



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
CURSO DE FORMAÇÃO E LICENCIATURA EM PSICOLOGIA

NARRIMAN BURITI BASILIO

**ANÁLISE DE CONCEITOS PSICANALÍTICOS E SIMBÓLICOS A PARTIR DO
DESENHO ANIMADO CAVERNA DO DRAGÃO.**

Campina Grande – PB

2014

Narriman Buriti Basilio

**ANÁLISE DE CONCEITOS PSICANALÍTICOS E SIMBÓLICOS A PARTIR DO
DESENHO ANIMADO CAVERNA DO DRAGÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao curso de graduação em Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento a exigência para a obtenção do grau de bacharel e licenciado em Psicologia.

Orientador(a): Prof. Regina Celi Sales Nóbrega de Santana.

CAMPINA GRANDE – PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

B312a Basilio, Narriman Burti.

Análise de conceitos psicanalíticos e simbólicos a partir do desenho animado Caverna do Dragão [manuscrito] / Narriman Burti Basilio. - 2014.

27 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2014.

"Orientação: Profa. Ma. Regina Celi Sales Nóbrega de Santana, Departamento de Psicologia".

1. Psicanálise. 2. Desenho animado. 3. Psicologia analítica.
I. Título.

21. ed. CDD 150.195

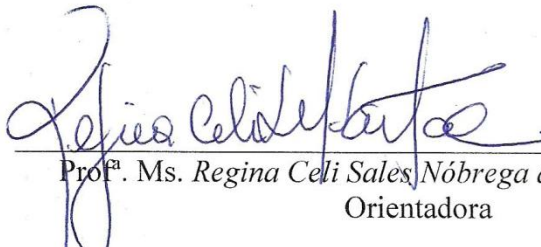
NARRIMAN BURITI BASILIO

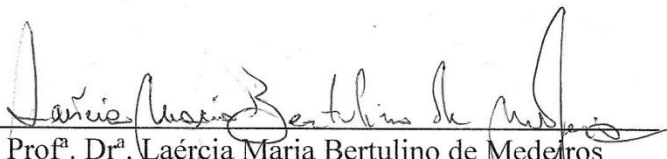
O MENINO É PAI DO HOMEM: Uma análise do homem contemporâneo a partir do olhar lançado sobre um desenho infantil da década de 80/90.

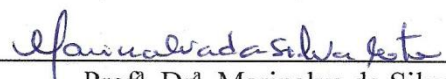
Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao curso de graduação em Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento a exigência para a obtenção do grau de bacharel e licenciado em Psicologia.

Aprovada em: 16 de Julho de 2014.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a. Ms. Regina Celi Sales Nóbrega de Santana / UEPB
Orientadora


Prof.^a. Dr.^a. Laércia Maria Bertulino de Medeiros
Examinadora


Prof.^a. Dr.^a. Marinalva da Silva Mota
Examinadora

ANÁLISE DE CONCEITOS PSICANALÍTICOS E SIMBÓLICOS A PARTIR DO DESENHO ANIMADO CAVERNA DO DRAGÃO.

BASILIO, Narriman Buriti¹.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo primordial a análise do acervo psicanalítico e simbólico trazidos pelo desenho animado caverna do dragão, como representante dos desenhos animados das décadas de 1980 e 1990, visando à contribuição destes na formação do sujeito infante, por vez que a criança destas épocas se faz homem na década atual. Visto por outra perspectiva, pretende-se lançar um olhar de cunho analítico sobre o desenho animado, destinado ao público infantil, para compreender o contrabalanço cultural e as mensagens transmitidas pelo mesmo, e o sujeito em desenvolvimento que o assistia. A abordagem teórica adotada foi à teoria psicanalítica freudiana, juntamente com conceitos da psicologia analítica de Carl Gustav Jung, e ancorados no acervo de teorias do desenvolvimento infantil de Melanie Klein para melhor compreensão dos processos gerais aos quais o público em questão estavam assujeitados. Para tal, foi selecionada e analisada uma amostra de episódios do desenho animado. As reflexões desenvolvidas são contemplativas quanto às representações dos personagens, articulando os conceitos psicanalíticos e simbólicos, como os mitos, o desejo, a falta, os papéis sociais, arquétipos, civilização, felicidade, entre outros. Assim, concluindo, buscou-se dar devida atenção aos discursos do desenho animado referido, os quais nos permitiram vislumbrar sua atuação na construção de subjetividades, como produção cultural que representam uma determinada época.

Palavras-chave: Análise; Desenho animado; Caverna do dragão; Psicanalítico; Simbólico.

¹ Graduanda em Psicologia pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: narry_pink@hotmail.com.

1. INTRODUÇÃO

A televisão era considerada o principal meio de comunicação em massa nas décadas de 1980 e 1990, sendo de grande atrativo para crianças e adolescentes, telespectadoras contumazes dos desenhos animados apresentados como programação específica para este público.

Refletindo tal realidade, como pensar a criança destas décadas, que são os adultos de hoje, tendo por fundamento sua representação sociocultural do sujeito? Sabe-se que em sua grande maioria, os pais de tais épocas eram alheios ao que se apresentava como programação infantil aos filhos. Tais crianças eram geralmente colocadas diante do aparelho com o intuito de entreter-se para permanecerem nas seguranças de suas casas, longe da rua e seu crescente cenário de violência, e sob o olhar mais atento dos pais ou guardiões. A mãe representativa das mesmas ensaiava os primeiros passos rumo a uma maior independência, configurando uma nova conjectura familiar, onde a família patriarcal entrava em declínio. Recém inserida no mercado de trabalho, mal tinha tempo pra conferir os desenhos animados e seu conteúdo simbólico.

Ademais, a década de 1980, em especial, foi marcada por um declínio econômico no cenário mundial que a fez conhecida como a “década perdida”. Podemos então compreender a relevância de uma análise das produções midiáticas reproduzidas nestas épocas, e a carga sociocultural e psicológica existente nas mesmas.

Seguindo essa linha de raciocínio, objetiva-se uma análise da riqueza cultural transferida nas gerações em que os jovens adultos de hoje ainda eram crianças, conferindo ao mesmo uma importância psicanalítica, pois prima pela compreensão do sujeito infante e de suas necessidades quanto indivíduo em desenvolvimento, compreendendo assim a parcela que cabe a participação dos desenhos animados, desenhos estes que se fazem diferenciados dos que vemos na atualidade, como podemos compreender nas palavras de Garcia (2010, p. 2): “Com o avanço das tecnologias, principalmente com a emergência de ferramentas digitais, os desenhos tradicionais foram sendo modificados e empreendem, hoje, novas formas de linguagem, narrativa e produção”.

Torna-se então justificável a escolha do desenho animado Caverna do dragão como representante das décadas de oitenta e noventa que fizeram gerações de fãs por seu conteúdo recheado de lutas, batalhas, confrontos do bem *versus* mal, magia, fantasia, ambientes surreais e que de certa forma traziam a imaginação da criança um cenário de lutas interiores, comum o seu desenvolvimento emocional.

A tal escolha, seguiu-se a metodologia de assistir e analisar os símbolos e representações de alguns episódios da série de desenhos animados *Caverna do dragão*, que transmitido no Brasil pela TV aberta Rede Globo de Televisão nas décadas em questão, a partir do ano 1986, sempre teve altos índices de audiência.

Seguiu-se a isto o entrecruzamento das informações coletadas com o referencial teórico selecionado, iniciado pelas obras de Sigmund Freud, a saber: *A Interpretação dos Sonhos*, ([1900], 1998), na qual se faz um comparativo entre os desenhos animados e os sonhos, uma vez que ambos são ricos em simbologias advindas do inconsciente e que de forma representativa figuram a realidade; também *O Mal Estar na Civilização* ([1930], 1996) que traz consigo toda uma filosofia embasada na busca pela felicidade que foi de certa forma perdida com a civilização, com a culturalização do sujeito, em troca da segurança e do fortalecimento das relações sociais.

Em seguida, serão abordados temas que embasam o caráter constitutivo do sujeito, determinantes para seu desenvolvimento psíquico e enriquecedores para sua formação moral, através da teoria de Melanie Klein, utilizando-se autores modernos que trazem para a atualidade suas obras que revolucionaram o olhar para o infantil, sendo estes: BARROS et. al. 2009, que trazem conceitos kleinianos que tem como centro a fantasia, ansiedades, defesas e objeto (como objeto interno), posições esquizoparanóide e maníaco depressiva, angustia de perda, pulsão de aniquilamento, entre outros.

Após isso, retomamos C. G. Jung (2008), com uma das suas obras mais acessíveis ao público, a saber, *“O Homem e Seus Símbolos”*, concebida e organizada por ele, e cujo capítulo utilizado no presente artigo tem como autoria o Dr. Joseph L. Henderson (2008). Em *“O mito do herói”* vemos conceitos junguianos como: inconsciente coletivo, arquétipos, individuação, e a própria mitologia, conceitos estes que tem como base os símbolos oníricos, cuja analogia com desenhos animados já foi falada anteriormente, compondo com isto um olhar analítico do desenho animado escolhido para representar os das décadas em questão.

Pra finalizar, serão enfocados a caracterização do desenho animado, seus personagens, e os quesitos psicanalíticos e simbólicos envolvidos na história central do mesmo, e em episódios escolhidos para o propósito desta análise.

2. REVISÃO DA LITERATURA.

3.1. Desenhos animados: sonhos projetados em imagem e som.

As imagens dos desenhos animados, ou *frames*, assemelham-se às imagens oníricas, e tais quais estas, devem ser oriundas da realidade, bem como da subjetivação do sujeito que o compõe, que empresta sua mente, e em sintonia com o seu estado de espírito, concebe algo que vem a representar a realidade pré-concebida em símbolos. Assim os pensamentos abstratos dão vazão a imagens com iguais bagagens simbólicas. Como diz Freud, 1990, em sua memorável obra, A interpretação dos sonhos:

Os sonhos, portanto, pensam predominantemente em imagens visuais - mas não exclusivamente. Utilizam também imagens auditivas e, em menor grau, impressões que pertencem aos outros sentidos. Além disso, muitas coisas ocorrem nos sonhos (tal como fazem na vida de vigília) simplesmente como pensamentos ou representações [...] (FREUD, 1996).

Da mesma forma que os sonhos contêm o cerne de nossas mais vívidas paixões, as produções midiáticas, como veículo de desejos, devem conter aquilo que nossa alma anela. Não obstante a isso as programações infantis são recheadas de fantasias, conflitos do bem contra o mal (onde o bem geralmente vence), magia, entre outros elementos.

Como bem coloca Freud:

Uma das fontes de onde os sonhos retiram material para a reprodução - material que, em parte, não é nem recordado nem utilizado nas atividades do pensamento de vigília - é a experiência da infância (FREUD, [1900] 1996, p.53).

Por base na metáfora já colocada anteriormente dos desenhos animados como sonhos, vemos a possibilidade do acervo de tais desenhos animados serem justamente oriundos da infância dos criadores, de suas experiências enraizadas e vastamente exploradas do ponto de vista semiótico, como atrativa para o público igualmente jovem.

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 (FREUD, [1900], 1996).

3.2. “O mal estar na civilização”.

Com sua investigação profunda das raízes da infelicidade humana, Freud ([1930] 1996) faz uma verdadeira cartografia do continente obscuro (e acuradamente analisado por ele) do ser humano e sua civilização, passeando pelas fronteiras entre instintos e restrições culturais que os freia, bem como os conflitos oriundos de tais restrições.

Vemos o paradoxo da civilização, que ao mesmo tempo em que priva o homem de sofrimentos oriundos da falta de segurança e instabilidade que lhes eram comuns em sua pré-história, também traz consigo o mal-estar inerente às recusas que humanidade precisa fazer para ser inserida nesta dita civilização. Tais recusas dizem respeito às suas pulsões – pulsão de vida e pulsão de morte – que seriam sacrificadas em troca do domínio das forças da natureza, e da regularização dos vínculos criados pelos homens entre si (Freud, [1930] 1996).

Freud inicia falando de conceitos fundamentais da própria psicanálise, dentre elas o ego, datando seu desenvolvimento a fase púbere, a partir da experimentação do sentimento de desprazer para reconhecimento do mundo externo, o que ocasiona fugas impostas pelo princípio do prazer, colocando o ego num embate entre um exterior ameaçador e insalubre, e um interior que foge da fonte de tal desprazer em busca de sua satisfação pulsional. Freud completa a sua postulação, dizendo que “desse modo, dá-se o primeiro passo no sentido da introdução do princípio de realidade que deve dominar o desenvolvimento futuro” (FREUD, [1930] 1996).

Não há resposta para o propósito humano, embora, segundo Freud, ele já tenha sido levantado inúmeras vezes. Porém, enfatiza posteriormente, que o homem demonstra ter como propósito a felicidade como um *continuum*. É este o princípio que domina a vida psíquica desde o início. Freud finaliza tal pensamento afirmando que a satisfação de necessidades represadas só pode ser alcançada em momentos episódicos, correndo o risco de desbocar em contentamento tênue. Outrossim, o sofrimento seria bem mais fácil de experimentar, uma vez que ele pode discorrer a partir de três direções: do nosso próprio corpo, fadado a decadência e dissolução, que o usa como advertência; do universo, com sua força destrutiva, e das relações sociais. O pai da psicanálise apresenta como saída do temível sofrimento, o adentrar a uma comunidade humana, objetivando o controle da natureza onde fosse possível “o bem de todos para todos”. Para compreender melhor, nas falas do autor:

O programa de tornar-se feliz, que o princípio do prazer nos impõe, ver [[1]], não pode ser realizado; contudo, não devemos — na verdade, não podemos — abandonar nossos esforços de aproximá-lo da consecução, de uma maneira ou de outra.(...) A felicidade, no reduzido sentido em que a reconhecemos como possível, constitui um problema da economia da libido do indivíduo. Não existe uma regra de ouro que se aplique a todos: todo homem tem de descobrir por si mesmo de que modo específico ele pode ser salvo (FREUD, [1930], 1996, p. 91).

A VALORIZAÇÃO DOS RELACIONAMENTOS SOCIAIS PELA CULTURA: UM PORTAL PARA A FORMAÇÃO DE GRUPOS EXTRAFAMILIARES

O regulamento dos relacionamentos pela cultura, necessária para que estes não se tornem sujeitos à vontade individual, é feita pela substituição do poder individual pelo poder de uma comunidade, ou nas palavras de Freud:

A vida humana em comum só se torna possível quando se reúne uma maioria mais forte do que qualquer indivíduo isolado e que permanece unida contra todos os indivíduos isolados. O poder dessa comunidade é então estabelecido como ‘direito’, em oposição ao poder do indivíduo, condenado como ‘força bruta’. A substituição do poder do indivíduo pelo poder de uma comunidade constitui o passo decisivo da civilização. (FREUD, [1930], 1996, p.103)

Do ponto de vista cultural, o “amor inibido de sua finalidade”, a saber, a amizade, constitui-se como valiosa, até mais do que o amor genital. A verdade é que o amor romântico não atende às demandas da civilização, pois, como já sabemos se fazem necessárias as renúncias às demandas de prazer para atender as demandas sociais.

Ela merecerá meu amor, se for de tal modo semelhante a mim, em aspectos importantes, que eu me possa amar nela; merecê-lo-á também, se for de tal modo mais perfeita do que eu, que nela eu possa amar meu ideal de meu próprio eu (self) (FREUD, [1930], 1996, p. 115).

Mas nem tudo é só amor. O homem possui em sua vida psíquica o representante da do impulso agressivo, a saber, a pulsão de morte. Tal instinto também deve ser subjulgado pela civilização através das formações psíquicas reativas.

Concluimos que a ação concorrente dos instintos, explicam os fenômenos da vida, e entram em serviço da representação da vida psíquica: como homens civilizados, vivemos a constante insatisfação e luta, conflitos psíquicos entre o interesse de autopreservação (bem estar comum) e as exigências da libido (satisfação pulsional mediante a realização do desejo), bem como as forças destrutivas do instinto agressivo. Vestindo esta roupagem social, os personagens encaram o bem maior das relações sociais, renunciam o retorno para casa, e enfrentam o mundo hostil que os rodeia.

Agora, penso eu, o significado da evolução da civilização não mais nos é obscuro. Ele deve representar a luta entre Eros e a Morte, entre o instinto de vida e o instinto de destruição, tal como ela se elabora na espécie humana. Nessa luta consiste essencialmente toda a vida, e, portanto, a evolução da civilização pode ser simplesmente descrita como a luta da espécie humana pela vida. E é essa batalha de gigantes que nossas babás tentam apaziguar com sua cantiga de ninar sobre o Céu. (Freud, [1929], 1996, p. 128)

2.3. MELANIE KLEIN: O INCONSCIENTE PROFUNDO E SUAS FANTASIAS.

Os autores Barros e Barros, (2009) enfatizam o pensamento Kleiniano como importante para conhecer um “mundo” que já nos pertenceu, mas que por amadurecimento psíquico tivemos que “esquecer”, embora os rememoremos em momentos de intensos sentimentos (amor, ódio, paixão, destrutividade, entre outros). Entende-se por tal “mundo”, o inconsciente profundo, ou seja, mais primitivo, preenchido por experiências infantis.

Os autores postulam que para compreender a vida social é necessário o conhecimento profundo da personalidade da criança. Sua noção de inconsciente estreia uma visão das fantasias como protagonista das pulsões instintivas na mente. Segundo Barros e Barros, 2009, a representação de tais pulsões na mente é o *imago*, ou, nas palavras de Klein: “Essas *imagos* são uma imagem distorcida de forma fantástica dos objetos reais em que estão baseadas, se instalam não só no mundo externo, mas também dentro do ego, através do processo de incorporação” (Klein, 1949 *apud* Barros e Barros, 2009).

O nascer traz consigo um mundo novo de experiências à criança. A mesma é tomada por medo de desintegração, denominado de “ansiedade de morte”. Estas ansiedades possuem, conforme dizem Barros e Barros (2009), duas qualidades distintas: esquizoparanóide e Maníaco depressiva. Uma é vivida como ameaça a integridade do ego, e mobiliza como defesa do mesmo a cisão (divisão do self e/ou do objeto) e a identificação projetiva. A outra é denominada pela ansiedade de perda do objeto de amor, com defesas diferenciadas da primeira.

Klein denomina de posição tais pareamentos de ansiedades e defesas mobilizadas pelo ego, sendo estas iniciadas na infância e vivenciadas consecutivamente durante as diversas fases da vida, enriquecendo, quando saudavelmente elaboradas, nosso mundo interno com o colorido emocional tão tematizado na teoria da mesma.

Assim, como discorre Simon (2009) nossa personalidade vai sendo constituída, hora em harmonia, hora em conflito, todos estes movidos pela imperialidade do desejo de satisfação do sujeito. Em resumo temos, nas palavras de Simon, a seguinte ideia:

A angústia predominante nos primeiros meses da vida é a “de aniquilamento”, cujo protótipo é o trauma do nascimento, também designada “angústia persecutória” ou “angústia paranóide” (daí o nome da posição paranóide). As angústias mobilizam o ego para criar as “defesas”. As principais, neste início da vida, são a cisão (*splitting*), que procura separar o “seio bom” do “seio mal” para que este não o destrua; a projeção, que procura colocar fora da mente os perseguidores; a negação, para aniquilar a percepção quando o perseguidor não é diretamente destruído; e a idealização, que cria objetos muito poderosos para proteger o ego do aniquilamento visado pelos objetos persecutórios (Simon, 2009, p. 29).

O atualizado modo como as pessoas percebem, negam e alteram a realidade, são fundados por dois modos básicos do funcionamento psíquico, dos quais já falamos anteriormente (Souza, 2009 p.53-57).

Para aprofundarmos este entendimento, tomamos como perspectiva o primeiro instrumento do bebê para estruturar as experiências, a saber, a posição esquizoparanóide. Esta é oriunda da força defensiva do ego a uma ameaça chamada “ansiedade de aniquilamento”.

A angústia (vivida como insuportável) de integrar as experiências sentidas como boas ou más, faz com que o bebê tenha tendência a expulsar as tendências más, localizando-as fora de si e ao mesmo tempo incorporar e identificar-se com as que sente como boas. Assim a ansiedade predominante é a persecutória (paranóide), e o estado predominante do ego, fragmentado e cindido (esquizo) (Souza, 2009, p. 54).

O ego do bebê aponta para uma integração (movimento de vida), e se defende com uma desintegração (movimento de morte).

Dessa forma, o bebê, ou qualquer um que viva a experiência de modo esquizoparanóide estrutura suas percepções do mundo de maneira a dividi-lo em objeto “bom”, que ele tenta ser e possuir (por introjeção), e “mau”, que expulsa e localiza fora de si (por projeção). Assim, o “bom” é igual a “mim” e o “mal”, ao “não eu” (Souza, 2009, p. 54).

O papel estruturante e organizador desse modo de interpretação de mundo para a sobrevivência do ego imerso em adversidade é a construção da confiança em um objeto interno, objeto este que gratifica e com o qual o indivíduo se identifica, tornando-o assim mais capaz de lidar com as emoções que dele se originam (Souza, 2009).

Por sua vez, a posição maníaco depressiva representa certa maturação do ponto de vista do psiquismo, e uma nova forma de viver a subjetividade encarando as emoções ambivalentes oriundas de um mesmo objeto. Isso decorre da percepção do objeto como total, com valores antagônicos, sem mencionar o *splitting* (cisão) do mesmo. A ansiedade nesta posição é oriunda do reconhecimento dos aspectos maus da própria personalidade, que põem em risco o relacionamento com os outros, uma vez que se alcançou a percepção destes como contendo aspectos bons e maus, sendo independentes de si (fim da onipotência) e de meus desejos (Souza, 2009).

Segundo Cintra (2011), a angústia que caracteriza a posição depressiva pode ser mensurada pela ansiedade em relação à perda que a caracteriza, gerando insegurança, tristeza e culpa pela “desgraça” que se assenhora.

A ansiedade depressiva – essa mistura de saudade, pesar, dor, vergonha, raiva e a sensação de ter prejudicado e ter sido lesado – é o penar mais difícil de suportar, pois culpa, sentimento de autodepreciação por não ter impedido a catástrofe e sensação de impotência para evitar o mal e a perda; essa é a ansiedade arcaica da posição depressiva (Cintra, 2009, p. 87).

Tal posição atrela-se a um importante elemento: a possibilidade de culpa e de, através da atenção lançada sob esta, reparar os danos ao objeto, ocasionados na posição anterior. A culpa é assim elaborada como responsabilidade. Em outras palavras:

Klein destaca que a reparação é sempre um trabalho penoso, pois implica reconhecer que possa ter colocado em risco uma relação e se responsabilizar por isso; reconhecer-se amando e querendo manter a relação; inseguro quanto aos estragos realizados; esperançoso, porém não onipotente, de ser capaz de remediar e, assim, estar atento a si e ao outro para acompanhar os efeitos desta reparação (Souza, 2009, p. 57).

Assim, o mundo torna-se um rico acervo a ser explorado, abrindo caminho para novas formas de relacionar-se com o mesmo.

2.4. Carl Gustav Jung e “O Homem e seus Símbolos”.

Os mitos e imagens simbólicas, muitas vezes relacionadas ao homem antigo e suas crenças e ritos, é por Jung retomado como carros chefes no processo de individuação do homem. Diferentemente do que se é pensado, tais símbolos não se fazem alheios ao homem moderno, mas sim, presentes nas atuações inconscientes refletidas nos sonhos e nas produções culturais.

Conforme vemos em sua obra mais acessível ao público, *O Homem e Seus Símbolos* (JUNG, 2008), as imagens oníricas são recheadas de estruturas significativas capazes de influenciar a mudança de atitude do indivíduo, quando devidamente interpretadas.

Concebemos assim que o homem moderno prossegue em sua capacidade de construir símbolos, substituindo as crenças e rituais do homem primitivo. Podemos aferir a isto um dos conceitos fundamentais da psicologia analítica, o inconsciente coletivo, isto é, “a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade”.

O mito mais universalmente difundido, e creditado ao avanço da psique em direção a individuação é o mito do herói. Em sua grande maioria, aparecem com triunfo em batalhas contra forças do mal. Tal mito é uma representação simbólica da psique total, cuja missão é dar ao ego a força que lhe falta, através do conhecimento de forças e fraquezas. Henderson

(2008) enfatiza que o resultado da elaboração de tal arquétipo é um ego preparado para os desafios da vida:

Mas é importante reconhecemos que em cada fase deste ciclo a história do herói toma formas particulares, que se aplicam a determinado ponto alcançado pelo indivíduo no desenvolvimento da sua consciência do ego e também aos problemas específicos com que se defronta a um dado momento. Isto é, a imagem do herói evolui de maneira a refletir cada estágio de evolução da personalidade humana (HENDERSON, 2008, p. 144).

Compreendemos no desenho animado caverna do dragão, a partir do texto de Henderson (2008) os seguintes estágios do mito do herói:

- Ciclo de *Trickster*: Período mais primitivo da vida, pois no simbólico, *trickster* é um personagem imaturo, dominado pelo desejo, pelas necessidades essenciais e pela urgência em satisfazê-las.
- Ciclo de *Hore*: O segundo personagem do ciclo pode ser personificado como um animal. Este surge como fundador da cultura – mediado pela correção dos impulsos infantis e instintivos – que o diferencia do ciclo anterior.
- Ciclo de *Red Horn*: Este personagem inaugura a terceira fase do ciclo e encabeça uma posição ambígua. Inicia suas batalhas e prevalece em todas através da esperteza e força. Aqui vemos emergir a presença de um tutor – guia espiritual – para norteá-lo na luta contra o mal. Entre estas lutas, enredadas por perigos e ameaça a felicidade, estão as que são travadas consigo mesmo, como em relação ao orgulho, e outros sentimentos contraditórios. Aqui se vê a disciplina como ferramenta da socialização.
- Ciclo de *Twins*: Este é representado por figuras contraditórias e que se completam. Simbolizam os dois lados da natureza humana. Enquanto um dos personagens é conciliador, com pouca iniciativa, o outro é rebelde e dinâmico. Os ciclos se fecham com a necessidade de sacrifício ou morte do herói, às vezes precedida por uma traição do mesmo.

Para contextualizar este ciclo com o homem contemporâneo, Henderson diz: “Fiz uma descrição mais detalhada destes quatro tipos de heróis porque eles nos demonstram claramente o esquema que serve de fundamento tanto para os mitos históricos quanto para os sonhos heroicos do homem contemporâneo” (2008, p. 148).

Henderson (2008, p. 155), entra no cerne da questão, quando destaca a importância dos conflitos do ego, da “batalha pela libertação”, onde o homem é confrontado com seu lado escuro – sombra. Tal luta é representada pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes

cósmicos do mal, personificado por dragões e outros monstros. Ele discorre sobre tal mito, e sobre o triunfo do ego sob as forças regressivas, destacando a importância de conhecer (assimilar) seu lado obscuro.

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 (HENDERSON, 2008, p. 155).

Assim, vê-se a possibilidade de concretização da segurança pessoal e de atitudes cooperativas de grupo, através do autêntico arquétipo do herói, dando vazão ao social por meio do esquema cultural.

Do ponto de vista psicológico, a imagem do herói não deve ser considerada idêntica ao ego propriamente dito. Trata-se, antes, do meio simbólico pelo qual o ego se separa dos arquétipos evocados pelas imagens dos pais na sua primeira infância. O Professor Jung julga que cada ser humano possui, originalmente, um sentimento de totalidade, isto é, um sentido poderoso e completo do *self*. E é do *self* (o si-mesmo) — a totalidade da psique — que emerge a consciência individualizada do ego à medida que o indivíduo cresce (HENDERSON, 2008, p.167).

3. DISCUSSÃO

3.1. Caracterização da obra midiática a ser analisada.

Desenho animado norte americano, originado em 1983, baseado no jogo de RPG² Dungeons and dragons, veio ao Brasil com o título de Caverna do Dragão, sendo apresentado pela primeira vez no país em 1986 pelo canal de TV aberta Rede Globo (GARCIA, 2010). O nome em si só já dá margens a interpretações filosóficas, pela própria questão da palavra “caverna”, trazendo uma imagem de profundidade obscura, misteriosa e arcaica, o que versa sobre a noção que se pretende dar acerca da simbologia do próprio desenho. Não menos simbólico, o personagem do Dragão também se acerca de mitologia e obscuridade (HENDERSON, 2008).

² Role-Playing Games, um jogo de interpretação de papéis. Podemos entender melhor tal jogo analisando artigos que trazem a concepção dos jogadores: “*A concepção do role-playing games (RPG) em jogadores sistemáticos (SALDANHA E BATISTA, 2009)*”; seu viés psicológico: “*Libertando o sonho da criação de um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG) (MIRANDA, 2005)*”; e até mesmo na intervenção clínica, tendo como abordagem a psicologia analítica junguiana: “*Psicologia junguiana e RPG (Role-Playing Games), uma proposta analítica. (RODRIGUES, 2010)*”.

A causa analítica se fundamenta no postulado de base da psicanálise: o objeto da satisfação primária é perdido e o sujeito passa toda a sua vida buscando reencontrá-lo. Esse objeto é a causa do sujeito: é o objeto que causa seu desejo, mas também sua angústia e seus sintomas. Esse objeto pode ser reencontrado, como diz Freud¹, mas ao ser reencontrado já é logo perdido, se esvai, escorrega por entre os dedos, por entre as palavras. (QUINET, 2009).

Qualquer semelhança do que diz a citação com a história da Caverna do Dragão não é mera coincidência. Se tomarmos por objeto de desejo a tal “terra natal”, passamos a ver o desenho com outros olhos. Desde sua criação, pela Marvel Productions, tal animação mostrou uma linguagem diferenciada e até mesmo sombria para crianças, de modo que provavelmente, hoje em dia não teria o mesmo espaço que na década de 1980 e 1990.

O desenho animado Caverna do Dragão conta a estória de seis crianças, que em um passeio pelo parque de diversões da cidade, se aventuram por um trem fantasma denominado “Caverna do dragão”. Tal trem, semelhante a uma montanha russa, trata-se na verdade de uma “passagem interdimensional” que os levam a outro mundo, lugar estranho e aterrador, onde eles encontram inicialmente uma figura emblemática descrita a seguir (GARCIA, 2010).

3.2. Personagens.

Mestre dos Magos: Trata-se de um ancião sábio, um guia (Figura 1). O mesmo, os presenteia com armas mágicas e personifica-os com outra roupagem, adequadas para os desafios e batalhas que terão de enfrentar, e devidamente acompanhadas de uma nova identificação, que representará o papel por eles exercido nesta nova configuração grupal, cujo objetivo principal é o retorno para seu “mundo” de origem. O mestre, de forma enigmática, aponta os caminhos e delimita missões, uma diferente a cada episódio, entretanto, não apresenta respostas prontas, dando sempre a entender que estas deverão ser buscadas pelas crianças, trabalhando assim como o analista³ trabalha com seus pacientes, buscando desenvolver as potencialidades individualizadas de cada um, e do grupo como um todo.



³ No episódio “A Caverna das Fadas Dragão”, último da série, vemos uma de suas falas que o coloca em tal posição, frente ao desejo do sujeito: “Quando tudo parecer perdido procure o que reflete o que são e aquilo que mais desejam”.

Figura 1: Episódio “O Dia Sem Amanhã”, onde o Mestre dos Magos se apresenta aos heróis como o “guia” no Reino.

Vingador: Personificação do mal contido em tal dimensão, o Vingador persegue as crianças, objetivando sua dominação e o controle de suas armas, para tornar-se mais forte e vencer o seu opositor do bem, o Mestre dos Magos, bem como a única criatura a qual ele teme, a saber, o dragão de cinco cabeças, Tiamat. Seu inseparável e sombrio “comparsa” é o demônio das sombras. Atua como delator dos heróis, seguindo-os para em seguida informar ao vingador. Não apresenta nenhum poder.



Figura 2: Episódio “O Dia Sem Amanhã”, onde o Vingador é mostrado aos heróis pelo Mestre dos Magos como “as diversas faces do mal”.

Hank: O líder do grupo⁴ é pelo Mestre nomeado de Flecheiro, remetendo a arma por ele recebida: um arco, cuja flecha surge no ato, e de forma mágica, serve a diversos propósitos. Credita-se à sua astúcia e seu raciocínio rápido, bem como sua capacidade de liderança em cada uma das missões, o seu principal papel, limitado em diversas ocasiões por sua insegurança⁵, que o faz pôr em dúvida sua capacidade de liderar o grupo e concluir a missão de retorno para casa, mostrando assim o lado humano e falho do herói (Figura 3).



Figura 3: Hank em “A Procura do Esqueleto Guerreiro”, confrontando seu medo.

⁴ Sua idade, a arma que recebe e suas características psicológicas, como o rápido raciocínio e poder de influência, facilitam a determinação de tal papel, evidenciado desde o primeiro episódio, “O dia sem amanhã”.

⁵ De acordo com o episódio da primeira temporada intitulado “A Procura do Esqueleto Guerreiro”, seu principal medo seria o de falhar enquanto líder, ideia que é retomada ainda na segunda temporada, mais especificamente no episódio “O Traidor”, onde o Mestre dos magos suscita a importância de confiar em si mesmo.

Erick: o mais imaturo dos heróis aparece como o Cavaleiro, cuja arma é na realidade uma defesa, o Escudo, capaz de rebater o ataque que sobre eles incidem. Tem como principal característica o bom humor, e a intuição criativa, que posta em ação tem o poder de indicar o caminho, ou de envolver o grupo em ciladas. Aparenta ser abastado e mimado⁶, é por vezes envolvido em situações que vão, de episódio em episódio, trabalhando tais valores e modificando-os (Figura 4). Sempre exibindo o valor econômico que possui no planeta de origem, Erick é duramente criticado no grupo, pois ainda não superou a fase do egocentrismo que caracteriza as primeiras fases do desenvolvimento infantil.



Figura 4: Erick, no episódio “O Jardim de Zinn”. Em uma das transformações resultantes de sua arrogância.

Bobby: o mais novo do grupo recebe o título de bárbaro. Talvez pela simplicidade oriunda de sua idade, por sua impulsividade agressiva⁷, e por sua força natural. Sua arma é um tacape rústico, semelhante ao dos homens pré-históricos, justificando o nome por ele recebido do Mestre dos Magos. Este também recebe do Mestre uma companheira, Uni, um unicórnio com o poder de teleportar-se, ao qual a criança se afeiçoa, renunciando por vezes seu desejo de retorno ao lar (Figura 5). Sua irmã (segue a descrição), também integra o grupo.



Figura 5: Bobby e Uni, no episódio “Vale dos Unicórnios”, numa demonstração de amizade pela sua mascote.

Sheila: talvez por sua posição de irmã mais velha, possui características maternas, cuidando dos companheiros quando tristes, ou machucados. É intitulada pelo Mestre de “ladra”, recebendo como arma uma capa de invisibilidade que a permite atacar sem ser vista

⁶ No episódio “O Tesouro de Tardos”, sua fala “Essa coisa é maior do que a conta bancária do meu pai” deixa evidente sua classe social.

⁷ No episódio “Vale dos Unicórnios” fica evidente tal característica, uma vez que o seu rancor pelo Vingador o faz desejar “acabar com ele”.

(tal qual um ladrão). Tal poder compactua com sua personalidade introvertida (Figura 6) e ao mesmo tempo melancólica⁸, que exerce sob ela certa frustração diante de suas limitações.



Figura 6: Episódio "Em busca do Esqueleto Guerreiro", onde Sheila confronta seu maior medo: ficar sozinha.

Diana: a mais velha e mais madura do grupo é uma corajosa e independente garota, disposta a enfrentar os desafios que a nova dimensão lhe proporciona, a qual o Mestre intitulou de Acrobata, dando-lhe um bastão cujo poder é o de se tornar uma vara, proporcionando a sua dona as mais diversas acrobacias. Seu maior medo é o de ficar velha, medo este, característico dos atletas (Figura 7).



Figura 7: Episódio "Em busca do Esqueleto Guerreiro", onde Diana confronta o medo de envelhecer.

Presto: se posiciona no grupo como aquele que carrega os fardos, os sintomas do grupo, representados pelas suas mágicas desastrosas, sendo muitas vezes duramente criticado por suas trapalhadas (Figura 8). Consagrado pelo mestre como um mago, com seu chapéu mágico, de onde dificilmente tira algo que reverencie o gosto dos companheiros. Quase na totalidade das vezes, tira algo que lembra seu mundo, como um bolo de aniversário com velas, quando precisam de luz, ou uma tampa, quando precisam de um escudo. Por ser desajeitado com seu poder, apresenta autoestima frágil, mas com o tempo vai sendo trabalhado, culminando em seu aperfeiçoamento.

⁸ Tal característica é evidenciada em diversos episódios por suas lágrimas de tristeza, oriundas dessa melancolia, a exemplo: "O Traidor", "Cidadela das Sombras" e "Em busca do Esqueleto Guerreiro", sendo que neste último seu maior medo é revelado: o de ficar sozinha.



Figura 8: Episódio “As Mágicas Desastrosas de Presto” onde o mesmo coloca o grupo em perigo por meio de suas mágicas.

Outros seres: muitos destes mitológicos, como fadas, magos, dragões, feiticeiros, gigantes e bichos de grande estatura aparecem nos respectivos episódios, seja auxiliando o Vingador, como os *Orcs*, seja em busca de ajuda. Também outros humanos, povos de outras dimensões ou até mesmo escravizados neste novo mundo surgem, solicitando ajuda dos bravos membros do grupo.

3.3. Análise.

O caráter filosófico do desenho animado *Caverna do Dragão* e a realização de importantes leituras com conteúdos que buscaram caracterizar a civilização moderna como a exemplo *O mal estar na civilização*, proporciona a percepção de que o mesmo narra e caracteriza a busca frenética da felicidade (Figura 9), algo atemporal, mas marcante numa civilização que exige do homem o sacrifício de desejos e pulsões (Figura 10), em detrimento da segurança e melhor convívio social, propondo assim a infelicidade. Podemos assim associar elementos do desenho animado *Caverna do Dragão*, de forma a vislumbrar em uma produção artística elementos contemplativos das benesses e malefícios da civilização (FREUD, [1930] 1996).



Figura 9: Episódio “O olho do observador”. A figura representa o vislumbre do mundo perdido – Freud afirma que a satisfação de necessidades represadas só pode ser alcançada em momentos episódicos. (FREUD [1930], 1998)



Figura 10: Episódio “Em Busca do Mestre dos Magos”. A figura representa as pulsões– pulsão de vida e pulsão de morte – que seriam sacrificadas , trazendo assim a impossibilidade de ser feliz (FREUD [1929], 1998).

A obra de Freud (1996) também versa sobre a valorização dos relacionamentos sociais pela cultura, que associando ao desenho animado, podemos analisar a passagem pelo portal como um desvinculamento da família de origem, e o início de um grupo “para além” desta. O adentrar ao grupo comunitário, versa sobre algo já falado por Cristo, e é também evidenciado por Freud (1996): “amarás teu próximo como a ti mesmo”. Em diversas situações proporcionadas pelos desafios advindos do misterioso mundo, percebemos a verdade dessa exigência evidenciada na atitude sacrificial dos personagens, em detrimento de necessidades alheias. No episódio onde Bobby recusa-se a abandonar sua amizade afetuosa com Uni⁹, quando as crianças retornaram à Caverna do Dragão para livrar seu mundo das atrocidades do vingador, que o havia invadido através do portal¹⁰, quando retornaram para não deixarem o amigo (Erik) sozinho¹¹, ou até mesmo para ajudar outras pessoas, mesmo desconhecidas, considerando desta forma o desejo destes (de retorno ao lar) como igual ao seu, e adotando a renúncia dos impulsos, tão necessária a manutenção da civilização (FREUD, 1996).

Finalizando o entrecruzamento com a obra, podemos ver o instinto de morte representado na fúria do Vingador, que vê os outros seres como alvo de sua agressividade, seguindo-os numa constante busca por dominação de suas forças, representadas por suas armas (Figura 11). As cenas de ação mostram uma constante batalha, um conflito travado entre forças do bem, e forças do mal, onde o bem sempre vence, embora não destrua o mal, e nem o “bem”, representado pelos meninos, alcance sua finalidade (retorno ao lar). Assim vemos o inconsciente representado no desenho animado Caverna do Dragão, como o cosmos que para manter-se em equilíbrio, deve haver uma coexistência dos instintos de vida e de morte, de modo que um coíba a atuação do outro (Figura 12).

⁹ Episódio 2: O olho do observador. O portal se abre, mas Bobby receia deixar Uni no “Caverna do Dragão”.

¹⁰ Episódio 11: A Caixa – que faz alusão à “caixa de pandora”, sendo esta, no desenho, o portal para o mundo perdido.

¹¹ Episódio 6: A bela e a fera do pântano.



Figura 11: Episódio “O Dia do Mestre dos Magos”. A figura apresenta o caráter destrutivo e dominador da pulsão de morte.



Figura 12: Episódio “O Portal do Amanhecer”, onde as “forças do bem e do mal” se unem com um mesmo objetivo: repor suas forças, representadas pelas suas armas, para que assim possam sobreviver.

Com o desfecho da teoria de Melanie Klein, podemos compreender a importância de um desenho animado com elementos figurativos como os do Caverna do Dragão. O desenho animado, concebido como produção oriunda da sublimação de pulsões e responsável pela transmissão de valores a serem introjetados, apresenta em tais elementos auxílio na travessia das posições esquizoparanóide e maníaco-depressivas – posições estas atravessadas muitas vezes no decorrer da vida do indivíduo – apresentando através de seus personagens e aventuras por eles vividas, superação de medos, tristezas, frustrações, entre outras, sempre rumo à superação e potencialização de suas forças (Figura 13). Por assim dizer, concluo com as palavras de Cintra: “Todas as ansiedades em níveis muito intensos perturbam e bloqueiam os processos psíquicos. Mas são elas também que, quando curadas e transformadas, dão sentido a nossa existência” (Cintra, 2009, p. 90).



Figura 13: Episódio “O Olho do Observador”. O episódio em si retrata um vale, que é atacado por um monstro chamado olho do observador. Este tira do mesmo quaisquer lembrança de vida. Na figura, a cisão no solo faz alusão a uma das defesas realizadas pelo ego na posição esquizoparanóide, porem o próprio ambiente desolador, o adentrar do monstro no submundo (representando o inconsciente), e a reparação do vale aludem à posição maníaco-depressiva.

Com relação ao que foi revisado da obra de Jung (2008), *O homem e seus símbolos*, pode fazer uma inferência quanto ao mito do herói, representado no desenho animado *Caverna do Dragão* pelos protagonistas do mesmo, onde cada um ao seu momento passa por cada ciclo. Ao adentrar o Reino em questão, os heróis encontram-se no primeiro ciclo, exprimem cada um ao seu modo suas fraquezas, imaturidades e urgência de satisfação. Logo que adentram, são apresentados a outra forma de viver, cujas batalhas permitem a disciplina de seus instintos. Vão aos poucos aprendendo a dominar as batalhas interiores e exteriores, e vencê-las, sob a orientação do tutor – Mestre dos Magos. Por fim, conseguem conciliar suas forças e fraquezas, e sacrificar-se pelo grupo.

A própria questão da luta contra forças hostis, como monstros e dragões, é representativa quanto ao triunfo do ego sob as forças regressivas, que aparecem muitas vezes em sonhos heroicos do homem contemporâneo pode ser vista na revisão da obra *A interpretação dos sonhos* (FREUD, [1900] 1996), uma vez que, como vimos, os desenhos animados contemplam o sentido simbólico dos sonhos, bem como sua representação da realidade. O desenho animado *Caverna do Dragão* permite, por assim dizer, um elo entre a criança e seu universo psíquico recheado de batalhas e confrontos com o mundo e consigo mesmo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a caracterização da produção infantil, vem à tona um grande diferencial do desenho *Caverna do Dragão*. Compreende-se a singularidade do mesmo, por ser fruto de projeções de pessoas que realmente “vestiram a roupagem” dos personagens, colocando no

“palco de encenações” suas representações inconscientes de angústias, fantasias, mitos, entre outras emoções profundas, através do jogo de onde se origina o desenho animado. Isso confirma a importância do trabalho sobre o ponto de vista da análise do sujeito, seja este por traz do processo de construção do desenho animado, o criador do mesmo, seja dos telespectadores mirins, que assistem exaustivamente suas aventuras, trabalhando através do processo de identificação suas próprias situações internas.

Quanto ao comparativo entre o recurso midiático e os sonhos, podemos confirmar como importante a compreensão das imagens oníricas, ricas em simbologias, também na teoria junguiana. Jung acredita que o inconsciente é constituído em grande parte por uma junção de pensamentos, imagens e impressões “perdidas”, que apesar de inconscientes, prosseguem influenciando a nossa mente consciente (JUNG, 2008, p. 35).

Com o Mal estar na civilização (FREUD, 1996), permitiu-se construir uma série de inferências sobre a civilização, contextualizando com o desenho animado *Caverna do Dragão*, e compreendendo assim o serviço que os desenhos animados prestam a esta, de transmissão de valores culturalmente aceitos, como a renúncia dos instintos de vida e de morte, com a demanda do desejo figurada pelo retorno ao lar freneticamente buscado por seus protagonistas.

Compreendemos assim o desenho animado como canal de transmissão de pensamentos com colorido emocional, associado tantas vezes às batalhas do bem contra o mal, que fazem elo com os instintos de vida e de morte, na profundidade do nosso inconsciente. Nas palavras de Jung:

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).

Também em Freud, vemos o emergir de uma marca no desenvolvimento infantil, a saber, a compreensão do adentrar a comunidade, como marca do rompimento da dependência das relações parentais, comum à criança em idade escolar. Figura-se a isto no desenho, o desvinculo do mundo de origem, simbolizando a família, e o adentrar a um grupo, pontuando outra questão de auxílio à criança em desenvolvimento (FREUD, [1930] 1996).

As demais questões do desenvolvimento ficam por conta de Melanie Klein, que na versão atualizada por outros autores, faz possível contemplar vivências infantis, retratadas no desenho, bem como as formações inconscientes, compreendendo melhor assim como as

crianças podem elaborar os medos, as angústias, pulsões, lutos comuns aos fechamentos de ciclos ou a perdas objetais, entre outros, todas estas representadas nos episódios que os pequenos acompanhavam identificando-se através de projeções e introjeções, tão faladas pela psicanalista.

Da mesma forma temos a contribuição da psicologia analítica de Jung, que volta-se para o indivíduo, a partir do coletivo, e representa tão bem esse contexto, trazendo para a modernidade conceitos novos sobre mitos e símbolos.

Nesta época de convulsões sociais e mudanças drásticas é importante sabermos mais a respeito do ser humano, pois muito depende das suas qualidades mentais e morais. Para observarmos as coisas na sua justa perspectiva precisamos, porém, entender tanto o passado do homem quanto o seu presente. Daí a importância essencial de compreendermos mitos e símbolos (JUNG, 2008, p. 69)

Não há como encerrar, sem antes, enfatizar a importância da televisão na formação da criança, tendo principal representante o desenho animado, na transmissão de valores considerados essenciais para uma determinada época, no caso do trabalho em questão, as décadas de 1980 e 1990, representando através do desenho animado Caverna do Dragão, os cenários da infância do jovem homem moderno, fechando assim o acervo de contribuições a serem consideradas.

ABSTRACT

This monography primordial objective analysis of psychoanalytic and symbolic collection brought by the cartoon Dungeons and Dragons, as a representative of cartoon decades of 1980 and 1990, the contribution of these in the formation of the subject for the infant child of these times is man in this decade. Seen from another perspective, we intend to launch a look of analytical nature on the cartoon, aimed at children, to understand the cultural and counterbalance the messages transmitted by the same, and the subject in development that I watched. The theoretical approach adopted was the Freudian psychoanalytic theory, along with concepts of analytical psychology Carl Gustav Jung, and anchored in the collection of child development theories of Melanie Klein for better understanding of the processes to which the general public concerned were subjected. To this end, was selected and analyzed a sample of episodes of the cartoon. The reflections developed are contemplative about the representations of the characters, articulating the psychoanalytic and symbolic concepts, as the myths, the desire, the need, the social roles, archetypes, civilization, happiness, among others. So, in conclusion, to give due attention to the speeches of the cartoon above, which enabled us to envision his role in the construction of subjectivities, as cultural production that represent a given season.

Keywords: Cartoon; Dungeons and Dragons; Analysis; Psychoanalytic; Symbolic.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Desenho disponível em: Disponível em:

<<https://www.youtube.com/playlist?list=PLFF89A429AFE1DB19>> Acesso em: 10 /05 /14.

BARROS, Elias Mallet da Rocha; BARROS, Elizabeth Lima da Rocha, Um olhar para o inconsciente profundo, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo, N° 4, 2° Ed, p. 15-23, 2009.

CINTRA, Elisa Maria de Ulhôa, Pensar as feridas, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo. N° 4, 2° Ed, p. 83-89, 2009.

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

_____. O futuro de uma ilusão, O Mal estar na civilização e outros trabalhos (1927 ~1931). In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GARCIA, Thais Schauenberg. Sobre fantasia e sociedade: Análise das narrativas dos desenhos animados naruto e caverna do dragão. 2010. 21p. TCC (Graduação em comunicação social) – Centro de Educação Superior Norte, Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <http://www.bibli.fae.unicamp.br/download/apostila_abnt.pdf> Acesso em: 21 /05/ 14.

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

MONTAGNA, Plinio, O eu e o mundo, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo, N° 4, 2° Ed, p. 58-65, 2009.

MIRANDA, Eduardo Silva. Libertando o sonho da criação: Um olhar psicológico sobre o jogo de interpretação de papéis (RPG). 2005. 155p. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Estadual do Espírito Santo, Vitória, 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/31123693/LIBERTANDO-O-SONHO-DA-CRIACAO-UM-OLHAR-PSICOLOGICO-SOBRE-OS-JOGOS-DE-INTERPRETACAO-DE-PAPEIS-RPG-Eduardo-Silva-Miranda-200>> Acesso em: 10/ 07/ 14.

QUINET, Antônio. A estranheza da psicanálise: a escola de Lacan e seus analistas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

SALDANHA, Alayde Ana; BATISTA, José Raniere Moraes. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. NET, Brasília, 2009. **Psicologia: Ciência e Profissão**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005>. Acesso em: 20/ 06/ 14.

SIMON, Ryad, Admirável mundo ambivalente, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo. Nº 4, 2º Ed, p. 24-31, 2009.

SOUZA, Audrey Setton Lopes de, Dois vértices emocionais, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo, Nº 4, 2º Ed, p. 53-57, 2009.

TANIS, Bernardo, O reino imaginário, *In: Revista Mente e Cérebro, Col. Memória da Psicanálise: Melanie Klein*, São Paulo. Nº 4, 2º Ed, p. 66-73, 2009

ANEXOS

Episódios do desenho caverna do dragão: produzido pela Marvel Productions, TSR e Toei animation, sob o comando de Michael Reaves e JM Trevisan, entre 1983 e 1986, com 27 episódios divididos em três temporadas apresentado no Brasil a partir de 1986, no programa Xou da Xuxa, da Rede Globo.

Episódios Analisados:

Episódio 1: **A Noite sem Amanhã** – *The Night Of No Tomorrow*. Exibido em: 17 / 09 / 83

Episódio 2: **O Olho do Observador** – *The Eye Of The Beholder*. Exibido em: 24 / 09 / 83.

Episódio 6: **A Bela e a Fera do Pântano** – *Beauty And The Bogbeast*. Exibido em: 22 / 10 / 83.

Episódio 7: **Prisão sem Muros** – *Prison Without Walls*. Exibido em: 29 / 10 / 83

Episódio 8: **Servo do Mal** – *Servant Of Evil*. Exibido em: 05 / 11 / 83.

Episódio 9: **A Procura do Esqueleto Guerreiro** – *Quest of the Skeleton Warrior*. Exibido em: 12 / 11 / 83.

Episódio 10: **O Jardim de Zinn** – *The Garden Of Zinn*. Exibido em: 19 / 11 / 83.

Episódio 11: **A Caixa** – *The Box*. Exibido em: 26 / 11 / 83

Episódio 13: **As Mágicas Desastrosas de Presto** – *PRESTO Spells Disaster*. Exibido em: 10 / 12 / 83.

Episódio 17: **O Traidor** – *The Traitor*. Exibido em: 29 / 09 / 84.

Episódio 18: **O Dia do Mestre dos Magos** – *Day Of The Dungeon Master*. Exibido em: 06 / 10 / 84.

Episódio 20: **O Cemitério dos Dragões** – *The Dragon's Graveyard* Exibido em: 20 / 10 / 84

Episódio 22: **O Portal do Amanhecer** – *The Dungeon At The Heart Of Dawn*. Exibido em: 14 / 09 / 85

Episódio 27: **A Caverna das Fadas Dragão** – *Cave Of The Fairie Dragons*. Exibido em: 07 / 12 / 85.