

O Simbolismo do Mito de Criação em Dark Souls: uma Abordagem Analítica

Glaudiney M. Mendonça Junior, Ryan Lucas Oliveira
Instituto UFC Virtual, Departamento de Comunicação
Universidade Federal do Ceará
 Fortaleza, Brasil
 glaudiney@virtual.ufc.br, ryanlucas.sales@gmail.com

João Pedro da C. Nobre, Heráclito Aragão Pinheiro
Especialização em Psicologia Analítica
Instituto Dédalus
 Fortaleza, Brasil
 jpedrocruz78@gmail.com, heraclito@gmail.com

Resumo—A área de *Game Studies* busca analisar o jogo em si, o ato de jogar e os aspectos culturais que envolvem os jogadores e, para isso, utiliza-se de metodologias de diversas áreas, incluindo a psicologia. O método de interpretação simbólica da psicologia analítica possibilita investigar artefatos culturais, sonhos, mitos e contos de fadas de maneira a amplificar seus símbolos, buscando sua contextualização particular nas situações estudadas. Dentro dos possíveis objetos de estudo, os jogos estão atualmente se destacando como artefatos culturais relevantes. Sendo assim, o objeto de estudo escolhido para este trabalho foi o jogo *Dark Souls*, considerado como detentor de uma experiência impactante e que contribui para o desenvolvimento psíquico de seus jogadores. Buscou-se analisar os elementos simbólicos existentes no mito de criação do universo do jogo, e os temas relevantes discutidos por ele. Chegou-se a conclusão que o jogo aborda um tema bastante relevante para a sociedade atual, bem como que o método mostrou-se bastante robusto para a análise em questão.

Keywords-jogo digital, *Dark Souls*, psicologia analítica, mito de criação, simbolismo.

I. INTRODUÇÃO

Podemos entender *Game Studies* como uma área de pesquisa, relacionada com os estudos culturais, que busca analisar o jogo em si, o ato de jogar e seus aspectos culturais. Diversos assuntos já foram abordados por essa área como: violência nos jogos [1][2], questões de gênero [3][4], aspectos culturais nos jogos (principalmente em jogos online) ou sobre os jogos (comunidades) [5][6], impactos psicológicos dos jogos [7], entre outros. Essa área de pesquisa dialoga e utiliza metodologias de diversas outras áreas como: sociologia, antropologia, economia, filosofia, cinematografia, psicologia [8].

Por ser um campo de pesquisa novo, toma emprestado diversos métodos de outras áreas, como podemos perceber na idealização do livro *Game Research Methods* [9] que convidou pesquisadores do mundo inteiro para publicarem as adaptações de seus métodos para a área de jogos.

Os jogos adquiriram uma importância cultural tão grande que ultrapassaram a função meramente de diversão, trazendo um contexto crítico (como é o caso dos Jogos Críticos) ou possibilitando uma discussão mais profunda, agregando

elementos significativos aos jogadores. É comum encontrar relatos sobre como o jogo trouxe algum tipo de benefício ou impacto para a vida de seus jogadores. Tomando o jogo que foi selecionado como objeto de estudo deste trabalho, *Dark Souls* foi reconhecido por seus jogadores como um jogo profundo e influenciador, uma vez que podemos encontrar diversos relatos sobre reflexões importantes para o desenvolvimento psicológico de alguns jogadores [10], [11], [12], [13].

O canal SolePorpoise [10] faz uma excelente discussão de como o jogo leva o jogador em uma aventura similar a uma narrativa mitológica e como isso tem potencial de se relacionar com o jogador. Porém, nos chamaram a atenção os relatos sobre como o jogo auxiliou na superação de problemas de saúde mental. Paragon [11] comenta que, quando lidando com a depressão, sentiu-se animado pela primeira vez em vinte anos no lançamento do segundo jogo da série. Ele chega a usar a metáfora “é como se eu tivesse me tornando vazio, e *Dark Souls* agiu como uma humanidade”.

Black [12] traz diversos elementos do jogo como fatores decisivos em relação a sua melhora de depressão suicida, considerando *Dark souls* como uma celebração da vida, em oposição a ideia de dificuldade extrema, desejando que o jogador falhe. Para ele, isso se expressa na história que cria um clima de indiferença em relação ao jogador, no sentido de que há a sensação de que o mundo posto independe e é muito maior do que as suas escolhas. Se o protagonista desiste do jogo, alguém poderá continuar a missão. O resultado disso é o que ele chama de “niilismo afirmativo”, uma espécie de afirmação da vida justamente pela indiferença desta diante do sujeito. Black também vê as mecânicas de combate como um sistema que deseja a vitória do jogador, que recompensa o esforço de superar obstáculos, sendo um incentivo a não desistir diante do sofrimento. Comenta ainda que as belas paisagens do jogo o incentivaram a sair de casa e aproveitar as paisagens de sua cidade, em um tempo que era difícil sair de sua própria cama.

O canal IndieBytes [13] aponta *Dark Souls* como uma alegoria à depressão, e que certos personagens não-jogáveis

tiram o jogador da sensação de isolamento característica da doença.

Entendendo a relevância do jogo, este trabalho busca analisar os aspectos simbólicos existentes em *Dark Souls*, e no que esses símbolos podem auxiliar no desenvolvimento psíquico de seus jogadores. Para isso, foi selecionado o mito de criação apresentado no início do jogo, utilizando para sua análise o método de interpretação de símbolos da psicologia analítica. Espera-se com este trabalho discutir alguns aspectos simbólicos do jogo e incentivar a utilização da ferramenta interpretativa no âmbito de *Game Studies*.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

A Psicologia Analítica, ou Psicologia Complexa, é um método clínico e uma teoria criados por Carl Gustav Jung a partir do Método de Associação de Palavras, e da sua prática clínica, bem como da análise de suas próprias fantasias.

A teoria possui um forte viés pragmático e empírico, e se baseia na hipótese da existência de um inconsciente psíquico concebido como um dado irracional, existencial, inalienável, que se manifesta por meio de sonhos, sintomas, visões e obras criativas, e estabelece uma relação de compensação com a consciência.

Na perspectiva da Psicologia Complexa, obras criativas podem ser analisadas usando seus métodos interpretativos, e com isso é possível perceber seu valor e contexto psicológico, bem como o significado profundo do simbolismo presente em tais obras, já que se supõe que venham à luz em virtude de uma premente ligação com a alma inconsciente que a expressam simbolicamente.

A obra de arte, em sua manifestação, [é] uma atividade psicológica e, como tal, pode e deve ser submetida a considerações de cunho psicológico [14].

Segundo Jung, a criatividade é um elemento oriundo do inconsciente que se manifesta de forma compensatória a consciência e, em alguns casos, expressa uma compensação que abrange o espírito de toda uma época e, normalmente, esse conteúdo transforma-se em uma obra de arte. Apesar de buscar compensar o espírito da época, a formulação de um conteúdo inconsciente é criativa e autônoma.

Uma obra de arte, porém, não é apenas um produto ou derivado, mas uma reorganização criativa justamente daquelas condições das quais uma psicologia causalista queria derivá-la. [...] Assim, a obra de arte deverá ser considerada uma realização criativa, aproveitando livremente todas as condições prévias [14].

Para o autor, nem todas as obras de arte expressam conteúdos inconscientes de significação ampla e podem ser apenas um produto consciente de intenção e determinação própria do criador. Porém, algumas obras absorvem conteúdos inconscientes, nascendo praticamente

prontas e necessitando apenas de uma forma compreensiva do criador. Esse tipo de obra de arte possivelmente guarda símbolos escondidos que muitas vezes são percebidos de forma intuitiva e sem muita elaboração consciente. “Sua linguagem cheia de pressentimentos nos diz bem alto: estou em condições de dizer mais do que realmente digo; eu ‘entendo’ para além de mim” [14]. Esse símbolos reverberam em nós e buscam agir na consciência de forma transformadora.

Para poder desvendar parcialmente esses símbolos, podemos utilizar o método de interpretação simbólica.

A. Método de Interpretação

Para a análise do mito de criação do jogo, será utilizado o método de interpretação de imagens simbólicas da psicologia analítica que, por meio de ampliações¹, permite inferir possíveis significados. Parte-se do princípio que essas fantasias mitológicas surgem com a participação do inconsciente coletivo e o expressam simbolicamente, e com isso compensam a atitude coletiva de uma nação ou era. E que é possível compreender esses grandes movimentos anímicos ao se interpretar tais imagens por um prisma psicológico, e dessa maneira, perceber que corda comum elas tocam para emocionar e influenciar tantas pessoas, ou seja, qual seu efeito psíquico e como podemos entendê-lo. Jung chama o seu método interpretativo de método filológico, ou sintético hermenêutico, e é o mesmo que ele utilizava para interpretar os sonhos e visões de seus pacientes [15].

O método consiste em primeiro ampliar as imagens simbólicas por meio de numerosos paralelos que podem ser encontrados em mitologias, religiões, contos de fadas, sonhos e outras obras de arte, a fim de construir uma comparação funcional e encontrar aspectos comuns. Através dessa ampliação é possível compreender as possibilidades de significação que o símbolo pode abarcar. Deve-se lembrar que essa ampliação tem como objetivo perceber a inflexão psicológica particular do símbolo na obra em questão e não podem substituir a análise particular e subjetiva da obra analisada, porém a ampliação serve para possibilitar um contraste entre o que é particular e o que é comum.

A seguir, de posse dos paralelos encontrados, deve-se construir o contexto subjetivo no qual o símbolo surge. Os paralelos servem para construir uma significação particular do contexto dessas imagens que, por fim, deve ser traduzido em uma linguagem psicológica.

B. Mitos de Criação

Segundo von Franz [16], os mitos de criação nascem do confronto da humanidade com o mistério. Representam processos inconscientes e seus elementos surgem em sonhos ou sensações, principalmente quando algum conteúdo inconsciente está se preparando para surgir na consciência. Os

¹ Amplificar significa alargar um tema por meio da junção de numerosas versões análogas [15]

mitos de criação falam sobre a origem do cosmo e também da percepção consciente do mundo.

Os mitos de criação são os mais profundos e importantes de todos. Em muitas religiões primitivas, narrar o mito de criação estabelece um ensinamento essencial no rito de iniciação. [...] referem-se aos problemas mais básicos da vida humana, pois dizem respeito ao significado final, não só de nossa própria existência, mas da existência do cosmo inteiro [16].

Von Franz considera que, se uma pessoa não tem um mito sobre as grandes indagações da vida, está psiquicamente desvitalizada, o que pode ocasionar uma neurose. Buscar um mito particular sobre um tema significa debater-se sobre essa questão até que algo surja das profundezas da alma [16].

III. O JOGO

Dark Souls (From Software, 2011) é um jogo de RPG (*Role Playing Game*) eletrônico de ação (*Action RPG*) lançado para as plataformas *Playstation*, *XBOX* e Computador, e desenvolvido por Hidetaka Miyazaki. Foi o primeiro de uma série de três jogos: *Dark Souls II* (From Software, 2014) e *Dark Souls III* (From Software, 2016).

O jogo foi sucesso de vendas, com 5 milhões de unidades vendidas até 2014 [17]. Seu sucesso garantiu diversos elogios do público e da imprensa especializada, ganhando versões analógicas e remasterizadas: *Dark Souls: The Board Game* (Steamforged Games Ltd., 2017), *Dark Souls: The Card Game* (Steamforged Games Ltd., 2018), *Dark Souls: Remastered* (From Software, 2018).

Como um RPG, o jogo permite evoluir o personagem através do aprimoramento dos atributos do personagem, que influenciam em suas habilidades e características, como também o uso de equipamentos melhores. O jogador escolhe também a classe do personagem que possibilita habilidades específicas, porém o jogo é bastante versátil, permitindo que o jogador possa ter acesso a outras características que não sejam próprias de sua classe. Sua principal característica é a exploração de um mundo gigantesco, enfrentando inimigos e coletando almas que podem ser utilizadas para melhorar o personagem. O progresso é lento e não muito significativo durante um combate.

O jogo pode ser considerado um *Dungeon Crawler*² [18] no qual o que se deve buscar são os inimigos a serem derrotados e qual a melhor estratégia para conseguir isto.

Considerado difícil e punitivo, faz com que o jogador tenha que planejar bem suas ações e aprender a lidar com a frustração da derrota, uma vez que “morrer” no jogo é algo bastante corriqueiro e comum. “Ele é um *game* sobre

²Jogos do gênero de RPG onde o jogador deve explorar vastas masmorras à procura de recompensas, ou para a resolução de missões. Alguns jogos podem conter diversos ambientes para explorar, ou um grande mapa. O nome e o cenário vem do próprio RPG de mesa.

perdas, muitas vezes injustas, sobre ter o trabalho de horas e horas eliminado com uma única espadada inimiga. Mas é também um *game* sobre vencer limites, e dar ao jogador escassas (mais altamente personalizáveis) ferramentas para superar o impossível.”[18]. Com perspectiva em terceira pessoa, a mecânica do jogo consiste em explorar o mundo, derrotando inimigos e interagindo com alguns personagens, com destaque ao sistema de batalha realista que é elogiado pelo nível estratégico e a exigência de habilidade motora do jogador.

Haverá momentos de pavor e tensão, mas mecânicas altamente flexíveis, um mundo gigante e cheio de segredos e um rol de criaturas das mais variadas serão o bastante para te levar ao ponto final desta aterradora – mas bela – aventura [18].

A. Narrativa e Estética

O jogo conta a história de um mundo em decadência, onde os humanos foram condenados a morrer e renascer, porém, a cada morte, perde-se um pouco da sua humanidade. Neste mundo repleto de monstros e de desesperança, surge um morto-vivo escolhido, que deve coletar a alma de poderosas criaturas a fim de preservar a Primeira Chama (ou escolher apagá-la de vez).

Devido ao escopo do trabalho, daremos mais relevância para a narrativa de criação deste mundo, apresentada no início do jogo:

Nos tempos antigos, o mundo era disforme, e encoberto pelo nevoeiro. Uma terra de rochedos cinzentos, árvores altas e dragões eternos. Mas então veio o fogo. E com fogo vieram os Opostos. Calor e fogo, vida e morte e, claro Luz e Trevas. Então, do escuro, eles vieram, e encontraram as Almas dos Deuses dentro da chama. Nito, o primeiro dos mortos, a Bruxa de Izalith e as suas Filhas do Caos, Gwyn, o Senhor da Luz do Sol, e seus leais cavaleiros, e o Pequeno Furtivo, muitas vezes esquecido. Com o poder dos Deuses, eles desafiaram os dragões. Gwyn e seus poderosos raios esfolaram suas escamas de pedra. As Bruxas teceram grandes tempestades de fogo. Nito desencadeou um contágio de mortes e de pragas. E Seath, o sem escamas, traiu seu próprio sangue, e os dragões desapareceram. Assim começou a Era do Fogo. Mas logo, as chamas serão extintas, e só o escuro permanecerá. Mas agora, há apenas brasas, e os homens não veem mais o sol, apenas noites eternas. E entre os vivos há aqueles, os amaldiçoados portadores do Sinal Negro.

Um mundo disforme e incompleto, que usa da representação da Névoa para indicar que ainda está em formação. A névoa traz o mistério, o desconhecido, o que não tem forma. As Árvores Gigantes, com seus topos

inalcançáveis e aparência de colunas, dando a ideia de segurar o céu, ajudam a indicar o quão pequeno qualquer um é perante o mundo (Figura 1); e os Dragões Imortais, o perigo que habita o desconhecido. O próprio termo Imortal não representa necessariamente que não pode morrer, mas que os fracos não conseguem combater e pôr um fim na ameaça.



Figura 1. Névoa e Árvores Gigantes no mundo primordial. Fonte: jogo.

A Primeira Chama trouxe uma nova era, a Era de Fogo, porém também mostrou que existem os opostos. O nascimento do fogo com a Primeira Chama trouxe poder para quatro seres: *Nito*, o primeiro dos Mortos; a Bruxa de *Izalith* que dividiu sua chama com suas filhas do caos; *Gwyn* e seus cavaleiros; e Pequeno Furtivo, facilmente esquecido e que desapareceu após esse evento.

Com esse poder e com a ajuda de *Seath*, um Dragão sem escamas que traiu sua própria raça, os três primeiros desafiaram os dragões e deram início a Era do Fogo. Assim como a Era dos Anciões acabou, eventualmente a Era do Fogo também irá acabar pois, com o tempo, a Chama dá sinais de que está se apagando.

Gwyn e a Bruxa de *Izalith* tentaram encontrar formas de evitar que isso aconteça: *Gwyn* constantemente usa a sua própria chama para mantê-la acesa, desgastando-a, e a Bruxa de *Izalith* tenta achar uma forma de recriá-la, porém fracassa, corrompendo-se e fazendo surgir demônios perversos.

Junto aos indícios do fim da chama, outros seres que também vieram dela começam a apresentar sinais de deterioração em seus corpos, a isso é chamado de *Hollowing* ou Vazio. Esse Vazio piora a medida que o ser morre e renasce. Aparece também o Sinal Negro ou o *Darksign* (Figura 2), que não permite que os portadores morram, mas vai consumindo sua humanidade a medida que passam por situações de morte. É decretada então uma missão para os que possuem o *Darksign*: devem buscar manter a chama acesa, para ficarem livres do sinal, obtendo assim a verdadeira humanidade.

Gwyn constantemente consome sua essência para manter a chama, o que se reflete em todo o ambiente do jogo, passando a ideia de velho, corroído, queimado (Figura 3).

Os humanos que possuem o *Darksign* buscam a chama e, ao falharem, alimentam seu vazio e acabam abandonando



Figura 2. *Darksign*. Fonte: jogo.

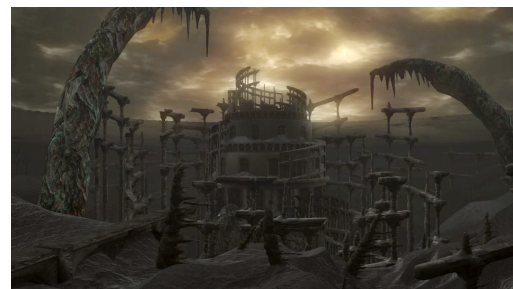


Figura 3. Cenário do jogo. Fonte: Youtube.

sua missão ou tornando-se insanos. O tons de cores usados, junto ao silêncio que é constante no jogo, trazem o sentimento de tristeza, agonia e um certo desespero contido. Os diálogos com os personagens que o jogador encontra pelo mundo mostram pessoas que desistiram de suas missões e apenas tentam sobreviver. Durante a jornada, o personagem principal precisa enfrentar todos os grandes seres do mundo para deixar sua alma mais forte e assim reacender a chama (ou não).

O jogador controla um morto-vivo que acredita ser escolhido para realizar esta missão, e ao logo do jogo enfrenta diversos inimigos buscando fortalecer sua alma. No final, terá que escolher em manter a chama acesa e perpetuar a Idade do Fogo, ou deixá-la apagar e iniciar a Idade dos Homens.

B. Personagens

A introdução do jogo foca em quatro personagens que encontram a Chama Primordial:

- **Gwyn** (Figura 4): suas roupas, artefatos e coroa indicam nobreza. Esses elementos contrastam com a aparência deteriorada que seu corpo possui após muitas tentativas de reviver a chama, porém, apesar da aparência, é um personagem muito forte. Sua coroa é longa e pontuda, assim como vários elementos com arquitetura gótica, bastante presente no jogo;
- **Bruxa de Izalith** (Figura 4): utiliza um manto que cobre grande parte de seu corpo. Possui mãos com sinais claros de queimadura, por manejar a Chama e, com ela, criar a arte da Piromancia, o domínio do fogo.



Figura 4. Gwyn (esquerda) e Bruxa de Izalith (direita). Fonte: Youtube.

Dividiu sua chama com suas sete filhas, transformando-as em Filhas do Caos. Algumas foram consumidas pela chama, tornando-se criaturas disformes, enquanto outras repassaram a arte da Piromancia;

- **Nito, o Primeiro dos Mortos** (Figura 5): apresenta um corpo composto completamente por esqueletos. É um personagem forte assim como o seu nome que traz a ideia de fim. Seu grande poder é um miasma, uma espécie de névoa que deixa em estado de putrefação o que toca. Sua espada é chamada de *Gravelord Sword*, ou Espada do Lorde da Tumba, e também é formada por ossos com uma lâmina grande e podre;



Figura 5. Nito, o Primeiro dos Mortos (esquerda) e Pequeno Furtivo (direita). Fonte: Youtube.

- **Pequeno Furtivo** (Figura 5): não apresenta nenhuma característica marcante, possuindo um corpo simples, calças rasgadas e estatura normal. Um ser que adquiriu um pedaço da Chama Primordial e fugiu, desaparecendo. De sua parte nasceu a Alma Negra (*Dark Soul*) e com ela foi capaz de criar a Humanidade. Em suas andanças, conheceu a ganância humana que o corrompe, fazendo-o fugir para o Abismo, um lugar completamente escuro e afastado, onde muda sua forma completamente tornado-se uma besta. Seu nome então passa a ser *Manus*, o Pai do Abismo.

IV. ANÁLISE

No mito de criação de *Dark Souls* temos um tempo imemorable, com um mundo disforme envolto em névoas e povoado por dragões imortais. Segundo von Franz [19] os contos de fadas geralmente iniciam em um tempo similar,

na forma de “era uma vez”, que Mircea Eliade chamou de *Illud Tempus*, uma alusão a um tempo fantástico, realidade atemporal de agora e de sempre. No mito de criação de *Dark Souls*, o ambiente imerso em névoas nos lembra a dificuldade de enxergar, assim como o domínio dos dragões nos remete a inabilidade de habitação na superfície por seres humanos. Enxergar é frequentemente associado com a consciência das coisas, pois somos inconscientes do que não percebemos. A ideia de um tempo eterno, e a aparente incapacidade de percepção parecem sugerir um tempo anterior ao surgimento da consciência, imerso na inconsciência. Von Franz interpreta o *Illud Tempus* como uma época do inconsciente coletivo, em consonância com o ambiente apresentado no jogo.

A narração diz que os seres habitam as profundezas e no vídeo vemos que essa escuridão é subterrânea. Parece não haver nada, ao mesmo tempo em que esses seres já existem. Assim, as criaturas não são criadas, mas são coeternas com essa terra não formada. Com o surgimento do fogo, coisas se separam em pares de opostos. E é no fogo que essas criaturas encontram poder para repelir os dragões e povoar a superfície, a partir das almas dos deuses antigos. Percebe-se nesse momento, que o mito de criação apresenta uma descoberta das coisas uma vez que surge a luz com o fogo.

O fogo aparece frequentemente ligado a consciência, devido a sua característica luminosa, pois é na luz que as formas, indistinguíveis na escuridão, se tornam claras, podendo se diferenciar. É muito comum que a imagem do fogo seja utilizada como aquilo que dá consciência aos homens, principalmente nos mitos de roubo do fogo nos quais geralmente um herói, semideus ou outra sorte de criatura rouba o fogo que era algo privativo dos Deuses e o leva à humanidade, dando a ela poder civilizatório e de diferenciação. Algumas vezes o fogo é dado aos homens, porém é mais comum que este seja roubado e seja interpretado como algo que não deveria pertencer ao homem.

No cristianismo, o conhecimento e o roubo vem através de uma fruta, que ocupa essa função. O fogo também aparece como espírito, na sua função de diferenciação, ou seja, o Logos³. O elemento luminoso aparece no Gênesis como fator de diferenciação:

No princípio criou Deus o céu e a terra. E a terra era sem forma e vazia; e havia trevas sobre a face do abismo; e o Espírito de Deus se movia sobre a face das águas. E disse Deus: Haja luz; e houve luz. E viu Deus que era boa a luz; e fez Deus separação entre a luz e as trevas (Gênesis 1:1-4).

Von Franz [19] comenta que o fogo aparece também como um elemento purificador e transformador, e na alquimia ele é usado para “queimar tudo que é supérfluo” na matéria-prima. Psicologicamente, a autora interpreta esse aspecto do fogo

³É um conceito que está relacionado com as qualidades de vontade, ato, verbo ou sentido [15].

como o calor das reações humanas e dos afetos, e é nesse calor que se destrói o aspecto superficial da personalidade para que reste somente o essencial.

Temos, então, um mito de criação que parte da conscientização. Von Franz [16] traz um relato de um mito de criação esquimó onde ocorre a lenta percepção das coisas que cercam o deus criador. A autora ainda comenta que, apesar de que, psicologicamente, os mitos de criação são ligados ao surgimento da consciência, algumas narrativas se estruturam como uma criação das coisas, mais do que uma descoberta. Do mesmo modo, aqui temos um processo de conscientização das coisas que já existem. Segundo a autora, esse tema mítico se relaciona, na psique individual, com a atividade criativa do inconsciente e do surgimento da consciência. Fantasias similares surgem espontaneamente na alma quando são necessários desenvolvimentos da consciência em geral, como no surgimento infantil do “Eu”⁴, ou em qualquer estágio da vida quando é necessário um alargamento da personalidade consciente.

Assim é possível perceber que a narrativa do jogo possui uma ligação subterrânea, pela raiz irracional e psíquica, com os temas e exemplos tratados por von Franz, pois o jogo é uma reatualização moderna dos mesmos mitos supracitados, dessa maneira podemos enxergar, por meio da sua sombria narrativa, os movimentos do inconsciente coletivo na atualidade.

Em contrapartida, com a imagem de conscientização expressa pelo fogo e pela separação das coisas em opostos, temos a imagem da escuridão subterrânea de onde surgem os primeiros humanos. A escuridão remete a inconsciência, a impossibilidade de diferenciação, como um oposto ao fogo e a sua luminosidade. Na abertura do jogo, vemos que o fogo é encontrado no que parece ser uma gruta ou caverna subterrânea (Figura 6). Para Jung [20] esta imagem é um típico símbolo feminino e maternal, estando associada, em *Dark Souls*, à inconsciência.



Figura 6. Trecho da abertura do jogo *Dark Souls*. Fonte: Youtube.

São encontradas quatro almas no fogo: três de naturezas luminosas, e uma quarta de natureza distinta, ligada à escuridão. Os portadores das almas luminosas iniciam uma

⁴Centro regulador da consciência.

guerra contra os dragões que, traídos por *Seath*, um dragão sem escamas, perdem a batalha, iniciando a Idade do Fogo.

A Idade do Fogo é dominada pelos seres que encontraram as três almas luminosas, particularmente por *Gwyn*, senhor da luz solar, que funda a Idade do Fogo a partir da alma que encontra, mas com o tempo o fogo começa a se apagar. Ele então usa sua alma para manter acesa a chama, porém ela irá esvaír-se inevitavelmente em algum momento. É nesse contexto que o jogador começa a sua jornada, com a missão de encontrar as almas antigas e usá-las (ou não) para reacender o fogo e assim prolongar a era de *Gwyn*.

O personagem principal é um humano e nesse universo os homens são amaldiçoados com o Sinal Negro (Figura 2). Esta marca os mantém em um ciclo de morte e renascimento, mas a cada morte se perde um pouco de sua humanidade. Quando a humanidade se esvai, os homens se tornam vazios, criaturas errantes que vivem na inconsciência. A humanidade é, em *Dark Souls*, uma metáfora para a consciência que nos faz humanos.

O vazio no Oriente frequentemente possui um sinal positivo, como é possível ver no Tao Te King [21]:

*O Tao que pode ser pronunciado
não é o Tao eterno.*

*O nome que pode ser proferido
não é o Nome eterno.*

Ao princípio do Céu e da Terra chamo “Não-Ser”.

À mãe dos seres individuais chamo “Ser”.

*Dirigir-se para o “Não-Ser” leva
à contemplação da maravilhosa Essência;*

*dirigir-se para o “Ser” leva
à contemplação das limitações espaciais.*

Também pode ser visto nas escrituras budistas, em especial o Prajna Paramita Sutra, que, por meio da vacuidade, é possível perceber a impermanência e irrealidade de todas as coisas e, ao mesmo tempo, tornar-se receptivo a natureza de Buda ou a manifestação do grande Tao [22].

Todavia, no contexto do jogo, o vazio parece ter uma conotação fortemente ocidental, de ausência de sentido para o cosmos, ausência de uma ordem cósmica discernível ou do enfraquecimento de uma ordem envelhecida, caracterizando uma espécie de “interregno”⁵, e sinalizando a necessidade de renovação, como nos contos de fadas dos Irmãos *Grimm*, em que um velho rei deve ser substituído por um de seus filhos (As Três Penas [23]).

A ideia de monstros vazios, *Hollows*, também aparece no mangá *Bleach* (Figura 7), no qual ceifeiros lutam com espadas contra espíritos dos mortos que se tornaram vazios, tornando-se feras monstruosas que possuem um buraco no peito, onde deveria estar o coração, provavelmente numa metáfora para a ausência de sentimentos humanos.

⁵Intervalo entre dois reinados, durante o qual não há rei hereditário ou eletivo.



Figura 7. *Hollow* do mangá e do anime *Bleach*. Fonte: Wikia.

O Sinal Negro tem a forma de um sol em eclipse, imagem recorrente na simbólica ocidental sob a forma do sol negro. Marlan [24] escreve extensivamente sobre esta imagem em seu trabalho *The Black Sun*. Segundo o autor, quando esta imagem surge na fantasia individual é sempre acompanhada de sofrimento imenso, estando relacionada a estados traumáticos, depressivos, esquizofrênicos, de falência espiritual, moral e/ou física. Para Marlan, o mundo ocidental se constrói a partir da identificação com o aspecto luminoso da psique, negligenciando o lado sombrio e consequentemente perdendo o que pode ser apreendido dele. O sol negro representaria a possibilidade de apreensão deste aspecto obscuro, uma escuridão profunda com facetas luminosas, um núcleo de escuridão que brilha. Marlan acredita que, ao abraçar o lado sombrio da existência, é possível encontrar a “luminosidade própria” da escuridão, e então essa experiência se torna algo criativo e curador. Este é o aspecto positivo da imagem.

No jogo, o Sinal Negro é algo que relaciona o homem ao sofrimento, mas que também o lança na aventura, já que é preciso que a Idade do Fogo retorne para que se finde a maldição (ou assim acreditamos no início). O Sinal nos parece uma metáfora para o sofrimento psíquico humano, principalmente em situações desorganizadoras como as que o sol negro acompanha. Porém, cabe ao jogador, no papel de protagonista, ser aquele que não sucumbe diante deste sofrimento, não cede a inconsciência e não se torna vazio.

Segundo os apontamentos feitos pelos canais VaatiVidya⁶, TerraMantis⁷ e DaveControl⁸, o Pequeno Furtivo encontra a quarta alma, a alma negra (*Dark Soul*) e a partir desta cria a humanidade. Desde modo, a humanidade é essencialmente oposta às outras três almas luminosas. No jogo, a humanidade pode ser usada para manter a chama acesa, de forma que *Gwyn* precisa dos humanos para que a Idade do Fogo se prolongue. Sabemos por meio de outro personagem, *Kaathe*, que os homens são descendentes do Pequeno Furtivo e que temos a escolha de deixar que a chama se apague, para que haja uma Idade das Trevas dominada pelos homens, e não

⁶<https://www.youtube.com/user/VaatiVidya/>

⁷<https://www.youtube.com/user/TerraMantis>

⁸<https://www.youtube.com/user/DaveControlLive>

pelos seres portadores das almas luminosas.

Porém, no conteúdo extra do jogo, encontramos dicas de que a Idade das Trevas seria tão maléfica para os homens quanto a Idade do Fogo. Na era sombria, a alma negra presente em cada homem pode se descontrolar, transformando-os em monstros, e na era luminosa há o Sinal Negro que pode transformá-los em vazios. Esse fato é especulativo, de forma que não sabemos ao certo se a Idade das Trevas teria esse efeito.

É interessante notar que tanto o Pequeno Furtivo quanto a quarta alma constituem elementos distintos dentro do quatérnio: *Gwyn*, A Bruxa de *Izalith*, *Nito* e Pequeno Furtivo. São três seres poderosos e participantes da luminosidade que lutam contra os dragões e, em contrapartida, há o Pequeno Furtivo que parece mais fraco, não toma parte na guerra e goza de natureza escura. Temos três almas de natureza luminosa e uma quarta alma escura.

Von Franz [19] cita essa estrutura como recorrente nos contos de fada onde é comum que um rei moribundo tenha filhos formidáveis e um tolo, mas é apenas este que consegue restabelecer o equilíbrio, tornando-se sucessor do pai e reestabelecendo a prosperidade do reino [23]. Podemos supor, então, que em *Dark Souls* é o Pequeno Furtivo e a alma negra que guardam o segredo da renovação, algo que se confirma na esperança de que o protagonista, descendente do Pequeno, tenha o poder de prolongar a Idade do Fogo ou instalar uma nova Idade das Trevas.

Falamos, anteriormente, do fogo como símbolo da função diferenciadora Logos. Podemos dizer que na Idade do Fogo a consciência dos habitantes deste mundo, ou consciência coletiva, é caracterizada pela função Logos, encarnada no soberano *Gwyn*. Para Von Franz [19] o rei representa a atitude coletiva de uma nação e, no jogo, essa função está desgastada pois *Gwyn* está morrendo e o fogo, apagando, e é necessário que um herói renove a atitude coletiva. Este herói é um descendente do Pequeno, em consonância com a estrutura típica presente nos contos de fada. Para compreender melhor o que representa essa renovação, temos que adentrar no simbolismo da alma negra.

Na alquimia, há uma imagem de alma negra, ou anima negra, representada na figura da Sulamita, personagem do Cântico dos Cânticos de autoria tradicionalmente dada ao Rei Salomão, que na alquimia se torna símbolo para um tipo específico de representação do feminino no homem [25]. A anima, para Jung [26], é o arquétipo da vida, da vontade e do que nos impele ao mundo. Enquanto função, ela tem um sinal oposto ao Logos, pois este separa, diferencia, domina, isola, enquanto que a anima se caracteriza pela função Eros que une, coagula, mantém coeso, se relaciona. No simbolismo, o Logos é geralmente masculino e o Eros, feminino.

Em Jung [25], a anima negra é um tipo de alma primitiva, do homem primordial. Esta alma está subjacente a parte obscura e sombria da personalidade, correspondendo a um

aspecto mais fundamental da vida. Enquanto a alma se refere a vida, a alma negra está relacionada a uma vida que se basta em si mesmo, que quer viver independente do sentido. É a terra, natureza, fertilidade, aquilo que cresce sob a luz do luar. Em *Dark Souls*, a alma negra também é a alma do homem primordial, o Pequeno Furtivo.

Neste sentido, a esperança de redenção do mundo jaz no princípio feminino do Eros em sua forma mais primeva. Isto parece ocorrer devido ao domínio excessivo do princípio masculino, o Logos, por meio de *Gwyn* e sua Idade do Fogo, que mantém o aspecto feminino da existência sem participação na vida coletiva.

Jung [27] descreve de forma semelhante a situação do Ocidente. Para ele, com o desenvolvimento do cristianismo e a assimilação do dogma trinitário, o homem deixa de lado certas potências arquetípicas que deveriam ser devidamente consideradas, o aspecto feminino estando entre elas. Sendo assim, o problema da revitalização do Eros no nosso tempo é de suma importância para a psicologia analítica.

Elucidando ainda mais as consequências psicológicas de tal mito, vamos compará-lo com outro similar, o mito do roubo do fogo grego [28, v. 535-572]:

Quando se discerniam Deuses e homens mortais em Meconá, com ânimo atento dividindo ofertou grande boi, a trapacear o espírito de Zeus: aqui pôs carnes e gordas vísceras com a banha sobre a pele e cobriu-as com o ventre do boi, ali os alvos ossos do boi com dolosa arte dispôs e cobriu-os com a brilhante banha. (...)

E disse-lhe Prometeu de curvo pensar sorrindo leve, não esqueceu a dolosa arte: “Zeus, o de maior poder dos Deuses perenes, toma qual nas entranhas te exorta o ânimo”. Falou por astúcia. Zeus de imperecíveis desígnios soube, não ignorou astúcia; nas entranhas previu males que aos homens mortais deviam cumprir-se. Com as duas mãos ergueu a alva gordura, raivou nas entranhas, o rancor veio ao seu ânimo, quando viu alvos ossos do boi sob dolosa arte. Por isso aos imortais sobre a terra a grei humana queima os alvos ossos em altares turiais. E colérico disse-lhe Zeus agrega-nuvens: “Filho de Jápeto, o mais hábil em seus desígnios, ó doce, ainda não esqueceste a dolosa arte!”. Assim falou irado Zeus de imperecíveis desígnios, depois sempre deste ardil lembrado negou nos freixos a força do fogo infatigável aos homens mortais que sobre a terra habitam. Porém o enganou o bravo filho de Jápeto: furtou o brilho longevisível do infatigável fogo em oca férula; mordeu fundo o ânimo a Zeus tonítruo e enraivou seu coração ver entre homens o brilho longevisível do fogo.

E criou já ao invés do fogo um mal aos homens: plasmou-o da terra o ínclito Pés-tortos como virgem pudente, por desígnios do Cronida;

Para Kerényi [29], a humanidade é o reverso da raça dos Deuses. Da mesma forma, temos em *Dark Souls* uma oposição entre a raça dos Deuses com a humanidade, no que diz respeito a natureza específica proporcionada pelas almas primordiais que dão início a suas descendências.

Eliade [30] nos diz que tanto homens quanto Deuses são filhos da terra, gerados de uma cisão inicial. Em nossa história, ambos surgem das profundezas terrestres, e sua geração tem início com a separação (cisão) inicial causada pelo surgimento do fogo. O autor continua descrevendo a separação entre Deuses e homens, que tem início na primeira oferenda feita às divindades.

No mito grego, Prometeu intervém pela primeira vez iludindo Zeus, monarca divino, para que tomasse a parte de gordura e ossos do boi sacrificado, beneficiando a humanidade que toma para si a parte rica em carne e entranhas do animal. Como resultado, Zeus se enfurece e retira da raça humana o uso do fogo, mas Prometeu o rouba do céu trazendo de volta ao mundo grego. Mais uma vez o monarca olimpiano se enerva, punindo os homens e seu protetor. O castigo do titã é descrito por Kerényi [29]:

Prometeu sofreu o mesmo castigo de Títio e, demais disso, foi suspenso em cadeias no pico mais alto do Cáucaso, pregado ali por Hefesto. Afirmava-se que Zeus amarrou Prometeu, o astuto Titã, com correntes especiais e enfiou-lhe um pilar, feito uma estaca, no meio do corpo. Antiga pintura de vaso mostra Prometeu com o “pilar atravessando-lhe o meio”: está sendo atacado por uma águia, a qual, como sempre, o acomete pela frente. Zeus – assim reza a história – mandara o pássaro devorar o fígado do imortal Titã. Tudo o que a águia arrancava durante o dia crescia de novo a noite. O castigo destinava-se a ser demorado. Zeus há de ter pretendido que o acorrentamento durasse por toda a eternidade, para que os homens nunca mais tivessem um aliado tão astuto contra os deuses. No fim da tragédia perdida de Êsquilo, Prometeu, o portador do Fogo, assevera-se que o Titã ficou acorrentado por trinta mil anos, o que, naqueles dias, significava o período mais longo do mundo. Na tragédia preservada, Prometeu acorrentado, profetizou-se que ele seria libertado na décima terceira geração. E foi o que aconteceu.

A humanidade é punida com a aparição da mulher. Até então, o gênero humano era indiferenciado, mas Zeus envia aos humanos Pandora, a primeira mulher, essa “bela calamidade (...). Armadilha profunda e sem saída destinada

aos homens” [28], trazendo a diferenciação entre homens e mulheres.

Para Eliade [30] os pecados de Prometeu marca a cisão entre Zeus e a humanidade. O Deus supremo deseja agora dominar os homens, ansiando que estes se coloquem em seu lugar. Para o autor, o mito do fogo é também uma narrativa sobre a busca de uma perfeição devido a uma ofensa original diante dos deuses, pois antes dessa cisão, os homens viviam tal qual a situação antes do roubo da maçã no mito cristão: não precisavam trabalhar, não conheciam doenças e nem a morte.

O autor continua argumentando que, para alguns, Prometeu é um grande vilão, pois retira os homens de sua condição paradisíaca; já para outros ele é um grande herói civilizatório. Como herói, Eliade traz a visão de Ésquilo, pois antes do fogo os homens viviam sob a terra, em cavernas, e não conheciam nenhuma ciência ou técnica, sendo Prometeu aquele quem ensinou todas as coisas aos homens [30].

Ainda em Eliade, a religião grega parece pessimista se julgada do ponto de vista judaico-cristão, pois para o grego, Zeus envia todos os males à vida humana e não há descanso após a morte, já que a pós-vida é uma existência diminuída e humilhante no Hades. Não há recompensa para o bem feito em vida e o mal não é punido. O homem não é criação do Deus supremo, portanto não espera intimidade com este em suas preces. O destino era decidido antes mesmo do nascimento, tecido pelas Moiras, e nem Zeus pode ser superior ao destino, uma vez que tentar dominar as deusas do destino era desafiar a justiça e anular as leis do universo.

Eliade explica que as punições divinas não são injustas, mas lembram aos homens do fato de não poder ultrapassar os limites naturais. Porém, o ideal do homem é a *Areté*, a excelência, e esta em demasia pode levar a arrogância e a desobediência, ou *Hybris*. Assim, para o grego, a sabedoria consiste em reconhecer a precariedade da existência humana e, a partir disso, aproveitar tudo aquilo que o agora oferece: saúde, juventude, prazeres, virtudes. Para Eliade, essa condição dá ao grego, paradoxalmente, uma revalorização da condição humana, descobrindo o sentido religioso da alegria de viver. Eliade [30] diz:

(...) Forçado que foi pelos deuses a não ultrapassar seus limites, o homem acabou por realizar a perfeição e, portanto, a sacralidade da condição humana. Em outros termos, redescobriu, dando-lhe forma definitiva, o sentido religioso da “alegria de viver”, o valor sacramental da experiência erótica e da beleza do corpo humano, a função religiosa de todo júbilo coletivo organizado – procissões, jogos, danças, cantos, competições esportivas, espetáculos, banquetes etc. O sentido religioso da perfeição do corpo humano – a beleza física, a harmonia dos movimentos, a calma,

a serenidade – inspirou o cânone artístico. O antropomorfismo dos deuses gregos, tal como se deixa apreender nos mitos, que vai ser, mais tarde, ferozmente criticado pelos filósofos, reencontra seu sentido na estatuária divina. Paradoxalmente, uma religião que proclama a distância irredutível entre o mundo divino e o dos mortais faz da perfeição do corpo humano a representação mais adequada dos deuses.

O olho atento não deixará de notar as semelhanças de ambos os mitos, principalmente no que concerne a separação e a rivalidade entre homens e deuses. Em *Dark Souls*, essa rivalidade, a princípio invisível, se dá no conflito entre a Idade dos Deuses e a Era dos Homens. O interessante é que, a consequência do mito de *Dark Souls* parece ser a mesma do mito grego: uma alegria de viver o presente.

Neste sentido, *Dark Souls* parece traduzir em seu mito talvez a questão mais fundamental de nosso tempo, pelo menos na perspectiva psicológica, inserindo o jogador em uma jornada que tenta, de algum modo, revitalizar o feminino em nossa própria cultura e em cada um que experiencia os jogos. É interessante notar que os relatos que ensejaram este trabalho enxergam a mecânica do jogo como tendo o mesmo efeito que a simbólica mitológica que a história pôde proporcionar, isto é, a integração da alma negra: aproveitar a vida, vivê-la por ela mesma. Assim, nos parece que os elementos “extra-narrativos” estão em consonância com a perspectiva simbólica apresentada no seu mito de criação.

V. CONCLUSÕES

A existência de relatos como os que foram apontados neste trabalho nos mostra que os jogos se tornaram um artefato cultural de relevância para nossa sociedade. Isso traz uma responsabilidade aos profissionais envolvidos no desenvolvimento de jogos, ou pelo menos, reforça a necessidade de estudos sobre jogos, foco principal dos *Game Studies*.

Espera-se que a escolha de jogos como objeto de estudo seja ampliada para diversas áreas, incluindo a psicologia, uma vez que eles impactam no psiquismo de seus jogadores como qualquer artefato cultural em qualquer época. A produção criativa reflete muito dos dilemas de uma sociedade, pois é uma via de manifestação de conteúdos inconscientes.

O método de interpretação simbólica da psicologia analítica mostra-se bastante rico e eficiente, principalmente quando é feita uma amplificação exaustiva de paralelo simbólicos. É muito comum que um determinado símbolo seja um pouco mais detalhado em um desses paralelos, auxiliando na interpretação daquele símbolo no contexto estudado.

A amplificação de maneira nenhuma retira do símbolo sua particularidade no contexto estudado, porém permite ao pesquisado conhecer as diversas atuações dele ao longo da cultura, munindo-o de possibilidades interpretativas.

A análise do mito de criação do jogo apresentou diversos paralelos com mitos, contos de fadas e outras obras audiovisuais, sendo possível utilizar os trabalhos de interpretação realizados anteriormente com esses elementos para um melhor entendimento do objeto analisado. Não se acredita que essas narrativas foram utilizadas para a elaboração do jogo (o que pode até ter ocorrido), porém a influencia simbólica não ocorre de maneira consciente, e sim, através da contribuição criativa do inconsciente, afinal é onde reside a criatividade.

Os artefatos culturais que se destacam em uma época expressam aspectos do inconsciente coletivo da mesma, apresentando as grandes discussões de uma época. Um dos simbolismos mais marcantes na análise do mito de criação de *Dark Souls* é a necessidade de reintegração do elemento feminino (Eros) em nossa sociedade atual, prioritariamente masculina, ou seja, dominada pelo Logos.

Como trabalhos futuros, sugere-se uma análise mais ampla de toda a narrativa do jogo, com seus demais personagens e desdobramentos. Também como possibilidade de pesquisa, indica-se a utilização do método de interpretação em outros artefatos culturais para uma melhor discussão do mesmo, sob a ótica da psicologia analítica.

REFERÊNCIAS

- [1] T. R. de Oliveira, D. K. Lee, H. B. Drovandi, and S. Nesteriuk, “Violência gratuita: relações entre a questão da violência e o game-play,” in *Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 1127–1130, 2016.
- [2] S. H. Khaled-Jr., *Videogame e Violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Civilização Brasileira, 2018.
- [3] P. P. Vieira and R. R. da Mota, “A representação feminina em horizon zero dawn,” in *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 694–703, 2018.
- [4] S. de Sá Ribeiro and V. H. D. P. R. Valadares, “Jogos digitais ‘fora do armário’: reflexões sobre a representatividade queer nos games,” in *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 838–847, 2018.
- [5] F. G. R. M. Paiva, A. de Oliveira da Rocha Franco, G. M. Junior, and J. G. R. Maia, “Analyzing player profiles in collectible card games,” in *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 724–731, 2018.
- [6] L. A. Francisco, “Uma aventura em azeroth: construção de sentidos no universo de world of warcraft,” in *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 908–915, 2018.
- [7] D. L. Costa, M. F. O. Baffa, and A. F. V. Machado, “Emoção e desempenho de jogadores de e-sports: Um estudo piloto,” in *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames*, pp. 790–796, 2018.
- [8] A. Shaw, “What is video game culture? cultural studies and game studies,” *Games and Culture*, vol. 5, no. 4, pp. 403–424, 2010.
- [9] P. Lankoski and S. Björk, *Game Research Methods: an Overview*. ETC Press, 2015.
- [10] SolePorpoise, “Souls porpoise: How dark souls presents the hero’s journey. vídeo do canal soleporpoise.” <https://www.youtube.com/watch?v=VCvfgxDzGhA>, 2016.
- [11] J. J. Paragon, “Dark souls and mental health. vídeo do canal paragons.” <https://www.youtube.com/watch?v=ExAT42tE4Qk>, 2016.
- [12] H. Black, “Dark souls helped me cope with suicidal depression. vídeo do canal writing on games.” <https://www.youtube.com/watch?v=viP4psS3MUQ>, 2016.
- [13] IndieBytes, “Don’t you dare go hollow - dark souls as an allegory for depression. vídeo do canal indie bytes.” <https://www.youtube.com/watch?v=1Y4114FGHPg>, 2016.
- [14] C. G. Jung, *O Espírito na Arte e na Ciência*, vol. 15. Vozes, 2012b.
- [15] H. Pinheiro, *Psicologia Junguiana: uma introdução*. Editora Dummar, 2019.
- [16] M.-L. von Franz, *Mitos de Criação*. Paulus, 2003.
- [17] L. Karmali, “Franquia dark souls vende mais de 8 milhões de cópias mundialmente. ign brasil.” <https://br.ign.com/dark-souls-2-scholar-of-the-first-sin/5400/news/franquia-dark-souls-vende-mais-de-8-milhoes-de-copias-mundial-2015>.
- [18] L. Ávila, “Review dark souls.” <https://www.techtudo.com.br/review/dark-souls.html>, 2011.
- [19] M.-L. von Franz, *A Interpretação dos Contos de Fada*. Paulus, 1990.
- [20] C. G. Jung, *Os arquétipos do Inconsciente Coletivo*, vol. 9/1. Vozes, 2012c.
- [21] Lao-Tzu, *Tao Te King*. Pensamento, 1984.
- [22] K. Tanahashi, *O Sutra do Coração: Um guia abrangente para o clássico do budismo mahayana*. Editora Lúcida Letra, 2018.
- [23] J. Grimm and W. Grimm, *Contos Maravilhosos Infantis e Domésticos, Tomo I 1812*. Cosac Naify, 2012.
- [24] S. Marlan, *The Black Sun*. A&M University Press, 2005.
- [25] C. G. Jung, *Mysterium Coniunctionis: os componentes da coniunção; paradoxo; as personificações dos opostos*, vol. 14/1. Vozes, 2012d.
- [26] C. G. Jung, *Símbolos da Transformação*, vol. 5. Vozes, 2012b.
- [27] C. G. Jung, *Interpretação psicológica do Dogma da Trindade*, vol. 11/2. Vozes, 2012a.
- [28] Hesíodo, *Teogonia: a Origem dos Deuses*. Iluminuras, 1995.
- [29] K. Kerényi, *A Mitologia dos Gregos: a História dos Deuses e dos Homens*, vol. I. Vozes, 2015.
- [30] M. Eliade, *História das Ideias e das Crenças Religiosas: da Idade da Pedra aos Mistérios de Elêusis*, vol. I. Zahar, 2010.