para o mal. Mestre dos Magos não surge, apenas, como o guia para o caminho de casa, mas, também, para combater o Vingador nas batalhas que eles precisam travar e/ou libertá-lo do mal, como ocorre no episódio final, em que se descobre que o Mestre dos Magos é, na verdade o pai de O Vingador e que somente as seis crianças conseguiriam livrá-lo do mal que o habitava. Por sua vez, o Vingador deseja os objetos mágicos dos heróis, para se tornar poderoso suficiente para derrotar todos e dominar o universo.

O interessante na narrativa é que o Mestre dos Magos possui poderes suficientes para levar as crianças para casa, mas não o faz, assim como possui poder para derrotar o Vingador e também não o faz, pois somente as crianças, cada qual com suas armas, podem reestabelecer a ordem e o bem ao reino. Em várias ocasiões, elas são responsáveis por libertar escravos, prisioneiros, quebrando magias que aprisionavam e dominavam povos naquele estranho mundo. Várias dessas magias tinham sua fonte no Vingador, o que a cada episódio torna a batalha entre eles ainda mais acirrada.

O primeiro episódio denomina-se *A noite sem amanhã*, nesse as seis crianças estão subindo uma montanha para, segundo Hank, ver melhor “o caminho de volta para casa”. Do

nada, um dragão-fêmea, chamada Tiamat aparece; e, a partir desse momento, as personagens precisam mostrar suas competências. Quando eles finalmente conseguem aprisionar o dragão, o Mestre dos Magos aparece e tece um elogio: “bela manobra”.

A batalha entre o herói e o dragão é a forma mais atuante deste mito e mostra claramente o tema arquetípico do triunfo do ego sobre as tendências regressivas. Para a maioria das pessoas o lado escuro ou negativo de sua personalidade permanece inconsciente. O herói, ao contrário, precisa convencer-se de que a sombra existe e que dela pode retirar sua força. Deve entrar em acordo com o seu poder destrutivo se quiser estar suficientemente preparado para vencer o dragão —isto é, para que o ego triunfe precisa antes subjugar e assimilar a sombra (HANDERSON,2008, p. 155).

Veremos adiante que os heróis da narrativa enfrentam, internamente, suas próprias lutas, entre o bem e o mal, precisam, para vencer o dragão, vencer antes seus próprios medos e incertezas.

Cada aparecimento de Mestre dos Magos vem imbuído de um ensinamento. Nesse episódio, Eric exige do mago que ele dê a resposta do caminho de casa e o Mestre diz, “paciência jovem cavaleiro”. Muita paciência e também perseverança é o que todos precisam ter, pois em vários momentos eles estão muito próximos de conseguir o que querem e algo os atrapalha ou eles são obrigados a desistir em nome do bem coletivo.

Eric, por exemplo, é um personagem de família abastada, não precisava esperar, tudo estava disposto a sua mão, conforme os diálogos que trava ao longo dos 27 episódios. Assim, ele precisa aprender a viver de uma maneira diferente, e essa é sua maior jornada, para além de voltar para casa. De forma geral, os personagens travam uma luta para o autodescobrimento, um caminho de conhecimento e desenvolvimento pessoal que perpassa pela descoberta de valores, de sentimentos e de quebra de limites.

Caverna do Dragão se constituía como um dos desenhos mais vistos durante a década de 80, tomando como base que a TV aberta era o principal meio de comunicação entre crianças e adolescentes e conseguia atingir um público em larga escala. Assim, nossa intenção nesse texto é discutir os impactos que esse desenho tinha para crianças e adolescentes e quais representações socioculturais e imagéticas são possíveis atribuir ao desenho. O desenho deixou uma legião de fãs, intrigados pelas batalhas, lutas, bem *versus* mal.

O desenho passou a ser transmitido no Brasil, a partir de 1986 pela Rede Globo de Televisão, tendo altos índices de audiência. Para essas discussões, tomaremos como base *A interpretação dos Sonhos*, Freud (1900/1998) e também o *Mal Estar na Civilização* (1930/1996). O primeiro iremos utilizar para pensar o desenho animado e os sonhos, o segundo

para pensarmos a busca da felicidade, que para as crianças no desenho é o retorno para casa. Lançaremos também mão de Jung (2008), em *O homem e seus símbolos*.

Os desenhos animados se assemelham muito aos sonhos, ou seja, às imagens oníricas, oriundas da realidade, elas são recriadas no sonho, através do processo de subjetivação daquele que o compõe. Os sonhos possuem, na visão de Freud (1998), o cerne das paixões, desejos mais profundos e, os desenhos animados, passam a ser projeções de desejos e vontades. Ou seja, que criança e, até mesmo o adulto, não gostaria de ter um objeto mágico que o auxiliasse a vencer as adversidades encontradas no seu dia a dia. Daí nos perguntamos: os desenhos não são projeções oníricas de seus criadores? Segundo Freud (1996, p. 34), “Ora, nossos sonhos constituem um meio de conservar essas personalidades sucessivas [anteriores]. Quando adormecidos, retornamos às antigas formas de encarar as coisas e de senti-las, a impulsos e atividades que nos dominavam muito tempo atrás”.

Não dá para falarmos em interpretação dos sonhos, sem pensarmos no título do desenho, *Caverna do Dragão*. Caverna já traz em si a imagem de obscuro, profundidade, um símbolo arcaico, que remete à ideia de busca, de libertação, sair da caverna. Portanto, o Mestre dos Magos sempre aparece de forma enigmática, assim como suas respostas e missões, o que ele empreende é que cada jovem, assim, como Doroty, o Homem de Lata, o Espantalho e o Leão, busquem descobrir suas limitações, medos e incertezas, no intuito, assim como Doroty, em *O mágico de Oz*, de retornar para casa.

OS PERSONAGENS E SEUS SÍMBOLOS

Como já mencionado anteriormente, cada personagem recebe um objeto mágico, para auxiliar em sua jornada rumo à casa. Contudo, esses objetos representam, também, uma busca de si e de superação de seus medos, dúvidas, incertezas etc.

Assim:

- Hank: líder do grupo, recebe um arco mágico, que precisa ser dimensionado de forma ágil e rápida, ou seja, representa o raciocínio rápido, característica básica de um líder, mas, ao mesmo tempo, demonstra diante de cada missão data certa insegurança e dúvidas em liderar o grupo. Ou seja, ele representa o aspecto humano e a falha na construção do herói, medo diante de determinadas situações. Suas roupas têm duas tonalidades de verde com círculos brancos, o que sugere harmonia e união;

- Eric: recebe um escudo, pois é o mais medroso de todos, esconde-se atrás dele, se mostra como mimado, abastado, egocêntrico e, portanto, o personagem mais imaturo e infantil. Veste as cores vermelho, azul e amarelo, indicando um espírito inquieto e criatividade;
- Bobby: o mais novo em idade do grupo, mas demonstra simplicidade, tanto que recebe vestes de bárbaro e tacape rústico característicos de homens pré-históricos. Muitas vezes desisti do retorno ao lar em nome de outros personagens, sobretudo de Uni, sua inseparável unicórnio. Veste roupas da cor marrom e um capacete com dois chifres, indicando força natural;
- Sheila: é irmã de Bobby, possui aspectos maternos, cuida, especificamente dos personagens que se machucam ou estão tristes. É a personagem mais introspectiva e melancólica dos seis. As cores de suas roupas sinalizam romantismo e sensatez;
- Diana: uma das mais velhas do grupo. É madura, apresenta-se sempre como corajosa, contudo, seu maior medo é envelhecer. Acrobata, suas vestimentas têm cores marrons e detalhes dourado indicando tanto seriedade e segurança como prestígio;
- Presto: o mago, que nem sempre suas mágicas dão certo e acaba sempre criticado, apresenta uma autoestima frágil, por conta das inúmeras críticas que recebe ao longo do desenho. É inteligente, imagem reforçada pelos óculos e também por suas atitudes ao longo da série. Suas roupas são verdes com detalhes em amarelo e azul, simbolizando harmonia, poder e otimismo.

Pensando na busca em cada episódio pelo retorno das personagens para sua “terra natal”, representa a busca da sociedade pela felicidade de homens que vivem em meio a frustrações, medos e incertezas, assim como cada personagem que vive a infelicidade de não estar em casa; mas, estar em casa, também, é enfrentar seus próprios medos e sua própria infelicidade.

A triste verdade é que a vida do homem consiste num complexo de fatores antagônicos e inexoráveis: o dia e a noite, o nascimento e a morte, a felicidade e o sofrimento, o bem e o mal [...] A vida é uma batalha. Sempre foi e sempre será. E se não fosse assim, ela chegaria ao fim (JUNG, 2008, p. 107).

ARQUÉTIPOS NA CAVERNA: FORÇAS ANTAGÔNICAS E AMBÍGUAS DO INCONSCIENTE COLETIVO

Analisando os personagens do desenho animado percebemos a presença de vários arquétipos do inconsciente coletivo, descritos por Jung (2000). O autor destaca que os arquétipos são tendências instintivas que parecem dirigir o inconsciente e que algumas dessas

formas arquetípicas estão presentes no inconsciente coletivo, desde os tempos imemoriais, sendo de extrema relevância para o ser humano, pois criam mitos, religiões e filosofias que, por sua vez, organizam as pessoas e a sociedade.

Em *Caverna do Dragão*, os personagens têm características que muitas vezes se opõem, mas que, também, se completam. Esses personagens representam imagens que podem ser relacionadas a padrões que se repetem e que estão na base da constituição da psique humana. Portanto, apresentam-se como arquétipos, padrões universais ou motivos recorrentes, que representam e simbolizam a experiência típica humana universal de diferentes maneiras (JUNG, 2000). Logo, poderíamos dizer que os personagens do referido desenho são, na verdade, projeções de arquétipos do inconsciente de uma pessoa (ou de qualquer pessoa) na busca pelo processo de experimentação do *Self* (ou o Si-mesmo), como descreve a teoria junguiana. Segundo Jung (2015), o processo de experimentação do *Self* leva ao crescimento, pois configura-se na busca por completude e perfeição que liga os arquétipos, unindo os opostos e equilibrando a unidade da psique, integrando masculino e feminino, luz e escuridão, consciente e inconsciente. É nessa busca de si mesmo, que amparamos nossas discussões, nesse texto, acerca da obra *Caverna do Dragão*.

O ponto de ligação entre o nosso mundo e o mundo de *Caverna do Dragão* é sempre um Parque de diversões, indicando a ludicidade e a fantasia. Isso nos leva a pensar, primeiramente, que a ludicidade representa a superação, a vivência de experiências que causam medo, mas também prazer, que são muito comuns na adolescência. Ademais, supondo que nosso mundo seja considerado como o consciente e que aquele mundo seja o inconsciente, poderíamos compreender que a porta de entrada para o inconsciente passa por construções psíquicas como os sonhos e, talvez, a fantasia.

Desse modo, acreditamos que é possível relacionar os personagens de *Caverna do Dragão* e também suas aventuras com esse processo de experimentação de busca interior de individuação. Afinal, é apenas a partir da experiência que os arquétipos são ativados e surgem de potencialidades inatas e/ou predisposições, formando, assim, o conteúdo psíquico do inconsciente coletivo (JUNG, 2000). Nessa perspectiva, as aventuras e interações do grupo naquele mundo de horrores, mas também de magia, representaria o despertar desses arquétipos no caminho de crescimento psíquico.

No desenho, os personagens que se perdem naquele mundo caótico e estranho são todos adolescentes ou pré-adolescentes. Nessa idade, as pessoas encontram-se no período de grande relevância no estabelecimento da personalidade, pois esse é um período de medos, enfrentamentos e descobertas físicas, biológicas, psicológicas e sociais. Na adolescência,

“magia perfeita” proporcionada pela inocência dos primeiros anos de infância desaparece quase por completo e somos impelidos a enfrentar um universo muito diferente, um universo onde a segurança e a certeza não existem, onde os resultados de nossas interações são ambíguos e onde somos responsáveis por nós mesmos. É nesse processo que somos movidos rumo ao crescimento, em todos os sentidos.

No desenho em questão, esse universo mágico característico da infância é relacionado aos arquétipos para criar um ambiente de confrontação dialógica das forças autônomas do inconsciente coletivo que, por sua vez, são imprescindíveis para o processo de autodescoberta que leva à individuação (JUNG, 2015). Portanto, compreende-se que o período de adolescência, encarado como período de transição, seja propício a essa representação simbólica.

Assim, consideramos que *Caverna do Dragão* é uma alegoria desses enfrentamentos que separam a infância da idade adulta, sendo cada personagem uma figura arquetípica que se opondo e complementando-se está na base da formação da personalidade de todo indivíduo. Uma vez que temos nossos arquétipos e nossa Sombra. Jung (2000), diz que essa última é a parte de nossa personalidade que nos recusamos a conhecer. Logo, por exemplo, em todo corajoso reside um covarde e vice-versa. Nessa compreensão, poderíamos dizer que cada personagem carrega em sua essência um lado aparente e um lado “rejeitado”.

Desse modo, concluímos que Hank, Eric, Bobby (e Uni), Sheila, Diana e Presto podem representar vários sujeitos, como vemos nos episódios, mas que, também, podem ser facetas de um mesmo indivíduo, representações que se alternam e aperfeiçoam no caminho do estabelecimento da consciência do sujeito e da individuação.

No desenho, esse processo de tomada de consciência e saída para o mundo consciente e exterior se dá tanto no enfrentamento dos próprios medos, quanto no encontro com situações e seres grandemente bizarros, incompreensíveis e ameaçadores. Mas se dá, sobretudo, pela condução antagônica do bem e mal, representada, respectivamente, pelo Mestre dos Magos e pelo Vingador, que os levam a esses enfrentamentos.

Nessa perspectiva, temos o Vingador, arquétipo do vilão, do mal, da sombra destruidora e o Mestre dos Magos, arquétipo do bem. Contudo, ao longo dos 27 episódios e, sobretudo no último episódio (*Requiem*) fica claro que bem e mal são relativos e não são “puros” em nenhum dos dois personagens. Poderíamos dizer que eles são como o símbolo do diagrama *tei-gi*, conhecido por representar as forças duais do taoísmo: *Yin* e *Yang*.

Assim, esses dois personagens seriam representação da dualidade de forças existentes no universo, que governam tudo que existe. Diferentemente da cultura ocidental, elas não querem dizer propriamente “bom” e “mau”, simbolizam o equilíbrio dinâmico entre as forças

antagônicas do mundo, de onde provêm toda e qualquer mudança. E é em torno dessas duas forças – Mestre dos Magos e Vingador – que giram todos os acontecimentos que norteiam o percurso dos jovens, naquela terra estranha e desafiadora. O que, portanto, conduz à transformação de todos.

Os personagens centrais da aventura podem ser divididos em representações masculinas e femininas. Se contarmos a unicórnio fêmea, Uni, teríamos três representações femininas: Sheila, a mãe protetora; Diana, a corajosa, guerreira; e Uni, a pura e delicada. A trindade representa a frutificação e tem semelhança com a base de muitas religiões, logo, poderíamos dizer que as três personagens, juntas, são símbolo do elemento feminino e as qualidades psicológicas femininas inconscientes.

Jung (2008), atribui o nome de *anima* à personificação das tendências psicológicas femininas na psique do homem e *animus* aos elementos masculinos na psique da mulher e acrescenta que esses dois precisam estar bem equilibrados e ajustados na personalidade da pessoa. Ressalta que o confronto dos elementos masculinos e femininos é como a obra-prima das relações espirituais e morais (JUNG, 2000). Logo, o encontro face a face desses arquétipos, o intercâmbio de aprendizado e o trabalho coletivo que eles precisam ter ao longo das aventuras é tão relevante quanto os enfrentamentos que têm com “as forças do mal”, representadas pelo Vingador.

Na mesma perspectiva de assumir integralmente princípios opostos, ativos e passivos, masculinos e femininos, atingindo a maturidade, o equilíbrio e a harmonia interior, encontramos no desenho a representação do “chifre”. O chifre representa poder, mas também pode ser símbolo ambivalente: masculino por sua força de penetração ou feminino por sua abertura em forma de receptáculo (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2018). Assim, percebemos que dois personagens possuem um chifre cada: Uni, a unicórnio, e Vingador, respectivamente feminino e masculino, mas também, nesse caso, representações das forças do bem e o do mal. Fato que, por sua vez, indica o equilíbrio das potências antagônicas e de suas representações no desenho, deixando implícito o balanceamento entre as forças opostas que aparecem, como no *Yin* e *Yang*.

Já com relação aos arquétipos masculinos, teríamos as quatro representações: Hank, o guarda, líder; Eric, o cavaleiro, covarde; Bobby, o bárbaro, criança; e Presto, o mago, inseguro. Ao mesmo tempo suas armas nos ajudam a completar suas respectivas representações: o arco, a caça, o ataque; o escudo, a defesa e autoproteção; o tacape, a força física não lapidada; e o chapéu, a sabedoria e energia do pensamento imaginativo.

Assim, Hank representaria o impulso que nos leva adiante, procurando de forma sensata novos caminhos e uma maneira racional e segura (na medida para aquele mundo) de

resolver os problemas. Eric seria seu oposto, pois quer apenas satisfazer a si mesmo e prefere que outros resolvam seus problemas. É dominado constantemente pelas emoções, quase nunca se importando com os demais e deixando-se sempre levar pelas aparências, jamais ponderando suas palavras ou ações. Sua covardia opõe-se a coragem de Bobby. Esse, por sua vez, simboliza as potências e tendências naturais primordiais presentes tanto nos primeiros humanos quanto nas crianças, pois age de forma abrupta, utilizando-se da força física e do poder de destruição de seu tacape. Grandemente apegado a Uni, indica ambiguidade de sentimento, pois não quer ser considerado criança e, ao mesmo tempo, sua relação com a unicórnio indica a tentativa de manutenção da infância.

Ademais, nessa dupla quase inseparável, podemos perceber a busca de equilíbrio entre a força bruta e rudeza do “bárbaro” e a pureza e gentileza do unicórnio. E, por fim, há Presto que se opõe a Bobby e representa a crença nas forças da imaginação. Uma crença que vacila constantemente, pois os desejos quase nunca se materializam do modo que se gostaria, afinal, a mente humana não pode ser plenamente controlada e a imaginação quase sempre nos escapa ao controle. Além disso, toda a vestimenta do mago é na cor verde, que simboliza esperança e a esperança é alicerçada na crença emocional de resultados positivos, o que a aproxima da fé e ambos se fundamentam no poder da imaginação. Acrescenta-se, ainda, que o mago simboliza a sabedoria e a força do intelecto criativo; e, ao mesmo tempo, ele opõe-se a Hank, devido a sua insegurança e baixa autoestima.

Dessa forma, poderíamos dizer que os quatro personagens formam um quadrado, símbolo da estabilidade e perfeição, pois ligam-se como quatro pontos que se opõem uns aos outros como num sistema completo de elementos masculinos. A interação de suas características (virtudes e falhas) pode ser compreendida como parte de um processo de integração da personalidade num processo de experimentação do Self, um tipo de teste de todos os papéis possíveis de serem experimentados, sobretudo, na idade desses jovens.

Além disso, relacionando as manifestações masculinas e femininas aqui descritas, poderíamos dizer que elas se configuram e se realizam na busca da unidade e da plenitude que leva a individuação. O processo de individuação, segundo Jung (2000), consiste em integrar os opostos com o propósito de um renascimento psicológico. E, para renascer é preciso morrer, logo no último episódio, *Requiem*, é isso que acontece: a morte para o renascimento. Não só a morte do Vingador que renasce para “as forças do bem”, mas também dos demais que renascem para novas vidas.

Na última cena há uma clara referência ao livre-arbítrio: eles podem escolher em que mundo querem ficar, eles são senhores de si e do destino que escolherem, deixam de ser

prisioneiros de um mundo de assombros e estranhezas, ganham, enfim, consciência e estão livres. Ao mesmo tempo, poderíamos afirmar que a sequência e sobretudo o final oferece um espaço aberto para várias interpretações, haja vista que o intérprete em seu processo de fruição sempre revive a obra de uma maneira original, como afirma Eco (2005). Assim, expectadores de diferentes idades têm percepções, sensações e interpretações diferentes sobre as aventuras dos personagens de *Caverna do Dragão* e seu desfecho, contudo, esse processo é sempre baseado na relação dialética com os conteúdos autônomos do inconsciente coletivo, como destaca Jung (2015).

É com base nesse princípio que compreendemos a narrativa de *Caverna do Dragão*: o equilíbrio dinâmico das forças do universo provoca a mudança, o renascimento nos personagens. Alegoria de nossa própria existência e das experimentações que nos levam ao autoconhecimento através da ativação de nossos arquétipos interiores e do estabelecimento de aspectos de nossa personalidade.

No desenho, o que parecia negativo se torna positivo: a ida para aquele estranho mundo, torna-se positiva na medida em que oferece condições para a evolução dos adolescentes; a escolha “errada” do Vingador, no passado, abre espaço para que o Mestre dos Magos e os jovens se transformem e transformem a vida de muitas pessoas ao longo do caminho. A derrota do Vingador faz com que ele retorne para o caminho do bem. No caminho de tormentos que os jovens enfrentam, eles descobrem fortes amizades e também o amor: Presto conhece Varla no episódio *A última ilusão*; Bobby encontra Terri no episódio *O sonho*; Eric se depara com Lorne, no episódio *A Odisséia do 12º Talismã*; Hank e Sheila conservam uma forte afeição entre si e, além disso, ela se torna amiga de Kareena, no episódio *A Cidadela da Sombra*.

Isso sem contar que, durante as aventuras, eles descobrem que nem sempre o que é bom é correto, entendem que satisfazer suas próprias necessidades às vezes deve ficar em segundo plano para melhor atender ao bem comum. Aprendem que a vitória nem sempre é positiva, como o final da batalha em *O cemitério dos Dragões*. Com a ajuda de Tiamat e tomados pelo ódio, os jovens têm a chance de eliminar para sempre o Vingador, contudo, Hank desiste no último momento dizendo: “Se eu fizesse isso, não seria melhor do que você”. Ou seja, é necessário, também, aprender a vencer e, sobretudo, saber o que se está disposto a fazer para alcançar a vitória.

Ou melhor dizendo, eles conseguem compreender que a balança da relação e interconexão daquilo que é considerado bem ou mal possui uma tênue diferença e que essa está intimamente conectada com a maneira como se age. Bachelard (2018, p. 166), diz que “quanto maior a vontade, maior o adversário”, logo, o caminho para vencer o mundo é o caminho para

vencer a si mesmo e capacidade de converter o bem no mal ou o mal no bem, provêm de nossas ações e reações diante das situações do cotidiano. E, cada uma dessas atitudes, é em sua natureza ambivalente por natureza.

CONSIDERAÇÕES

Caverna do Dragão é uma rica alegoria da vida e dos enfrentamentos que qualquer pessoa poderá passar durante o processo de autodescobrimento e autoconhecimento, sobretudo no que se refere aos processos vividos a partir da pré-adolescência: a desconstrução do mundo perfeito regado do pensamento inocente, o enfrentamento dos próprios medos e problemas, a responsabilidade por saciar suas vontades, a percepção da relação entre bem e mal, a descoberta da amizade e da própria sexualidade, enfim, a estreia no mundo adulto.

Através da utilização de arquétipos, os episódios representam personagens que estão na base da psique do ser humano há milhares de anos. Esses são modelos universais que nos orientam no caminho de experimentação do Self, que nos leva a conectar, aceitar e compreender os opostos de nossa própria personalidade no caminho que Jung (2000), chama de individuação, um processo que é complexo e que leva tempo. Esse é um processo que, assim como na representação da série, é repleto de superações e enfrentamentos individuais, cujo resultado, às vezes, escapa quando, aparentemente, estamos muito próximos deles. O desenvolvimento da personalidade passa por um processo interno e subjetivo de integração e de reconhecimento da própria Sombra, segundo Jung (2000); o que, por sua vez, requer a superação do egocentrismo que nos direciona a um equilíbrio de nossas energias opostas.

Desse modo, podemos dizer que as representações de *Caverna do Dragão* estimulam de maneira consciente e, talvez, até inconsciente, a percepção e a simulação de situações que, mesmo no campo da fantasia, são capazes de contribuir para a experimentação e para a tomada de consciência das potencialidades de ações e interações com o mundo, que se abre na jornada para a vida adulta.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FREUD, S. **A interpretação dos sonhos (I)** (1900). In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Vol. IV. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

HANDERSON, Joseph L. **Os mitos antigos e o homem moderno**. In: JUNG, Carl Gustav (Org.). O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro. Autores Associados, 2008, Cap. 2, p. 133-205.

JUNG, Carl Gustav. **Espiritualidade de transcendência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

_____. (Org). **Chegando ao inconsciente**. In: _____. O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro. 2008, Cap. 1, p. 15-131.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.