

O CONCEITO DE ARQUÉTIPO NAS REPRESENTAÇÕES DAS PERSONAGENS DA SÉRIE GAME OF THRONES¹

FRANCISCO ISRAEL SOARES BARBOSA²

RESUMO:

Neste artigo consideram-se os conceitos da psicologia analítica de Carl Gustav Jung, inconsciente coletivo e arquétipo a partir de sua definição e relação com três personagens da série *Game of Thrones*. O objetivo é realizar uma análise interpretativa das experiências vivenciadas pelas personagens Daenerys Targaryen, Arya Stark, e Jon Snow na representação de modelos comportamentais, desejos e medos inconscientes no encontro com seus arquétipos. Procura-se com isso valorizar as relações possíveis entre as imagens arquetípicas, pertencentes ao passado ancestral da humanidade, e a atuação das personagens na ficção fílmica. Adotou-se uma abordagem qualitativa com revisão de literatura e a pesquisa com o audiovisual nas interpretações cênicas das personagens da série. O artigo se interessa em compreender as estruturas narrativas que representam arquétipos universais nas figuras do Governante, Herói e Rebelde, corroborando a existência de processos psíquicos em camadas profundas. A série *Game of Thrones* foi lançada em 2011 e criada por David Benioff e D. B. Weiss, baseada na série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

Palavras-chave: Inconsciente coletivo, arquétipo, personagens, Game of Thrones, psicologia analítica, narrativa, ficção fílmica.

ABSTRACT:

This article explores the concepts of Carl Gustav Jung's analytical psychology, the collective unconscious and archetypes, based on their definitions and connections with three characters from the series Game of Thrones. The objective is to conduct an interpretive analysis of the experiences of the characters Daenerys Targaryen, Arya Stark and Jon Snow, examining their representation of behavioral models, desires, and unconscious fears in their encounters with their archetypes. The study seeks to highlight the possible relationship between archetypal images, which belong to humanity's ancestral past, and the characters' actions in the fictional film narrative. A qualitative approach was adopted, including a literature review and audiovisual research on the characters' performances in the series. The article aims to understand the narrative structures that represent universal archetypes in the figures of the Ruler, The hero, and the Rebel, reinforcing the existence of psychic processes at deep psychological levels. The series *Game Of Thrones* was released in 2011 and created by David Benioff and D.B Weiss, based on the book series *A Song of Ice and Fire*.

Keywords: Collective unconscious, archetype, characters, Game of Thrones, analytical psychology, narrative, film fiction.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo do Curso de Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofobia Afro Brasileira (UNILAB), sob a orientação da Prof. Francisca Rosália Silva Menezes.

² Discente do Curso de Bacharelado em Humanidades (BHU) pela UNILAB.

INTRODUÇÃO

Quando o último episódio de Game of Thrones foi ao ar em 2019, eu me vi diante de uma contradição fascinante: Como uma história repleta de dragões e magia podia revelar tanto sobre a natureza humana? As imagens exibidas na série pareciam fazer parte de um imaginário que alcança de forma coletiva o ideário de deuses, heróis com experiências de amor e ódio, medo, poder, glória e arrependimentos. Aqui é preciso lembrar que é uma experiência audiovisual e que ganha dimensões mundiais de seguidores. O interesse pelo tema me acompanhou durante meses, transformando-se no cerne desta pesquisa. A série, adaptada da obra de George R.R. Martin, não foi apenas um fenômeno televisivo - tornou-se um espelho inesperado dos padrões mais profundos da psique humana. A série traz a presença de imagens que são signos de experiências vividas e transformadas por várias culturas na história da humanidade. Acompanhar a série em seus muitos episódios possibilitou pensar uma possível analogia entre os dois conceitos de Carl Gustav Jung: Inconsciente Coletivo e Arquétipo e a dimensão psíquica das personagens aqui já citadas.

Durante minhas primeiras análises, percebi que as personagens de Game of Thrones não seguiam os moldes tradicionais das narrativas fantásticas, já que a estrutura usada nessas narrativas são simplificadas entre o bem versus o mal, sem nenhum tipo de nuance na atuação das personagens, sendo as mesmas determinadas por uma narrativa que as definem como boas ou ruins, negando os sentimentos e ações contraditórias existentes no interior de uma mesma personagem. Diferente deste tipo de narrativa tradicional, as personagens de Game of Thrones: Daenerys Targaryen, Jon Snow e Arya Stark, em particular, apresentavam nuances psicológicas que durante o decorrer da história de vida da personagem transcendem suas funções narrativas, tornando-se expressões simbólicas de aspectos profundos da experiência humana. Ao ter conhecimento e contato com as obras do psiquiatra suíço Carl Gustav Jung, encontrei o conceito do inconsciente coletivo e seus arquétipos. A partir dessa descoberta, minha visão sobre a série mudou completamente. O artigo se dedica a apresentar as personagens: Daenerys Targaryen, Jon Snow, Arya Stark, numa interpretação com os conceitos junguianos partindo de sua definição e relação com as três personagens aqui citadas.

A metodologia que desenvolvi para este estudo foi o aprendizado e compreensão dos conceitos de Jung, alguns destes conceitos citei ao longo do meu artigo, e também autores

que basearam parte de seus estudos inspirados na obra de Jung, como o mitólogo e escritor Joseph Campbell e a médica psiquiatra Nise da Silveira. Na experiência audiovisual com a série, assisti episódios chaves da trama, com o objetivo de perceber e compreender a narrativa das personagens, seus modos de vestir, suas representações visuais/figurinos, suas inspirações míticas incorporadas. Procurei identificar padrões comportamentais e registrar as reações emocionais que as cenas provocavam, para desse modo conseguir estreitar as relações entre os conceitos de inconsciente coletivo e seus arquétipos, com as narrativas individuais e coletivas das personagens destacadas neste trabalho.

Daenerys Targaryen por exemplo, tornou-se meu caso mais intrigante. Sua transformação de vítima a conquistadora e finalmente, a tirana, ecoava o arquétipo do Governante em sua dualidade criadora-destruidora. Durante as cenas em *Meereen*, percebi como seu discurso de libertadora escondia uma sombra crescente: Um lado que embora não aparecesse de imediato, estava oculto nas reações da personagem como uma “natureza arcaica do inconsciente”. Uma percepção que só se consolidou quando comparei suas falas com trechos de “Aion”, de Carl Gustav Jung, sobre a inflação do ego, Jung afirma:

A assimilação do eu pelo si-mesmo deve ser considerada como uma catástrofe psíquica. A imagem da totalidade permanece imersa na inconsciência. É por isto que ela participa, por um lado, da natureza arcaica do inconsciente, enquanto que por outro, na medida em que está contido no inconsciente, se situa no 'continuum' espaço-tempo característico deste último. Estas duas propriedades são numinosas e, por isso mesmo, absolutamente determinantes para a consciência do eu, que é diferenciada, separada do inconsciente, encontrando-se as referidas propriedades em um espaço e tempo absolutos (JUNG, 1998, p.22).

Esse tema ressalta o processo de inflação do ego descrito por Jung, que pode ser relacionado à jornada de Daenerys, especialmente quando seu ideal messiânico ("libertadora") é corroído por impulsos inconscientes de poder absoluto, culminando na tirania. A passagem sobre a "catástrofe psíquica" reflete o impasse, o confronto da persona heroica diante de apelos de impulsos inconscientes. Jon Snow, por outro lado, me fez refletir sobre o arquétipo de herói presente na personagem. O que mais me impressionou foi perceber como os roteiristas haviam invertido a tradição heroica: Enquanto os mitos clássicos celebram a ascensão ao poder, a personagem Jon Snow encontra sua completude justamente na renúncia. Já Arya Stark desafiou todas minhas expectativas, a recusar seguir os padrões tradicionais adotados pelo continente de Westeros, seguindo assim uma narrativa de fora da lei/rebelde ao se transformar em "Ninguém", uma espadachim habilidosa que renuncia o seu nome em busca

de se fortalecer para vingar a morte de sua família. Essas nuances levaram-me a investigar mais a fundo e tentar compreender como ocorre a manifestação dos arquétipos presentes nas personagens.

Durante minhas pesquisas foi importante conhecer alguns dos estudos da pesquisadora Nise da Silveira, uma complementação indispensável na compreensão dos conceitos Junguianos. A obra de Nise e suas experiências com pacientes com transtornos mentais, reforçou a compreensão sobre a universalidade desses padrões.

Meu interesse pela pesquisa não se concentra em uma análise televisiva, mas, sim, em pensar como uma produção cultural massiva pode ativar conteúdos arquetípicos e ressoar no comportamento de milhões de pessoas, uma reflexão sobre o poder das narrativas contemporâneas e sua atuação na dimensão imaginária e revivência de experiências ancestrais.

Na perspectiva de Jung, os mitos não desapareceram, apenas mudam de forma. *Game of Thrones* pode ser um dos melhores exemplos contemporâneos dessa transformação. Além disso, a construção de arquétipos complexos como os de Daenerys, Jon e Arya só é possível devido ao formato serializado adotado pelos produtores da obra fílmica. Diferentemente do cinema, onde roteiristas têm cerca de duas horas para desenvolver personagens (MITELL, 2012). *Game of Thrones* utiliza suas temporadas para explorar as nuances psíquicas dos personagens, construindo uma linha do tempo que possibilita o público perceber desenvolvimento e amadurecimento das personagens na passagem e encontro com sua dimensão arquetipal. Essa profundidade narrativa, marcada pelo tempo histórico das personagens é essencial para a manifestação das experiências coletivas inconscientes se manifeste de forma orgânica, isto é, na sua forma paradoxal, ambígua, complexa e desafiadora, tornando a série um objeto de estudo privilegiado para a psicologia analítica. *Game of Thrones* não é apenas uma série — é um fenômeno cultural que mobiliza arquétipos universais, ressoando no imaginário coletivo através de plataformas de streaming. Sua narrativa complexa e personagens ambíguos revelam como a cultura de massa atualiza mitos ancestrais para engajar milhões de espectadores.

A cultura de massa, impulsionada por plataformas de streaming como Netflix e HBO, não cria narrativas do zero, mas recicla padrões universais que ressoam no imaginário coletivo. Essas produções utilizam arquétipos – estruturas simbólicas que se manifestam como imagens recorrentes e universais – para gerar identificação imediata. Como explica Anaz: “O Sucesso comercial das produções audiovisuais está muitas vezes relacionado ao uso

estratégico desses arquétipos, especialmente a partir da chamada jornada do herói e de figuras arquetípicas reconhecíveis em diversas culturas e épocas.” (2020, p. 253), O uso de arquétipos, aliás, é um dos recursos mais evidentes nas produções que conquistam grandes públicos. Ao construir narrativas para cinema e televisão, roteiristas fazem uso de uma adaptação prática das ideias junguianas, especialmente através de obras como: “O herói de mil faces”, de Joseph Campbell, que propõe o modelo do “monomito” – e de “A jornada do escritor”, de Christopher Vogler, que transforma essa teoria em uma espécie de guia criativo. Mesmo que seguir esses modelos não garanta por si só o sucesso de uma obra, como lembra Anaz (2018), eles oferecem um alicerce eficaz para criar personagens que dialogam com emoções profundas e universais. Foi exatamente isso que a HBO fez ao adaptar *Game of Thrones*. A série soube explorar arquétipos de forma estratégica e envolvente. Personagens como Jon Snow, Daenerys Targaryen e Arya Stark não são apenas criações originais, mas representações atualizadas de figuras arquetípicas que atravessam mitos, culturas e séculos.

O Herói (Jon Snow): Encarna o arquétipo do salvador, presente em mitos como Hércules (CAMPBELL, 1997) e em franquias contemporâneas como *Star Wars* (Luke Skywalker). Sua jornada de sacrifício e redenção segue o “monomito” descrito por Campbell (1997): um modelo narrativo que repete ciclos de morte e renascimento.

O Governante (Daenerys): Reflete a dualidade criadora-destruidora, também encontrada em figuras históricas como Cléopatra (GOLDSWORTHY, 2011) e Napoleão (ROBERTS, 2014). Jung (2022, p 89). Alerta que esse arquétipo carrega o risco de “inflação do ego”, quando o poder corrompe a missão inicial – como ocorre na queda trágica da personagem.

O Rebelde (Arya Stark): Ecoa arquétipos de ruptura como Lisbeth Salander (LARSSON, 2005) e Katniss Everdeen (COLLINS, 2008). Nise da Silveira (1981, p 72) associa essa figura à “sombra junguiana”, representando a rejeição de normas sociais para buscar autenticidade.

A serialização – formato privilegiado pelo streaming – permitiu que a HBO desenvolvesse esses arquétipos com mais nuances, mantendo o público engajado na trajetória das personagens. Isso porque, como explica o próprio Anaz: “séries longas favorecem o aprofundamento de conflitos internos e psicológicos, transformando os arquétipos em personagens complexos e vivos.” (2020, p 264). É nesse equilíbrio entre estruturas mítica e sensibilidade contemporâneo que *Game of Thrones* encontrou sua força: mesclando padrões universais com estética cinematográfica, cativou tanto espectadores casuais quanto leitores,

críticos e pesquisadores.

Game of Thrones: A Série que Dominou a TV e o Streaming com a Força de um Dragão

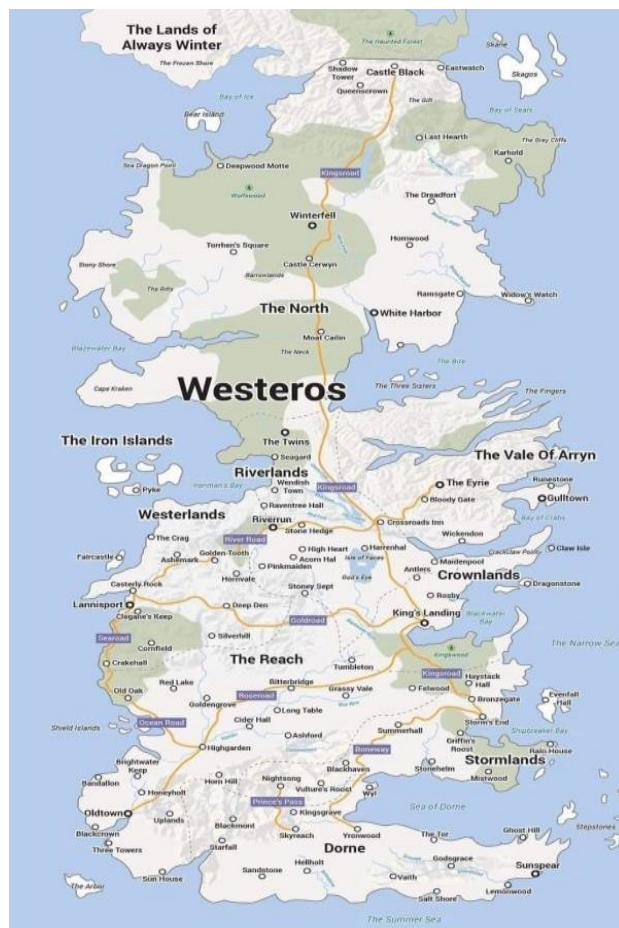
Imagine um mundo onde alianças são seladas com taças de vinho e punhais escondidos sob a mesa. Onde cavaleiros juram lealdade com a espada em punho, enquanto dragões cruzam os céus e mortos-vivos marcham rumo a uma imensa muralha de gelo. Esse é Westeros, o coração pulsante de Game of Thrones — um continente tão vasto quanto brutal, dividido entre os chamados “Sete Reinos”, cada um governado por poderosas casas nobres. No gélido Norte, os Stark lideram com honra, mesmo que isso muitas vezes custe caro. Seu símbolo é o lobo gigante, e o dever sempre vir antes do conforto. Já No Sul, Porto Real brilhado em ouro, e lá, os Lannister conspiram discretamente nos salões do castelo, manobrando, parecendo a vida um xadrez — onde eles são os que mandam. Atravessando o Mar Estreito, Daenerys Targaryen, a última da sua linhagem, cuidado de seus dragões como se fossem filhos, ainda alimenta o desejo ardente de reclamar o trono da sua família. O Trono de Ferro, isso é o que realmente importa, forjado a partir de espadas derretidas dos inimigos derrotados, ele não é apenas símbolo de poder, mas um lembrete constante de que governar é desconfortável, perigoso e, acima de tudo, solitário. Quem o ocupa controla o continente Westeros, mas permanecer nele exige sangue, estratégia... e, muitas vezes, traição. Essas são as dimensões que emergem durante o desenrolar da série e vão revelando uma saga, que embora seja fruto de um imaginário fantástico, traz um conjunto de experiências e sensações que conectam o público com o imaginário coletivo, disperso, inconsciente que (re)corda o que estava adormecido.

Figura 1 - Trono de Ferro



Fonte: BBC.com (2019)

Figura 2 - Mapa de Westeros



Fonte: Tec.Mundo (2015)

Lançada em 2011, *Game of Thrones* foi criada por David Benioff e D. B. Weiss, com base na aclamada série de livros "As Crônicas de Gelo e Fogo", de George R. R. Martin. Ao longo de 73 episódios distribuídos em 8 temporadas, a produção não só dominou a televisão — ela a reinventou. Com personagens complexos, narrativas entrelaçadas e uma qualidade de produção digna de cinema, a HBO elevou a fantasia medieval a um patamar nunca antes visto nas telinhas.

A série se tornou um fenômeno global, com a estreia da oitava temporada alcançando 17,4 milhões de espectadores apenas nos Estados Unidos (CNN, 2019). Sua grandiosidade transcendeu o entretenimento, influenciando a cultura popular e estabelecendo novos padrões para produções televisivas. Como destacado pela *NT News* (2021), *Game of Thrones* "mudou a TV para sempre", não apenas por seu orçamento milionário, mas pela ousadia em subverter expectativas e mergulhar em temas universais através de uma narrativa épica.

A narrativa da série se mostra marcada por sua estrutura complexa e não linear, revelando múltiplos núcleos dramáticos que se desenvolvem paralelamente. Essa divisão narrativa é um dos elementos centrais da série e exige do espectador um envolvimento ativo. Diferente de *O Senhor dos Anéis*, onde a luta entre bem e mal é clara (Sauron vs. Frodo), *Game of Thrones* opera em tons de cinza. Até figuras aparentemente nobres, como, Ned Stark, cometem erros fatais por rigidez moral, enquanto "anti-heróis" como Tyrion Lannister revelam compaixão inesperada. Essa complexidade lembra obras como *Duna*, de Frank Herbert, onde a política e a ética são tão importantes quanto a magia ou a tecnologia.

Game of Thrones vai muito além da óbvia forma de fantasia medieval, que se situa visualmente nos modelos europeus de vestimenta e objetos de poder. É importante ressaltar que o universo mítico apresentado contém elementos fantásticos: Dragões, magia, profecias de povos e terras desconhecidas, mas sempre com a presença de temas humanos universais: política, guerra, identidade, lealdade, ambição e transformação interior. A simbologia de *Game of Thrones* não é aleatória; ela bebe de fontes mitológicas reais. Os dragões de Daenerys remetem aos Fafnir da mitologia nórdica, criaturas de ambição e maldição. O Deus Afogado dos Homens de Ferro ecoa cultos marítimos históricos, como os dos vikings, que associavam o mar ao caos e à morte. Até a Muralha tem ecos do Muro de Adriano, construção romana que separava o "mundo civilizado" das terras bárbaras. Essas referências mostram como Martin (a série) reinterpreta mitos antigos para criticar temas contemporâneos, como colonialismo e fundamentalismo religioso. A série se destaca por subverter expectativas

clássicas do gênero fantástico. Diferente das narrativas maniqueístas (bem e mal), *Game of Thrones* não delimita as fronteiras entre heróis e vilões. Os personagens principais são marcados por ambiguidade moral, Segundo a declaração do autor da saga, George R. R. Martin: “Eu não tento escrever sobre alguém que diga: ‘Oh, eu sou um vilão. Deixe-me levantar hoje e simplesmente sair e cometer vilanias e puxar o mundo para a escuridão. Todos eles têm queixas. Todos eles têm feridas e coisas que os levam a fazer as coisas que fazem.”³ o que confere profundidade psicológica às suas trajetórias. Uma das marcas do enredo é a imprevisibilidade nas ações dos personagens, e a busca pela desconstrução dos modelos narrativos convencionados em séries televisivas. A diferenciação na abordagem do enredo e no desenrolar das tramas entre personagens, em *Game of Thrones*, reforça a noção de que, em *Westeros*, a moralidade não é absoluta, mas sim relativa e moldada pelas circunstâncias que vão se desenvolvendo a partir da luta, ou de jogos de conquista em busca do Trono de Ferro.

Os personagens principais, tem origens de distintos contextos sociais e culturais, por um lado transformam-se, via de regra, em viagens de autoconhecimento enfrentando inimigos vindos não só de fora, mas também dos seus impulsos pessoais, medos, contradições. As experiências das personagens, presentificam traços comparável ao modelo de psicologia junguiana, isto é, as personagens incorporam alguns dos arquétipos universais, como o herói, governante, fora da lei⁴, etc...

Nesse sentido, a escolha para análise serão os personagens de Jon Snow, Arya Stark e Daenerys Targaryen. As escolhas dos personagens refletem um efeito sobre minha personalidade, uma identificação com suas trajetórias através da série. Eles percorrem uma trajetória que na minha concepção apresenta, inicialmente, uma certa insignificância, ocupando lugares de subalternidade e rejeição, mas que no decorrer da série essas personagens assumem responsabilidades e conquistam lugares de poder, cada um a seu modo percorre uma trajetória marcada por perdas, desafios, reconstrução de identidade e transformação psíquica, sempre envoltos em disputas de poder, vinganças ou assumir o lugar de herói. Como escreveu Martin em *O Jogo dos tronos*: "Quando você joga o jogo dos tronos, vence ou morre. Não há meio-termo." (MARTIN, 2010).

³ A citação acima foi retirada de <https://sushisoulmate.medium.com/game-of-thrones-was-meant-to-be-a-political-and-moral-allegory-like-the-best-of-fantasy-fiction-6913cd740ce6>

⁴ A escolha dos arquétipos teve influência a partir da leitura em <https://www.douglasmaluf.com.br/os-12-arquetipos-de-jung-qual-e-o-seu/>

Perfil dos Personagens: Daenerys Targaryen

Daenerys Targaryen, uma das personagens mais complexas e multidimensionais de Game of Thrones. Quase sempre expatriada como única filha restante da casa Targaryen e última herdeira do Trono. Ela cresce fora de seu país, rodeada de memórias do grande passado e lendas sobre os poderosos antepassados. Desde cedo ela apresenta uma forte emanção de dever e propósito, uma convicção inabalável de que seu destino é restaurar os targaryen sobre o trono de ferro. Exemplos de simbologia visual: Cabelos prateados, brasão de dragões.

Figura 3 - Daenerys Targaryen



Fonte: Catraca Livre (2017)

Figura 4 – Brasão Casa Targaryen



Fonte: Game of thrones.fandom (2025)

Jon Snow

Jon Snow é o herói clássico de Game of Thrones, uma figura marcada pelo senso de dever e pelo desejo de servir a algo maior do que ele próprio. Bastardo da Casa Stark, casa de seu pai, Jon cresce na cidade de Winterfell, mas sempre se sente um *outsider*⁵, buscando aceitação da sua origem familiar, mas exibindo uma ferida devido ao não reconhecimento da paternidade. Por ser um filho bastardo ele recebe o título de *Snow*, nome dado a todos os bastardos nascidos na região norte, seu local de nascimento. Esse sentimento de exclusão, de rejeição da ordem paterna, reflete sobre sua personalidade e o direciona para um local de subalternidade quando o mesmo escolhe atuar como vigia da patrulha da Noite, um lugar de invisibilidade e talvez de negação, mas é nesse lugar que ele encontra propósito ao se comprometer com a defesa da Muralha e do reino, contra as ameaças dos *white walks* (vagantes brancos) e dos selvagens - povo autônomo que vive além da muralha. Exemplos de

⁵ Outsider: é um termo da língua inglesa que tem como significado o não pertencimento, indivíduo que se sente deslocado, por fora, um estranho em relação ao lugar ou grupo específico.

simbologia visual: Manto preto da patrulha da noite, lobo branco (fantasma). A relação entre a personalidade humana e a força animal, o lobo ferido, o lobo solitário.

Figura 5 - Jon Snow



Fonte: Criticalhits (2021)

Figura 6 – Fantasma



Fonte: Wiki.gelo e fogo.com (2023)

Arya Stark

Arya Stark é uma personagem conduzida pela independência, pela ânsia de vingança e pelo desacato a padrões sociais anteriores. Desde pequena, Arya recusou a expectativa de ser uma dama, preferindo um modo de vida aventureiro e impetuoso. Ao invés de seguir os padrões de sua família e da sociedade, Arya caminha pela vida em busca de aventura, que a alimenta a partir do momento em que vê sua família sendo injustiçada. Após a morte de sua família arquitetada pelos lannisters e a ruína de sua casa – stark - arya busca vingança e se aperfeiçoar na arte da luta e esgrima ao longo de sua trajetória. Além de perder a própria identidade ao se tornar “ninguém” assassina da casa do preto e branco. Exemplos de simbologia visual: Espada (agulha), rostos roubados.

Figura 7 - Arya Stark



Fonte: PopCult (2016)

Figura 8 – Rostos Roubados (Casa do Preto e Branco)



Fonte: SabedoriaPolitica.com (2017)

Através de uma abordagem focada na perspectiva psicológica dos personagens aqui já apresentados, pretende-se compreender e relacionar as experiências vivenciadas pelas mesmas, e as incorporações do imaginário mítico a partir de dois conceitos fundamentais da psicologia junguiana: o conceito de arquétipo e o conceito de inconsciente coletivo. A partir daqui faremos uma abordagem expositiva desses dois conceitos junguianos com interesse em abordar os eixos estruturais que relacionem personagens aos conceitos aqui apontados.

A Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung: Inconsciente Coletivo e Arquétipos

A Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung, surgida no começo do século XX, sendo uma das maiores linhagens da psicologia profunda, junto da psicanálise freudiana. Jung trabalhou ao lado de Sigmund Freud, porém resolveu realizar suas próprias pesquisas e manteve convicções diferentes com relação a dimensão do inconsciente humano. Jung se volta para o arcaísmo simbólico de inúmeras culturas e acredita que há um fio condutor que conecta as experiências instituais coletivamente. A parceria intelectual entre Jung e Freud floresceu, mas houve divergências profundas. Freud focava na sexualidade como força primária e o Complexo de Édipo como pedra basilar da psicanálise, enquanto Jung vislumbrava na psique algo maior, uma dimensão espiritual coletiva que ia além do individual. Essa tensão teórica tornou-se clara em debates sobre religião e mitologia; Jung argumentava que símbolos dos sonhos não eram só distorções de anseios reprimidos, mas sim manifestações verdadeiras de sabedoria ancestral coletiva. O rompimento final da amizade intelectual foi em 1913, quando Jung lançou a obra "Transformações e Símbolos da Libido", obra que simbolizou sua separação da ortodoxia freudiana. Nesse trabalho seminal, ele começou a esboçar seus conceitos revolucionários de inconsciente coletivo e arquétipos, alicerces de sua psicologia

analítica. um dos conceitos aqui abordados deste texto, é o **inconsciente coletivo**. Segundo, Carl Gustav Jung:

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, não sendo portanto uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e no entanto desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade (JUNG, 2002, p.53)

Jung também diz:

A psique, infinitamente antiga, é a base da nossa mente, assim como a estrutura do nosso corpo se fundamenta no molde anatômico dos mamíferos em geral. [...] O pesquisador experiente da mente humana também pode verificar as analogias existentes entre as imagens oníricas do homem moderno e as expressões da mente primitiva, as suas 'imagens coletivas' e os seus motivos mitológicos (JUNG, 1996, p. 67).

Nesse sentido, podemos compreender que a perspectiva junguiana do inconsciente humano é mais do que uma região exclusiva de questões individuais, o sujeito mantém uma conexão com um passado ancestral que deixa em sua história *de homo sapiens* um fio condutor que nos reúne e nos entrelaça numa rede de experiências arquetípicas comum.

Segundo Carl Gustav Jung (2002), os arquétipos são uma estrutura da mente com conteúdos universais compartilhado por toda a humanidade, imagens que se repetem: em mitos, lendas, religiões, sonhos e culturas. Em suas palavras, Jung diz:

O arquétipo difere sensivelmente da fórmula historicamente elaborada. Especialmente em níveis mais altos dos ensinamentos secretos, os arquétipos aparecem sob uma forma que revela seguramente a influência da elaboração consciente, a qual julga e avalia. Sua manifestação imediata, como a encontramos em sonhos e visões, é muito mais individual, incompreensível e ingênua do que os mitos, por exemplo. O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matrizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta. (JUNG, 2002, p.17).

Na cultura contemporânea, o inconsciente coletivo e seus arquétipos continuam a se manifestar de forma poderosa. As narrativas ficcionais, bem como as séries televisivas, dramatizam parte de um repositório ancestral de símbolos, imagens e situações individuais e coletivas. Em *Game of Thrones*, existe uma ampla gama de representações simbólicas que

conversam diretamente com os conceitos da psicologia junguiana.

A série não apresenta novos arquétipos, mas reatualiza padrões ancestrais para gerar identificação imediata. A HBO, como plataforma de streaming, soube capitalizar essa linguagem universal:

Mecanismo narrativo: Ao utilizar arquétipos como o Herói (Jon Snow), o Governante (Daenerys) e o Rebelde (Arya), a série cria uma ponte emocional com o público, que reconhece nessas figuras ecos de suas próprias lutas psíquicas.

Estratégia de audiência: A viralidade de Game of Thrones deve-se à mistura de arquétipos com elementos contemporâneos (como moralidade ambígua e violência gráfica), transformando mitos em produtos consumíveis.

Exemplos de Arquétipos e Símbolos em Game of Thrones:

Dragões: representam o arquétipo do poder absoluto e da natureza dual (criação/destruição)

Trono de Ferro: simboliza a ambição desmedida e a corrupção inerente ao poder

Lobos Stark: encarnam o instinto de família e proteção.

A força narrativa de Game of Thrones reside na ressignificação de arquétipos. Enquanto a tradição mitológica frequentemente culmina em triunfo ou tragédia clara, A série ao mostrar os personagens possuídos por seus arquétipos reflete a complexidade da psique humana, onde arquétipos não são destinos, mas forças a serem integradas no processo de individuação.

Em outras palavras, arquétipos, não são conteúdos conscientes, nem mesmo representações fixas, são, segundo Jung, formas simbólicas que dão forma à experiência humana. A pesquisadora Nise da Silveira também afirma que: "Arquétipos são possibilidades herdadas para representar imagens similares, são formas instintivas de imaginar. São matrizes arcaicas onde configurações análogas ou semelhantes tomam forma." (SILVEIRA, 1981, p. 68). Essas matrizes arcaicas aparecem, por meio de símbolos, histórias e figuras recorrentes. como o herói, o sábio, a grande mãe, a sombra. Numa abordagem segundo a psicologia junguiana, a função dos arquétipos é atuar como pontes, estruturas que conectam o inconsciente coletivo à consciência individual. Essa possível conexão com uma ancestralidade universal, um imaginário coletivo que nos aproxima de uma dimensão inconsciente facilitando o processo de **individuação** — o desenvolvimento do **Self**, o centro unificador da personalidade. (JUNG, 2011).

Um exemplo clássico de arquétipo é a figura mítica do **herói**. um arquétipo que mostra

a jornada de superação, autoconhecimento e transformação. Vemos ele em várias culturas e histórias — da mitologia grega às produções de hoje na cultura pop —, o herói enfrenta seus desafios, percorre o “mundo inferior” simbolicamente e volta diferente, trazendo algo importante para todos nós. O herói é aquele que enfrenta os desafios do encontro consigo mesmo através das experiências vividas no mundo... Segundo o mitólogo Joseph Campbell:

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas – forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1997, p. 17/18).

Esse arquétipo está presente em personagens de ficção, em seus arcos de crescimento mental e espiritual. outro arquétipo a ser citado é **a sombra**, Segundo Nise da Silveira: " É uma espessa massa de componentes diversas, aglomerando desde pequenas fraquezas, aspectos imaturos ou inferiores, complexos reprimidos, até forças verdadeiramente maléficas, negrimes assustadores." (SILVEIRA,1981, p.83) ao representar o lado negativo, reprimido ou desconhecidos do eu. A sombra, contém tanto potenciais positivos quanto negativos, e encará-la é um passo crucial na jornada de individuação — um conceito chave na psicologia analítica, que detalha o desenvolvimento do self verdadeiro, juntando as polaridades internas e externas, segundo Jung:

Todo ser tende a realizar o que existe nele em germe, a crescer, a completar-se. Assim é para a semente do vegetal e para o embrião do animal. Assim é para o homem, quanto ao corpo e quanto à psique. Mas no homem, embora o desenvolvimento de suas potencialidades seja impulsionado por forças instintivas inconscientes, adquire caráter peculiar: o homem é capaz de tomar consciência desse desenvolvimento e de influenciá-lo. Precisamente no confronto do inconsciente pelo consciente, no conflito como na colaboração entre ambos é que os diversos componentes da personalidade amadurecem e unem-se numa síntese, na realização de um indivíduo específico e inteiro. Essa confrontação "é o velho jogo do martelo e da bigorna: entre os dois, o homem, como o ferro, é forjado num todo indestrutível, num indivíduo. Isso, em termos toscos, é o que eu entendo por processo deindividuação" (SILVEIRA, 1981, p. 78).

O conceito de inconsciente coletivo, como proposto por Carl Gustav Jung, não é restrito a uma teoria psicológica abstrata; ele é sustentado por manifestações culturais, religiosas e artísticas ao longo da história. Jung (2002) afirma que os arquétipos são “formas preexistentes, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência” (JUNG, 2002 p.53). Esta concepção sugere que os arquétipos não são simples construções pessoais, mas tipos psicológicos herdados que

moldam a maneira como experienciamos e interpretamos o mundo. Um exemplo notável desta universalidade, é a razão por trás da “mãe dupla”⁶ que Jung aborda em seu texto. Ele diz; “a fantasia do duplo nascimento e das duas mães é um fenómeno universal, correspondendo a uma necessidade humana refletida nesse tema” (JUNG, 2002, p.56). Este arquétipo aparece em muitas mitologias diferentes, em a história de Herácles, que tinha pais humanos e divinos, e no ritual egípcio do Faraó, pensado como alguém humano e divino simultaneamente. Carl Gustav Jung contrapõe isso à interpretação pessoal de Sigmund Freud do quadro de Leonardo da Vinci, “Sant’Ana, a Virgem Maria e o menino Jesus”. Sigmund Freud liga a representação das duas mães às vivências individuais de Leonardo da Vinci, mas Carl Gustav Jung afirma que o tema vai além do indivíduo, sendo uma expressão do inconsciente coletivo (JUNG,2002, p.56-57).

A relação entre os arquétipos e os instintos é crucial para a teoria Junguiana. Ele afirma que: “Os arquétipos são imagens inconscientes dos próprios instintos; em outras palavras, representam o modelo básico do comportamento instintivo” (JUNG, 2002 p.55). Essa conexão, revela como os arquétipos estão enraizados em processos biológicos e psicológicos profundos, agindo, como forças que impulsionam nossa percepção, nossos pensamentos e também as ações. Por exemplo, a Grande Mãe, esse arquétipo, pôde ser vista como manifestação psíquica do instinto de cuidar e nutrir, Jung dedicou, muito, do seu trabalho a desenvolver métodos para estudar os arquétipos e o inconsciente coletivo. Ele afirmou que “a fonte principal está nos sonhos, que têm a vantagem de serem produtos espontâneos da psique inconsciente” (JUNG,2002, p.58). Os sonhos que são por natureza não intencionais, oferecem um acesso direto aos conteúdos arquetípicos, mostrando símbolos e motivos transcendentais que vão além da experiência pessoal. Além dos sonhos, Carl Gustav Jung utiliza também a

⁶ O termo “Mãe dupla” segundo Jung: refere-se à representação da figura arquetípica da mãe que cuida e protege como também a autoridade e poder. Essa figura pode ser a mãe biológica quanto uma figura feminina importante na vida do indivíduo.

“imaginação ativa”, uma técnica que implica concentrar intencionalmente nas fantasias inconscientes para trazê-las a consciência e analisá-las. (Jung,2002, p.59).

Um caso clínico, relatado por Jung, lança luz sobre a presença de arquétipos em pacientes psicóticos. Ele narra a experiência de um homem que vislumbrava “o pênis do sol” e pensava que seu deslocamento causava o vento. Anos mais tarde, Carl Gustav Jung achou um manuscrito antigo que falava sobre uma visão parecida num ritual místico, provando que a fantasia do paciente não era só um delírio, mas uma expressão de um símbolo arquetípico (JUNG, 2002, p.60-61). Outra representação do falus do sol foi encontrada nos três quadros de um paciente esquizofrênico brasileiro, internado no centro psiquiátrico Pedro II, no rio de janeiro. - Um sapateiro - segundo Nise da Silveira, Em sua obra *imagens do Inconsciente* (2015) voltada à análise simbólica da produção artística de indivíduos com distúrbios mentais, Nise observou, entre outros temas recorrentes, a presença de imagens que remetem ao sol como figura central. Em três quadros produzidos por esse paciente, o sol aparece com formas e disposições que evocam um simbolismo fálico, apontando para a manifestação do arquétipo da energia criadora e do princípio masculino, seguindo a perspectiva da psicologia analítica de Carl Gustav Jung. Logo abaixo, um dos quadros do paciente de Nise da Silveira.

Figura 9 - Falus do Sol de Carlos Pertuis



Fonte: *Imagens do Inconsciente* (2015)

Esse exemplo sustenta a noção de que arquétipos são universais e não dependem de épocas ou culturas específicas. Na cultura contemporânea, o inconsciente coletivo e seus arquétipos continuam a se manifestar de forma poderosa. Jung (2002) avisa sobre o perigo de não dar atenção a estas forças da mente, principalmente em situações sociais e políticas “O homem do passado, que vivia num mundo de representações coletivas arcaicas, ressurgiu para uma vida

visível e dolorosamente real” (JUNG, 2002 p.57). Jung Menciona o reaparecimento de símbolos antigos, como a suástica, que ressurgiram em períodos críticos, ilustrando como os arquétipos sofrem transformações e impactam brutalmente a conduta humana. Na arte e nas histórias atuais, os arquétipos atualizam-se para mostrar as intrincadas relações humanas. Séries de televisão como *Game of thrones*, debatem temas universais como poder, redenção, traição e identidade, que ecoam as experiências arquetipais abordadas por Carl Gustav Jung. O inconsciente coletivo e os arquétipos idealizados por Jung oferecem um jeito precioso de entender não somente a mente, mas também as expressões e heranças culturais da humanidade. Segundo Nise da Silveira: "A noção de arquétipo, postulando a existência de uma base psíquica comum a todos os humanos, permite compreender porque em lugares e épocas distantes aparecem temas idênticos nos contos de fadas, nos mitos, nos dogmas e ritos das religiões, nas artes" (SILVEIRA, 1981, p. 69). Como Jung (2002) também declara que “Há tantos arquétipos quantas situações típicas na vida” (JUNG, 2002 p.57). eis a tradução; esses padrões psíquicos, herdados e também universais, ainda modelam nossas experiências, tanto em mitos ancestrais, em sonhos ou, até mesmo, em narrativas atuais. Reconhecendo e estudando esses símbolos, é possível obter uma compreensão mais aprofundada sobre nós mesmos, e principalmente, sobre o mundo que nos rodeia.

O inconsciente coletivo, portanto, revela-se um campo fértil para a análise cultural, sobretudo para aquelas obras fílmicas que chegam ao grande público e apresentam signos que habitam as experiências, e talvez memórias, ancestrais da humanidade. As narrativas ficcionais, bem como as séries televisivas, dramatizam parte de um repositório ancestral de símbolos, imagens e situações individuais e coletivas que muitas vezes refletem e constroem o espelho de uma raiz ancestral comum. Em *Game of Thrones*, existe uma ampla gama de representações simbólicas que conversam diretamente com os conceitos da psicologia junguiana. Ao analisar personagens como Jon Snow, Arya Stark e Daenerys Targaryen, é possível perceber a atuação de arquétipos vivenciados pela humanidade em culturas diferenciadas, percebe-se em suas trajetórias padrões comportamentais que refletem processos psicológicos universais. Todas e todos que vivenciaram a experiência de acompanhar a série, sentem uma identificação com as emoções, desejos e anseios de um grupo de personagens da série. No universo audiovisual de *Game of Thrones*, o inconsciente coletivo se expressa na construção de personagens que evocam tais padrões de forma recorrente e visceral. Ao considerar as três personagens selecionadas, é possível perceber a atuação simbólica dos

conceitos diretamente com desenvolvimento de suas histórias e comportamentos, revelando como a série dramatiza, em linguagem audiovisual, conflitos psíquicos de natureza coletiva e atemporal ao usar os arquétipos do inconsciente coletivo no enredo.

Daenerys Targaryen: O Poder e Sua Sombra

Daenerys começa como uma jovem frágil, manipulada pelo irmão e vendida como esposa a Khal Drogo. Mas quando seus dragões nascem, ela renasce também — não mais como vítima, mas como uma líder carismática, a "quebradora de correntes". Seu discurso em Astapor, onde liberta os imaculados, é puro arquétipo do Governante em seu aspecto luminoso: justiça, ordem nova, proteção aos oprimidos.

Mas o poder tem um preço. Quanto mais ela se identifica com seu destino messiânico — *"Eu sou o dragão"* —, mas sua sombra cresce. A queima de Porto Real não é só um ato de guerra; é a explosão de um ego inflado pelo arquétipo. Como Jung alerta, quando nos fundimos demais com um papel, perdemos a nós mesmos. E Campbell reforça: *"O ego inflado do tirano é uma maldição para ele mesmo e para o seu mundo"*. Daenerys não percebe quando cruza a linha entre libertadora e tirana — e é consumida por seu próprio fogo.

Link da cena: Daenerys liberta os imaculados em Astapor

 <https://www.youtube.com/watch?v=zhyqnI-oVl8>

Link da cena: Daenerys queima Porto Real

 https://www.youtube.com/watch?v=VY3tAl2pC_s

Jon Snow: O Herói que renuncia

Jon nunca se encaixou. Bastardo, excluído, ele busca pertencimento na Patrulha da Noite — mas sua jornada vai muito além. Ele morre e renasce, literalmente, ao ser assassinado pelos seus companheiros da patrulha da noite, num ciclo clássico do herói. Campbell explica: *"O herói deixa de existir – necessário para que ele volte renascido, grandioso e pleno de poder criador"*.

Mas o que define Jon não é o poder que ele conquista, mas o que ele **rejeita**. Quando descobre sua linhagem real, ele poderia reivindicar o Trono de Ferro — mas escolhe o dever,

não a glória. Essa renúncia é o ápice de sua individuação (Jung): ele integra suas contradições (honra x amor, dever x desejo) e age pelo coletivo, não pelo ego. Seu destino não é reinar, mas servir — o verdadeiro herói não é aquele que ganha, mas aquele que **escolhe perder**.

Link da cena: Ressureição de Jon Snow

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=8r8TZaTxZRg>

Link da cena: Jon mata Daenerys para livrar westeros de sua tirania.

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=rIxwmFDDiVc>

Arya Stark: A Rebelde que Encontra a Si Mesma

Arya nunca foi uma "dama". Desde criança, ela rejeita o papel que lhe impõem, preferindo espadas a bordados. Seu caminho é o do Rebelde — aquele que desafia sistemas podres para criar algo novo. Seu treino com os Homens Sem Rosto é uma morte simbólica: ela abandona seu nome, seu rosto, sua identidade. Jung diz que *"o encontro consigo mesmo significa, antes de mais nada, o encontro com a própria sombra"*.

E Arya enfrenta a dela: a sede de vingança. Mas no momento decisivo, ela não mata Cersei. Por quê? Porque o verdadeiro rebelde não destrói por ódio, mas para abrir espaço ao novo. Sua partida para "O oeste de Westeros" no final simboliza isso: ela não quer poder, nem vingança — quer liberdade. Não a fuga, mas a autenticidade.

Link da cena: Arya em treinamento, no seu processo da morte do ego, em se tornar “ninguém”

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=8ifG-9gpT-A>

A análise das três personagens intenciona apresentar como as experiências dramáticas as narrativas e a relação entre personagens, seus tipos psíquicos, revelam-se experiências arquetípicas do inconsciente coletivo em seu desenvolvimento narrativo da história do próprio personagem. Cada personagem incorpora, de modo complexo e dinâmico, imagens arquetípicas universais que ressoam com o público, que alimenta a relação de compartilhamento coletivo das experiências inconscientes. A série, mesmo que os autores não tivessem pretensões de acionar a teoria junguiana do Inconsciente coletivo, possibilitou ao imaginário social e a vivência de estruturas psíquicas compartilhadas. A linguagem simbólica da série — por meio de imagens, gestos, escolhas morais e transformações — revela conflitos

internos da humanidade em forma de entretenimento. Ao observar Daenerys como a governante que oscila entre criação e destruição, Jon como o herói que encontra sentido na renúncia, e Arya como a rebelde que transforma a dor em liberdade, percebe-se como o inconsciente coletivo não apenas habita os mitos antigos, mas se atualiza em narrativas contemporâneas, oferecendo novos caminhos de reflexão sobre a psique humana.

Considerações Finais

Ao finalizar essa pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), é inevitável olhar para trás e perceber como a série *Game of Thrones*, em sua grandiosidade de público, se tornou mais que entretenimento: foi, ao meu ver, um laboratório vivo da psique humana. As jornadas de Daenerys Targaryen, Jon Snow e Arya Stark, analisadas sob as lentes da psicologia analítica de Jung, revelam que dragões, espadas e muralhas de gelo, isto é, animais míticos, objetos de poder e lugares sagrados, são, no fundo, metáforas pulsantes de conflitos, experiências compartilhadas que carregamos dentro de nós. A série, como um mito moderno, não apenas narrou batalhas pelo “Trono de Ferro”, mas encenou dramas universais — o poder que corrói, o herói que renuncia, a rebelde que se reinventa. Seria uma jornada rumo ao Si mesmo? —, ecoando arquétipos que Jung identificou como estruturas eternas da alma coletiva. Daenerys, com sua queda trágica, mostrou o perigo da identificação absoluta com um arquétipo. Sua transformação de libertadora em tirana não foi um “erro de roteiro”, como muitos críticos apressados afirmaram, mas um retrato cru da inflação do ego, daquilo que Jung chamou de “catástrofe psíquica” quando a persona devora o self. Seu destino nos lembra que todo governante carrega uma sombra — e que toda missão messiânica pode se tornar uma jaula de fogo. Jon Snow, por outro lado, ensinou que o verdadeiro heroísmo não está no trono conquistado, mas na renúncia consciente. Sua jornada — do bastardo excluído ao rei que não quis coroar — é um convite à humildade, àquela sabedoria rara que reconhece: às vezes, o maior ato de coragem é abrir mão do poder. Já Arya Stark, a “menina sem rosto”, personificou o arquétipo do rebelde, não como mera destruição das estruturas postas, mas como busca radical de encontrar um lugar para si de autenticidade. Sua recusa em ser “Arya de Winterfell” ou “Ninguém” — e sua decisão final de navegar para além do mapa conhecido — simboliza o impulso junguiano de transcender dualidades. Ela não se rendeu à vingança nem ao conformismo; escolheu escrever seu próprio nome em águas desconhecidas, lembrando-nos

que a individuação é, acima de tudo, uma viagem sem roteiro fixo. *Game of Thrones*, ao dramatizar esses arquétipos, confirmou uma tese central de Jung: os mitos não morreram. Eles apenas se adaptam ao tempo atual.

A série abordou temas socialmente relevantes e tocou em feridas, anseios, desejos e impulsos ancestrais da humanidade. o medo do caos, a sede de justiça, o conflito entre dever e desejo de poder, intrigas familiares e a dimensão da sexualidade. O continente de Westeros, com seus reinos de gelo e fogo, foi um espelho que reflete grande parte do nosso mundo interior.

Este trabalho, é uma tentativa de realizar uma análise interpretativa da representação das personagens da série *Game of Thrones* partindo da psicologia junguiana com foco nos conceitos de Perfil dos Personagens: Daenerys Targaryene inconsciente coletivo e arquétipo. O artigo não pretende esgotar questões que envolvem o âmbito sociocultural das produções televisivas, o forte apelo da cultura de massa como forma de entretenimento e disseminação de modelos de comportamento a serem consumidos e reproduzidos exaustivamente, muitas vezes negando ou encobrindo diferenças sociais de classe, cor da pele, gênero, transformando uma experiência audiovisual numa mercadoria que transforma o imaginário coletivo num padrão comportamental de reprodução de estereótipos. Uma análise crítica da série possibilita muitas perspectivas de interpretação que atravessa tanto o imaginário social e a experiência intersubjetiva representada pelas personagens na encenação dos arquétipos, mas também os aspectos relacionados com o consumo de arte como mercadoria.

Espera-se que o artigo seja um convite para a reflexão crítica e que outros pesquisadores explorem narrativas populares — de *Game of Thrones* a *Black Mirror* — e continuem a tecer imaginários que há milênios nos definem como humanos. Afinal, como escreveu Nise da Silveira (1981), "os arquétipos são as raízes invisíveis das histórias que nos fazem chorar, rir ou tremer" — e elas seguem vivas, seja nos livros de George R.R. Martin, nos consultórios de análise ou nos sonhos noturnos que mal nos atrevemos a contar. Por fim, se há uma lição a refletir do território de Westeros, é esta: assim como Jon Snow olhou para o Trono de Ferro e viu apenas "um monte de espadas amaldiçoadas", talvez devamos olhar para nossos próprios arquétipos — heróis, sombras, desejos de governar, feridas e ressentimentos — e perguntar: quais deles nos servem, nos nutrem na jornada da existência e quais nos consomem, alienam nossa consciência e nosso sentido de coletividade A resposta nunca é simples. Mas é na busca por ela que reside, talvez, nossa própria jornada de individuação, esse lugar desconhecido,

mas, quem sabe, em algum recanto de nosso ser nos servirá de ideal de viver. A cortina se fecha. Os dragões adormecem, as espadas recolhidas, os deuses afogados... Os arquétipos, esses, nunca dormem, estão sempre em trânsito, atravessando nossos sonhos, instintos e imaginários de nossa ancestralidade coletiva universal.

Referências:

- ANAZ, S. A. L. *Processo criativo na indústria do audiovisual: do roteiro ao imaginário. Galáxia*, São Paulo, n. 38, p. 98-113, 2018.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1997.
- JUNG, C. G. *Aion: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- JUNG, C. G. *O Homem e seus Símbolos*. [s.l.]: Editora Nova Fronteira, 1996.
- JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MALUF, Douglas. *Os 12 arquétipos de Jung: qual é o seu?* Disponível em: <https://www.douglasmaluf.com.br/os-12-arquetipos-de-jung-qual-e-o-seu/> Acesso em: 22 de fevereiro 2025.
- MARTIN, George R.R. *A guerra dos tornos*. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: LeYa 2010.
- MITTEL, J. *Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*. Matrizes, São Paulo, ano 5, n. 2, p. 29-52, 2012.
- NT NEWS. *Game of Thrones 10 years on: how the series changed TV forever*. 2021. <https://www.ntnews.com.au/entertainment/television/game-of-thrones-10-years-on-how-the-series-changed-tv-forever/news-story/3138e29d21282f50106d7823edb31acf>. Acesso em: 07 de junho 2025.
- SILVEIRA, Nise da. *Imagens do inconsciente*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. SILVEIRA, Nise da. *Jung: vida e obra*. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- SUSHI. *Game of Thrones was meant to be a political and moral allegory, like the best of fantasy fiction. The TV showrunners never understood this*. Medium, 28 maio 2019. Disponível em: <https://sushisoulmate.medium.com/game-of-thrones-was-meant-to-be-a-political-and-moral-allegory-like-the-best-of-fantasy-fiction-6913cd740ce6> Acesso em: 01 de outubro 2024.