

PUCRS

ESCOLA DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA
MESTRADO EM FILOSOFIA

RICARDO CHIARADIA

FILOSOFIA POLÍTICA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MACARTISMO

Porto Alegre
2024

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

RICARDO CHIARADIA

FILOSOFIA POLÍTICA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MACARTISMO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Filosofia, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Anselmo Guilherme

Porto Alegre

2024

*Dedico esta dissertação para:
Minha mãe Márcia e irmão Gilmar
Meu amigo Wellisson
Meu amor Idelso
Andrieli e meu sobrinho Eduardo
E em memória Eron Alves de Oliveira*

RESUMO

O presente trabalho aborda as formas de narrativas do período do final do século XIX até metade do século XX, envolvendo a dimensão política e artística das histórias em quadrinhos no ocidente. A investigação bibliográfica se passa especificamente na cultura dos Estados Unidos da América, lugar fértil de discussões políticas influenciadas pelo rádio, charges, comics e cinema. Inicialmente é realizado um recuo epistemológico tabelando as diferentes formas de narrativas: Radionovela, *Pulp Magazine*, *Comicbook*, *Pocketbook* e Televisão. Os discursos de políticos influentes da época emergem na pesquisa como forma de localização do espírito do tempo, somando as capas das revistas de histórias e o sistema semiótico dos quadrinhos. O núcleo da discussão é a assimilação da cultura pop gerada por personagens épicos da indústria cultural, sendo levado em consideração os períodos históricos do Macartismo. Como subproduto da pesquisa surge também a influência estética e poética se forma na estrutura da narrativa e a arquitetura mental simbólica de heróis gregos e modernos, envolvendo a couraça de caráter em sintoma rígido e três sistemas políticos: monarquia, aristocracia e democracia. A finalidade maior, o objetivo da dissertação é a reflexão sobre a importância da cultura dos quadrinhos em diálogo com a acontecimentos históricos na dimensão filosófica-política e psicológica-social.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; filosofia política; psicologia social.

ABSTRACT

The present work addresses the forms of narratives from the late 19th century to the mid-20th century, involving the political and artistic dimension of comic books in the West. The bibliographical investigation takes place specifically in the culture of the United States of America, a fertile place for political discussions influenced by radio, cartoons, comics and cinema. Initially, an epistemological retreat is carried out, tabulating the different forms of narratives: Radionovela, Pulp Magazine, Comicbook, Pocketbook and Television. The speeches of influential politicians of the time emerge in the research as a way of locating the spirit of the time, adding to the covers of story magazines and the semiotic system of comics. The core of the discussion is the assimilation of pop culture generated by epic characters from the cultural industry, taking into account the historical periods of McCarthyism. As a by-product of the research, the aesthetic and poetic influence of how the structure of the narrative and the symbolic mental architecture of each character is formed, involving the character armor as a rigid symptom and three political systems: monarchy, aristocracy and democracy. As a major purpose, the objective of the dissertation is to reflect on the importance of comics culture in dialogue with historical events in the philosophical-political and psychological-social dimensions.

Keywords: comicbooks; political philosophy; social psychology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Capa Judge, 20 de Abril de 1901.	16
Figura 2. Impresso Inglês de 1829, peticionários irlandeses armados liderados por Daniel O’Connell, campeão da Emancipação Católica.	17
Figura 3. All-Story Magazine, Outubro de 1912, capa de Clinton Pettee.....	18
Figura 4. Fantastic Story, outono de 1954, capa de Jack Coggins.	19
Figura 5. Yellow Kid, desenhado e colorido por Richard F. Outcault, 12 de Maio em 1907. 20	
Figura 6. Dupla Jerry Siegel e Joe Shuster em recorte de jornal, em Cleveland 18 de Janeiro de 1939 (esquerda). Capa de Joe Action Comics #1, Janeiro de 1938 (direita).....	22
Figura 7. The Spirit #18 (Nov. 1949). Quality Comics, capa e arte de Will Eisner.....	25
Figura 8. Elementos envolventes da história que escapam à limitação dos quadros como por exemplo o fogo, tiros e sangue na página abaixo.	26
Figura 9. Batman with Robin: The Boy Wonder (1940), script de Bill Finger e desenhos de Bob Kane, coloração de Jerry Robison.	27
Figura 10. Página do poema “Um Lance de Dados”, de Mallarmè, onde é possível diferentes leituras do texto formando um novo poema	34
Figura 11. Superman com sua força de aço tem capacidade de mergulhar. Action Comics (1941), No. 33, narrativa de Jerry Siegel e desenhos de Jack Burnley.	38
Figura 12. Superman inflável na Times Square, Nova York, 21 de Novembro em 1940.....	39
Figura 13. <i>Os Hot Five, 1926. Da esquerda para a direita: Louis Armstrong, Johnny St. Cyr, Johnny Dodds, Kid Ory e Lil Hardin-Armstrong.</i>	40
Figura 14. The Mask cantando Strangers in The Night, de Frank Sinatra.	41
Figura 15. Superman como representação da era do aço.	42
Figura 16. Fanatismo e tumulto envolvendo fake news após debate com Mask.	43
Figura 17. Resumo das tensões políticas entre 1930 e 1950.	45
Figura 18. Máscara utilizada com teste de Rorschach.	48
Figura 19. Cena do filme Dr. Strangelove.....	49
Figura 20. James Baldwin defendendo o direito civil da população negra em 1965 contra William F. Buckley Jr.....	50
Figura 21. Primeira capa de aparição de Black Panther em Fantastic Four #52, em 1966.	51
Figura 22. William F. Buckley Jr. representando Republicanos (lado esquerdo) e Gore Vidal representando Democratas (lado direito), ao vivo em debate político americano nas eleições de	

1968, onde Buckley Jr. profere ataque homofóbico, ameaçando dar um soco na cara de Vidal.	52
Figura 23. Após vingar-se matando políticos corruptos, V evoca a desobediência civil para algum novo sentido de política.	53
Figura 24. Capa #1 de Capitão América soqueando o vilão nazista Caveira Vermelha, em 1940.	60
Figura 25. The Mask sendo representado como caricatura política de Lincoln.	61
Figura 26. Capa onde Mask assume a presidência dos EUA gerando caos e fake-news	63
Figura 27. Debate Político de forma apelativa e envolvendo fake-news em The Mask	67
Figura 28. Árvore Genealógica da Mitologia Grega.	68
Figura 29. Homem-Sereia e Mexilhãozinho, heróis de Bob Esponja.	70
Figura 30. Fusão entre Natureza-Cultura = Homem-Aranha.	72
Figura 31. Movimento de Batman viver o luto de seus pais e ressignificar sua existência. ...	73
Figura 32. Hércules simbolizando novo modo de ser, com peito exposto, algo não visto anteriormente na criação da mitologia grega. Ilustração de Adams Carvalho.	76
Figura 33. Jogo The Sims 3. Maxis (2009).	78
Figura 34. Lois Lane a SuperWoman traz representatividade feminina ao universo de SuperMan.	86
Figura 35. Representação LGBTQIA+ de Superman .Ilustração de Stephane Roux.....	87
Figura 36. Coluna em jornal informando vício de Joseph McCarthy em morfina, distribuída pelo centro federal de narcóticos.	93

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Formatos em Era de Ouro.....	18
Tabela 2. Diferenças entre charges, pulp fiction e HQs.	21
Tabela 3. Influência cultural do Superman.....	23
Tabela 4. Leis do Desenho Narrativo, segundo Thierry (2015).	28
Tabela 5. Polaridades sociais da década de 60” nos Estados Unidos da América.	52
Tabela 6. Polaridades do ser.	57
Tabela 7. Conscientização (awareness).	62
Tabela 8. Herói Grego.	73
Tabela 9. Super-Herói(na) Moderno(a).	74
Tabela 10. Símbolos de poder que influenciam elementos da imaginação do leitor.....	79
Tabela 11. Camadas da neurose.....	89

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 NARRATIVAS E FORMATOS VISUAIS	15
2 QUADRINHOS, POÉTICA E O ESPAÇO EM GASTON BACHELARD	29
3 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA E CONVULSÃO POLÍTICA NO INÍCIO DO SÉCULO XX.....	36
4 MACARTISMO	47
5 FRONTEIRAS POLÍTICAS RÍGIDAS.....	56
6 COURAÇA DE CARÁTER E CORPO HERÓICO	65
7 NARRATIVA DO JOGO E HERÓIS	75
8 DEMOCRACIA AMERICANA PÓS MACARTISMO.....	84
CONCLUSÃO.....	91
REFERÊNCIAS	95

INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem como objetivo principal investigar o período obscuro da política americana chamada de Macartismo e o brilhantismo da Era do Ouro (*Golden Age*) das histórias em quadrinhos passando pela filosofia política e psicologia. O enfoque da pesquisa é a bibliografia sobre histórias em quadrinhos e o período paranoico macartista que instalou medo e censura na política americana.

Costurar os acontecimentos históricos e o espírito do tempo no início do século XX é onde se estabelece o contato de pesquisar aquilo que não se sabe, descobrindo que há passagens de tecnologias do rádio até a geração dos *ComicBooks*. O arquétipo do(a) herói(na) congrega inúmeras interrogações que passam desde a filosofia política e a psicologia-social, sendo inevitável as formas de ler criticamente as narrativas que se formam culturalmente do que se considera como “ato heroico” diante de uma história civilizacional com o peso da tirania.

A manifestação política nas histórias em quadrinhos acompanha determinadas discussões e debates nos EUA, assim tenta-se explicitar durante a pesquisa, figuras culturais-intelectuais importantes para contrapor a tirania das *fake news* de 1950 e a censura do pensamento. Entre elas Gore Vidal e James Baldwin como intelectuais principais dos direitos civis americanos em defesa da democracia humanitária e desmilitarizada, sendo a educação intelectual a maior diferença entre os democratas e republicanos.

Consequentemente sendo uma era de desenvolvimento tecnológico o aço passa a ser uma matéria fundamental para o desenvolvimento da modernidade conforme explicitam escritores como Aldous Huxley e Antoine Saint-Exupéry, a ideia de *Superman* como homem de aço surge também como representação de força diante das crises que os EUA vinham sofrendo. Entre obscurantismo e brilhantismo da era de ouro dos *Comic Books*, mostra-se uma das formas de fazer política: as histórias em quadrinhos.

Conforme o avanço tecnológico do jornal, *charges*, *pulp fiction*, radionovelas os *comic books* emergem comportando grande parte da discussão moral e ética do espírito do tempo, entre a caça às bruxas, os heróis são convocados a fazer justiça. Proteção humanitária torna-se um tema emergente no início do século XX com as convulsões políticas, que inevitavelmente acontecem de maneira radical entre polarizações de direitos civis.

Diante da forma de contar histórias em quadros contínuos forma-se uma nova mídia, que até então nunca vista diante das bancas de revistas americanas, e sendo assim, o movimento da indústria cultural se firma em um dos personagens principais da cultura pop nos anos 1930:

Superman. Qual pessoa do século passado que nunca ouviu a história de Superman? É difícil imaginar a história cultural sem figuras de impacto gigantesco como Superman.

As histórias da mitologia grega também nos conduzem a reflexões políticas e de como o(a) herói(na) grego(a) constituía-se na crença da resiliência e força interna congregando principalmente o significado de ação, aquilo em que o caráter da figuração se propõe e se lança no mundo. A perspectiva do ser aí na personagem heroica se vincula com a forma em que a presença radical mundana não negocia, sendo o desafio da força diante da realidade que de alguma maneira desafia o(a) herói(na).

Polaridades de potência e impotência instalam-se diante do organismo do(a) herói(na) e o campo qual está imerso(a), sendo o *princípio da realidade* a regra fundamental diante das formas mentais e corporais inventadas nos heróis. O início da dissertação contempla os diferentes veículos de comunicação e formas de narrativas nas principais épocas desde final do século XIX até metade do século XX.

Difícil imaginar a narrativa dos Comic Books sem dramaturgia interna, aquilo que se conta e se transmite em mensagem existencial para o(a) leitor(a), evoca sensações, emoções e contato com a imaginação. Movimentos e leis que desenhistas elaboraram, por exemplo Thierry (2015) envolve princípios fundantes: *antropocentrismo, simplificação sinedóquica, tipificação, expressividade e convergência retórica*; são fórmulas básicas para a organização do(a) desenhista.

A teoria de uma narrativa do desenho é diferente da comunicação pessoal e direta de uma Charge em jornal, sendo o princípio da continuidade entre quadros o principal diferencial diante da unicidade estática e sátira de chargistas. O movimento político que envolve cartunistas, chargistas e desenhistas em geral, formam empresas: DC Comics, Marvel, Dark Horse e outras que representam a cultura dos *Comic Books*.

Os chargistas em certo sentido estavam intimamente subordinados a predominância ideológica de cada jornal, da mesma forma as radionovelas, diferentemente os Comic Books que se independem de oligopólios de opinião pública. Montando-se empresas que movimentam o capital estético pop cultural, os personagens ultrapassam quadrinhos até as telas de cinemas e em publicidades cotidianas, conforme mostrado na Tabela 3: brinquedos e alimentos.

Filosoficamente surge a necessidade de um recuo epistemológico começando por Aristóteles na compreensão mimética do ser humano diante da performance teatral que nos caracteriza e diferencia entre humanos diante de outros entes. Aristóteles com a dimensão de tragédia e comédia alude muitas narrativas da mitologia, algo que posteriormente no mundo moderno a indústria cultural cria sua própria mitologia. Os heróis mitológicos e super-heróis

modernos formam-se de resposta cultural de *alguma força*, seja ela justiceira, vingativa, malévola ou benévola.

A tragédia e a comédia envolvem o bom e o mau, o riso e o risível, o tragicômico e essencialmente a dimensão corporal do herói, devido ao ente humano ser diferenciado pela mimese, o expressar artístico das histórias em quadrinhos envolve uma forma de projetar o comportamento humano. Sendo uma forma de narrativa que inclui o plano visual, os quadrinhos também se situam na dimensão semiótica e estética, com sua taxonomia e sistema de linguagem.

Ao abordar a historicidade das Pulp Magazines surge a noção de dualidade entre *urbanizado* e *marginalizado* com *Yellow Kid* em 1907 e posteriormente na década de 1940 se expande a noção de *super-herói* com conflitos políticos da segunda guerra mundial Capitão América é o primeiro. Os Comics Books criaram um marco dentro da história do capitalismo ocidental, sendo que, não se pode deixar de lado que a indústria cultural é interessada no fetiche da experiência sensorial e na estimulação estética na visão de mundo enquanto leitura.

A dimensão Poética em Aristóteles é abordada devido ser o pensamento que situa categorias dramáticas assim é o movimento da poética estruturada aristotélica diante das HQs envolvendo a força dialética. O capítulo possui tabelas onde mostra-se brevemente as polaridades na teoria aristotélica diante da estrutura moral e social sobre poeta, gênero, coisas e ética.

Em Aristóteles a dimensão do caráter é o ponto envolvente entre a qualidade do personagem trágico que se apresenta, sendo a dimensão qualitativa importante poeticamente ao expressar aspectos dolorosos e profundos da condição humana. Se de um lado o pensamento aristotélico e dualista e categórico, emerge então a necessidade de uma poética desconstrutiva e ligada à apreensão da essência do próprio *ato poético*.

O autor de base para além da dualidade e categorias é Gaston Bachelard, químico que passa a se interessar pela filosofia fenomenológica de Edmund Husserl (1859-1939) e Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung (1875-1961), experimentando a *contemplação imaginativa* no *ato poético*. A questão sobre “O que é o espaço?” também é vinculada a Bachelard, dado que investiga o espaço em sua dimensão poética, incluindo a dimensão ética que há no espaço.

A noção da poética e o espaço mundano na mitologia grega envolve a dimensão originária do mundo e personagens históricos, com disputa ética e modulação geracional mitológica. A árvore genealógica contribui na localização complexa que é a mitologia grega em relação aos nomes e linhagem geracional de personagens, os heróis, deuses, mutantes fazem parte da narrativa fantástica mitológica.

Compreende-se que em termos de filosofia do tempo: (1) na antiguidade era cíclico o movimentos dos deuses; (2) na idade média tudo é encapsulado na linearidade de deus; (3) no mundo moderno o todo é fragmentado. Se o tempo e a cosmovisão de mundo são fragmentados, conseqüentemente a psicologia do(a) humano(a) moderno(a) também, desde a 1 camada neurótica de papéis sociais altamente mutantes até a introspecção sem um *centro de ser imaginante* para o autoapoio (ARIÈS, 2012; BACHELARD, 2018).

Desta mesma forma na temporalidade fragmentada da página dos quadrinhos se constitui de quadros e lacunas com continuidade preenchida em significados. Já está dado que o(a) leitor(a) vai compreender uma página de HQ, afinal, seu roteiro de vida, cosmovisão e psicologia moderna é fragmentada; diferentemente de um estoicista ou medieval que jamais entenderia o espaço vazio de *continuidade* na realidade e temporalidade fragmentada dos quadrinhos.

A narrativa do(a) herói(na) é a composição de um jogo-existencial envolvendo: força, sobrevivência, resiliência, criatividade, emoções e estratégias, sendo a sobrevivência o ponto principal da relação com o mundo. O(a) herói(na) torna-se referência ôntica de um ser que remete arquetipicamente a sistemas de crenças que envolvem a superação incluindo o pensamento mágico.

Devido Aristóteles ser dualista e categórico a discussão amplia-se com Bachelard em ontologia poética e Nietzsche com a *ontologia da potência*, autores de base que produzem um salto imaginativo possível de compreender o movimento dos heróis na mitologia grega e histórias em quadrinhos. A diferença principal entre a mitologia grega está na forma em que o mundo é apresentado, repleto de entes multidiversificados, enquanto os *Comics* carregam em si a ideia de “lendas urbanas”.

A investigação sobre o funcionamento cada tipo de sistema político contempla o objetivo de situar a dimensão macro, e essencialmente as relações familiares que cada tratado político forma, dado que o núcleo familiar é um pilar social importante, seja ele nas suas diversas configurações. Dante Alighieri, Jean Jacques-Rousseau e Espinoza são os autores que compõe a discussão sobre as relações familiares, interessante observar a visão que cada autor tem sobre formas de relações com os(as) filhos(as), porque os *Comics* apenas recentemente ganharam maior representatividade democrática em características de personagens.

A ideia de que o comunismo deveria ser erradicado alegando ser uma ideologia antiamericana, se sustenta por um certo período de medo e confusão dos EUA com a Guerra Fria, tópicos mundiais de guerras envolvendo bombas nucleares etc. Joseph McCarthy é o senador de Winsconsin que gera medo e tormento na população na década de 50" sendo o

propagador de ideias nacionalistas e ideológicas de perseguição à suspeitos comunistas, que até então nunca foram provados conforme a paranoia gerada na população.

São relatados fragmentos específicos de heróis da mitologia grega ou de comics sendo uma forma de familiarizar o(a) leitor(a) com personagens junto à discussão filosófica e psicológica. De maneira interdisciplinar a discussão busca ocorrer, entre filosofia, psicologia, política e direito, sendo o fio condutor as reflexões sobre a *fundamentação heroica* nos debates políticos envolvendo a história dos EUA e dos Comic Books.

<i>Objetivos</i>	<i>Abordagem</i>	<i>Principais Fontes</i>	<i>Instrumento de Coleta</i>
<i>Investigar as formas narrativas de contação de histórias envolvendo heróis.</i>	<i>Pesquisa Bibliográfica</i>	<p>APPEL, J., APPEL, S. Comics da imigração na américa. São Paulo, Perspectiva, 1994.</p> <p>LEVITZ, P. The golden age of DC Comics: 1935-1956. Singapura: Taschen Bibliotheca Universalis, 2020.</p> <p>SAUNDERS, D. Clinton Pettee. Pulp Artists, 2011. Disponível em: <https://www.pulpartists.com/Pettee.html>. Acesso em: 27 dez. 2023.</p> <p>SCHUMACHER, M. Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos. São Paulo: Globo, 2013.</p> <p>THIERRY, G. O sistema dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.</p>	<i>Referencial teórico relevante para a pesquisa</i>
<i>Integrar a discussão sobre poética, devaneio e imaginação em Gaston Bachelard</i>	<i>Pesquisa Bibliográfica</i>	<p>BACHELARD, G. A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço. São Paulo: Abril Cultural, 1978.</p> <p>_____. A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.</p>	<i>Referencial teórico relevante para a pesquisa</i>

		<p>_____. A poética do devaneio. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.</p> <p>CARVALHO, M. de. Conhecimento e devaneio: Gaston Bachelard e a Androginia da Alma. Rio de Janeiro: Mauad X, 2013.</p>	
<p><i>Explicitar os conflitos políticos norte-americanos do início do século XX costurando com os quadrinhos.</i></p>	<p><i>Pesquisa bibliográfica.</i></p>	<p>FERREIRA, A. Caça às bruxas: Macartismo: uma tragédia americana. Porto Alegre: L&PM, 1989.</p> <p>HBOSBAWM, E. J. Era dos Extremos: o breve século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.</p> <p>_____. Nações e Nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.</p>	<p><i>Referencial teórico relevante para pesquisa.</i></p>
<p><i>Analisar os símbolos que caracterizam determinados personagens em suas narrativas</i></p>	<p><i>Pesquisa bibliográfica.</i></p>	<p>FRAZÃO, L. M.; FUKUMITSU, K. O. Gestalt-terapia: fundamentos epistemológicos e influências filosóficas. São Paulo: Summus, 2013.</p> <p>FREUD, S. Obras completas, volume 6: três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“O caso Dora”) e outros textos (1901-1905). São Paulo: Companhia das Letras, 2016.</p> <p>GOLDBERG, J. P. Psicologia em curta-metragem. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2008</p>	<p><i>Referencial teórico relevante para pesquisa.</i></p>
<p><i>Reflexão de fechamento sobre a narrativa da pesquisa</i></p>	<p><i>Pesquisa bibliográfica</i></p>	<p><i>Conclusão geral da integração dos dados e informações básicas envolvendo o diálogo filosófico-político e as histórias em quadrinhos</i></p>	<p><i>Compreensões relevantes nas descobertas da pesquisa.</i></p>

1 NARRATIVAS E FORMATOS VISUAIS

As *charges* de jornais americanos no século XIX colocavam faziam sátiras a imigração dos povos em solo americano, incluindo discriminações religiosas, étnicas, raciais, xenofóbicas e de ideologias (APPEL; APPEL, 1994). Honoré de Balzac (2015) no livro *Os Jornalistas no século XIX* observa a imprensa da França com detalhamento cético diante da ousadia em que os jornalistas se dispõem na formação da opinião pública: “Tal é o recenseamento das forças da IMPRENSA, a palavra adotada para expressar tudo o que se publica periodicamente em política e em literatura, e onde se julgam as obras daqueles que governam e daqueles que escrevem [...]” (BALZAC, 2015, p.112).

O dinamismo da imprensa capturado por Balzac situa questões éticas e políticas sobre como se formam os discursos da mídia impressa, seja pela veracidade da informação, manipulação da opinião pública, quanto ao lucro capital da informação; tema que custa caro quando se refere a *fake news* na era da *pós-verdade* (GUARESCHI, 2017). É importante a compreensão do funcionamento jornalístico, dado que é um dos poderes de transformações, controle e direcionamento de determinada sociedade, a *pós-verdade* se inclui diante da internet compulsivamente através de mentiras nas redes sociais-publicitárias.

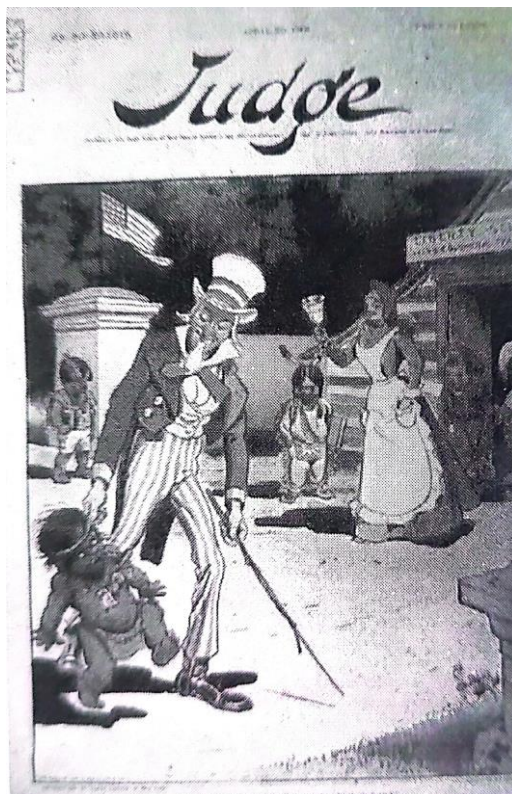
Voltando ao século XIX os ideais e sonhos americanos tinham a teoria “democrática” calcada em liberalismo onde implicava qualquer coisa: “Se você cria algo, eu também posso criar” e assim a democracia-liberal americana se desencadeia em um processo de competição pelo espaço e ganho capital (TOCQUEVILLE, 2010). Porém, com aparência de estado democrático, havia o plano de unidade idealista nacional do “sonho americano”, isto gerava contrassenso na vivência aos imigrantes, inicialmente referente a questões raciais:

Seguramente, os imigrantes conheceram a ansiedade e a alienação, mas nenhum grupo branco de imigrantes experimentou uma condição prolongada de pária, pobreza, frustração, desorganização da vida familiar e tudo o mais que tem simbolizado a sorte do negro e, em certa extensão, a de outros “homens de cor” americanos: porto-riquenhos, mexicanos, índios (APPEL; APPEL, 1994, p.20-21).

Fazendo um breve recuo sem entrar nas especificidades do sofrimento carregado na imigração do século XIX na América, as *charges* aparecem simbolizando de uma forma comunicativa da violência pessoal e direta para imigrantes, a literatura de Kenneth Clark (1903-1983), James Baldwin (1924-1987) exprimem os sentimentos sofridos pelos negros em relação a maioria branca. Enquanto escritores evocam a experiência através de palavras, os

chargistas colocavam de maneira “quase anarquista” representações do burlesco ao grotesco, a criação de narrativas na revista *Judge* era sobre os conflitos da América no final do século XIX e início do século XX, conforme Figura 1.

Figura 1. Capa Judge, 20 de Abril de 1901.



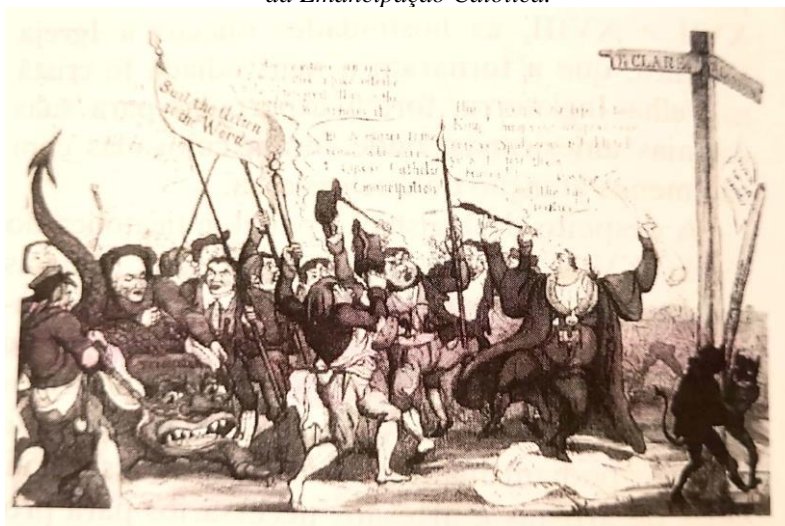
Fonte: APPEL; APPEL, 1994.

Um dos principais chargistas foi Frank Arthur Kepler, nasceu na Alemanha e imigrou para os EUA em 1883, onde sua experiência própria de imigrante fez emergir mais a necessidade de caricaturar a realidade difícil e sofrida dos semelhantes. O domínio do personagem acima denominado Tio Sam representava o poder do homem branco americano hétero e cisgênero diante de pessoas advindas do Havaí, Porto Rico, Cuba e os próprios índios americanos, sendo o papel do personagem levar arrastado a punho o garoto filipino até a escolinha vermelho-branco-azul, onde Srta. Colúmbia era a encarregada da educação (APPEL; APPEL, 1994).

As *charges* americanas do século XIX mostram precisamente o conflito entre imigrantes católicos que eram indesejados diante das instituições americanas, alegando-se estagnação econômica e apropriação indevida de patriotismo. A educação protestante, liberalismo anticlerical, e aversão republicana culminaram em manifestações políticas através das *charges*, incluindo a criação do partido político de oposição aos imigrantes católicos de

nome nacionalista, conforme Figura 2: Partido Americano ou Nada-se-Sabe (*American or Know-Nothing Party*), sendo a natividade o foco principal (APPEL; APPEL, 1994).

Figura 2. Impresso Inglês de 1829, peticionários irlandeses armados liderados por Daniel O'Connell, campeão da Emancipação Católica.



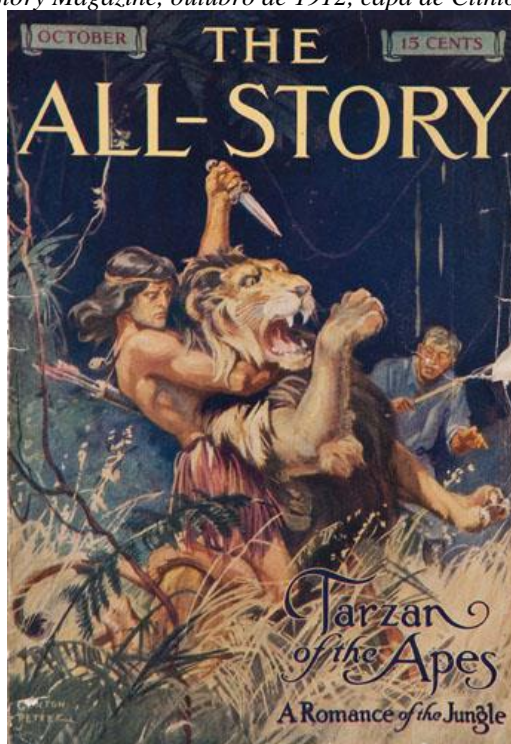
Fonte: APPEL; APPEL, 1994.

Há um caráter *educativo* na charge em sua leitura: dinâmica social, símbolos e diferenças culturais, assim, é a assimilação e apreensão feita através do(a) chargista na maneira de denunciar algum fenômeno da realidade política (PAULA, 2020). As charges possuem várias formas de direcionamento, algumas sátiras mais abertas e diretas, outras mas impessoais e descentralizadas, o fato é que a publicidade precisou de uma *ética* interna para repensar o público que determinada *charge* iria ofender um *alvo*, dado que todo objeto de riso é alvo em alguma dimensão política-existencial. “Quando Alfred Smith disputou a presidência em 1928, circularam charges que o mostravam beijando os pés do papa. Mas isso já não era a sátira direta e aberta contra o poder papal [...]” (APPEL; APPEL, 1994, p.69).

A criação de narrativas políticas em charges é o ponto principal, pois embasa diretamente a base consensual do status-quo: “O jornal que tem mais assinantes é, portanto, aquele que se assemelha mais à massa: conclua!” (BALZAC, 2015, p.27). A charge identifica de determinados personagens reais ou simbólicos, entram em discussões morais no público qual se identifica com determinada situação humorística, romântica ou perversa.

No final do século XIX e início do século XX, entre 1890 e 1950 surge o gênero *Pulp Fiction*, formas de revistas impressas em papel barato de baixa qualidade, daí o nome “*pulp*” (*polpa*). O contributo cultural das *Pulp Magazines* foi enorme no que diz respeito à disseminação do entretenimento envolvendo: *mistério, ficção científica, aventura*, indo além do formato narrado em programas transmitidos via Rádio: Figura 3 (MARAFANTI, 2016).

Figura 3. All-Story Magazine, outubro de 1912, capa de Clinton Pettee.



Fonte: SAUNDERS, 2011.

As *Pulp Magazines* sobreviveram às guerras mundiais e a grande depressão, sendo que no final de 1940 e 1950 as unidades se limitam e começa a baixa de leitores, isto, devido ao lançamento midiático dos heróis que antes eram do rádio para as *Pulp Magazines*, passaram a ser, das *Pulp Magazines* e Histórias em Quadrinhos para a televisão na década de 1950. Com a influência da televisão americana as *Pulp Magazines* apagaram-se pouco a pouco os formatos *Pocketbook* surgem na continuidade das histórias em quadrinhos e *graphic novels* de maneira, os leitores aceitaram bem o formato devido caber no bolso, incluindo o aumento que houve entre 1960 e 1970 no mercado, dado a portabilidade e acessibilidade (Tabela 1).

Tabela 1. Formatos em Era de Ouro.

<i>Pulp Magazine</i> (1890-1950)	Revista que narra uma única saga por edição visando a fantasia do leitor, com custo de 10 a 15 centavos.
Radio - Radionovela - Radioteatro (1920-1930)	Transmissão de narrativas através da tecnologia de transmissão e frequência de ondas eletromagnéticas e decodificadas.
<i>Comicbook</i> (1930-1950)	Em geral livros de Histórias em Quadrinhos no tamanho de 10".

Televisão (1950-1960)	Transmissão de conteúdo audiovisual <i>real action</i> baseado em HQs (Série Televisiva Batman 1966”)
Pocketbook (1960-1970)	Livros formatados no tamanho de 7” para caber no bolso.

Fonte: LEVITZ, 2020.

A popularidade das revistas *Pulp* fazem parte da extensão das várias formas midiáticas de comunicação: Rádio, *Pulp Magazine*, *Comicbook*, *Pocketbook* e Televisão, assim a fórmula dos programas se dão muito específicas (Figura 4). Cada mídia necessitava ser gerado entretenimento para distanciar o leitor da realidade objetiva, e adentrar em fantasias de aventuras subjetivas que embasam grande parte do folclore da indústria cultural americana no século XX.

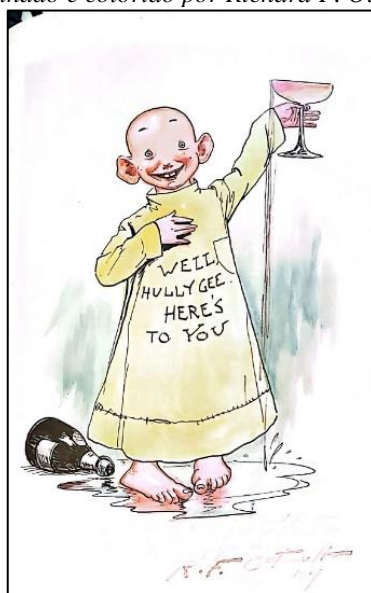
Figura 4. *Fantastic Story*, outono de 1954, capa de Jack Coggins.



Fonte: COGGINS, [s.d.].

A imprensa dos EUA destacou explicitamente um personagem chamado *Yellow Kid*, considerado por muitos como o primeiro a servir de exemplo de história com sequências semanais. Na sequência, *Yellow Kid*, na Figura 5, aparece com humor cômico e ingênuo, revelando ao mesmo tempo o aspecto contextual típico de escândalos da desigualdade social e miséria existente no final da guerra americana no século XX e início do XXI em favelas de Nova Iorque.

Figura 5. Yellow Kid, desenhado e colorido por Richard F. Outcault, 12 de Maio em 1907.



Fonte: LEVITZ, 2020.

Vestindo pijama amarelo, o garoto aparece expressando em sua face a ingenuidade, espanto, medo, vergonha e transitando em um humor sutil, mas olhando de perto está presente o conflito da polaridade entre *riqueza e miséria*. Aparece, portanto, o fenômeno da escassez estrutural sendo um objeto de gozo para o urbanizado, uma estrutura arquetípica em países capitalistas essencialmente nos EUA e também no Brasil onde a distribuição de riqueza é pouquíssima devido a herança do autoritarismo (GOLDBERG, 2004; SCHWARCZ, 2019).

O humor na situação inicial se dá pelo alvo da miséria, dado que todo humor possui um alvo, no caso de *Yellow Kid*: a situação econômica nas favelas americanas do início do século XX. O humor carrega em si uma dimensão política sutil, rendendo inúmeras polêmicas sobre posições ideológicas e perseguições reais de determinados grupos sobre outros.

O olhar urbano americano torna *Yellow Kid* “bobinho”, “tonto” e “sem noção”, produzindo a arquitetura psicológica sem juízo e submetido ao julgamento preconceituoso do olhar urbanizado. O prazer do *riso* fica com o urbanizado e o objeto que se torna *risível* é *Yellow Kid*, sendo a questão do riso e do risível também uma situação filosófica sobre as relações de poder (ALBERTI, 2002).

Yellow Kid que é ingênuo ou o deboche civilizatório urbano capitalista que é perverso? Outras palavras, se o próprio *Yellow Kid* ler a sequência do próprio comportamento, acharia graça? Seria risível o olhar da sua própria miséria de frente ao urbanizado? Os fenômenos risíveis do mundo podem aparecer engraçados e descontraídos, porém, quando o fenômeno humorístico envolve sutilmente um gozo por debaixo de opressões culturais, surge a manutenção de determinados processos históricos, no caso a desigualdade social:

O *Yellow Kid* foi um sucesso tão grande que William Randolph Hearst, depois de comprar o *New York Journal* e passar o rodo nos funcionários de Pulitzer, fez de tudo para garantir que teria a tira *Hogan's Alley* e os serviços de seu criador, Richard Fenton Outcault. Muita gritaria, troca de acusações e brigas jurídicas seguiram, tendo Pulitzer chegado a ponto de publicar seu próprio *Yellow Kid*, escrito e desenhado por outro cartunista. Mas aí já existiam várias crianças tontas, imigrantes embriagados, caipiras apatetados, negros estereotipados e outras figuras bizarras (SCHUMACHER, 2013, p.17).

Os cartunistas focam em movimento estético contemplativo como o de Monet na natureza ou onírico surrealista de Dalí, mas principalmente na dimensão caricata da pólis, no aspecto gregário coletivo que caracteriza o ser humano, em termos de embates e lugar do ser-á-no-mundo. As Histórias em Quadrinhos apelam para o imaginário livre e cada formato narrativo tem peculiaridades, (Tabela 2) os personagens representam aspectos subjetivos aumentados, misteriosos ou desafiadores da realidade:

Tabela 2. Diferenças entre charges, pulp fiction e HQs.

<i>Charges</i>	<i>Pulp Fiction</i>	Histórias em Quadrinhos
Brevidade de cena única em desenho	Narrativa de uma história curta mas de muita excitação	Narrativa longa ou serializada
Foco na sátira e crítica	Gêneros Variados: Ficção Científica, Aventura, Faroeste, Mistério e outros	Várias possibilidades de desdobramento da narrativa
Visual simplificado ou complexo dependendo do chargista	Visual detalhado em temperatura de cores quentes	Visual complexo e no desenvolvimento de cores e continuidade
Objetivo pessoal e direto, podendo envolver figuras públicas	Criação ficcional de personagens e readaptações de programas de rádio	Narrativas diversificadas envolvendo universos específicos de cada personagem

Adaptada de: ASHLEY, 2000; THIERRY, 2015.

Ambas as formas de arte têm sua distinção característica e peculiaridades, sendo a Charge muito mais próxima da instantaneidade capturada de algo risível em um único quadro e as HQs narrativas complexas envolvendo as artes plásticas com o princípio da continuidade visual. Se na pré-história o humano realizava suas artes rupestres, no século XIX temos

cartoons e charges do pioneiro Suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846); e no século XX, Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Shuster (1914-1992) com a criação do Super-Homem (Figura 6).

Figura 6. Dupla Jerry Siegel e Joe Shuster em recorte de jornal, em Cleveland 18 de Janeiro de 1939 (esquerda). Capa de Joe Action Comics #1, Janeiro de 1938 (direita).



Fonte: LEVITZ, 2020.

A popularidade de Super Homem foi imensa devido diversos pontos desde ser o conceito inaugurador do *super-herói moderno* que transpassa gerações e formas midiáticas tornando-se um ícone cultural popular, essencialmente em um período de plena Grande Depressão e um pouco antes Segunda Guerra mundial, tornando-se um arquétipo de força e superação. A maioria do perfil dos leitores de *Superman* endossavam a visão “*American way*” durante a guerra fria, apostavam em uma visão que deveria envolver a força do trabalho e habilidade diante das situações, sendo uma espécie de guarda-chuva destes aspectos a figura do Super-Homem para alavancar a indústria cultural-pop criando uma nova geração de consumidores, conforme Tabela 3 (LEVITZ, 2020).

Tabela 3. Influência cultural do Superman.



Confeccionado em 1939, por *Novelty & Ideal Toy Company*. Primeira figura do Super-Homem articulada e feita de madeira.



Super-Homem #32, Janeiro de 1941, onde Clark faz super-hipnose em Lois, para a mesma restabelecer sua consciência, e cria em seu laboratório a Arma de Raio-Krypto.



Arma de Raio-Krypto, produzida em 1940, sendo encontrada nas histórias #32, onde Clark Kent a inventa após restaurar a consciência da personagem Louis com uma super-hipnose.



Propaganda da Arma de Raio-Krypto, para presentear garotos e meninas, acompanhando na caixa filmes de fotografias para acoplar no brinquedo e projetar cenas na parede.



Propaganda de pão do Superman, da marca *Schouten's Sunrise Bread*, na década de 1940. A cobertura para o pão do Super-homem seria manteiga de amendoim do Super-homem. Infelizmente, esse acordo de licenciamento específico só foi aprovado no início da década de 1980.

Adaptada de: LEVITZ, 2020.

Segundo Schumacher (2013), a obra de Will Eisner na década de 1940” com a série de quadrinhos “The Spirit” a sensibilidade de um dos maiores cartunistas foi revelada com a inovação de contação de histórias envolvendo a ideia de personagem mascarado, como um disfarce relacional de identidade secreta. Eisner ficou também conhecido através da inovação do alongamento na narrativa em formato de *Graphic Novels* através da obra “Um Contrato com Deus” publicada originalmente em 1978, conforme Figura 7.

Figura 7. *The Spirit* #18 (Nov. 1949). *Quality Comics*, capa e arte de Will Eisner.



Fonte: SCHUMACHER, 2013.

A influência da dupla Will Eisner & Jerry Iger em 1938 passou a ser grande diante de roteiristas que fazia check-in em seu estúdio, entre eles se destacava Jack Kirby, que junto a Joe Simon cria Capitão América e estabelecendo contato com Stan Lee consequentemente desenvolve personagens arquetípicos da Marvel: Quarteto Fantástico, *X-Men*, Surfista Prateado e Hulk (SCHUMACHER, 2013). O modo do mercado capitalista se apresenta no entretenimento de quadrinhos criando a Era de Ouro, como uma grande possibilidade para desenhistas e roteiristas gerarem o estado de excitação cultural, fazendo um apelo visual nas capas.

O narrador gráfico não pode fugir do mercado. Uma história em quadrinhos é essencialmente visual, e isso define o produto. O trabalho de arte influencia a venda inicial. Isso não se perde no lojista e nem no distribuidor, que são o meio de acesso final do leitor. Isso encoraja os criadores a se concentrarem mais no formato do que no conteúdo. Portanto, o mercado exerce uma influência criativa. O narrador gráfico, em busca de um lugar no mercado, dará supremacia ao trabalho gráfico. O narrador gráfico interessado na captação de leitores manterá a parte gráfica a serviço da história (EISNER, 2005, p.163).

A criação de narrativas envolve fenômenos linguísticos e extralinguísticos conjoinados pela pretensão do(a) autor(a), ou seja, a linguagem envolve a dimensão de emissor gramatical e também visual com intenção de provocar algo, pró-evocar = evocar a favor de algo. A poética está presente na forma de cada cidade em que personagens habitam e

na sequência de quadros com o(a) leitor(a) a ludicidade em que os balões vão emergir na leitura ou páginas molhadas de sangue ao aparecer algum ataque de personagens (Figura 8).

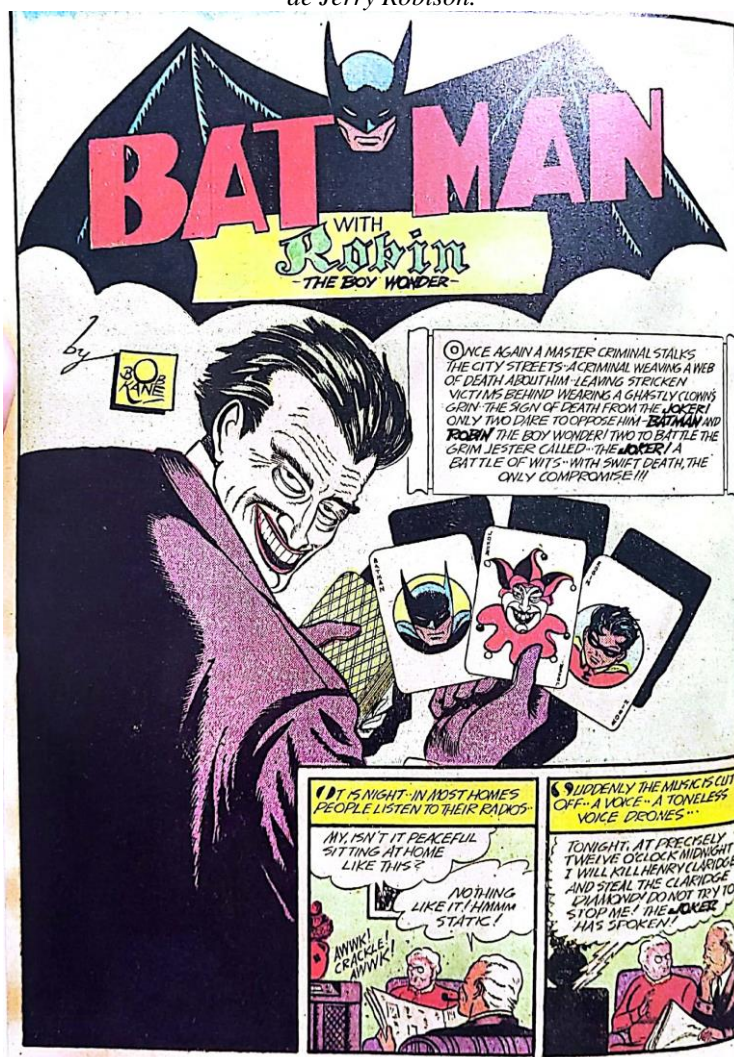
Figura 8. Elementos envolventes da história que escapam à limitação dos quadros: fogo, tiros e sangue na página abaixo.



Fonte: ARCUDI; MAHNKE, 2019.

Neste sentido, a criação de narrativas e quadros (*frames*) envolve certa condensação de informações do universo em que vive determinado personagem: funcionamento da cidade, linguagem entre os entes, biografia existencial, fenômenos extraordinários e a composição mundana em m todo (SOUZA, 2009). Cada mídia/meio de transmissão tem sua peculiaridade: na Figura 9, a representação do rádio dentro dos quadrinhos de Batman, em 1940, é uma forma de conectar mídias e gerações antigas em veículo de informações e radionovelas para determinada audiência de forma visual, mostrando a passagem de influência do auditivo para o visual.

Figura 9. *Batman with Robin: The Boy Wonder* (1940), script de Bill Finger e desenhos de Bob Kane, coloração de Jerry Robison.



Fonte: LEVITZ, 2020.

Em *Batman with Robin: The Boy Wonder*, o casal de idosos está em casa ouvindo rádio sendo o objeto referência de veículo informativo e distrator principal de gerações mais antigas. Ao integrar o rádio dentro de um frame é como se houvesse um diálogo entre mídias e até uma espécie de “passagem de bastão” transgeracional entre mídias, de um lado a criança americana da década de 30” adepta a ler quadrinhos e o avô que ouve rádio, uma mídia historicamente reconhecida pela influência política.

O rádio, conforme já mostrado na Tabela 1, já tinha sido a principal forma de narrar histórias entre a década de 1920 e 1930, sendo os quadrinhos uma possibilidade de ampliar o universo dos contadores de histórias. Sendo assim, emerge a necessidade de abordar a composição das histórias em quadrinhos de maneira crítica, com fundamento em semiótica e análise de discursos observando as leis que regem o *desenho narrativo*, conforme Tabela 4.

Tabela 4. Leis do Desenho Narrativo, segundo Thierry (2015).

1 - Antropocentrismo	O personagem é agente principal
2 - Simplificação sinedóquica	Elementos informativos imediatos mantendo a sequencialidade
3 - Tipificação	Expressão estereotipada de signos/símbolos de identificação (chapéu de Zorro)
4 - Expressividade	Necessidade de expressões faciais e gestuais das personagens estarem mais congruentes possíveis na sequência, evitando a descontinuidade dos quadros
5 - Convergência Retórica	Atingir a melhor forma possível em termos de composição total: moldura, dinâmica da composição, colorização e assim por diante

Adaptado de: THIERRY, 2015.

Levando em consideração os aspectos mencionados sobre o sistema das histórias em quadrinhos, a compreensão do processo de desenho se torna mais próxima de uma espécie de teoria semiótica com a dimensão poética sendo abordada no próximo tópico em taxonomia.

2 QUADRINHOS, POÉTICA E O ESPAÇO EM GASTON BACHELARD

O devaneio é um processo de grande interesse de Bachelard (1978) sendo uma interrogação inicial compreender quais meios linguísticos utilizar para a compreensão maior do processo devaneante, o melhor segundo método para apreender o sentido do fluxo imaginativo é a *fenomenologia*, dado que a ciência das *essências* estuda o contato da consciência com o que se liga a aquilo que aparece. Bachelard (2018) não tinha interesse apenas em apreender essências da consciência, mas sim um recolher-se em si mesmo com a atitude poética em *atualização essencial* aqui-agora que em certo sentido “reinaugura” o *modo de fazer fenomenologia* na cosmovisão intrapsíquica, é na apreensão de *como* o fenômeno aparece que a *vivência* acontece na consciência, sendo o devaneio a possibilidade ativa do fluxo de desdobramentos se ressoam e amplificam a liberdade íntima ilimitada.

A visualização de bachelardiana é que os psicólogos clássicos no início do século XX estudam o sonho com certo sensacionalismo dado a influência da psicanálise deixando o devaneio de lado e descartando possíveis ligações com os sonhos. A observação é de que o devaneio possui tanto valor quanto o sonho, sem a obrigatoriedade de um conteúdo inconsciente, mas o fato de que a diferença entre o sonho e o modo de devaneio é o fato de que *a consciência pode intervir no despertar do devaneio facilmente* (CARVALHO, 2013).

O sonho muito estudado pelos psicanalistas é a relação direta com o *inconsciente* que emerge, sendo o *super-eu* desativado ao entrar em sono e então o inconsciente fica explícito em suas diversas formas, um despertador ao tocar pode transformar-se em um trem ou elementos externos mais influentes. Há conceitos essenciais na psicanálise que compõem o *inconsciente* entre eles a estrutura: *atemporal* e *inespacial*, uma metamorfose que se reformula permanentemente segundo o desejo recalcado atuante na narrativa do(a) sonhador(a).

O devaneio por si mesmo também possui características elementares, porém elas não são impressas e impostas, diferente da submissão direta que o estado de inconsciência obriga em sonambulismo. Bachelard (1978) considera que as obras de artes são subprodutos de um *existencialismo de ser imaginante* presente no devaneio poético, porque a *contemplação poética* possibilita entrar em contato com a *essência* daquilo que se mostra.

Na situação contemplativa das histórias em quadrinhos a percepção penetra adentrando a provocação do sentido que o(a) autor(a) quer transmitir seja qual for a forma de poética: artes plásticas, literatura, dança, música e outras. É na poética que a consciência da imaginação é

ativa, as imagens-em-ação provocam o modo primordial de um estado de *meditação* profunda e de consciência criativa livre.

Meditando no devaneio a liberdade aparece, eliminando polaridades e tensões psíquicas de recalçamento ou desvios racionalistas que apenas atrapalham a vivência tranquila da *consciência imaginativa*:

Semelhante projeto fenomenológico de acolher na sua atualidade pessoal a poesia dos devaneios de infância é naturalmente muito diferente aos exames objetivos, tão úteis, dos psicólogos da criança. Mesmo deixando falar livremente as crianças, mesmo observando-as sem censura, enquanto elas têm a total liberdade de seu jogo, mesmo escutando-as com a terna paciência de um psicanalista de crianças, não se atinge necessariamente a pureza simples do exame fenomenológico (BACHELARD, 2018, p.101).

A redução fenomenológica exprime a pureza dos fenômenos que estão presentes na consciência, mas a atitude do modo e movimento devaneante mostra a clareza diante da intimidade daquele que devaneia. Os recursos de imaginação e invenção das formas mentais e corporais se dá no princípio de identidade, ou seja, a intimidade é revelada no modo de estar no mundo específico da pessoa.

A direção de uma realidade maior que caracteriza a obra de arte, faz com que o devaneio não signifique especificamente uma grandeza possível, porque está no plano do ideal, do absurdo, daquilo que está além da lógica, em processos intencionais de realização e inteireza das sensações. Um mundo criativo evoca a imaginação poética, que nela mesma se apresenta na forma de *ontologia direta*, sem intermediações que se interponham na fronteira de contato.

Seja o mundo interno da mente ou o mundo externo ecológico, o(a) humano(a) desenvolve a capacidade de ajustar-se criativamente. “Podemos portanto definir: a psicologia é o estudo dos ajustamentos criativos. Seu tema é a transição sempre renovada entre a novidade e a rotina que resulta em assimilação e crescimento (PERLS, HEFFERLINE & GOODMAN, 1997, p.45).

A Psicologia dos ajustamentos criativos torna-se importante para a compreensão deste *vai e vem* entre *assimilação* e *crescimento*, para Bachelard o *interior* e *exterior* não possuem distinção clara e específica, eles estão confundidos, mesclados na essencialidade. O devaneio é um excesso de consciência voltado para si-mesmo(a), onde impera a experiência essencial dos produtos imaginativos e a descarga de energia psíquica grande ocorre ao fechamento de alguma *situação vivida imaginada que se encerra*.

Situações são criadas no palco de ensaio que chamamos *devaneio*, onde o absurdo é ilimitado, e neste aspecto, a intimidade também atinge amplitude imaginativa:

O devaneio faz-nos conhecer a linguagem sem censura. No devaneio solitário, podemos dizer tudo a nós mesmos. Temos ainda uma consciência bastante clara para estarmos certos de que aquilo que dizemos a nós mesmos só o dizemos de veras a nós mesmos (BACHELARD, 2018, p.54).

A censura interna, conhecida como *super-eu* (super-ego) na psicanálise, se dissolve em estado meditativo no devaneio, desligando a racionalidade e ligando a liberdade, aquilo que nasce no interior de uma reinauguração e localização de si mesmo(a). Onde se consegue atingir este estado de renovação subjetiva aparece uma nova possibilidade de sentido contemplativa no mundo, onde acontece uma reorganização de sentido e alteração de consciência diante do mundo.

As categorias de sujeito se rotacionam e giram em torno de uma fundação do *eu* no mundo, um novo sentido de eu-mesmo no mundo, que não é fixo e estanque, mas, muito mais maleável e livre. A questão do *ser*, segundo Badiou, sempre ficou à serviço dos poetas: “Os poetas foram os pastores, os zeladores desta questão que o reino da técnica torna universalmente impronunciável” (BADIOU, 1991, p.19).

A era dos poetas acontece, segundo Badiou, com nomes: Mallarmé, Rimbaud, Trakl, Pessoa, Mandelstam e Celan, sendo uma lista de nomes que realizaram procedimentos conceituais, entre eles a *destituição da categoria de objeto*. Destituindo a categoria de objeto, abriu-se o caminho para o mínimo de acesso ao *ser* irreduzível em seu processo de experiência vivida interna.

Com a categoria de sujeito terminada com o *fim da era dos poetas* por Paul Celan (1920-1970), segundo Alain Badiou (1991), a categoria de sujeito se esvai e se calcifica e objetividade novamente, sendo a pessoa mais um objeto entre tantos objetos manipuláveis, as ruínas da subjetividade moderna são altas e completamente fragmentadas, onde a inteireza poética não existe e a subjetividade torna-se oca. Badiou (1991) observa que no interior da poesia se estabelece um jogo de emoções entre *falta* (Mallarmé) ou *excesso* (Rimbaud) de sentidos, onde a filosofia é poesia e a poesia é filosofia, as categorias de sujeito filosofante ou poetizante são limitativas, e, portanto, questionáveis, dado que o(a) filósofo(a) encarna profundamente a atitude poética da criação linguística, e o poeta a atitude filosófica da criação de crítica.

Surge então o poeta em solidão, uma espécie de ser humano taciturno, que mesmo na solidão criativa, na realidade, está em contato com o seu próprio *modo de ser* no mundo, neste aspecto, a poética pode ser compreendida na conscientização do modo em que se está encaixado(a) no sentido de si-mesmo(a) e do mundo. A psicanálise lacaniana faz parte do

consenso moderno de que não se trata de definir a verdade, “adequação do sujeito e do objeto”, sendo a divergência fundante da filosofia moderna subjetiva em contraposição a tradição filosófica objetiva linear, por razão prática, a poesia sofre diante de um olhar moderno racionalista-utilitarista, dificultando o acesso de abrir à pessoa moderna para a apreensão de sentidos poéticos.

Há dificuldades da atitude poética no mundo moderno, seja nas escolas filosóficas quanto na razão prática cotidiana utilitarista, pois, a fragmentação da temporalidade é o entrave, onde a lógica utilitarista coisificadora predomina, o discurso poético torna-se monótono e cansativo, tirando o brilho e a vivência interior do momento vivido pela imaginação contemplativa. O autor e autora sempre estão ligados na obra, é uma forma de conectar-se com si mesmo na maneira mais libertadora possível, seja pela agressividade da escrita que precisa também ser suave na mensagem escrita e na forma da palavra ou do desenho cômico que brinca com o adulto-infantil, e o infantil-adulto dentro de cada pessoa, o ser humano moderno *enrijeceu-se em couraça de caráter conforme dito anteriormente*, ou seja, a libertação da *livre associação de ideias* para a maleabilidade de contatos sensoriais entre calor e frieza, interior e exterior, perdido e localizado, pois o *eu* só vai para outro lugar se sabe onde está.

Criatividade e ajustamento são polares, são mutuamente necessários. Espontaneidade é apoderar-se, crescer e incandescer com o que é interessante e nutritivo no ambiente. (Infelizmente, o “ajustamento” de muitas psicoterapias, a “conformidade ao princípio-de-realidade”, equivale a engolir um estereótipo.) (PERLS, HEFFERLINE & GOODMAN, 1997, p.45).

Bachelard aposta profundamente numa *atitude contemplativa*, aquela em que a perda de si-mesmo ocorre deixando-se provocar pela proposta apresentada em forma de poética: *obras de arte*, percebendo a *intencionalidade* um conceito sempre carregado de subjetividade, a intimidade do(a) contemplador(a) se sintoniza com o que a obra quer comunicar. A poética é uma *ontologia direta* que mostra como elemento que atinge a intimidade daquele(a) que vai ao encontro, sendo esta intersubjetividade entre a *obra* e o *outro* em choque *pessoal e direto*:

É antes o inverso: pela explosão de uma imagem, o passado longínquo ressoa em ecos e não se vê mais em que profundidade esses ecos vão repercutir e cessar. Por sua novidade, por sua atividade, a imagem poética tem um ser próprio, um dinamismo próprio. Ela advém de uma ontologia direta. É com essa ontologia que desejamos trabalhar (BACHELARD, 1978, p.183).

A radicalidade de contato poético diante da apreciação de fenômenos com repercussão emocional, emerge duas alternativas: *contemplar* ou *ignorar*, *diferença* ou *indiferença*, noutras

palavras a contemplação como *estado primordial* é o abrir-se para receber aquilo que se mostra. Eliminando a proposta utilitarista ou segundas intenções de razão prática a ignorância por si-mesma é descartar a possibilidade de abertura, fechando-se em si-mesmo(a) numa evitação de contato com o mundo.

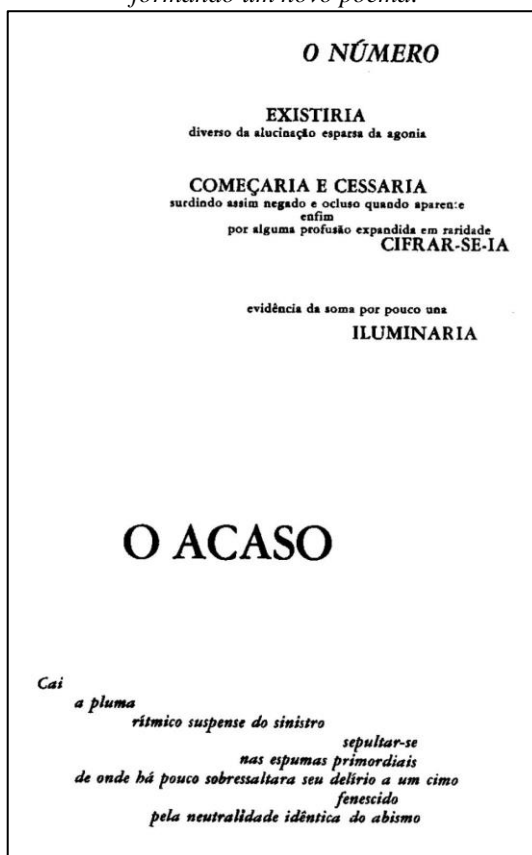
Sendo assim, a poética só se realiza quando a *atitude contemplativa* é exercida, caso contrário não, por exemplo: uma proposta utilitarista o(a) sujeito(a) está dessensibilizado(a) e não consegue contemplar o discurso poético. A capacidade de entrar em contato com estado contemplativo, dado a angústia ou preocupações com “para que serve” em uma lógica racionalista e fixada de maneira circular, mas que ao abrir-se para a experiência *poética-analítica*:

Já notaram a fisionomia do homem que está contando o seu sonho? Sorri do seu drama, dos seus terrores. Diverte-se com eles e quer que você também se divirta. O contador de sonhos às vezes desfruta de seu sonho como de uma obra original. Vive nele uma originalidade delegada, e também fica surpreso quando um psicanalista lhe diz que outro sonhador experimentou a mesma “originalidade”. A convicção, por parte de um sonhador de sonhos, de ter *vivido* o sonho que está contando não nos deve iludir. É uma convicção relatada, que se reforça cada vez que se conta o sonho. Certamente não há identidade entre o sujeito que conta e o sujeito do sonho (BACHELARD, 2018, p.12).

O sonho envolve uma originalidade de tamanho estranhamento, assim no sonho a ontologia direta de algo que quer nos transmitir um sentido ocorre, tanto que a vulnerabilidade diante da poética do sonho ou das artes é explícita. De longe se percebe o estado de solidão íntima que ocorre em processos poéticos, diante de um espelho solitário devaneante a única alternativa é adentrar o espelho de si-mesmo diante do espaço íntimo interno.

Badiou (1991) por sua vez, visualiza na atitude poética a *sutura* fundante e essencial da filosofia, onde a *suspensão* e a atualização ocorrem, o que caracteriza por demais a *era dos poetas*. Mallarmé realizou sua obra através da linguagem poética e espacial na página, de modo que a leitura de *Um Lance de Dados* pode ser realizada horizontalmente ou verticalmente, indiferente à sua ordem, sempre se abre um novo sentido ao formar-se uma nova configuração espacial da página, conforme Figura 10.

Figura 10. Página do poema “Um Lance de Dados”, de Mallarmè, onde é possível diferentes leituras do texto formando um novo poema.



Fonte: CAMPOS; PIGNATARI; CAMPOS, 1991.

É desta maneira que a visualização espacial de Mallarmé sobre o texto evoca uma nova atitude poética, filosofando sobre o próprio poema e sobre o que significa o espaço em que o poema está inscrito há dimensões de horizontalidade e verticalidade que lançam o leitor em um modo de presença poético que se torna subjetivo dentro da própria reorganização subjetiva. A atitude poética envolve portanto um modo filosófico de um reposicionar-se, dado que cada ângulo e forma de entrar em contato com o poema se visualiza diferentes conteúdos e facetas da realidade, o simbólico está relacionado também com as imagens em ação (imaginação) que a poética está expressando, seja de maneira mais introvertida quanto extrovertida, a imagem contém uma intimidade e dinamismo próprio.

Bachelard (2018) considera o dinamismo poético o aspecto essencial que realiza a obra poética, onde as imagens se vinculam a uma semântica imagética e a configuração de sentidos provocados, forma-se então a leitura possível das histórias em quadrinhos de maneira devaneante com imagens envolvendo cenários, objetos, pessoas, cores mais quentes ou frias, e som do ambiente e vozes nos diálogos entre personagens. As relações políticas e da racionalidade, colocando em questão sobre o quanto messiânico um líder político

perigosamente pode representar um povo desesperançoso e em crise a ponto de perder o contato com a realidade.

A saúde mental é uma conquista da civilização moderna diante dos jogos de manipulação da mente, na segunda guerra mundial no totalitarismo alemão com a banalidade do mal a psicanálise com sua origem judaica foi proibida e substituída pelo método russo pavloviano (SZASZ, 2001). No próximo tópico é abordado o movimento paranoico macartista influenciado pela mídia televisiva e rádio, sendo uma forma de intenção maior os meandros de como se instala o pânico e medo social aborda-se à seguir o início dos EUA.

3 ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA E CONVULSÃO POLÍTICA NO INÍCIO DO SÉCULO XX

A história dos Estados Unidos da América envolve muitos ângulos entre eles o prisma político democrático, estudado profundamente pelo pensador francês do século XIX Alexis de Tocqueville que inicialmente iria estudar o sistema penitenciário, mas ampliou a pesquisa sobre a política e modo de vida americano. Inicialmente impressionou-se com o liberalismo americano de pensar e fazer por “si-próprio”, associando ao modelo cartesiano, sendo que os americanos não tinham tradição cartesiana, mas eram cartesianos sem saber.

Tocqueville (2010) ficou intrigado e começou a ver que há um individualismo muito grande na América que gera uma espécie de competitividade pelo *ego*, exemplo: “o que você faz eu também posso fazer, mas melhor ainda”. O *individualismo* faz parte da cultura americana, e no início do século XIX quando se percebe os grandes conflitos entre as classes monarquistas contra a democracia, fica evidente o medo da *descentralização do poder*.

Todas as colônias inglesas tinham pois, entre si, na época do seu nascimento, extraordinárias semelhanças. Todas, desde o princípio, pareciam destinadas a oferecer terreno propício ao desenvolvimento da liberdade; não a liberdade aristocrática de sua pátria, mas a liberdade burguesa e democrática, de que a história do mundo de nenhum modo apresentava ainda um modelo completo (TOCQUEVILLE, 2010, p.56).

Para articular a ideia de Tocqueville como uma referência clássica mostra-se como uma testemunha de um período datado, em Ciência Política, faz parte da chamada segunda (dentre três) via de constituição do campo de estudos da política estadunidense. Distanciando-se do Estado, objeto principal do interesse do investigador, Tocqueville, junto de Thomas Paine dedica-se a compreender a virtude cívica das organizações locais para a promoção do bom governo.

Sendo a primeira via constituída pelos autores Federalistas, especialmente James Madison considerado pai da Constituição em 1777 na sua dedicação aos estudos da lei, leva em conta a necessidade do desenvolvimento de instrumentos legais para conter a tirania no exercício do poder político que é abusivo por natureza. Para Madison (2011) a descentralização e maleabilidade do poder era um dos pontos principais para contrabalancear o peso da estrutura legal diante do cidadão americano, para garantir direitos de liberdade e os direitos dos cidadãos em nome da prevenção, conforme consideração Nº 51 de 1788:

Se os homens fossem anjos nenhuma espécie de governo seria necessária. Se fossem os anjos a governar os homens, não seriam necessários controles externos nem internos sobre o governo. Ao construir um governo em que a administração será feita por homens sobre outros homens, a maior dificuldade reside nisto: primeiro é preciso habilitar o governo a controlar os governados; e, seguidamente, obrigar o governo a controlar-se a si próprio. A dependência do povo é, sem dúvida, o controle primário sobre o governo, mas a experiência ensinou à humanidade a necessidade de precauções auxiliares (MADISON; HAMILTON, p.469).

Sendo o século XXVIII uma era de discussões na esfera federal, na década de 1850 em diante foi o período de desenvolvimento da fabricação ampla do aço em termos de escala produtiva e acessibilidade econômica, Henry Bessemer (1813-1898) é considerado o criador dos métodos de transição do ferro para o aço, sendo um dos desdobramentos a multiplicação de indústrias siderúrgicas na Alemanha e nos Estados Unidos. Aldous Huxley mostra com o *selvagem* em *Admirável Mundo Novo* uma sociedade que vangloria aquilo que é inoxidável e permanente construção do calhambeque feito de aço, assim, em Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) antes de *O Pequeno Príncipe*, publicado em 1943, no livro *Terra dos Homens* de 1939, também faz considerações sobre a redução da maquinaria com avanço tecnológico.

A década de 1930 é onde surge movimentos artísticos incluindo as histórias em quadrinhos, com o sofrimento da grande depressão econômica emerge uma economia criativa com a propaganda. Conforme literatura britânica visionária de Aldous Huxley, em *Admirável Mundo Novo* com publicação em 1932, é feita a crítica à sociedade de consumo compulsivo e futurismo tecnológico que sinaliza a forma de distopia incluindo a presença do aço:

Porque nosso mundo não é o mesmo mundo de Otelo. Não se pode fazer um calhambeque sem aço, e não se pode fazer uma tragédia sem instabilidade social. O mundo agora é estável. As pessoas são felizes, têm o que desejam e nunca desejam o que não podem ter. Sentem-se bem, estão em segurança; nunca adoecem; não têm medo da morte; vivem na ditosa ignorância da paixão e da velhice; não se acham sobrecarregadas de pais e mães; não têm esposas, nem filhos, nem amantes por quem possam sofrer emoções violentas; são condicionadas de tal modo que praticamente não podem deixar de se portar como devem. E se, por acaso, alguma coisa andar mal, há o soma. Que o senhor atira pela janela em nome da liberdade, sr. Selvagem. Da *liberdade!* – riu. – Espera que os Deltas saibam o que é liberdade! E agora quer que eles compreendam *Otelo!* Meu caro jovem! (HUXLEY, 2016, p.218).

O humano não automatizado na engrenagem cartesiana de aço do *admirável mundo novo* é visto como *selvagem*, o mesmo personagem observa ao entrar em contato com a distopia que cultiva apenas a unilateralidade do utilitarismo científico. A humanidade carente de consciência de si-mesma abandona processos filosóficos-existenciais fundantes dos seres humanos: a incompletude humana, ansiedade existencial, liberdade e responsabilidade,

intencionalidade, vontade e autenticidade, desejo de significado, coragem e experiência estética.

A perfeição do invento confina assim com a ausência de invento. E assim como, no instrumento, toda a mecânica aparente se foi pouco a pouco sumindo até que ele se fizesse tão natural como um seixo polido pelo mar, assim também é admirável como o uso da máquina nos faz, pouco a pouco, esquecer a máquina (SAINT-EXUPÉRY, 2014, p.49-50).

O esquecimento do uso da máquina a qual Saint-Exupéry aborda, para além de determinada questão estética, também se refere ao modo de construção do conhecimento científico vai avançando: visão bachelardiana de ideias que se integram em um corpo de ideias de formando a episteme. A mecânica mostra-se encoberta pelo aço de um calhambeque ou avião, sendo um símbolo de velocidade e levitação, algo que *Superman* vivencia em narrativas (Figura 11).

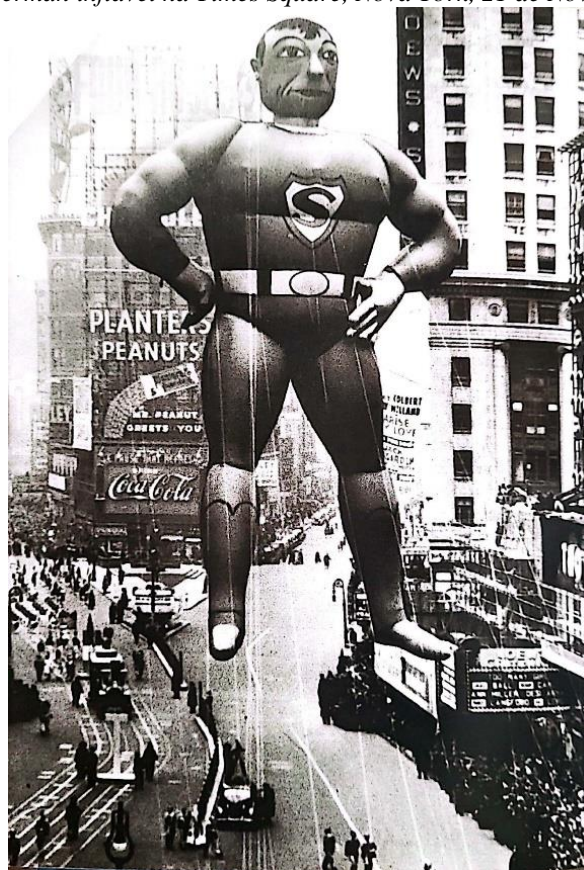
Figura 11. Superman com sua força de aço tem capacidade de mergulhar. Action Comics (1941), No. 33, narrativa de Jerry Siegel e desenhos de Jack Burnley.



Fonte: LEVITZ, 2020.

Superman resgatando *Louis Lane* forma sua futura companheira de atuação, fato é que da colônia até a urbanização, final do século XIX e início do século XX instaura-se nos EUA a Era do Aço, onde progressivamente é colocado em *Superman* a representação de um *homem de aço*, devido à sua invulnerabilidade vindo do planeta fictício *Krypton*, de gravidade mais intensa, no planeta Terra sua força se torna superpotência. Na medida em que a ideia de superpoder ou superpotência é colocada no folclore do senso comum, pode-se vincular a estimulação psíquica-arquetípica do *herói invulnerável* no inconsciente coletivo, dada a brutal depressão econômica na década de 1930, emerge em 1940 *Superman* inflando a ideia de potência na Times Square, conforme Figura 12 (BACHELARD, 1978; HEILBRONER & MILBERG, 2008).

Figura 12. *Superman* inflável na Times Square, Nova York, 21 de Novembro em 1940.



Fonte: LEVITZ, 2020.

Inflando o imaginário, *Superman* flutuando evoca um personagem arquetípico de segurança e esperança humanitária que se ergue no início da década de 1940 nos EUA, somando a ideia de combate da Segunda Guerra Mundial. Ouve a divisão entre “inimigos da América” e “patriotas” com posteriores lemas e segregações:

Os que estavam do lado perdedor ou a ele se associavam não apenas ficaram em silêncio ou foram silenciados, como foram praticamente riscados da história e da vida intelectual, investidos do papel de “o inimigo” no drama moral de Bem versus Mal . (É possível que o mesmo esteja acontecendo hoje com os perdedores da Guerra Fria da segunda metade do século, embora talvez não na mesma medida, nem por tanto tempo.) Esse é um dos preços que se paga por viver num século de guerras religiosas, que têm na intolerância sua principal característica (HOBSBAWM, 1995,p.14).

Ainda antes de Superman na Times Square, o colonialismo altera suas formas, na década de 1920 e surgem mudanças políticas e econômicas com o pós primeira guerra mundial que deixou traumas pelas extremidades bélicas, sendo Warren G. Harding (1865-1923) presidente favorável às políticas liberais e conservador moral/social. A década de 1920 foi de mudanças sociais importantes em termos da urbanização e também a indústria cultural, sendo a conquista do direito de voto das mulheres via emenda 19ª e a *Era do Jazz* com espaço de destaque para as mulheres negras. (HOBSBAWM, 1990; MORAES, 2013).

Alguns anos antes, as leis da escravidão lhes proibiam se aproximar de um piano ou qualquer instrumento de corda. Quando a emancipação liberou a comunidade, a Igreja criou suas próprias proibições: uma mulher não estava autorizada a tocar guitarra nem instrumentos de sopro naquele lugar sagrado. Tal privilégio caberia aos homens. Para elas, seria o Piano! Assim nasceu a futura *jazzwoman*, apaixonada por suas teclas pretas e brancas (KOECHLIN, 2012, p.27).

No cenário musical, a primeira *jazzwoman* Lil Hardin (1898-1971), influencia uma série de mulheres a se apropriarem de instrumentos antes proibidos no cenário musical, e Susan Anthony (1820-1906) e Elizabeth Cady Stanton (1815-1902) tornam-se líderes do movimento sufragista nos EUA, mais no final do século XIX e início do XX (Figura 13). O legado destas figuras femininas de enfrentamento de fronteiras rígidas no mundo do *Jazz* e da Política mostra-se um legado histórico humanístico (CHANTER, 2011).

Figura 13. Os Hot Five, 1926. Da esquerda para a direita: Louis Armstrong, Johnny St. Cyr, Johnny Dodds, Kid Ory e Lil Hardin-Armstrong.



Fonte: KOECHLIN, 2012, p.43.

O universo da filosofia estética de Adorno foi limitativo e portanto questionável diante do gênero musical *Jazz*, criticou o gênero alegando ver padronização comercial, falta de profundidade ao comparar com a música clássica na atitude regressiva da audição (BENJAMIN *et al.*, 1975). O *Jazz* representa uma força política e de biografias ilustres de superação existencial na música, sendo referência do estilo em *The Mask* de 1989 (Figura 14) vindo na inspiração de criação através de *The Joker* e *The Creeper* da DC Comics, com superpoderes vindo de uma máscara africana de *voodoo* encontrada em antiquário.

Figura 14. *The Mask* cantando *Strangers in The Night*, de Frank Sinatra.



Fonte: ARCUDI; MANKHE, 2019.

Posteriormente, 1930 com o *New Deal*, a Grande Depressão é recuperada através da política de Roosevelt (1882-1945), com as reformas bancárias e segurança social para os desempregados, já incluindo a arquitetura urbanizada com utilização do aço: trem, avião, navios, utensílios tecnológicos e a ideia de um homem-de-aço *Superman* (Figura 15). Esta nova era do aço, manifesta novos acordos e interesses prioritários entre a liberdade de ir e vir, vender e consumir.

Figura 15. Superman representando a era do aço.



Fonte: LEVITZ, 2020.

A expressão da agressividade não expressada está ligada ao recalque na oralidade, afastando-se da natureza e perdendo-se em círculo *neurótico* de realização via perversidade. “Na natureza! O supermercado fez com que esquecêssemos que nós matamos para sobreviver. Só o humano mata além do que necessita, por voracidade. Ele mata por hábito (PERLS, p.41-42, 1977).

O embate entre Fascismo e Humanismo, é sobre a destruição do humano destruindo a origem da palavra *humano* de *húmus terra fértil*, engasgando-se com os próprios introjetos culturais selvagens em si mesmo através da oralidade. O supermercado remete a relações objetais de agressividade através da cultura carnívora, perdendo a oportunidade de voltar-se para o desenvolvimento ecológico e da personalidade (PERLS, 2008).

A política persecutória de McCarthy gerou medo com a mentira, sendo que diferentemente da *fantasia*, a *mentira* é um padrão de comportamento infantil do não enfrentamento ao *princípio de realidade* com finalidades estratégicas gerenciadas por *mecanismos de defesa psicológicos imaturos: passivo-agressivo, dissociação, fantasia e projeção* (OAKLANDER, 1980). A diferença entre mentira e fantasia é importante, dado que uma sociedade mentirosa está imbricada em embates políticos violentíssimos, incluindo

militar, econômica de suspeitos comunistas, corrida espacial e expansão armamentista por parte dos estados e nações.

Sob o fascismo, as necessidades mais vitais de grandes grupos são frustradas em benefício de um pequeno grupo dominante, enquanto no socialismo (e na Carta Atlântica) a libertação geral de necessidades é o objetivo principal. Isto deve ser lembrado por aqueles que colocam fascismo e socialismo na mesma categoria! A única esfera na qual ambos são idênticos é em sua valorização do holismo (totalitarismo e economia planejada) (PERLS, p.105, 2002).

Em Londres, nas câmaras dos comuns, Winston Churchill (1874-1965) pronuncia o discurso *Sangue, suor e lágrimas* em 13 de Maio de 1949, informando as mudanças políticas e administrativas internas na Câmara dos Comuns. Sendo Londres uma grande referência cultural, em termos mundiais e de civilização, a forma em que a Segunda Guerra Mundial se instalou trouxe certa apreensão nos governantes diante da realidade bélica:

Agora convido a Câmara a aprovar as diligências efetuadas até agora e a mostrar o seu apoio ao novo governo. A resolução é a seguinte: <<A Câmara dá as boas-vindas à formação de um governo de unidade e incentiva a nação a prosseguir a guerra contra a Alemanha até a vitória.>> (...) Perguntam-me <<Qual é a nossa política?>> Responderei: combater por terra, mar e ar com todas as nossas capacidades e com toda a força que Deus nos possa dar; combater contra uma tirania monstruosa, nunca superada no obscuro e lamentável catálogo de crimes humanos. Esta é a nossa política (CHURCHILL, 2010, p.38).

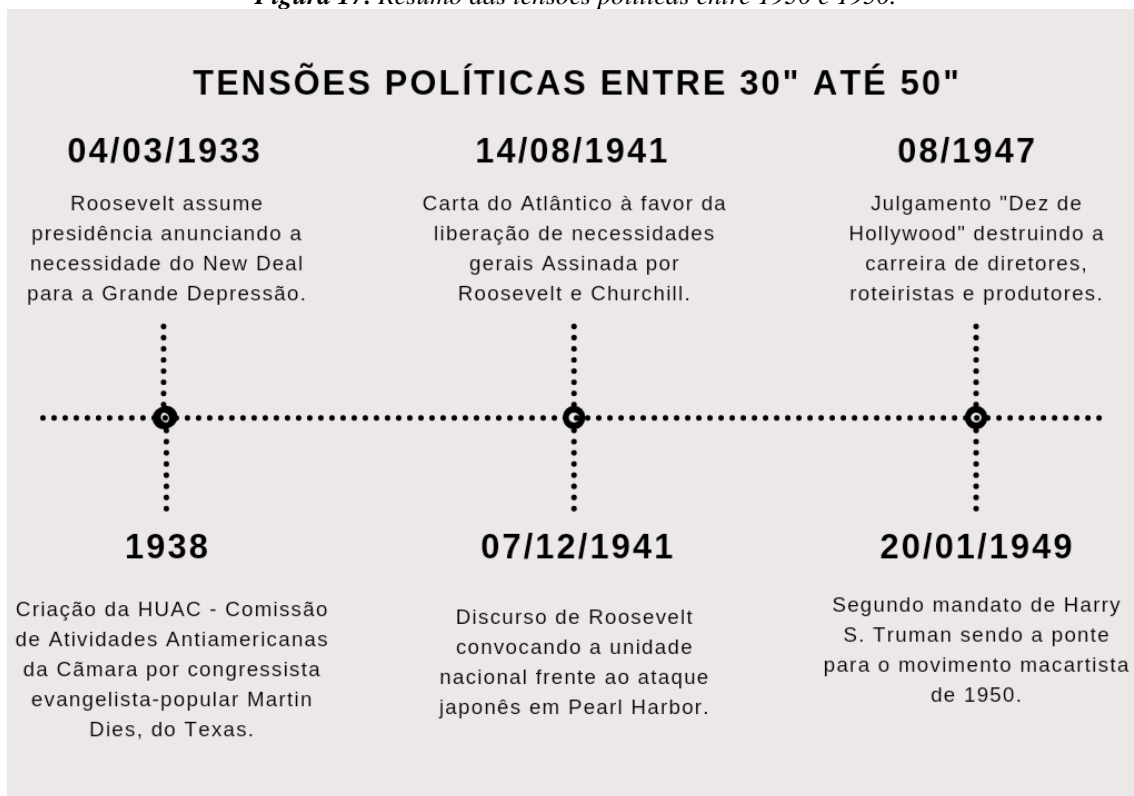
A reflexão filosófica sobre a saúde mental geral da população no pós-guerra ou pós-pandemia exige a compreensão da importância de figuras de superação diversificadas para a sobrevivência democrática do ser humano, *Superman* representou o início do século XX os “nervos de aço” necessários, no período em que as guerras conflito de superpotências políticas mundiais. Além do discurso de Churchill confirmando a continuidade de consciência dos acontecimentos, ainda em 1949 acontece o segundo mandato de Harry S. Truman (1884-1972) em um cenário onde já vinha sendo ampliada a ideia anticomunista de “Pânico Vermelho”.

Posteriormente na ditadura militar brasileira de 1964 a existência do DIP – Departamento de Imprensa e Propaganda, um órgão que girava em torno do controle do Estado Novo com censura de pensamento político, cultural e inacessibilidade de direitos civis, em 26 de maio 1938 nos EUA era fundada na Câmara dos Representantes o HUAC - Comitê de Atividades Antiamericanas, com mesmas propostas de denúncias a supostos comunistas. A regulamentação da censura era um dos objetivos principais da HUAC diante de qualquer ideia ou comportamento que escapasse da ideia nacionalista, em 1949 com o segundo mandato de

Truman emerge as audiências de figuras públicas supostamente comunistas, incluindo “Os dez de Hollywood” sendo diretores e produtores cinematográficos suspeitos de relação comunista: Alvah Bessie (roteirista), Herbert Biberman (diretor), Lester Cole (roteirista), Edward Dmytryk (diretor), Ring Lardner Jr. (roteirista), John Howard Lawson (roteirista), Albert Maltz (roteirista), Samuel Ornitz (roteirista), Adrian Scott (produtor) e Dalton Trumbo (roteirista) (FERREIRA, 1989; GASPARI, 2014).

Na década de 1950, os conflitos ideológicos envolvendo certa “ameaça comunista”, conforme Figura 17, instaura-se nos EUA sendo anunciada a “caça às bruxas”, Macartismo denomina-se este período, devido a liderança do movimento anticomunista por Joseph McCarthy do estado de Wisconsin. A psicoesfera de medo e hipervigilância, resultando na paranoia brutal gerada na condição de *ameaça* e *susto* é uma das formas de controle populacional, através de convocações em interrogatórios e “listas de suspeitos comunistas” começando por Hollywood.

Figura 17. Resumo das tensões políticas entre 1930 e 1950.



Adaptado de: FERREIRA, 1989; GASPARI, 2014.

Thomas Szasz (1920-2012) interroga o conceito de *doença mental/enfermidade mental* apontando que é altamente relativizado e acoplado de acordo com a base consensual

ideológica: justiça e vingança perpassam por essências paralelas e enviesamentos parciais e relativos sobre consenso ético em termos de saúde mental:

La expresión enfermedad mental es una metáfora que equivocadamente hemos llegado a considerar un hecho real. Decimos que una persona está físicamente enferma cuando el funcionamiento de su organismo viola ciertas normas anatómicas y fisiológicas; análogamente, decimos que está mentalmente enferma cuando su conducta viola ciertas normas éticas, políticas y sociales. Esto explica por qué a tantas figuras históricas, desde Jesús hasta Castro y desde Job hasta Hitler, se les diagnosticó haber sufrido tal o cual enfermedad psiquiátrica (SZASZ, 2001, p.33).

Para Szasz (2001), a loucura é uma fabricação da psiquiatria moderna, se na idade média as feiticeiras eram queimadas e retiradas da dimensão política com finalidade de recriminar e torturar determinadas pessoas com comportamentos indesejáveis, na modernidade a noção de *doença mental* entra com achatamento político-ideológico de maneira especializada. Na medida em que a sociedade moderna trás suas especialidades profissionais, a psiquiatria ao demitir a discussão filosófica, antropológica dentro de si-mesma corrompe sua própria prática ao institucionalizar o silenciamento do outro em puro materialismo observacional.

Na literatura e filosofia a liberdade de pensamento sempre envolveu correr certo risco de vida, Sócrates foi condenado à morte em consequência de uma atitude de potência questionadora sobre os Deuses da época, e outros autores: Albert Camus (1913-1960), Marcel Proust (1871-1922), Aldous Huxley (1894-1963), são nomes que sofreram perseguições ideológicas e epistemológicas do materialismo comtiano quanto marxista. Perseguição de intelectuais é uma forma intencional de censurar o pensamento individual e coletivo, resultando no controle da dominância diante de grupos vulneráveis, eis aí que surge o movimento persecutório macartista, investigado no próximo tópico.

4 MACARTISMO

Em 1950, com as tensões ideológicas da Guerra Fria alguns políticos passaram a ser representação de movimentos conservadores e fascistas, entre eles Joseph McCarthy sendo o estado de Wisconsin um palco de sensacionalismo para discursos anticomunistas. Elevando o nível de tensão já com a Guerra Fria, o republicano alude a acusação de comunistas infiltrados nos EUA propagou-se rapidamente nas mídias locais, regionais e nacionais.

Wisconsin com ponto de partida relacional republicano, remonta um estado americano de contato fronteira rígida com a diferença, visando erradicar suspeitos de comunistas e qualquer relação do assunto. A vida cotidiana era baseada na economia agrícola e laticínios, mas, na medida em que o assunto da Guerra Fria surge, a televisão passa a ter uma influência extremamente significativa na vida das pessoas locais, transmitindo imagens de representantes democratas e republicanos conservadores: no caso Joseph McCarthy (FERREIRA, 1989).

Mas sozinho Joseph não iria conseguir, com o publicitário Walter Winchell (1897-1972) qual criou o slogan: “*America Love it or Leave it*” a extensão publicitária de McCarthy estava formada, ou amava a América ou Deixava. Winchell criando o slogan forma a polaridade entre comportamentos “antiamericano” e “americano”. Uma das ideias macartistas e de que a luta contra o comunismo seria um comportamento americano correto, saudável e por tanto legal sob o ponto da esfera jurídica.

A paranoia na metade em 1940 até final de 1950 estendeu-se em todos os campos, sendo o foco o medo e desconfiança de qualquer contato, sendo uma das formas de driblar a censura da época autores utilizarem alegorias, seja na literatura quanto na cinematografia. Referências da cultura universal foram investigadas, acusadas e perseguidas: revolucionário Charlie Chaplin (1889-1977) e David Hilberman (1911-2007) animador dos estúdios de Walt Disney acusado em 1947, incluindo muitos outros nomes prejudicados na indústria de Hollywood.

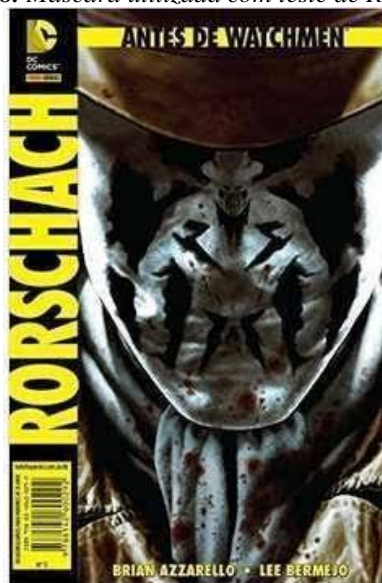
O impacto nas artes e cultura foi extremo, diretamente o entretenimento foi afetado e vários artistas com carreiras destruídas, impedidos de trabalhar pela perseguição política acusatória de que estariam ligados à ideologia comunista. A perseguição e estigmatização de artistas homossexuais foi grande, invocando falta de representatividade cultural, consequentemente a censura social que desembocou em autocensura em relação à liberdade de expressão, pessoas com medo de expressar sua opinião diante do ambiente de falso patriotismo montado.

A televisão transformada em grande ferramenta política a situa-se com sindicatos e aos poucos dos anos da década de 1950 o movimento macartista vai perdendo força, essencialmente pela força da opinião pública, que exigia maiores explicações diante das listas negras infundadas. Com audiências transmitidas via televisão nacional, toda rede de telespectadores começa a questionar e perceber práticas excessivas de “contenção ao comunismo” relativa e um fracasso prejudicando liberdade civil-democrática.

O livro de 1998 *Casei com um Comunista*, de Phillip Roth, retrata um romance trágico onde o personagem principal Ira perde completamente a estrutura de sua carreira e família, com a perseguição macartista colocando seu nome em lista negra (ROTH, 2014). A paranoia anticomunista se espalha desde a noção doentia e criminosa do silenciamento imposto politicamente, evento histórico a “caça às bruxas” da sociedade americana também é retratado com um personagem radialista na série adaptada de *Toda Luz que Não Podemos Ver* (Netflix, 2023).

O Rádio é uma mídia fundamental na lógica de guerra e posteriormente os testes psicológicos em grande parte surgem após a Primeira Guerra Mundial com o Teste de Inteligência Alpha Beta, na Segunda Guerra Mundial ocorrem aperfeiçoamentos para a Aptidão do Exército e na Terceira Guerra Mundial Testes de Personalidade. A narrativa de *Watchmen* apresenta o Teste Rorschach (Figura 15), com data inicial de aplicação em 1921, um dos testes utilizados atualmente por psicólogos(as), especificamente para a área criminal devido capturar aspectos globais inconscientes em nível Projetivo (mecanismo de defesa) e Psicométrico (escalas numéricas).

Figura 18. Máscara utilizada com teste de Rorschach.



Fonte: AZZARELLO, BERMEJO, 2005

O Macartismo tornou-se uma grande paranoia diante do espaço público na década de 1950 nos EUA, a indústria cultural sofre profundamente com a intimidação e o longo cansaço que se transformou depoimentos sem sentido diante das “suspeitas”. O político McCarthy transformava-se em uma figura pública de desesperança na metade da década com sua mudança para o partido republicano, sendo porta-voz de discursos infundados e dessincronizados da guerra fria não atendendo necessidades reais da população.

A condenação de Joseph McCarthy foi a falta de substâncias em termos de provas da então “ameaça comunista”, assim foi retratado em sátira no filme *Dr. Strangelove*, de 1964, dirigido por Stanley Kubrick (1928-1999), onde a narrativa mostra a paranoia entre políticos e representações conservadoras de interesse nuclear (Figura 19). A suspensão de contato com a realidade e a roda de políticos no filme mostra a comunicação de corrupção entre políticos e a insanidade da ameaça da bomba nuclear rotacionando entre conspiracionistas, generais e “futurólogos” como o norte-americano Herman Kahn (1922-1983) serviram de base para o diretor.

Figura 19. Cena do filme Dr. Strangelove.



Fonte: DR. STRANGELOVE [...], 1964.

Em meio a debates históricos, o considerado “futurólogo” Herman Kahn norte-americano, afirmava uma reforma na Amazonia do Brasil de transformar em um lago para a humanidade na década de 60” através do conservador Instituto Hudson; já se notava a forma intencional de dominação da política externa estadunidense. O Itamarati em 68” convocou o Advogado Criminalista, Assistente Social, Psicólogo e Psicanalista Jacob Pinheiro Goldberg para o debate com Kahn, onde Goldberg contestou o chamado “futurólogo”, afirmando que o

problema do Brasil estava muito mais vinculado a projetos de desenvolvimento da educação do que em forças armadas, comparando que o Japão não reservava orçamento para as forças armadas e sim para educação (ESA OAB SP, 2023).

Debates políticos intensos envolvendo a política externa estadunidense dentro do Brasil eram comuns diante da brutal intimidação que o pragmatismo norte-americano gostaria de impor, à ponto da ideia de modificar uma das maiores florestas tropicais multiespécies do mundo na América do Sul, que é o caso da Amazônia do Brasil, daí as políticas de preservação e canções de Rita Lee – Brasil é com S (GOLDBERG, 1979, 2002, 2004, 2011).

A representatividade democrática de personagens acompanha os movimentos sociais e políticos da reivindicação de Direitos Humanos, sendo os debates na democracia-liberal americana acirrados, abertos e transmitidos publicamente para o entrechoque de opiniões, com a efervescência cultural de 1960 emerge várias figuras culturais importantes no debate político em esfera pública, principalmente escritores com sensibilidade para capturar o espírito do tempo em termos de injustiças sociais, além de Vidal, inclui-se o escritor gay e negro James Baldwin (1924-1987), apresentado na Figura 20.

Figura 20. James Baldwin defendendo o direito civil da população negra em 1965 contra William F. Buckley Jr.



Fonte: AEON VIDEO, 2019.

Em julho de 1966, com a publicação de Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*) #52, Stan Lee e Jack Kirby trazem pela primeira vez o personagem Pantera Negra (Figura 21), uma representação democrática essencial no universo imaginário de heróis que até então eram exclusivamente brancos sem traços negroides. A forma em que se situa a Musculatura mostra

a força do corpo negro diante do sistema racial e garras agudas para atacar os destruidores da ancestralidade africana, identidade de força representando a política de denunciar o racismo e colorismo.

Figura 21. Primeira capa de aparição de Black Panther em Fantastic Four #52, em 1966.



Fonte: LEE; KIRBY, 1966.

Voltando a discussão anterior nos EUA, emerge no espaço público da década de 60" o escritor Gore Vidal (1925-2012), famoso por romances históricos que tornaram-se adaptações filmográficas: Calígula (1979); Myra Breckinridge (1970) com Mae West (1893-1980); Criação (1981) e o primeiro romance gay americano em 1948 A Cidade e o Pilar (1989), sendo publicado no Brasil somente após a ditadura. A imagem de Gore Vidal torna-se central no pós-caça às bruxas de 50", sendo o adversário principal em 1968" de William Buckley Jr. defensor da política repressora da Lei e Ordem de Richard Nixon (1913-1994), conforme Figura 22.

Figura 22. William F. Buckley Jr. representando Republicanos (lado esquerdo) e Gore Vidal representando Democratas (lado direito), ao vivo em debate político americano nas eleições de 1968, onde Buckley Jr. profere ataque homofóbico, ameaçando dar um soco na cara de Vidal.



Fonte: THE BEST [...], 2019;

Pós macartismo, os debates no aspecto da política intimidadora estadunidense continuam a ponto de formar-se aos poucos o conceito de democracia representativa, essencialmente com o entrelaço entre todos os movimentos expressivos da contracultura na década de 1968". A perspectiva contracultural indica que a cultura produz *alienação* da originalidade da pessoa, isso devido ao autoritarismo e a imposições de valores moralistas do conservadorismo que encapsulam a experiência do contato com o mundo, contato exige diferença pois é o encontro de dois mundos subjetivos pessoais (RIBEIRO, 2011).

Se a era macartista de 1950" ficou evidente a discriminação persecutória em termos ideológicos, em 1960" a divisão racial, econômica, ideológica e sexual nos EUA se instala de forma mais ainda brutal para o entrelaço de protestos, conforme Tabela 5. Na medida em que as diferenças se explicitavam, é evidência a discriminação sistemática diante da liberação moral dos costumes tradicionais, sendo o jornal e a televisão o veículo principal dos debates políticos para as polaridades:

Tabela 5. Polaridades sociais da década de 60" nos Estados Unidos da América.

Movimento Hippie: liberdade individual; convívio social; experiência psicodélica; paz mundial com o fim da guerra.	Movimento Nacionalista: defesa da guerra do Vietnã; moralismo; valores de tradições antigas que não se sustentam em sociedade democrática.
---	---

Sufragistas/Feminismo: luta pelos direitos das mulheres; conquista do próprio corpo; desenraizamento de papéis sociais.	Patriarcalismo: Heteronormatividade em massa; impedimento do acesso ao próprio corpo subjetivo.
Panteras Negras: defesa dos direitos civis dos negros e negras; fim da segregação racial.	Escravistas do sul: bloqueio de direitos dos(as) negros(as); defesa da escravidão; ataque aos industrialistas do norte.

Adaptado de: PERLS, 1977; VENTURA, 2013.

No período pós-macartista existe a continuidade da exploração de direitos civis e a sistematização da denúncia persecutória trazendo impacto em dimensão individual e coletiva, desde o medo da história civilizacional estar sendo contada por historiadores ideologizados quanto a destruição dos três modos de mercado: Tradição, Comando e Sociedade de Mercado. A anarquia americana gerada pela organização de motins civis se forma e rebelião e sintoma social de que a sociedade não está sendo representada por aqueles que dizem que a representam (HEILBRONER & MILBERG, 2008).

A narrativa de V de Vingança expõe o caso de “V”, um sujeito que se revolta em nome das injustiças sofridas pelos desamparados e que vivem em uma sociedade descrente da política. Um espaço urbano onde o anseio é da política antiética, um teatro de disputa por cargos e poderes (Figura 23), sem a resolução prática de necessidades públicas e direitos humanos da personalidade/pessoa serem atendidas no período macartista.

Figura 23. Após vingar-se matando políticos corruptos, V evoca a desobediência civil para algum novo sentido de política.



Fonte: MOORE; LLOYD, 1990.

O ponto essencial que se observa no personagem V é onde a revolta conduz a revolução social daquele que busca fazer justiça com as próprias mãos gerando destruição através da vingança. As variáveis após a ascensão dos totalitarismos políticos deixaram marcas na civilização ocidental sobre a magnitude da disputa pelo poder de maneira micro e macro (FOUCAULT, 1984).

Uma das temáticas recorrentes nas HQs são sistemas políticos, muitas vezes os autoritarismos que comprimem a sociedade em marco-violências geralmente propagadas por aqueles que não se dizem violentos, posições que ao passar dos séculos sofreram graves discussões éticas sobre *utopias* e *distopias*. Macartismo transforma-se em distopia na medida em que significa um lugar opressivo, ameaçador e de perturbação social trazendo convulsão psicológica e política.

O Estado, o pai comum ou a governanta – todos se comportam como crianças mimadas. Notam uma pessoa apenas se ela se destacar por fazer algo incomum – um efeito heroico, uma conquista brilhante no esporte, o comportamento correto numa situação extremamente difícil. No lado negativo, há o cidadão que se torna um fator perturbador no funcionamento harmonioso da sociedade – o grande criminoso. Poderia ser agraciado com o mesmo espaço na primeira página que o herói. Um pai indiferente, por outro lado, certamente notará seu filho quando ele perturbar seu sono sagrado (PERLS, p.101, 2002).

Em períodos de crises filosóficas e políticas o *fundo* de instabilidade emerge em *figuras* de super-heróis políticos(as) que ficam rotacionando na mitologia do folclore em senso comum, as Histórias em Quadrinhos tornaram-se uma mídia consagrada o século XX que ao longo das transformações de cultura de massa vingaram no século XXI na forma de filmes adaptados (ANATOL, 2013; SCHUMACHER, 2013). O cenário mundano para aparecer uma referência de super-ação de crises na história da civilização foi marcado por totalitarismos que levaram a humanidade em impasses existenciais, a cultura dos quadrinhos possuem uma linguagem expressiva que influencia diretamente crianças, adolescentes, adultos e idosos, os tipos de cosmovisão e roteiros de vida são diversos, mas o componente similar do *fundo* é a confusão entre *natureza* e *cultura*: homem-aranha, mulher-pássaro e assim por diante.

A filosofia política junto à filosofia do direito carrega a reflexão antiga sobre a busca da “*verdade*” no seu sentido social de justiça, ou seja, o ser humano foi e continua sendo sensibilizado para rastrear e refletir sobre a justiça e a injustiça dos contratos sociais cotidianos. Inicialmente, pode-se conceber a palavra, antes e acima de tudo um instrumento político, o tecido da linguagem delimita a representatividade de direitos que montam-se através de discursos que posteriormente repercutem dialeticamente nas diversas disputas e posições individuais-sociais (FOUCAULT, 1978).

Em meio às fronteiras políticas sociais rígidas macartistas, a vivência de uma democracia representativa terminando a segregação racial e a quebra de tradições repressoras impunes emergia, sendo a liberdade do colorismo na América uma conquista da civilização. A seguir, a noção de fronteiras rígidas é investigada sobre o prisma político e psicológico, dado que a ideia fanática de nacionalismo embasa grande parte da criação de fronteiras rígidas na geopsicologia e geopolítica.

5 FRONTEIRAS POLÍTICAS RÍGIDAS

O que define uma visão Nacionalista? Esta pergunta exige um recuo filosófico ainda mais abrangente, *como se caracteriza a nacionalidade*? O território que determinado grupo se situa? A comunicação que este grupo incorpora como estrutura de linguagem? O número de pessoas? A cor da pele?

Assim sendo estas perguntas abertas, está instalada a investigação filosófica de quais aspectos fundantes o historiador Eric John Ernest Hobsbawm (1917-2012) no livro *Nações e Nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade*, percebeu na constituição etiológica nos dicionários espanhóis a ideia de nacionalidade:

O Dicionário da Real Academia Espanhola, cujas várias edições foram pesquisadas com esse objetivo, não usa a terminologia de Estado, nação e língua no sentido moderno antes de sua edição de 1884. Aí, pela primeira vez, aprendemos que a *lengua nacional* é “a língua oficial e literária de um país e, à diferença de dialetos e línguas de outras nações, é a língua geralmente falada”. A mesma relação é estabelecida no verbete “dialecto” entre este e a língua nacional. Antes de 1884, a palavra *nación* significava simplesmente “o agregado de habitantes de uma província, de um país ou de um reino” e também “um estrangeiro (HOBSBAWM, 2011, p.24).

O sentido de nação inicialmente se forma na *identidade* composta em sociedades modernas, onde a noção de *estado* já estava sendo construída com objetivos de formulações para codificar agrupamentos de pessoas que compartilhavam a mesma visão daquele mundo específico vivido dentro daquelas *fronteiras* relacionais. Imperava o princípio *territorial* demarcado sendo de determinada nação, ou seja, quem habitava determinado espaço geográfico automaticamente era cooptado de maneira participante da linguagem “falada” daquele povo.

Inicialmente o *estado* francês considerava a ideia de *povo* uma força real direcionada à confecção das leis de maneira participativa, não sendo um *povo* submisso a linguagem do *estado*. Não por acaso, começa a integração associativa das palavras *estado-nação*, configurando as forças de linguagens comuns dos *dialetos* usuais do cotidiano do *povo* com a interface *legal* do *estado*, por exemplo: um ataque a determinado *povo* torna-se um ataque ao *estado*.

Enquanto o texto das leis não for um livro familiar, [...], enquanto forem escritas numa língua morta e ignorada do povo, e enquanto forem solenemente conservadas como misteriosos oráculos, o cidadão que não puder julgar por si mesmo as consequências

que devem ter os seus próprios atos sobre sua liberdade e sobre os seus bens, ficará na dependência de um pequeno número de homens depositários e intérpretes das leis (BECCARIA, 2016, p.28).

Hobsbawm (2011) percebe que para os Franceses no século XVIII o conceito de *nacionalismo* não era bem aceito, porque a particularidade de cada pessoa “quebra” qualquer unicidade identitária, sendo impossível fechar todas as identidades múltiplas em uma única identidade. A percepção dos franceses possibilita compreendermos uma espécie de *ajustamento criativo*, um *vaivém (shuttling)* das *polaridades do ser* conforme Tabela 6; *fantasia VS realidade; personalidade individual VS despersonalização em massa*.

Tabela 6. Polaridades do ser.

Despersonalização	Personalização
Fantasia	Realidade
Alienação	Presença no aqui-agora
Indisponibilidade	Disponibilidade
Sem Espaço	Com Espaço

Fonte: autor.

Fronteiras de contato rígidas geram consequências unilaterais de *despersonalização em massa*: “aqui falamos todos a mesma língua, somos todos da mesma visão de mundo e somos iguais”, esta sentença agudiza a *autoridade* daqueles(as) que controlam o sistema e determinam a *linguagem* predominante, conseqüentemente os *comportamentos* previsíveis:

O papel do bom cidadão requer que ele seja previsível, por causa do nosso anseio de segurança, de não correr riscos, de nosso medo de sermos autênticos, de nosso medo de nos sustentarmos sobre nossos próprios pés, especialmente sobre nossa própria inteligência - este medo é horripilante. Assim, o que fazemos? Nós nos *ajustamos*, e na maioria dos tipos de terapia você descobre que o ajustamento à sociedade, é o objetivo principal. Se você não se ajusta, você é um criminoso, ou um psicopata, ou um paspalhão, ou *beatnik*, ou alguma coisa do gênero. De qualquer forma, você é indesejável e deve ser jogado fora das fronteiras desta sociedade (PERLS, 1977, p.51).

O nacionalismo de McCarthy tem *formatações do discurso* instalando *censura* em toda *fronteira de contato*, noutras palavras, a *censura* das *diferenças* que o *princípio-de-realidade* inevitavelmente exprime é inibido pelo mecanismo de defesa da negação. Na ótica de Perls (1977), com influência da linguagem de Ludwig Binswanger (1881-1966), psiquiatra fundante

da *Daseinsanalyse*, a dimensão *mitwelt* é o mundo que aparece enquanto *mundo comum*, cotidiano, que corresponde à primeira *camada da neurose: camada postiça de papéis sociais*.

A representação do *eu(ego)* se dá pela máscara e o conjunto de dispositivos/apetrechos técnicos em sua totalidade, em diversas revoluções culturais, por exemplo: cangaceiros do nordeste onde costuravam seus chapéus com a estrela de couro representando a identidade do grupo. As imagens enganam, aquilo que pode se chamar de herói, pode-se facilmente representar um tirano que é bruto pela rigidez de fronteiras, lembrando a intenção maior da forma de existir figuras heroicas, onde no interior a figura é traumatizada e precisa de objetos que simbolizam poder e força:

A sociedade exige conformidade através da educação; enfatiza e recompensa o desenvolvimento intelectual do indivíduo. Na minha linguagem chamo o intelecto de “computador embutido”. Cada cultura e os indivíduos que a compõem criaram certos conceitos e imagens do comportamento social ideal, ou formas como o indivíduo “deveria” funcionar dentro desta estrutura de referência (PERLS, 1977, p.20).

As figuras heroicas surgem de sintomas individuais que representam um coletivo em uma sociedade que passa por crises, sendo a forma principal a anunciação de novos tempos políticos. Representações heroicas nas HQs posicionam-se com instrumentais que fazem referências de poder, exemplo: charuto, garras, chapéu, bengala e outras ferramentas.

Para Perls (2018), para ser *alguém* (*somebody* = algum corpo) é preciso ter algum (*some*) corpo (*body*), deixando de ser *ninguém* (*nobody* = nenhum corpo). A questão de a bandeira ser vestida no próprio corpo do herói emerge a segurança de um(a) agente de proteção social, porém, com visão limitada pela psicologia do(a) personagem já ideologizado(a).

“Se um país está em guerra, seus próprios soldados são anjos, e os inimigos são todos diabos. Nossos soldados cuidam das pobres famílias, os inimigos as violam. Assim toda a ideia de bom e mau, certo e errado, é sempre uma questão de fronteira, de que lado da cerca eu estou” (PERLS, p.24, 1977). As guerras se sustentam pela polaridade entre *combater* vs *escutar* e se estendem pela manutenção da violência social-individual e institucional de fronteiras rígidas.

A iconografia das bandeiras de diversos países, formando o contributo de representação de determinado povo, dado que a identificação grupal se molda em formas visuais impressas em itens de circulação: dinheiro, uniforme, roupas sociais etc. É na maneira em que se considera uma nação, seja pela língua falada, cor da pele ou outros atributos, vai se moldando a ideia de unidade nacional, motor de força populacional para a representação de figuras políticas (HOBSBAWM, 2011).

Depois de seus costumes, a coisa que um povo menos modifica é a sua legislação civil. As leis civis são conhecidas apenas pelos advogados, vale dizer, por aqueles que têm direito interesse em mantê-las tais como são, boas ou más, pelo fato de as saberem. A grande maioria da nação mal as conhece: vê-as em ação apenas em casos particulares, só dificilmente apreende a sua tendência e se submete a elas sem meditar. Citei um exemplo, mas poderia ter enunciado muitos outros. O quadro que a sociedade americana apresenta é, se assim posso dizer, coberto por uma camada democrática, debaixo da qual vemos de tempos em tempos espreitar os antigos costumes da aristocracia (TOCQUEVILLE, 2010, p.65).

A nomenclatura de herói se dá pela base de *enfrentamento e direcionamento* formando uma ontologia da potência, porém, os valores morais que cada herói sustenta corresponde a determinadas credenciais de poder: segurança, força, defesa, estabelecimento de fronteiras etc. O ato heroico carrega em si algum julgamento social onde dentro do movimento vivido a força e intencionalidade se direcionam para a realização de algum valor moral.

A visão de mundo em relações políticas faz com que o corpo político se espraia em uma visão de mundo unilateral/radical em casos conservadores, deixando de ser uma experiência sensorial e estética de *ser* um corpo. Uma das dimensões materiais de presença no mundo é o corpo, ele nos permite contatos sensoriais com o *princípio de realidade* e com *si mesmo (self)*, uma obra de arte exige sua devida contemplação intrapsíquica precisando de elaboração psicológica.

Em nome do “bem” e do “mal”, guerras são travadas, pessoas punidas ou educadas, amizades formadas ou rompidas. As peças dramáticas usualmente contêm uma pessoa - o herói - que é pintado de branco, com asas invisíveis e sua contraparte, o vilão, negro, com chifres. Céu e inferno. Altas honras e prisão. Doces e chicotadas. Elogia e condenação. Virtude e vício. Bem e mal; bem e mal, bem e mal... como um ruído interminável de um trem, este “bom e mau” nunca cessa de permear os pensamentos e ações humanas. Quatro ingredientes, assim me parece, se unem para preparar o coquetel da ética: diferenciação, frustração, o fenômeno figura-fundo e a lei de que quantidade se transforma em qualidade (PERLS, p.94, 2002).

Seja com distorções de imagens (anamorfoses) provocadas por ideologias doentias e criminosas como a de Hitler em 1919, a polaridade entre *bem x mal* acompanha o processo cultural histórico da humanidade e seus impulsos internos, o primeiro personagem que introduz explicitamente a polaridade nas HQs, conforme Figura 24.

Figura 24. Capa #1 de Capitão América soqueando o vilão nazista Caveira Vermelha, em 1940.



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941.

A era das “grandes guerras” produziu discussões jurídicas e políticas imensas, sendo o *nacionalismo* um tecido verbal que perpassa o dia a dia e a vida em m todo no período em que a humanidade assistiu grandes utopias se liquidarem de maneira autofágica. “Eu diria que aproximadamente 90% não vão a um terapeuta para serem curadas; mas para se adaptarem melhor à sua neurose. Se a pessoa é louca por poder, ela quer mais poder” (PERLS, 1977, p.108).

O Macartismo instaurou uma *fronteira do eu* (ego) entre *identificação* vs *alienação* de maneira radical, dado que personagens nacionalistas defendem exclusivamente a identidade unilateral do corpo político qual o(a) mesmo(a) propaga. Pode-se compreender que as fronteiras do *eu* (Ego) na época das guerras mundiais ficam rotacionando desde uma bandeira hasteada aos ventos até a *integração corpórea* ao vestir os (as) personagens de uniforme com ultranacionalismo ou máscaras conforme Figura 25.

Figura 25. *The Mask* representando caricatura política de Lincoln.



Fonte: CANTWELL; REYNOLDS, 2019b.

Para Perls (2018), os *papéis sociais* fazem parte do processo criativo e a maturação humana, o *si-mesmo* (*self*) autêntico possui uma batalha interna entre de *caráter*, *moralismo*, *situações inacabadas* e *auto-hipnose* provocada pelo *roteiro de vida* (*life-script*) que a pessoa está encaixada. Quebrar o *Status Quo* de um sistema que mantém *opressão* de *si-mesmo* envolve *conscientizar-se* sobre o funcionamento do *processo grupal* em que muitas vezes está sendo *retroalimentado* com *feedbacks positivos* carregando os interesses mais diversos deste sistema qual a pessoa pertence.

Guy Debord (2020) em *A sociedade do espetáculo* sendo um observador nítido da superfície performática e teatral presente na sociedade do século XX, onde a camada de papéis sociais forma *cenários* para a narrativa de cada personagem. O teatro da sociedade joga com os papéis sociais e a alienação de *si mesmo* (*self*), sendo a base do desenvolvimento humano do século XX mais “jogos de cena” do que comunicação sincera e aberta.

Se vocês entenderem Nietzsche corretamente, quando ele fala do Super-homem, não fala do cômico Super-homem das histórias em quadrinhos, o tipo nazista, aquele que tem músculos imensos - este é o *Udermensch* (sub-homem). Ele fala da pessoa que

é capaz de usar seu potencial ao máximo. Eu digo mais uma vez, isto só acontece se você permite que o processo de crescimento tenha lugar (PERLS, p.251, 1977).

A estrutura psicológica em uma sociedade de espetáculo nacionalista pode ser vista de maneira *psicótica* devido a criação de *caráter rígido* que visa ordem e da realidade que imagina ser real, advindos de possíveis *mecanismos de defesa (intelectualização)* pelo perfeccionismo e a *alienação* por reduzir-se a um único *modo de ser fechado em fantasias* sem integrá-las na personalidade, conforme Tabela 7 mostra-se a descrição da consciência entre suas fronteiras em termos de saúde. “Uma pessoa absolutamente sadia está inteiramente em contato consigo mesma e com a realidade. A pessoa louca, o psicótico, está mais ou menos completamente *fora* de contato com ambos, mas principalmente, *ou* consigo *ou* com o mundo” (PERLS, 1977, p.72).

Tabela 7. Conscientização (awareness).

Si-mesmo	Autoconsciência
Mundana Externa	Paranoia; Atitude Fóbica
Angústia Interna	Manipulação; Ansiedade

Fonte: PERLS, 2018.

É na figura que assume autoridade hipernacionalista que se identifica o *superego/supereu* explícito e desavergonhado onde a censura se propaga radiando *crenças* onipotentes, onipresentes e oniscientes. Esta tríade de *superinteligência* endeusada, só é viável se compreendermos a *dialética do senhor e do escravo* de Hegel (1770-1831) onde só é possível o(a) *senhor(a)* se há a existência do(a) *escravo(a)*, o que Perls amplia nas investigações *fenomenológicas* da *conscientização* em relação ao *supereu*:

Agora, se quisermos ficar no centro do nosso mundo e não ter o centro no nosso computador ou em qualquer outro lugar, mas realmente no nosso centro, seremos ambidestros - então veremos os dois polos de todo evento. (...) Se eu perder meu braço direito, meu centro se deslocará para a esquerda. Se existe um superego deve existir um infraego (PERLS, 1977, p.35).

Personagens que representam o nacionalismo vivem na *zona intermediária da fantasia fora de contato com a realidade*, uma confusão de nível de consciência que se volta para fenômenos criados através de complexos de *inferioridade* ou *superioridade* da *imaginação* - imagem em ação - por ideias grupais pré-concebidas, pré-prontas: unicidade da *língua, etnia, ideais* para visar o controle dos corpos delimitados pelo território nacional. “Quanto menos

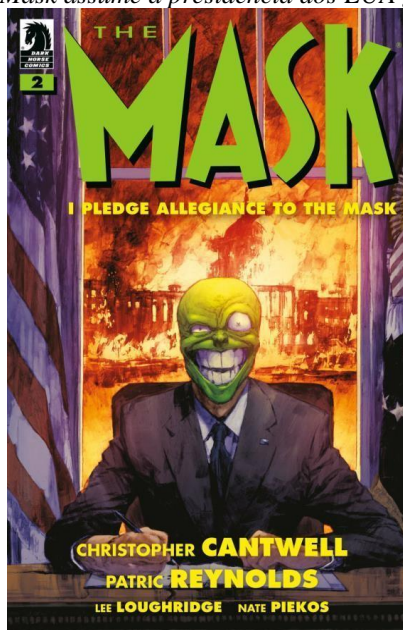
confiança tivermos em nós mesmos, quanto menos contato tivermos com nós mesmos e com o mundo, maior será nosso desejo de controle” (PERLS, 1977, p.38).

Joseph McCarthy demonstrou o aspecto hipernacionalista psicótico da *fantasia* onde acontece o descolamento da realidade para o negacionismo, abrindo possibilidades de *alienação*, algo que afeta o *eu(ego)* pela *dissociação* do mundo real *objetivo*, da única realidade temporal que é o *aqui-agora*. Igual a um *transe*, *o(a)* alienado(a) pela está *hipnotizado* por fenômenos imaginários *ilimitados* e *atemporais* de seus *desejos não realizados*:

O dominador geralmente se julga com a razão e é autoritário; ele sabe mais. Algumas vezes está correto, mas sempre se julga com a razão. O dominador é um tirano, e funciona com “você deve” e “você não deve”. (...) O dominado é o Mickey Mouse; o dominador é o Super Mouse. (...) Vocês veem que o dominado é astuto e geralmente leva a melhor sobre o dominador porque não é tão primitivo quanto o dominador (PERLS, 1977, p.36).

O conflito entre *dominador(a)* e *dominado(a)* se configura pela polaridade entre o perfeccionismo do (a) *dominador (a)* que garante um “controle” ilusório coagindo a manutenção advinda da frustração do *dominado (a)* ao nunca corresponder ao ideal exigido pelo (a) *dominador (a)*: em *The Mask* (Figura 26) *o poder nas mãos de um insano*. “Note que qualquer sociedade ou comunidade forma rapidamente suas próprias fronteiras. (...) E quanto mais fechadas forem as defesas da fronteira, maior são as chances de guerra ou hostilidade” (PERLS, p.28, 1977)

Figura 26. Capa onde Mask assume a presidência dos EUA gerando caos e fake-news



Fonte: CANTWELL; REYNOLDS, 2019b.

É no aspecto de *desejos incompletos* e na falta de fechamento de *fantasias*, que se perpetua a busca da realização do ressentimento no campo da realidade, assim, necessário diferenciar fantasias saudáveis advindas dos *ajustamentos criativos* de fantasias mórbidas *autodestrutivas* e *sociodestrutivas*. Considerando cargos que desempenham funções de autoridades extremas, seria o caso da intervenção social ou profissional para elaborar critérios mínimos que descrevam se alguém está psicologicamente e democraticamente apto para ocupar a presidência de um país?

6 COURAÇA DE CARÁTER E CORPO HERÓICO

O período helenístico que deriva desde Alexandre O Grande 323 a.C. sustenta heróis à partir do triunfo das guerras, difundindo traços da cultura grega conforme a dominação dos povos. Na modernidade a militarização acentuada durante as guerras formam uma psicologia de guerra onde o arquétipo de guerreiro e herói emerge, diante dos conflitos corpo-a-corpo e símbolos-a-símbolos diante das propagandas cooptando na forma de despersonalização em massa (PERLS, 2002).

O mito do herói sustenta-se no limiar entre o mundo humano e dos deuses, sendo assim, a mitologia a referência base de pensamentos fantasiosos que podem servir em poio de enfrentamento de situações, quanto messianismos insustentáveis. A realidade poética da mitologia grega sustenta os conflitos entre superpoderes que seduzem a condição humana em dimensão narcísica: vida eterna, força suprema, poderes mágicos, extensão do ego, couraça de caráter etc.

O alto nível de consciência do(a) herói(na) sobre seus recursos e dotes gera maior capacidade de intervir na ordem das coisas animadas e inanimadas, uma forma de onipresença que embasa a noção de *enfrentamento* e *direcionamento*. Através destes dois conceitos de base, é que a postura do herói se situa, em supervisão estratégica de apropriação identitária mundana.

Para Nietzsche (2020), o super-homem (*ubermensch*) é composto pela vontade de potência e continuidade de superação, ou seja, a maneira de Zarathustra ser o porta-voz de uma *ontologia da potência* no enfrentamento. Perceber a condição humana para *além do bem e do mal* demonstra capturar e compreender a realidade que o cerca, também, vinculando a capacidade de desenvolver alguma força diante dela.

Não se pode deixar de lado o aspecto romântico e utópico que envolve o *super-homem* (*ubermensch*), dado um homem que insufla exclusivamente em si-mesmo *vontade de potência*, isso aumenta o espectro narcísico, no sentido da falta de validação do Outro: o outro é um grande limite diante das relações com o mundo. Os valores de reconhecimento de si-mesmo (*self*) em termos de identidade e potência que cada identidade tem faz parte de determinada estrutura histórico-social, sendo o intelecto a ferramenta para criar narrativa e história pessoal no mundo.

A força intelectual é a real ferramenta de melhor organização possível diante da confusão e assimetria da realidade diante do organismo, o humano é uma condição que

envolve a dualidade *potência-impotência*, sendo o registro da sua própria história outro ponto nodal. A essência do humano escrever a própria história torna a superação de sistemas de crenças já pré-estabelecidos, a biografia existencial é o modo onde o super-homem (*ubermensch*) acontece, escrevendo a própria história diante de si-mesmo e do mundo.

A base que fundamenta um(a) herói(na) ocidental está ligada com a noção de *autoria*, muito além do que se deseja ou não é a dimensão de testemunha vivencial que impregna o conceito de *herói*. Conforme explicitado anteriormente, as bases de *enfrentamento* e *direcionamento* é que colocam a figura heroica diante da dimensão do *mundo*, demandando *ajustamentos criativos* diante do *princípio da realidade*.

A situação gregária de convivência social produz perguntas filosóficas do que é aceitável ser feito ou não em sociedade, ou seja, o agrupamento inevitavelmente demanda consensos sobre o *uso do tempo e espaço*. Os consensos é que caracterizam a dimensão *ética* de refletir sobre as atitudes diante do espaço compartilhado ecologicamente. Qual seria portanto a *atitude heroica* mais *ética* possível? A resolução de desafios? O enfrentamento de correr riscos?

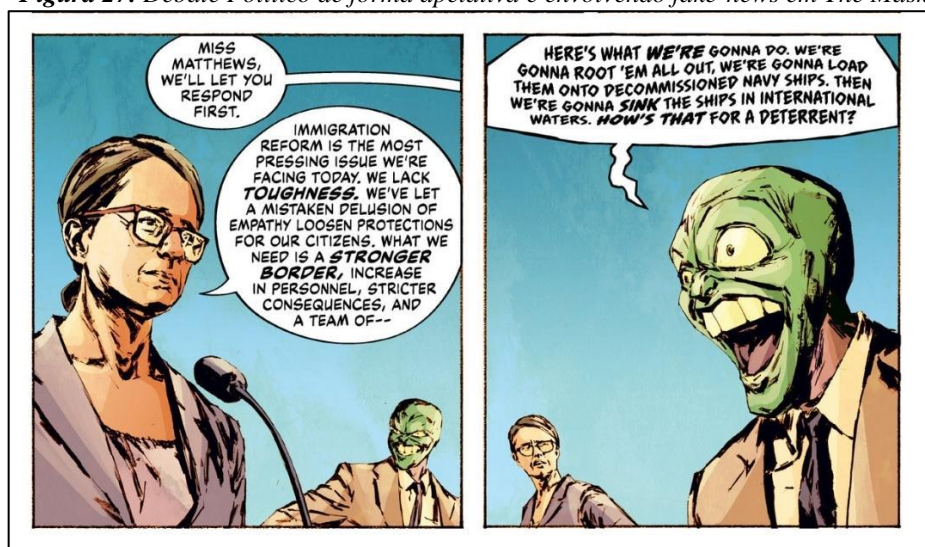
Por exemplo: uma casa estava pegando fogo com uma pessoa correndo risco de morrer queimada, porém, a bombeira acionada salvou a pessoa do incêndio, assim, após o fechamento da situação emergente o reconhecimento social, foi atribuído a bombeira um papel de grande *heroína*. Seria este um exemplo concreto sobre o que quer vir a ser a *ética heroica*? O ato de denúncia de alguma injustiça pode ser levado em consideração da atitude heroica: programas políticos de reforma agrária, imigração, saúde pública e entre outros para o desenvolvimento humano, vide Figura 27 a forma apelativa e tirânica de debate político.

Sendo a ética uma *atitude*, há a necessidade de um *espaço* para esta *atitude* acontecer, no sentido qualitativo o espaço é *lugar* onde a intimidade de ser de algo se mostra (BACHELARD, 1978). Há portanto a consciência de que a espacialização do mundo não é necessariamente quantitativa aritmética, mas sim um *lugar* que habita diversas *atitudes éticas exercidas* no espaço compartilhado ecologicamente.

Portanto, o modo de ser *ético* no espaço limitada na situação emergente de um mundo específico, uma situação limitante onde as fronteiras do eu(ego) estão em contato aqui-agora:

A situação mais urgente emerge, e em qualquer caso de emergência, você percebe que ela prevalece sobre qualquer outra atividade. Se de repente este lugar pegasse fogo, o fogo seria mais importante que a nossa conversa. Se você corre e foge do fogo, de repente fica sem respiração, e o seu suprimento de oxigênio torna-se mais importante que o fogo. Você para e respira, porque isto agora é a coisa mais importante (PERLS, 1977, p.34).

Figura 27. Debate Político de forma apelativa e envolvendo fake-news em *The Mask*



Fonte: CANTWELL; REYNOLDS, 2019c.

Voltando ao exemplo anterior, a *atitude ética* da bombeira se dá pela salvação de uma pessoa em determinada situação de risco, além de também salvar si-mesma em termos físicos e de defesas egóicas (Neuroses de Guerra - TEPT). O ponto de partida humanista e a integralidade da vida e direitos humanos da pessoa, a principal diferença entre o exemplo contemporâneo e a mitologia grega, é que os mitos antigos possuem uma ética mais euísta (egoísta) em nome de vingança, mas para isso precisamos entrar em contato com o *espaço* da Mitologia Grega. Deuses, Heróis e Lendas da mitologia grega representam a tradição interna da cultura filosófica: Agamenon, Aquiles, Édipo, Atlanta, Ajax, Hércules e outros são registros sobre a condição narrativa heroica da antiguidade, a Mitologia Grega envolve um devaneio expansivo artístico entre a natureza dos conflitos humanos, principalmente geracionais que marcam o início de batalhas iniciais da narrativa ocidental (NOGUEIRA, 2012).

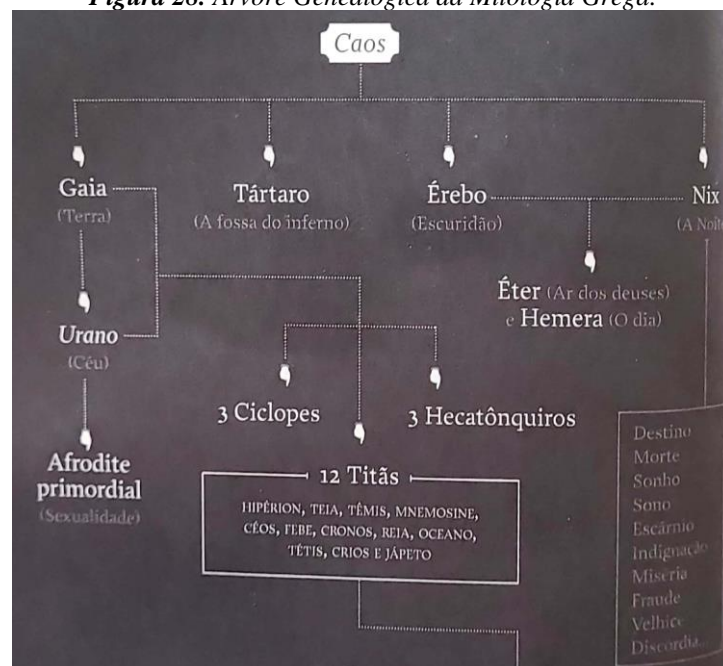
A narrativa mítica nos primórdios da civilização ocidental contempla a origem do mundo: Caos inicialmente uma massa crua indefinida que era o princípio de todas as coisas, surgindo uma diferença interna fertilizante, a Deusa Terra(Gaia) caracterizada pelos seios fartos. Há aí uma dobra temporal com o surgimento da Terra (Gaia), que por sua vez congrega as partículas e conjunto de totalidades que formam a Natureza. Terra (Gaia) ao partear Urano é atingida pelo princípio de masculinidade, havendo uma aproximação de Céu e Terra(Gaia), na unicidade formada entre Gaia e Urano surge novas vidas, seis terríveis titãs: Oceano, Céos, Crios, Hipérion, Jápeto e Cronos; e as seis Titânides: Reia, Teia, Têmis, Mnemósine, Febe e Tétis (BULFINCH, 2006).

O modelo de super-herói que se tornou popular nos gibis americanos durante a Grande Depressão teve origem na antiguidade, nas histórias de culturas recontadas através dos séculos, que formaram a base de mitos e lendas atuais. Muitas dessas histórias falavam de um panteão de deuses e deusas capazes de proezas sobre-humanas. Nem todos os heróis sobrenaturais eram deuses tão distantes da humanidade comum. Em algumas histórias, humanos se encontravam com deuses e ganhavam poderes sobre-humanos. Outros eram frutos de um ato sexual entre deuses e humanos; portanto, herdavam suas habilidades (ROBB, 2017, p.15).

Progressivamente, Terra fecunda cada vez mais, incluindo os três Ciclopes que eram brutais com um único olho na testa, gaia não aguenta mais fecundar e faz um acordo com o titã mais novo Cronos para decepar a genitália de Uranos jogando-a ao mar. Os heróis surgem após os primeiros conflitos geracionais, onde deuses atravessam fronteiras dimensionais para além do Olimpo, já os mortais se situavam pela sua fragilidade e finitude, sendo a habitação mundana a apropriação dos elementos constituídos por Terra.

No atravessar as fronteiras, deuses fazem sexo com mortais, fundamentando então o primeiro Herói: Perseu, filho de Zeus e Dânae, conhecido pelo desafio em decapitar Medusa sem cruzar o olhar para não ser morto, entregando a petrificante cabeça para Atenas, que por sua vez a usa um adorno no escudo. Na Figura 28, mostra-se a origem da narrativa heroica inicial, acontecendo pela hibridização entre Deuses e Mortais, sendo a vinculação direta com a ideia de *Poderes* e *Super-poderes*, o componente onisciente dos deuses é emprestado e incorporado na fusão com mortais ocorrendo hibridização entre Deuses e Humanos (NOGUEIRA; HORTA; BOTELHO, 2012).

Figura 28. Árvore Genealógica da Mitologia Grega.



Fonte: NOGUEIRA; HORTA; BOTELHO, 2012.

O corpo heroico grego é constituído de duas realidades: de um lado a onipotência advinda de algum poder sobrenatural e do outro o limite contingencial da carnalidade natural, assim sendo, a instalação orgânica entre *natural* e *sobrenatural* passa a acontecer, estando o(a) herói(na) submetido(a) e lançado(a) ao drama existencial mundano. Facilmente o(a) herói(na) Grego(a) cai no impasse de ficar aquém ou ir além da sua condição humana, ou seja, ele(a) não se identifica totalmente em forma de deus(a) nem de humano(a), é parcial e relativa a identificação. “Os gregos acreditavam que a Terra fosse chata e redonda, e que seu país ocupava o centro da Terra, sendo seu ponto central, por sua vez, o Monte Olimpo, residência dos deuses, ou Delfos, tão famoso por seu oráculo” (BULFINCH, 2006, p.6).

Compreensível as hipóteses gregas diante da terra, afinal o início de uma possível mapa era uma tarefa heroica diante do *nada* que era a geografia sem qualquer decodificação. Pode-se perceber que a forma que os gregos situavam cada *espaço*, se dava por determinada ocupação de alguns personagens: Monte Olimpo que congregava exclusivamente os deuses.

O herói nos fascina tanto porque pura e simplesmente ele personifica o desejo e a figura ideal do ser humano. Ele defende a nossa causa e por isso nos identificamos com ele. Reencontramo-nos nos seus medos e sofrimentos, nos seus combates, vitórias e derrotas, na sua luta pela sobrevivência. Ele é o nosso consolo nos tempos difíceis e nos dá esperanças de que, apesar de tudo, podemos conseguir algo, de que não estamos entregues a um destino cego, ainda que tudo pareça em vão. Ele também nos serve de modelo. Quase sempre mostra-nos virtudes e valores humanos mais maduros, como por exemplo, a coragem civil e o desinteressado engajamento social e, dessa maneira, cumpre uma tarefa social muito importante. Nossa identificação com ele encoraja-nos a conservar esses valores, mesmo quando não vemos mais esperança e preferiríamos nos resignar (MULLER, 1987, p.6).

A figura heroica que fala em nome do outro é sedutora no que diz respeito à ideia de protecionismo, uma espécie de regressão para a posição de criança desprotegida e amedrontada diante do mundo que precisa de figura protetora (PERLS, 2002). O herói mobiliza crenças que envolvem a resiliência, de quando ainda a criança devaneia e sonha ter alguma força quando chegar na “idade da razão”. “Nos devaneios da criança, a imagem prevalece acima de tudo. As experiências só vêm depois. Elas vão a contravento de todos os devaneios de alçar voo. A criança enxerga grande, a criança enxerga belo” (BACHELARD, 1988, p.97).

Se observarmos o imaginário heroico da indústria cultural, em linhas gerais, é raro encontrar o arquétipo do herói já envelhecido, conforme Figura 29, em associação de imagens televisivas de desenhos animados, de modo que talvez um dos poucos que aparecem é a dupla Homem-Sereia e Mexilhãozinho, em Bob Esponja (2012).

Figura 29. Homem-Sereia e Mexilhãozinho, heróis de Bob Esponja.



Fonte: BOB ESPONJA [...], 1999.

Os heróis geralmente são desenhados em formas de corpo jovem e forte, envolvendo certa reminiscência do corpo grego com medidas ideais que correspondem a algum padrão de beleza helênica. Os heróis naturalmente envelhecem, mas dificilmente são representados em sua velhice, a dupla heroica favorita de Bob Esponja representa a humanização de que os heróis também envelhecem e passam da sua fase de potência para a impotência.

O mundo não negocia com o herói grego, ele se impõe de maneira própria na ontologia direta que se mostra, não é só uma serpente que Hércules enfrenta, é uma serpente com *três cabeças*, mas a referência ôntica do que seja realmente uma serpente existe. Ou seja, na medida em que na fantasia pode-se criar *entes* multidiversificados, é na Mitologia Grega em que se encontra este processo mutante e que envolve sempre contato com o *estranho*.

A ética do Herói(na) Grego(a) está umbilicalmente ligada ao modo do *mundo se abrir* para *ele(ela)* criando uma espécie de *complexo* onde demanda o *reajustamento* do modo que *ele se abre* para este mundo que se mostra, as formas estão sempre em movimento na Mitologia Grega, incluindo a forma da constituição da identidade do Herói Grego diante da fragmentação mundana carregada de *identidades próprias*. Na medida em que Hércules usa a cabeça e pele do Leão de Nemeia ocorre uma *nova forma estética* de bravura que soma à força do corpo exposto, Hércules ao incorporar os pedaços do leão integra em si-mesmo a atualidade essencial de um *modo de ser leão*. Um leão possui muitos significados: garra, estratégia, força, rapidez, peso, autoridade, poder e outros, onde Hércules congrega em si esses *significados*.

Levando em consideração a pergunta filosófica existencial - *como se cria a identidade heroica?* - o aspecto *ilimitado* da imaginação é uma das considerações importantes em termos de *origem de símbolos*, ícones e representações, para Bachelard (1978, 1998) o(a) humano(a) taciturno que está em contato com a dimensão silenciosa do mundo é que pode reinaugurar o mundo. Homero através do(a) herói(na) reinaugura o mundo no *modo devaneante*,

apresentando uma faceta inédita mundana vivida pelo próprio poeta ou desenhista na sensibilidade imaginativa.

A narrativa do *jogo* implica no posicionamento da identidade existencial heroica no mundo em um modo de ser = algo. Algo o que? Qualquer possibilidade existencial diante do campo qual o mesmo está encaixado. Hércules entra em *potência* através modo de ser leão *no mundo*, um *ser aí* que é criativo pela assimilação, tornando-se presente desta forma ele passa a atuar/representar um *homem + leão = homem-leão*.

Em linhas gerais, as narrativas dos(as) Super-Heróis(nas) modernos(nas) são diferentes dos Heróis gregos no aspecto do *caráter* no(a) super-herói(na) moderno(a) ao viver em um mundo colonizado pelo tecno-capitalismo, onde tudo é categoricamente interferido pela manipulação da técnica, o *caráter* torna-se rígido entre categorias: *super bem VS super mal*. Há um aprisionamento de si-mesmo na *couraçada de caráter*, gerando uma previsibilidade: homem que pula dos prédios usando capa de morcego; mulher que chama tempestades e raios; cidadão de “bem” que defende seus ditadores etc.

Uma vez que você tenha um *caráter*, você terá desenvolvido um sistema rígido. Seu comportamento se torna petrificado, previsível, e você perde a capacidade de lidar livremente com o mundo com todos os seus recursos. Você fica predeterminado a lidar com os fatos de uma única forma, ou seja, de acordo com o que seu caráter prescreve (PERLS, 1977, p.21).

Pode-se identificar em diversos papéis sociais modernos o senso de justiça, em áreas: Direito, Segurança, Saúde, sendo o prisma político o que atinge todas as áreas, sendo a principal via de transformações no real trabalhar o território linguístico discutindo a ética. O(a) super-herói(na) moderno(na) está intrinsecamente ligado(a) à tarefa existencial de guarnecer a população do *caos*, em termos de corrupção e injustiças do sistema consensual político.

Em períodos de crises filosóficas, políticas e humanas, em sociedades pobres de distribuição de riqueza, carentes e infantilizadas o *fundo* de instabilidade emerge com *figuras* de super-heróis, as Histórias em Quadrinhos tornaram-se uma mídia americana no século XX que ao longo das transformações de cultura de massa vingaram no século XXI na forma de filmes adaptados "[...] para que exista alegria de viver, é preciso também que a morte a acompanhe. Para gozar a vida é preciso também colocá-la em jogo" (COQUET, 2013, p.39).

A cultura dos quadrinhos americanos possui linguagens expressivas que influenciam diretamente crianças, adolescentes, adultos e velhos(as) à alguma vivência psíquica, os tipos de cosmovisão e roteiros de vida (*life script*) são diversos, mas o componente similar do *fundo* é a confusão (com-fusão) entre *natureza* e *cultura*. Algo que não se consegue diferenciar na

narrativa fantasiosa/fantástica dado que o tecido verbal encapsula os fenômenos a partir de um *fundo* já linguístico (GOLDBERG, 2008; BARTHES, 2012; CARRIÈRE, 2015).

A ontologia entre natureza e cultura é formada em composição *poética* que mostra uma nova forma de *ser no mundo*: Homem-Aranha; Mulher-Gavião entre outros modos de ser aí no mundo. Investigando a Figura 30 pode-se perceber o contato da linguagem com a narrativa de Homem-Aranha, entre outros personagens.

Figura 30. Fusão entre Natureza-Cultura = Homem-Aranha.



Fonte: LEE; KIRBY; DITKO, 1962.

O(a) super-herói(na) moderno(na) na narrativa fantástica cresce ao nível do absurdo, sendo criado o corpus da sua marca e inscrevendo seu movimento radical no *campo* em que ele(a) se encontra, incluindo o núcleo traumatológico que move o(a) herói(na) a superação conforme Figura 31. A inscrição de um símbolo de justiça na semiótica popular é a aparição do *caráter rígido* do(a) super-herói(na) em uma sociedade que funciona na base do *espetáculo*, onde a neurotização inicialmente se dá pela *camada postíca* dos papéis sociais e *couraça de caráter*.

Figura 31. Movimento de Batman viver o luto de seus pais e ressignificar sua existência.



Fonte: ELLSWORTH; KANE, 1940.

Frequentemente a ideia de *conteúdo* de algo que se mostra é vista de maneira anônima entrando em contato com alguma história ou fenômenos da consciência fosse algo impessoal, a forma da vivência heroica grega é diferente da *super* moderna conforme Tabelas 8 e 9. A Psicologia dos ajustamentos criativos por excelência realça que a *forma* é que produz o *conteúdo*, a cada forma de nos abirmos para o mundo temos um novo tipo de relação *figura-fundo* alterando a maneira em que o campo fica disponível:

Tabela 8. Herói Grego.

Semideus	Impotência-Potência
Ser-aí no mundo	Vive os limites da situação no aqui- agora
Angustiado	Liberdade para decidir

Crise de Identidade	Parcialmente Humano e parcialmente Deus
Justiça	Emerge no instante vivido

Fonte: autor.

Tabela 9. *Super-Herói(na) Moderno(a).*

Pequeno Deus	Onipotência, Onisciência e Onipresença
Ser no Idealismo	Vive a idealização imaginada
Obsessivo-Compulsivo	Preso na tentativa de controle do mundo
Couraça de Caráter	Encaixado no mundo em uma Super categoria
Vingança	Emerge do núcleo traumatológico: Pais Mortos e outros traumas em geral

Fonte: autor.

A narrativa *Super-Heroica* já indica que a *forma* da narratividade se dá de maneira *super*, evocando uma *forma* superior que produz *conteúdos* superiores em todos os fenômenos que se estruturam: *SUPER* = carro, casa, visão, armadura, atuação, justiça-vingança estratégica etc. No próximo capítulo, aborda-se a dimensão de *jogo*, que envolve a vivência de cada personagem e formas de entretenimento que envolvem a indústria cultural.

7 NARRATIVA DO JOGO E HERÓIS

Um dos pontos em comuns entre humanos e heróis é o fato de que eles surgem através de desafios, sem desafios não há heróis, confluência é o oposto de divergência, é no embate que a narrativa heroica toma proporção de acontecer. Saindo do anonimato para o agente da história, o herói ocidental está ligado à sua constituição de identidade e o que promove sua identidade conflitante entre *natural* VS *sobrenatural* (CAMPBELL, 1990).

A busca de respostas pode ocorrer de inúmeros modos: por meio de pessoas, cursos, experiências, terapias, religiões, oráculos, peregrinações, lugares, livros, tradições, entre outras maneiras muito diferentes. Parece que os caminhos que levam à busca de nosso destino são tão variados quanto os destinos (PICCHIA & BALIEIRO, 2010, p.38).

Noutras palavras, quanto mais o(a) herói(na) mata, prende, resolve conflitos, mais a expansão da personalidade ocorre, quase que originando a narrativa de um *jogo* com *scores*, sendo a existência do(a) herói(na) a própria ética do *jogo*. O jogo de encaixar, a lógica, o quebra cabeça, o passar de nível, o aumento de pontuação, tudo isso envolve um estado de concentração para a resolução de conflitos, é na fundamentação heroica Grega que surge a narrativa de *jogo*.

Por *jogo* compreende-se uma vivência estruturada de *tarefas* situacionais e existenciais, envolvendo a performance heroica do(a) jogador(a), os(as) heróis(nas) gregos(as) estão sincronizados(as) profundamente com a resolução de desafios: *capturar a cabeça de Medusa*. É na situação desafiadora de algo que lhe convoca, sendo mobilizado(a) a utilizar recursos mentais e corporais qual é dotado(a), a forma do corpo de Medusa por exemplo, representa o efeito hipnótico contido nos olhos e nas cobras, de um lado o calor da sedução e do outro a frieza da morte.

Perseu necessitou desenvolver a estratégia de não olhar nos olhos de Medusa para não morrer, acatando a missão dada por Polidectes, que no fundo só queria se livrar de Perseu sem sujar suas mãos de sangue. No momento em que Perseu adentra na radicalidade da tarefa existencial, não há diferença entre *herói* e *jogo*, o fundamento do *jogo* é o *herói*, munido de espada e escudo a *atitude* de Perseu torna-se a própria *ética* do *jogo*, e a *visão ética* é o fundo do *espaço* que está em disputa.

Espadas, escudos, capacetes, armaduras e outros adereços compõem a integralidade do *self* heroico grego em uma identificação direta do *ente* que se apresenta, propagando uma ontologia imagética na fundamentação identitária de cada herói: “aquele usa determinado

brasão, o outro aparece com penas no capacete, etc.” Os adereços precisam estar uniformizados de acordo com o sentido heroico transmitido, mas, essencialmente os signos/símbolos precisam fundamentar a ideia de um *autoapoio*, daquele que é *valente* para o desafio: espada, escudo, capacete e colete, portanto, a simbologia da armadura heroica grega (e romana) representa o senso estético de uma *personalidade valente*.

Uma das revoluções estéticas sofridas no visual heroico grego é implantada por Hércules, onde até então o visual sem escudo de peito aberto era inédito na cultura heroica grega. A característica principal de Hércules foi sua *diferença no enfrentamento*, preferindo lutar com peito nu, ignorando escudos, espadas e qualquer tipo de armadura, isto gera uma nova forma de herói.

Por tanto, cada herói necessita provocar a *imagem estereotipada* de uma *primeira impressão*: Perseu = Escudo, Hércules = Peito Nu, são os elementos da primeira impressão identitária que a iconografia de cada herói emerge na realização de uma identidade maior. Cada herói representa um símbolo aumentado na percepção daquele que *olha*, a dimensão imagética da mitologia grega constitui-se de aspectos rústicos, os primórdios dos equipamentos heroicos eram relacionados ao peso da madeira com revestimento fino de bronze: Figura 32.

Figura 32. Hércules simbolizando novo modo de ser, com peito exposto, algo não visto anteriormente na criação da mitologia grega. Ilustração de Adams Carvalho.



Fonte: NOGUEIRA; HORTA; BOTELHO, 2012.

O trabalho imagético de identificar a característica de cada herói envolve aumentar os dados da percepção, um processo plástico entre imaginação e realidade, assim, os apetrechos heroicos se fundamentam, estendendo a representação do *eu* (ego) para as tarefas e desafios a serem desempenhados. Hércules em determinado momento percebe a possibilidade de proteger-se revestindo a pele e a cabeça do Leão de Nemeia, os significados desta atitude são inúmeros, mas o ponto principal parece ser o movimento desbravador que sustenta o prosseguimento de sua jornada existencial.

Pode-se associar então a criação de personagens modernos intimamente associados a uma situação de sobrevivência e *tarefas existenciais* que ele(a) necessita entrar em contato, aquele(a) que desafia a sobrevivência e a transformação do próprio *mundo*, no mundo moderno sabe-se do apelo capitalista da indústria do entretenimento e cultural sobre figuras: Super Mario onde o carpinteiro e encanador entra em um mundo com objetivos nítidos de capturar moedas visando a sobrevivência e libertação da princesa capturada. É na *forma* compreensiva de que a sobrevivência faz parte da *fenomenologia do existir* e que o *ser-aí-no-mundo* implica *contato* com a realidade e compreensão da própria morte, porém na invenção ficcional a *imaginação* e o *desejo* daquele(a) que cria a obra de arte está expressando um *sentido existencial*.

Daí a quantidade de mensagens existenciais nas diversas poéticas, incluindo a *desvalorização do sentido da existência*, por exemplo o *renascer* permanente em que o personagem pode adquirir com a compra de moedas vendidas pela indústria do entretenimento.

Eu corro suavemente sobre a neve azul prateada, com a minha barba branca e os cabelos trançados balançando conforme avanço. Sou *Ethorian*, um anão guerreiro de nível um. Tudo está quieto, exceto a incessante música tema etérea que funciona como a trilha sonora de *O Senhor dos Anéis*, com suas trombetas e tambores. Eu deixo a minha terra natal para trás para encontrar aventuras, caçar monstros e colecionar tesouros para completar missões. Eu corro. Eu salto. Faço coisas heroicas (GILSDORF, 2015, p.241).

Autoimagem de personagens modernos é visualmente apresentada na forma de *pontuação* sendo o *princípio do fechamento* da totalidade do *jogo* industrializado, com início, meio e fim. Sendo a *pontuação* o término de toda a tensão, há também *excitação* e *tensão* gerada pelo último minuto do *jogo*, em outras últimas vivências: aula, minuto da partida de futebol, capítulo de livro, novo século milenar, dia do ano etc.

Cada narrativa de jogos propõe a *vivência de algo*, seja a produção mais fantástica até algo cotidiano e didático no processo civilizatório: *The Sims* (Figura 33) com suas referências relacionais na criação de identidade do outro, e, a forma da casa que intimamente revela o modo ético de cada sujeito apropria-se do mundo (BACHELARD, 2018).

Figura 33. Jogo The Sims 3. Maxis (2009).



Fonte: autor.

A dimensão mundana de cada personagem faz parte já da sua maneira de existir, *Super Mario* o carpinteiro em *Donkey Kong* tinha escadas e encanador de tubulações quais adentra, em *The Sims* a apropriação de um terreno no mundo para a construção do espaço íntimo e a forma relacional dessa pessoa na apropriação mundana está em jogo, conforme Tabela 10. Ou seja, os personagens revelam aspectos onde o sujeito na primeira pessoa é aquele que carrega ajustamentos criativos na sua ética, a Mitologia Grega é repleta de situações em que o mundo do *Super Herói* moderno é diferente do Herói Grego, seja pela constatação gramatical de que o Grego não é *Super* mas principalmente o mundo helênico em que se encontra.

Se, por exemplo, consideramos o conceito de *Gestalt*, vemos que ele não é definível em termos de realidade (isto é, como um acontecimento natural ou como um objeto que se encontra no mundo pré-constituído), mas em termos de “conhecimento”: a forma pressupõe a atividade de estruturação, desenvolvida pela percepção e tem, nesta última, a sua gênese (BONOMI, 1974, p.38).

Tabela 10. Símbolos de poder que influenciam elementos da imaginação do leitor

Charuto, Arma, Garras e Uniforme de Wolverine



Charuto e Arma: Instrumento associado a imagética fálica de poder;
Garras: Agressividade para defesa;
Uniforme: Identificação de si-mesmo diante do mundo (PERLS, 2002; FREUD, 2016).

Capa de Superman



Capa: Instrumento que simboliza a velocidade pelo movimento do vento e leveza da levitação, uma espécie de consciência leve e ampliada. “O principal instrumento de análise elaborado por Bachelard em *L’air et les songes* - e, portanto, voltado ao estudo do elemento aéreo, foi denominado psicologia ascensional, e considera o dinamismo das noções de verticalidade e leveza da valorizações de tonalidade moral, estímulo necessário à evolução da psique humana. Desse modo, a psicologia ascensional põe em cena a representação simbólica de duas viagens: para baixo, às profundezas psíquicas, e para o alto, em direção à elevação das alturas. A imagem de um eixo vertical simboliza a coluna que suporta, em sua totalidade, o projeto bachelardiano sobre o imaginário. Das imagens do sonho de voo àquelas da queda imaginária, o próprio autor ressurge, renovado pela potência do psiquismo ascensional, através do qual verifica-se a retomada - *redressement* - de si. Nietzsche é chamado em causa, enquanto poeta desse psiquismo ascendente.” (CARVALHO, 2013, p.121)

Chapéu Zorro



***Chapéu:** Instrumento muito usado por homens de poderes políticos e visionários no século XX. O centro de ser no mundo está na cabeça. Algo usado em forma de boné atualmente, adolescentes que indicam estar centralizados em si-mesmos.*

Charada em Batman Forever



***Bengala:** Instrumento associado à imagética fálica de poder.*

Guarda-Chuva de Pinguim em Batman o Retorno



***Guarda-Chuva:** Instrumento associado à imagética fálica de poder;
Hipnose: Instrumento de manipulação das mentes.*

V de Vingança



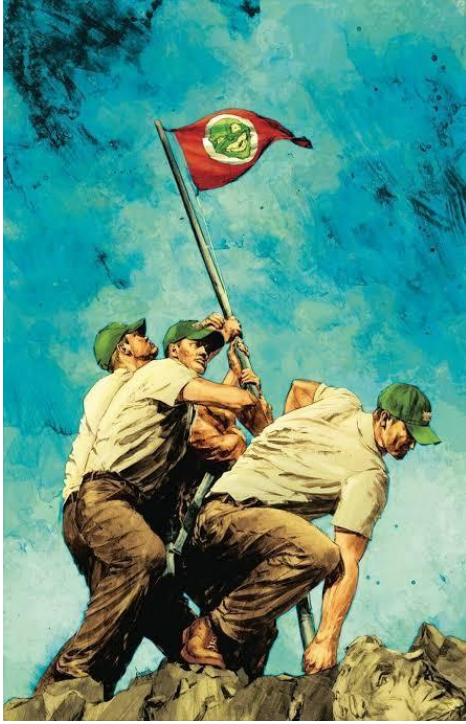
Máscara: Instrumento de representação identitária, expressão relacional envolvendo o carisma postíço e um disfarce da humanidade daquele(a) que a usa.

Moeda: Duas Caras em Batman



Moeda: Representação do conflito interno-externo entre estado (coroa) e indivíduo (cara). Duas faces da mesma MOEDA.

Bandeira em “The Mask: I Pledge Allegiance to the Mask”



Bandeira: Símbolo Fállico na geopsicológica de determinada territorialidade e sociedade infantilizada que precisa de figuras paternalistas no poder; Soldados: Correspondentes da ordem curvando-se e segurando o símbolo fállico paterno ou da fala materna.

Fonte: autor.

O espaço para aparecer uma referência de super-ação de crises na história da civilização foi marcado por totalitarismos que trouxeram à humanidade um impasse existencial, Nietzsche aborda a discussão da *moralidade* com grande interrogação filosófica sobre a categoria de *bem e mal*:

Uma outra medida de prudência e de autodefesa consiste em *reagir o mais raramente possível* e em esquivar-se de situações e de condições nas quais estaríamos condenados ao sacrifício da própria “liberdade”, da própria iniciativa, torando-nos simples órgãos de reação (NIETZSCHE, 2013, p.56).

É além do bem e do mal que a situação real aparece, sendo um toque diante do todo que emerge o super-herói das histórias em quadrinhos modernos, industrializado com determinada estética e ideia de corpo bombado. A quantidade de produtos vendidos em farmácias e lojas especializadas indicam associar a ideia de corpo bombado com homem bomba, pela cultura estética moderna de força como saúde, o indivíduo ser obrigado a corresponder a padrões estéticos (GAIARSA, 2009).

A conquista do próprio corpo sem corresponder a algum padrão é algo ainda a ser discutido na democracia americana, dado que a era macartista instaura também uma tradição de censura estética, associando a cor vermelha e determinados estilos de bigodes ao

comunismo. No próximo tópico investiga-se a democracia americana em sua especificidade de 1950 e 1960 com personagens que trazem representatividade democrática estética.

8 DEMOCRACIA AMERICANA PÓS MACARTISMO

Sistemas de pensamentos políticos demandam uma compreensão complexa devido ambivalências das relações humanas, segundo Rousseau (2016) o governo democrático caracteriza-se pela atividade ética e de cada cidadão em uma sociedade de igualdade em termos de liberdade, necessitando uma educação sobre a liberdade individual, associada aos deveres dos contratos estabelecidos em sociedade.

Pode-se imaginar um discurso democrático aquele em que as pessoas permitem divergências e negociações flexíveis para a autonomia das relações, permitindo a existência da tese divergente sem obrigatoriamente resultar no aniquilamento (PLATÃO, 2011). “Nada nos obriga a limitar-nos a escolha entre “o Estado é tudo” e “o indivíduo é tudo”: precisamos defender os dois, Estado e indivíduo, cada um limitando os abusos do outro” (TODORV, 2012, p. 149).

Na era Macartista a democracia foi ultrapassada em nome da conspiração de Joseph McCarthy onde a ameaça comunista estaria implantada, uma das paranoias que gira em torno de grandes crises capitalistas. Na medida em que o estado deixa de ver as diferenças radicais entre riqueza e miséria, torna-se explosiva a vivência da desigualdade para quem não tem acesso ao básico.

O equilíbrio entre *estado* e *indivíduo*, quando cultivado na democracia, permite a evolução da dialética assim como a pedagogia de exercer a cidadania responsável, a qual compreende as derrotas e vitórias do interlocutor/adversário (FREIRE, 1983). O discurso democrático mostra-se positivo pelo fato de permitir a diferença com flexibilidade existencial, sem obrigatoriamente impor ordens de aprisionamento do *real* no *ideal*.

No âmbito familiar o conflito democrático permite que o cidadão exista levando em conta que para além do desenvolvimento humano o exercício dialético indica a maneira de estabelecer conflitos em sociedade, equivale determinada cidadania responsável, ou, no caso de imposições ditatoriais, uma visão rígida de si mesmo e da realidade.

Enquanto o texto das leis não for um livro familiar, [...], enquanto forem escritas numa língua morta e ignorada do povo, e enquanto forem solenemente conservadas como misteriosos oráculos, o cidadão que não puder julgar por si mesmo as consequências que devem ter os seus próprios atos sobre sua liberdade e sobre os seus bens, ficará na dependência de um pequeno número de homens depositários e intérpretes das leis (BECCARIA, 2016, p.28).

Transportando para o ambiente familiar, surge a necessidade de linguagens compreensíveis evitando a tirania de punir a filha (o) sem explicações e com injustiças: agressões morais, físicas e psicológicas (ARENDR, 2006). O exercício de manter equilíbrio sobre a liberdade e autoridade dos cuidadores (as) e filhas (os) torna-se necessário, incluindo a superação de desejos *egoístas* por parte dos próprios cuidadores diante dos filhos.

O macartismo foi um movimento nacionalista paranoico gerou inúmeras demissões destruindo carreiras e sonhos políticos democráticos, envolvendo o sexismo, alegando que homossexuais seriam mais suscetíveis a serem comunistas ou passarem informações para comunistas. A tese no meio da guerra fria colou e a manipulação da opinião pública aconteceu, em meio a fake-news de inúmeros lados, tendo o slogan: “ame a américa ou deixe-a”, perseguindo artistas e políticos homossexuais.

Entre as variáveis epistemológicas, encontra-se determinada supervalorização e endeusamento do gênero masculino quando pensadores se referem ao poder político. Levando o contexto histórico de cada autor em consideração, existe uma inclinação cultural perigosa e injusta da exacerbação do machismo estabelecida ao longo dos séculos, reflete-se no século XVII através de Spinoza:

Ora, se fosse natural que as mulheres se iguallassem aos homens e com eles pudessem rivalizar tanto pela grandeza da alma, como pela inteligência, e é o que constitui, principalmente, o poder do homem e, de conseguinte, o seu direito [...] pode-se afirmar, sem restrição, que a natureza não deu às mulheres um direito igual aos homens, e que são obrigadas a reconhecer-lhes a superioridade. Logo, não se pode concluir que os dois sexos governem igualmente, e, ainda menos, que os homens sejam governados pelas mulheres (SPINOZA, 2013, p.144).

Nos diversos capítulos da história ocidental, o "sagrado" da história do cristianismo comporta a atmosfera de terror presente nas perseguições de mulheres condenadas como bruxas, assim a falta de papéis escritos por mulheres justificam o sexismo brutal e histórico. As influências de autores que exacerbam a superioridade machista do gênero masculino, no período antigo, na idade média e residualmente na idade moderna, refletem a agressividade e criminalidade gerada por discriminar gêneros, orientações sexuais e diversas etnias:

A maior parte das mulheres que foram queimadas o foi entre 1550 e 1650. A maior parte das mortes ocorreu na Europa, em locais onde houve intensos conflitos entre católicos e protestantes, alcançando o número de mortes um número que oscila entre 50 mil e 100 mil, notadamente na Suíça, Alemanha e França (PILAGALLO, REDONDO, FARIA, MAGALHÃES, & ALMEIDA, 2010, p.85).

Determinados cenários de personagens fictícios/mitos teológicos possuem um fio condutor contínuo de rebaixamento em relação ao gênero feminino. “Deus, da costela de Adão, teria criado uma companheira que seria Eva. Assim, temos um protagonista que faz parte do plano da história e uma coadjuvante, que é Eva” (GOLDBERG, 2008, p.24).

“No curso da História, nem sempre toda pessoa foi sujeito de direitos. Os escravos, considerados *coisa*, estavam fora do alcance da personalidade” (VENOSA, 2011, p.134). Histórias de corrupções e tiranias perpetuam-se nos escritos históricos e anunciados contemporâneos, mostrando a falta de preparo em controlar os impulsos de onipotência que o poder quando mal assumido produz, o que continua desencadeando inúmeras guerras mercadológicas, santas e ideológicas (CHRISTIN, 2014).

Segundo Mill, “Onde, não o próprio caráter da pessoa, mas as tradições ou costumes de outras pessoas sejam a regra de conduta, há a falta [...] do principal ingrediente de progresso individual e social” (2006, p.84). Um discurso político de posição machista ao diminuir e rebaixar o gênero feminino indica que a divergência conterà discriminações morais heteronormativas que imperaram sobre a liberdade do gênero feminino implicando em sofrimento psicológico e corporal de séculos, sendo a representação feminina de Lois Lane uma representação importante de: força e inteligência, conforme Figura 34 (CHANTER, 2011).

Figura 34. Lois Lane a SuperWoman traz representatividade feminina ao universo de SuperMan.

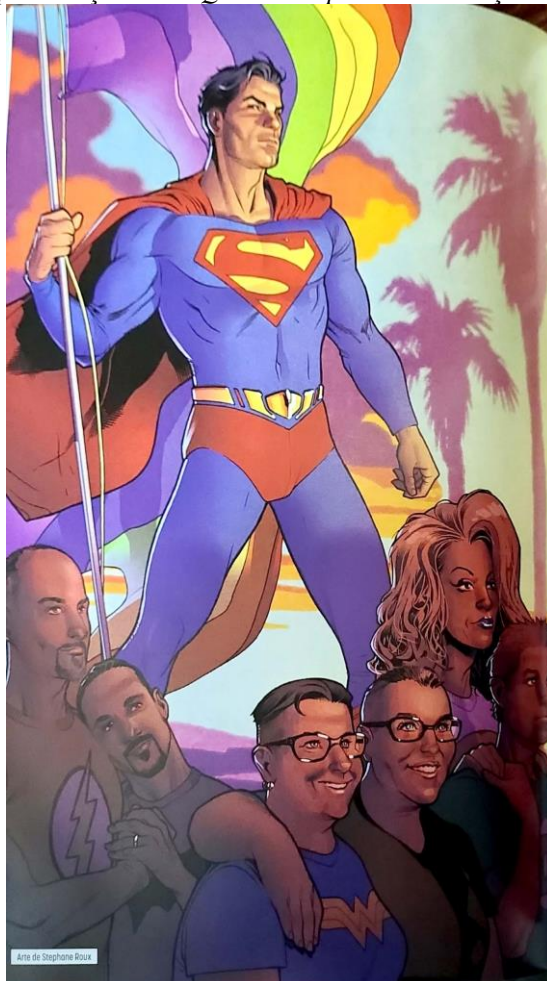


Fonte: SIEGEL; ROUSSOS, 1943.

O ícone *herói* é caracterizado de acordo com o *corpus* que emerge da própria biografia existencial, ou seja, cada pessoa caracterizada em herói(na) simboliza determinadas formas de diferenciação identitária: bandeira, logo, figura, ferramenta e assim por diante. Os personagens heroicos para além da mitologia grega, mostram resiliência e enfrentamento através de apetrechos, ou capacidade discursiva no caso de líderes de guerras e políticos.

Cada modo de ser identitário fundamenta algo de interferência e transformação no real, no livro *Amor é Amor* (ANDREYKO, 2017) homenagem às vítimas do atentado de 2016 na boate Pulse em Orlando, conforme a Figura 35, *Superman* é retratado simbolizando a diversidade amorosa. Na maneira em que se considera o martelo uma ferramenta ligada à força, a característica mundana de elementos: *ferro* e *madeira* compõem a identidade de Thor em aspectos mundanos.

Figura 35. Representação LGBTQIA+ de Superman. Ilustração de Stephane Roux.



Fonte: ANDREYKO, 2017.

Se na antiguidade helênica o herói grego se mostrava alguém disposto a captura e resolução de desafios, há uma transição vagarosa no aspecto cumulativo da capacidade de *resiliência* e a noção de *vingança*. A dimensão filosófica de “o que é justiça” é ampla, pois a noção de justiça está indexada de acordo com o consenso de *resolução de conflitos e poder*.

Na experiência psicológica psicótica (ou psicodélica) o interior e o exterior não são geometricamente distintos ambos estão mesclados, tanto nos quadrinhos quanto no *roteiro de vida (life script)* a intimidade do mundo pessoal aparenta ser permanentemente uma cena. Mas, da mesma forma que a linguagem é absurdamente psicótica no sonhar, a realidade nos quadrinhos também se eleva ao nível do absurdo pelo fluxo de produção de imagens e sensações do *todo* ao qual o(a) leitor(a) está submetido(a) (STEVENS, 1977).

Se no sonhar pode-se voar, explodir cidades, transformar-se em outras coisas, no *processo criativo* dos quadrinhos também, dado que a produção de uma cosmovisão é desenhada e decodificada pela forma que se forma na zona da fantasia (*fantasy-life*). Perls chama atenção que a forma vinda de uma fantasia pessoal busca se concretizar no mundo externo, para ter uma conclusão e finalizar a situação inacabada que o fantasiar produz:

Apesar da relativa uniformidade dos seres humanos (se alguém tem o coração do lado direito, ou seis dedos em vez de cinco, é visto como uma monstruosidade, e um homem com duas bocas ou um olho se aproxima dos limites da nossa imaginação), nunca é possível padronizar o comportamento de cada membro de um grupo. Alguns indivíduos não podem concordar com as exigências que lhes são feitas e são chamados de criminosos. Se não se ajustam ao padrão geral, despertam raiva em seus governantes. Assim, vem o castigo, para “educar” os criminosos ou para provocar terror e medo em seus companheiros, que também poderiam tornar-se desobedientes, “maus” (PERLS, p.105-106, 2002).

A cultura ocidental faz um apelo constante da expressão do amor romântico, alegria, surpresa, mas, utiliza máscaras de *negação* quando se trata de pensamentos e emoções: vingança, violência, raiva, aniquilamento, contestação, injustiça e destruição do outro. Os valores não expressados socialmente ficam totalidades de sensações inacabadas no organismo necessitando serem elaboradas entre a linha civilizatória que caracteriza fronteira de respeito entre o *eu* e o *outro*.

O “lado mau” do(a) humano(a) foi simbolizado durante séculos na temporalidade linear medieval sendo a incorporação de “espírito do mal”, com aparentes correções através de interpretações punitivistas e religiosas: exorcismo. Com a progressiva iluminação da razão no século XVIII a pessoa em sofrimento psíquico passou do julgamento de elemento diabolizado para a compreensão psiquiátrica, daí a necessária compreensão das camadas da neurose, conforme Tabela 11 (FOUCAULT, 1978).

Tabela 11. Camadas da neurose.

1ª – Clichês	2ª – Impasse	3ª – Fóbica	4ª – Implosiva	5ª – Explosiva
falso <i>self</i> e papéis sociais impressos pela convenção social	experiência do vazio existente por debaixo dos papéis sociais	evitação de qualquer frustração	nos contraímos e nos tornamos alguma coisa	raiva, pesar, orgasmo e alegria de viver (PERLS, 1977)

Adaptado de: PERLS, 1977.

Compreender as múltiplas composições do mundo envolve o seu processo metabólico enquanto matéria e antimatéria, ligando-se diretamente as palavras com as cores de um *inconsciente-termodinâmico* envolvendo *cores quentes* ou *frias, uniformes e outros trajés* coloridos para o aquecimento do aparelho psíquico. A coloração das páginas envolve as sensações térmicas psicológicas, podemos observar quando um personagem está com raiva na cor vermelha, ou quando está tímido ficando o fundo roxo, a criação do jogo de cores envolve a psicologia do personagem.

O jornalista João do Rio descreve que a rua não é a descrição limitativa de um dicionário ou uma significação absoluta, e sim um espasmo, ou seja uma movimentação involuntária do ser humano que ao longo agrupa seu inventário em uma reformulação permanente. “A rua continua, matando substantivos, transformando a significação dos termos, impondo aos dicionários as palavras que inventa, criando o calão que é o patrimônio clássico dos léxicos futuros” (RIO, 2012).

A linguagem cria-se na rua, forma-se diante da espontaneidade que as ruas exprimem em si na vivência cotidiana, é a intenção de perceber que o dicionário é composto pelas diversas configurações de linguagens que o humano inventa, através da sua capacidade mimética inclusive. Muito maior é a dimensão cultural dos Comics, visão, arte, cultura e publicidade se formam, chamando a atenção de conflitos civis, políticos, ideológicos de determinada população alvo via comicidade.

Invenção é o ponto principal da comunicação humana, inventar remete a capacidade reflexiva de verificarmos até onde, e, o que a linguagem permite comunicar, seja pela poética escrita ou desenhada. Em Charges observa-se que o espaço e a dinâmica da folha inicialmente eram horizontais, sendo ma espécie de pôster, algo panorâmico, já exclusivo para chamar a atenção do alvo da comunicação visual.

A arte Comics se verticaliza na medida em que a indústria cultural deseja publicação em forma de livro, aquilo que é possível acompanhar diante da mudança jornalística e midiática

de Charge para Comics, incluindo a necessidade de leitores submetidos a lógicas da propaganda. Há aí uma tríade entre linguagem + mensageiro + alvo, o interesse maior da realidade entre formas de comunicação em jornal é capturar o(a) leitor(a) enquanto apreciador daquela marca de jornal ou editora de *Comics*.

A técnica se mostra na forma jornalística em montagem comunicacional de Charges nos jornais e a dimensão semiótica de um jornal envolve todos os significados da forma estruturada. Os donos dos jornais são uma forma de expressão do capital de ajuste ou reajuste social da dominância através da linguagem, mantendo uma possível hierarquia em termos de restrição e acesso a determinado público, sendo a democracia uma luta permanente (BALZAC, 2015).

CONCLUSÃO

Se na *Charge* do século XIX observa-se a discriminação xenofóbica e guerra política entre nacionalistas e imigrantes, no século XX com *Comics* observamos a animação da vida fantasiosa tomar força em discussões sobre força, segurança da cidade e dificuldades existenciais. A política torna-se referência no que diz respeito a personagens: Capitão América, desigualdade social em relação a *Yellow Kid* e ancestralidade africana com Pantera Negra.

Importante levar em consideração os apetrechos que cada herói carrega, Pinguim um guarda-chuva hipnótico e Wolverine um charuto sendo símbolo fundamental na história da psicanálise: símbolo fálico. A dimensão psíquica-simbólica das ferramentas de cada herói(na) são importantes para a constituição da forma heroica, desde as cores e totalidade do aparecer com significados e sentidos próprios.

Passando desde uma parede solitária até um quadro que representa uma metamorfose grupal-social de revolta-revolução das injustiças sociais, a figura heroica congrega força, superação, resiliência e potência. Muitas das realidades biográficas de heróis se dão de maneira traumatológica, seja por abandono, luto, violência e situações de vulnerabilidade psíquica, sendo atrelada a vida com reparações de algo sofrido na infância.

Será que a sociedade atual possibilita espaços de crescimento para as pessoas se *autoconhecerem* e passarem do *apoio-ambiental* para o *autoapoio*? Em termos de filosofia e psicoterapia fenomenológica existencial, a clínica possui a ideia de *ethos*, caracterizando uma espacialização ética-poética de afeto-terapia, um refúgio e abrigo da *intimidade de ser* daquele(a) que possui complexos, fobias, sofrimentos e *bloqueios de contato com a realidade*. O início das *charges* durante a imigração já apontava a violência xenofóbica de países uns contra os outros, coroas em disputa e brigas pelo poder junto a manutenção aristocrática. Assim foi formando-se o ponto de partida para essa forma curiosa de vir a ser charge, comics e que futuramente seria mais ao nível extraordinário investido em *Action Comics*.

Levando em consideração a visão descritiva de Balzac sobre a imprensa jornalística do século XIX, a importância de perceber a influência política que o jornal possui ao imprimir charges que modulam a opinião pública pouco a pouco. Os comics já se propõem a serem vendidos industrialmente de maneira separada, com o número da edição estampada enquanto unidade.

A mímica para Aristóteles é a principal característica do humano diante dos outros entes, sendo o teatro uma grande vivência pré-sensorial do humano poder intelectualizar e transformar a vida em caráter de personagens. A empatia surge em dimensão teatral também,

sendo que colocar-se no lugar do outro faz parte de certa aptidão emocional, deslocar-se para “fingir” ou “imitar” ser o outro.

A Poética teatral aristotélica situa a personagem humana em termos de caráter, algo aprofundado em termos de saúde mental por Wilhelm Reich, constatando a couraça de caráter que se pode formar no humano. A rigidez da musculatura formando couraça devido os sintomas psíquicos advindos de papéis sociais rígidos e moralidades, também pode-se observar no herói dado que há uma super exigência de tudo: super-carro, super-casa, super-moto, super-visão, super-apetrechos, super-estratégia e assim por diante.

A ideia de um herói-humanista envolve integração comunitária democrática e em específico alguém que assuma a atitude direta de anarquia em períodos de crise civilizatória, com o conflito entre *combater vs ouvir*: associando em uma vitrola antiga, o herói é a agulha de diamante entrando em contato com o sulco da narrativa mundana qual está encaixado(a), A forma em que a vida se mostra para o(a) herói(na) revela determinada *força* presente no campo em que ele nasceu ou vive, ele(a) age diante do campo e o campo age sobre ele(a), há certo holismo entre o ritmo da vida e história do(a) herói(na), na articulação entre forma e conteúdo que se organiza a cidade produzindo o funcionamento econômico-social intraurbano.

Somando a estrutura da vida de cada personagem, a crise existencial aparece na exata medida em que o(a) super-herói(na) passa a atuar em nome da própria consciência de maneira liberal, acarretando uma solidão visceral diante de si-mesmo(a) e do mundo, no ponto do individualismo da crise existencial emerge a noção de grupo/tribo/gangue sendo o ponto de apoio para o super-herói também, o time do bem VS o mal e assim por diante. Outro aspecto dos quadrinhos a dimensão artística desenhada que compõem uma apreciação estética, passando desde a leitura até a moda em estampas de tecidos e outros produtos. A era de ouro dos quadrinhos fica entre 1930 e 1950, algo que faz parte e integra-se dentro da cultura vintage/retro, sendo personagens que marcam gerações do século XX adaptados progressivamente ao cinema.

Poder, justiça e vingança são palavras que formam uma áurea básica da história heroica que se mostra na política e nas HQs um sistema de crença coletiva que se revolta, ou, um átomo individual que passa a atuar em nome de si-próprio(a) ou de alguma causa. A revolução é um dos aspectos transmitidos nas histórias em quadrinhos, politicamente, existencialmente, comercialmente os heróis são forças que representam um ideal de posição diante do mundo, focando principalmente na resiliência.

Superman destaca-se como uma representação da era do aço e de uma nova forma de ver o ser humano superando dificuldades existenciais que se apresentam, desde uma transição

de mídia da Radionovela, *Pulp Fiction* para os *Comic Books* representando uma nova geração. A história dos Estados Unidos é inevitável para a compreensão entre a democracia representativa, seja no campo dos debates políticos envolvendo figuras intelectuais importantes quanto nas Histórias em Quadrinhos.

Os movimentos políticos de direitos civis da década de 1960 nos EUA são o ápice da discussão sofisticada em termos de civilização e realização de debate, o entendimento da importância de intelectuais ocuparem o espaço público abertamente de maneira civilizada é necessário, dado que reverbera no folclore do campo cultural em que se encontra o debate. A dimensão filosófica da ética em linguagem aberta também envolve os debates políticos e a forma com que cada super-herói age nas narrativas de *Comic Books*.

O fim do macartismo se fez conforme as bases infundadas que o legislativo americano percebeu, censurando a existência de McCarthy que logo após foi revelada sua dependência de morfina e consumo gratuito pelo diretor de narcóticos dos EUA, vide Figura 36. Desta forma de “*Hero from Zero*” que Joseph McCarthy termina: um senador paranoico e sem substância simbólica intelectual objetiva para lidar em uma sociedade democrática.

Figura 36. Coluna em jornal informando vício de Joseph McCarthy em morfina, distribuída pelo centro federal de narcóticos.

McCarthy a morphine addict, columnist says

NEW YORK (UPI) — A Washington columnist says the late Sen. Joseph McCarthy was addicted to morphine and purchased the drug at a store near the White House — with the blessings of the Federal Bureau of Narcotics.



In the December issue of *Ladies Home Journal*. Maxine

Fonte: METEORO BRASIL, 2020.

Diante de uma sociedade do espetáculo, personagens da realidade transmutam em representação no campo do cinema e da mesma forma a introdução dos Quadrinhos se adapta a forma cinematográfica, ou de séries em TV (Série Batman em 1966). Contemporaneamente as diversas adaptações cinematográficas recuperam elementos perdidos e trazem à tona a cultura dos *Comic Books* que não chegaram suficientemente na época seja por questões de censura, elitismo e traduções tardias no Brasil.

A ditadura no Brasil impediu grande parte do desenvolvimento cultural, incluindo o universo dos heróis, seja nacional quanto internacional, criando fronteiras de militarização interna legalizando a tortura e falta de representações humanistas desde 1964 até 1985. Como reflexão final, a dissertação é uma proposta de reflexão dos eventos históricos das Guerras e debates políticos que influenciaram a criação de personagens para o enfrentamento da depressão que assolava a falta de humanismo no mundo economicamente e psicologicamente, da mesma forma, a luta diária pela democracia e tecnologia humanizada continua.

REFERÊNCIAS

AEON VIDEO. James Baldwin vs William F Buckley: A legendary debate from 1965. Youtube, 13 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5Tek9h3a5wQ>>. Acesso em: 04 jan. 2024.

ALIGHIERI, D. **Monarquia**. São Paulo: Lafonte, 2012.

ANATOL, R. **Cinema: arte & indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

ANDREYKO, M. (org.). **Amor é amor**. [tradução de Maurício Muniz]. Barueri: Novo Século Editora, 2017.

APPEL, J., APPEL, S. **Comics da imigração na américa**. São Paulo, Perspectiva, 1994.

ARCUDI, J. MAHNKE, D. **The Mask: Omnibus**. Milwaukie: Dark Horse, 2019.

ARENDDT, H. **O que é política?**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

ARIÈS, P. **História da morte no Ocidente: da Idade Média aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

ARISTÓTELES. **Aristóteles: Vida e Obra**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

ASHLEY, M. **The time machines: the story of the science-fiction pulp magazines from the beginning to 1950**. Liverpool: Liverpool University Press, 2000.

AZZARELLO, B.; BERMEJO, L. **Antes de Watchmen: Rorschach**. São Paulo: Panini, 2005.

BACHELARD, G. **A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

_____. **A poética do devaneio**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

BARBOSA, R. **Antologia: seleção, prefácio e notas de Luís Viana Filho**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2013.

BARNES, J., SMITH, R., HANKINSON, R. J., EVERSON, S., HUTCHINSON, D. S., TAYLOR, C.C.W. **The Cambridge Companion to Aristotle**. UK: Cambridge University Press, 1999.

BARTHES, R. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BECCARIA, C. **Dos delitos e das penas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

BENJAMIN, W.; HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W.; HABEMARS, J. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1975.

BOB ESPONJA Calça Quadrada [série animada]. Criador: Stephen Hillenburg. Estados Unidos: Nickelodeon, 1999-.

BRASIL com S. Intérprete: Rita Lee e João Gilberto. *In*: Flagra. Rio de Janeiro-São Paulo: Som Livre, 1982. 1 disco de vinil, lado B, faixa 7 (3 min).

BUBER, M. **Sobre comunidade**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2012.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia**: histórias, deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.

CALÍGULA [filme]. Direção: Tinto Brass, Giancarlo Lui e Bob Guccione. Itália: Produzioni Atlas Consorziate, 1979. 156 min.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPOS, A. de, PIGNATARI, D., CAMPOS, H. **Mallarmé**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

CANTWELL, C. & REYNOLDS, P. **The Mask**: I Pledge Allegiance to the Mask #1. Canadá: Dark Horse Comics LLC, 2019a.

_____. **The Mask**: I Pledge Allegiance to the Mask #2. Canadá: Dark Horse Comics LLC, 2019b.

_____. **The Mask**: I Pledge Allegiance to the Mask #3. Canadá: Dark Horse Comics LLC, 2019c.

_____. **The Mask**: I Pledge Allegiance to the Mask #4. Canadá: Dark Horse Comics LLC, 2019d.

CARRIÈRE, J-C. **A linguagem secreta do cinema**. (Ed. especial). [trad. Fernando Albagli, Benjamin Albagli]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

CARVALHO, M. de. **Conhecimento e devaneio**: Gaston Bachelard e a Androginia da Alma. Rio de Janeiro: Mauad X, 2013.

CHANTER, T. **Gênero**: conceitos-chave em filosofia. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CHRISTIN, O. O desfecho das guerras de religião: a automatização da razão política na metade do século XVI. **Revista Brasileira de Ciência Política**, 2014, n.42, p.139-165.

COGGINS, J. Fantastic Story Magazine. **Jack Coggins – Magazine Covers**, [s.d.]. Disponível em: <<https://jackcoggins.info/fs>>. Acesso em: 02 jan. 2024.

COQUET, J-C. **A busca do sentido: a linguagem em questão**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

DEBORD, G. **Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

DR. Strangelove Or: How I Learned To Stop Worrying And Love The Bomb. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Estados Unidos-Reino Unido: Columbia Pictures Corp., 1964.

ELLSWORTH, W.; KANE, B. **Batman #1**. [s.l.]: DC, 1940.

ESA OAB SP. A herança pandêmica, Direito de Família e das Sucessões | Aspectos jurídicos e psicológicos. Youtube, 21 ago. 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lMyGXps-1rM>>. Acesso em: 31 jan. 2024.

FANON, F. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

FERREIRA, A. Caça às bruxas: Macartismo: uma tragédia americana. Porto Alegre: L&PM, 1989.

FOUCAULT, M. **História da Loucura**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

FRAZÃO, L. M.; FUKUMITSU, K. O. **Gestalt-terapia: fundamentos epistemológicos e influências filosóficas**. São Paulo: Summus, 2013.

FREUD, S. **Obras completas, volume 6: três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“O caso Dora”) e outros textos (1901-1905)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GAIARSA, J. A. **Couraça do caráter**. São Paulo: Ágora, 2019.

GASPARI, E. **A Ditadura Envergonhada**.

GILSDORF, E. **Tudo que um geek deve saber**. São Paulo: Novo Conceito, 2015.

GOLDBERG, J. P. **Psicoterapia e Psicologia**. São Paulo: Símbolo SA, 1979.

_____. **Monólogo a Dois**. São Paulo: Centro de Estudos de Mentalidade, 2002.

_____. **Cultura da Agressividade**. São Paulo: Landy, 2004.

_____. **Psicologia em curta-metragem**. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2008

_____. **O direito no divã: ética da emoção**. São Paulo: Saraiva, 2011.

GUARESCHI, P. A.; AMON, D.; GUERRA, A. (org) **Psicologia, Comunicação e Pós-verdade**. Florianópolis: ABRAPSO, 2017

HEILBRONER, R. L.; MILBERG, W. **A construção da sociedade econômica**. Porto Alegre: Bookman, 2008

HOBOSBAWM, E. J. **Era dos Extremos: o breve século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

_____. **Nações e Nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

HUXLEY, A. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Mediafashion, 2016.

KOECHLIN, S. **Jazz Ladies: A história de uma luta**. São Paulo: Editora Companhia Nacional, 2012.

LEE, S.; KIRBY, J.; DITKO, S. **Amazing Fantasy #15**. Nova York: Marvel, 1962.

LEE, S.; KIRBY, J. **Fantastic Four #52**. Nova York: Marve, 1966.

LEVITZ, P. **The golden age of DC Comics: 1935-1956**. Singapura: Taschen Bibliotheca Universalis, 2020.

LIMA, L. F. S. **O Império dos Sonhos: narrativas proféticas, sebastianismo & messianismo brigantino**. São Paulo: Alameda, 2010.

MADISON, J.; HAMILTON, A. A estrutura do governo deve fornecer os freios e contrapesos (*checks and balances*) adequados entre os diversos departamentos. In: HAMILTON, A.; MADISON, J.; JAY, J. **O Federalista**. 2ª ed. Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian, 2011.

MAQUIAVEL, N. **O príncipe**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2011.

MARAFANTI, C. **Guia mundo em foco: super-heróis**. São Paulo: On Line Editora, 2016.

METEORO BRASIL. A invenção do Macartismo. Youtube, 28 abr. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tJW9qeRTZug>>. Acesso em: 06 jan. 2024.

MILL, J. S. **Ensaio sobre a liberdade**. São Paulo: Editora Escala, 2006.

MORAES, V. de. **Jazz & Co**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MOORE, A.; LLOYD, D. **V de Vingança**. EUA: Vertigo Comics, 1990.

MULLER, L. **O Herói: Todos Nascemos para Ser Heróis**. São Paulo: Cultrix, 1987.

NIETZSCHE, W. F. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Edipro, 2020.

_____. **Ecce homo: (como cheguei a ser o que sou)**. Rio de Janeiro: Agir, 2013.

NOGUEIRA, S.; HORTA, M.; BOTELHO, J. F. **Mitologia: deuses, lendas, heróis**. Superinteressante Coleções. São Paulo, Abril: 2012.

PAULA, L. K. de. **As charges no ensino de história:** algumas considerações sobre seus usos nos livros didáticos escolares. Monografia (Especialização em Educação, Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2020.

PERLS, F. S.; HEFFERLINE, R.; GOODMAN, P. **Gestalt-terapia.** São Paulo: Summus, 1997.

PERLS, F. S. **A abordagem gestáltica e testemunha ocular da terapia.** Rio de Janeiro: LTC, 2018.

_____. **Ego, fome e agressão:** uma revisão da teoria e do método de Freud. São Paulo: Summus, 2002.

_____. **Gestalt-terapia explicada.** São Paulo: Summus, 1977.

PICCHIA, B. del; BALIEIRO, C. **O feminino e o sagrado:** mulheres na jornada do herói. São Paulo: Ágora, 2010.

PILAGALLO, O; REDONDO, M.; FARIA, F. J. de F.; MAGALHÃES, A. P. T.; ALMEIDA, S. C. C. de. **O sagrado na história:** cristianismo. São Paulo: Duetto, 2010.

PINHEIRO, I. F. **Não fale com paredes:** contracultura e psicodelia no Brasil. [s.l.]: Publicação Independente, 2019.

PIRES, M. C. F.; SILVA, S. L. P. Cultura política e cultura visual: aproximações teóricas e metodológicas. **Revista Diálogos**, v.18, n.2, mai.-ago. 2014, p.687-702.

PLATÃO. **A República.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

RIO, J. do **A Alma encantadora das ruas.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

ROB, B. J. **A identidade secreta dos super-heróis:** a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

ROTH, P. **Casei com um Comunista.** São Paulo: Companhia de Bolso, 2014.

ROUSSEAU, J-J. **Do contrato social:** princípios de direito político. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

SAINT-EXUPÉRY, A. de. **Terra dos homens.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

SAUNDERS, D. Clinton Pettee. **Pulp Artists**, 2011. Disponível em: <<https://www.pulpartists.com/Pettee.html>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

SCHUMACHER, M. **Will Eisner:** um sonhador nos quadrinhos. São Paulo: Globo, 2013.

SCHWARCZ, L. M. **Sobre o autoritarismo brasileiro.** [s.l.]: Companhia das Letras, 2019.

SEARLS, D. **Teste de Rorschach.** Rio de Janeiro: 2021.

- SIEGEL, J.; SHUSTER, J. **Action Comics #1**. EUA: DC Comics, 1938.
- _____.; ROUSSOS, G. **Action Comics #60**. EUA: DC Comics, 1943.
- SIMON, J.; KIRBY, J. **Captain America Comics (1941- 1950) #1**. [s.l.]: Marvel, 1941.
- SOUSA, W. K. M. V. O discurso político-humorístico do gênero *charge*. **Raído**, Dourados, MS, v.3, n.6, p.31-43, jul.-dez. 2009.
- SPINOZA, B. **Tratado político**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2013.
- STEVENS, J. O.; PERLS, F. S.; CLEMENTS, C. C.; GOODMAN, P.; DUSEN, W. V.; TOBIN, S. A.; ENRIGHT, J. B.; SEVENS, B.; HALL, R. K.; RESNICK, S.; JOSLYN, M. **Isto é Gestalt**. São Paulo: Summus, 1977.
- SZASZ, T.M. **Ideologia y enfermedad mental**. Buenos Aires: Icalma Gráficos Didot S. A., 2001.
- THE BEST of enemies [filme]. Direção: Robin Bissell. Produção: Danny Strong *et al.* Estados Unidos: STXfilms, 2019. 133 min.
- THE SIMS 3. [s.l.]: Maxis Redwood Shores, 2009. 1 jogo eletrônico.
- THIERRY, G. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.
- TOCQUEVILLE, A. de. **A democracia na América**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.
- TODA luz que não podemos ver [minissérie]. Direção: Shawn Levy. Produção: Mary McLaglen. Estados Unidos: Netflix, 2023.
- TODORV, T. **Os inimigos íntimos da democracia**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2012.
- TRUEBA, C. **Ética y tragedia en Aristóteles**. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2004.
- VENOSA, S. de S. **Direito civil: parte geral**. São Paulo: Atlas, 2011.
- VENTURA, Z. **1968: o ano que não terminou**. São Paulo: Objetiva, 2013.
- VIDAL, G. **Myra Breckinridge**. Rio de Janeiro: Record, 1970.
- _____. **Criação**. São Paulo: Nova Fronteira e Círculo do Livro, 1981.
- _____. **A cidade e o pilar**. Rio de Janeiro: Rocco, 1989.
- _____. **Sonhando a guerra: sangue por petróleo e a Junta Cheney-Bush**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2003.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 1 – Térreo
Porto Alegre – RS – Brasil
Fone: (51) 3320-3513
E-mail: propesq@pucrs.br
Site: www.pucrs.br