

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

William de Souza Dittrich

O POTENCIAL FORMATIVO DA CULTURA POP:
EXPRESSÕES DA CONDIÇÃO HUMANA NA
CONTEMPORANEIDADE

Passo Fundo

2022

William de Souza Dittrich

O POTENCIAL FORMATIVO DA CULTURA POP:
EXPRESSÕES DA CONDIÇÃO HUMANA NA
CONTEMPORANEIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial e final para a obtenção do grau de mestre em Educação sob a orientação do Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande.

Passo Fundo

2022

CIP – Catalogação na Publicação

- D617p Dittrich, William de Souza
O potencial formativo da cultura pop [recurso eletrônico]: expressões da condição humana na contemporaneidade / William de Souza Dittrich. – 2022.
1.09 MB ; PDF.
- Orientador: Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande.
Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Passo Fundo, 2022.
1. Cultura popular. 2. Indústria cultural. 3. Educação.
4. Psicanálise. I. Casagrande, Edison Alencar, orientador.
II. Título.

CDU: 316.72

Catálogo: Bibliotecária Juliana Langaro Silveira - CRB 10/2427



A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a dissertação

“O potencial formativo da cultura POP: expressões da condição humana na contemporaneidade”

Elaborada por

WILLIAM DE SOUZA DITTRICH

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial e final para a obtenção do grau de Mestre em Educação

Aprovada em: 12 de abril de 2022
Pela Comissão Examinadora

Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande
UPF – Orientador

Prof. Dr. Sidinei Pithan da Silva
(UNIJUÍ)

Prof. Dr. Angelo Vitório Cenci
(UPF)

Prof. Dr. Francisco Carlos Santos Filho
(UPF)

Prof. Dr. Altair Alberto Fávero
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação

William de Souza Dittrich

O potencial formativo da cultura pop: expressões da condição humana na contemporaneidade

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial e final para a obtenção do grau de mestre em Educação sob a orientação do Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande.

Aprovada em ____ de _____ de 202__.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Angelo Vitório Cenci (UPF)

Prof. Dr. Sidinei Pithan da Silva (UNIJUÍ)

Prof. Dr. Francisco Carlos Santos Filho
(UPF)

Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande (UPF)

Às nossas vidas breves.

Há tanto a agradecer... a um pai amoroso e orgulhoso de ter um filho professor. Meu grande herói que partiu cedo demais. A uma mãe destemida e guerreira que mostrou o verdadeiro sentido da força e da coragem. A uma irmã com a qual sempre posso contar. A uma companheira de vida que esteve nos melhores e nos piores momentos desta jornada. A todos aqueles que ficaram do meu lado quando mais precisei. A eles... meu muito obrigado.

“É apenas isto: se você vai ser humano, tem um monte de coisas no pacote. Olhos, um coração, dias e vida. Mas são os momentos que iluminam tudo. O tempo que você não nota que está passando... é isso que faz o resto valer.” *Morte: o grande momento da vida.* Neil Gaiman, 2014.

RESUMO

O presente trabalho dissertativo consiste em um esforço de aproximação entre a cultura pop, enquanto fenômeno cultural contemporâneo, e os processos formativos atuais. A cultura, por ser o resultado da interação do homem com o outro e com o mundo a sua volta em um determinado tempo, portanto, em constante mutação, expressa de forma simbólica a própria condição humana. A contemporaneidade traz consigo um novo estilo cultural e artístico que, guardadas as devidas e necessárias críticas, oferta uma série de recursos lúdicos por meio das narrativas, da fantasia e do imaginar. Tais recursos são capazes de mobilizar os sujeitos nos processos de ensino e aprendizagem. A presente dissertação toma como questão norteadora a hipótese especulativa da potencialidade formativa contida dentro da cultura pop. Para tanto, adota como método a pesquisa bibliográfica e explora, com base na teoria psicanalítica proposta por Sigmund Freud, a relação entre tal cultura e as novas formas de expressão do simbólico, assim como seu alcance em relação aos processos formativos. Em suma, defende-se que as obras da cultura pop tornam-se possíveis de serem analisadas e interpretadas, desnudando como a condição humana está sendo expressa a partir delas e como promovem identificações, revelando a importância de se compreender o alcance desses elementos nos diferentes espaços formativos.

Palavras-chave: condição humana; cultura pop; educação; processos formativos; psicanálise.

ABSTRACT

This piece of work is an effort of approximation of pop culture, while contemporary cultural phenomenon, with modern formative processes. Culture, being the result of the interaction between man with another and with the world around him in a determined time, therefore, in constant mutation, expresses in symbolic form human condition itself. Contemporaneity brings with it a new cultural and artistic style, that reserving due and necessary criticism, offers a series of ludic resources, through narratives, fantasy and imagination. Such resources are capable of mobilizing subjects in the teaching and learning processes. The present dissertation takes as its guiding question the speculative hypothesis of the formative potential contained within pop culture. For such, it adopts as method bibliographic research and explores, based in the psychoanalytic theory proposed by Sigmund Freud, the relation between such culture and the new ways of expressing the symbolic, as it's reach in relation to the formative processes. In short, it's defended that pop culture works are possible to be analyzed and interpreted, laying bare how human condition is being expressed through them and how they promote identifications, revealing the importance of comprehending the reach of these elements in different formative spaces.

Keywords: human condition; pop culture; education; formative processes; psychoanalysis.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2.	PSICANÁLISE, CULTURA E FORMAÇÃO	26
2.1	Sujeito, Cultura e Civilização	36
2.2	Cultura Contemporânea e o Universo da Cultura Pop	46
3.	CULTURA POP: NOVAS FORMAS DE EXPRESSÃO DO SIMBÓLICO	66
3.1	Cultura Pop Ocidental e o Sentimento de Culpa	76
3.2	Cultura Pop Oriental e o Sentimento da Vergonha	86
3.3	Cultura Pop: um diagnóstico da contemporaneidade	96
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
	REFERÊNCIAS	116

1. INTRODUÇÃO

No final do mês de abril, do ano de 2019 ecoa pelas salas de cinema de grande parte do mundo gritos estridentes de uma legião de fãs que lotaram as sessões do filme da Disney/Marvel, *Vingadores Ultimato*. O filme encerra uma sequência de 22 filmes que contaram a epopeia dos heróis, criados originalmente para as histórias em quadrinhos, Homem de Ferro, Hulk, Capitão América, Thor, Viúva Negra, Gavião Arqueiro e muitos outros que foram surgindo durante a grande narrativa, contra o vilão genocida Thanos. Se fizeram presentes pessoas das mais variadas idades e nacionalidades, pais levando os filhos, amigos reunidos para acompanhar a união de todos os heróis e o desfecho do bem contra o mal. No ano seguinte, a versão original do filme *Liga da Justiça* do diretor Zack Snyder, finalmente foi lançada, graças ao coro dos fãs desejosos de ver a visão do diretor para os heróis da editora DC. Nesta narrativa, heróis como Superman, Mulher Maravilha, Aquaman, Batman, Cyborg e Flash se apresentam na tela como divindades que, ora são louvadas ora temidas, reunindo-se para enfrentar o mal absoluto advindo do planeta Apokolips.

Do Japão para o resto do mundo, o filme da adaptação animada do mangá *Kimetsu no Yaiba*, também em 2020 se torna um dos filmes de Anime mais vistos e elogiados pelos fãs das narrativas orientais. Na trama, a jornada do protagonista Tanjiro, um caçador de Onis (criaturas folclóricas da cultura japonesa), que busca salvar a irmã amaldiçoada, continua após a série animada, mostrando um novo capítulo da luta contra o mal que originou os Onis.

O mangá *One Piece* alcança a incrível marca de ter 100 volumes publicados e 1000 episódios da animação lançados para a televisão, se consolidando como uma das obras em histórias em quadrinhos mais importantes dos últimos tempos. Na obra do *mangaká* Eiichiro Oda, segue a busca do pirata do chapéu de palha Luffy, para encontrar o tesouro lendário *One Piece*, enquanto luta contra a dominação das forças obscuras que estão por detrás do governo mundial.

Mas afinal, o que leva a uma imensidão de sujeitos a acompanharem, a vibrarem e a buscarem se reunir com seus pares para compartilharem um mesmo gosto? Trata-se de apenas a busca por alguns momentos de diversão e entretenimento acrítico, fugindo a cansativa rotina do dia a dia, de estabelecimento de relações identificatórias superficiais como propõe o filósofo crítico Adorno? Um bem-sucedido projeto de dominação das massas, proposto pelo capitalismo?

A resposta, diferente do que muitos críticos da indústria cultural analisada pelo filósofo Adorno e seus contemporâneos e de onde teria se originado a cultura pop, se mostra atualmente paradoxal. Sim e não. A linha tênue que separa as produções criadas para o mercado capitalista do entretenimento, cuja preocupação não está em levantar grandes discussões, mas suprir a necessidade de consumir um conteúdo de fácil compreensão, que divirta e promova um refletir crítico das obras que carregam um potencial crítico.

Para que não se corra o risco de se “jogar fora o bebê junto com a água do banho”, como no ditado popular, é necessário analisar profundamente, e não superficialmente, as obras produzidas dentro da cultura pop, sendo ela mesma difícil de delimitar, uma vez que este universo parece ser o ponto de encontro de uma diversidade de estilos estéticos que vão desde os filmes cinematográficos, animações, histórias em quadrinhos, jogos até celebridades, músicas, moda e personalidades diversas. O pop parece abarcar tudo, e desta união de estilos, misturam-se e se transformam em produções que ora são puramente entretenimento ora um convite a reflexão crítica sobre a condição humana no contemporâneo.

Este crescente fenômeno cultural, conhecido como cultura pop, está se difundindo rapidamente por todo o mundo, fascinando e atraindo cada vez mais pessoas, estando cada vez mais presente no dia a dia das pessoas, independente de faixa etária, gênero, nacionalidade ou classe social e nos diferentes ambientes, sendo um deles, que aqui nos interessa pesquisar, o das escolas.

A hipótese é de que este fenômeno cultural dialoga e impacta na constituição psíquica dos sujeitos. Neste tempo, é essencial estudar que elementos estruturantes que estas obras possuem, em suas narrativas, como revelam os aspectos da condição humana e como podem vir a ser, se compreendidos em toda sua dimensão crítica, instrumentos nos processos formativos de ensino e aprendizagem, uma vez que trazem, em sua estrutura, pontos que são capazes de mobilizar a dimensão sensível dos sujeitos, viabilizando um canal de comunicação, se trabalhados em sala de aula.

Cultura e arte, segundo Hannah Arendt em seu texto *A Crise na Cultura: Sua Importância Social e Política* (2002), são tudo aquilo que é produzido de belo pelo homem e pode resistir à ação do tempo, sendo duradouro e apreciável por qualquer indivíduo que se permita tocar. As mudanças históricas e socioeconômicas, sobretudo a consolidação do capitalismo como modelo adotado por grande parte dos países ao redor do mundo, traz a ascensão das sociedades e culturas de massa, que estão alicerçadas na indústria cultural dirigida ao consumo, conceito trazido por Theodor Adorno (1985), impactando na definição do que pode ser considerada cultura e arte contemporaneamente. Para o filósofo crítico, a cultura de

massa atende a um mecanismo de dominação do capitalismo, pois sua função é o entretenimento esvaziado direcionado para o simples consumo das grandes multidões. Neste sentido, as produções da indústria cultural não possuíam o objetivo de ser nada além de diversão acrítica. Hannah Arendt, contribuiu com esta discussão, mostrando que o entretenimento também faz parte das necessidades humanas, assim como se alimentar e descansar, porém a arte, sempre corre o risco de ter seu sentido perdido, quando consumida vorazmente pelas massas.

Para o pesquisador Clodoaldo Lino, em sua tese *Cultura pop, Globalização e Brasil*, a indústria cultural surge em meados de 1920, nos Estados Unidos, com o objetivo de difundir o estilo de vida norte-americano, tal como seus valores e práticas culturais, ao resto do mundo, através dos novos meios de comunicação de massas, como a televisão, o cinema e a literatura. Enquanto a indústria cultural, nos seus primórdios, serve a um projeto capitalista de dominação por meio da cultura e dos meios de comunicação, a cultura pop surge posteriormente a ela, segundo Martin César Feijó, professor de Pós-Graduação e Educação, Arte e História da Cultura, como um movimento estético das artes plásticas ligado ao *pop art* dos anos 60, cujo precursor foi o artista Andy Warhol. A cultura pop surgiu da tentativa de estabelecer diálogo com a chamada “alta cultura”, a cultura erudita, clássica, de técnicas sofisticadas, aproximando-a das culturas populares, através da alta capacidade de difusão dos meios de comunicação. Neste sentido, distingue-se da cultura de massa promovida pela indústria cultural, pois se estabelece a partir da evolução das mídias individuais, da ascensão da internet como espaço de diálogo e expressão das individualidades de seu público-alvo, principalmente jovens. Sua dimensão estética está presente em todos os segmentos da arte contemporânea, como na música, na dança, nas pinturas, na arquitetura, nos filmes *blockbusters*, nas histórias em quadrinhos com super-heróis, nos jogos eletrônicos que evoluem narrativamente e visualmente conforme as novas tecnologias são lançadas no mercado e nas pessoas, sejam elas celebridades propriamente ditas ou personalidades de diversos outros contextos, como política e religião. Como já trazia o refrão de uma canção da banda *Engenheiros do Hawaii*, “o papa é pop”.

Mesmo que seja difícil definir seu ponto de origem para cada um destes segmentos do pop e delimitar seu alcance, sabe-se que a cultura pop carrega, assim como nos estilos estéticos anteriores, as características de seu período atual da pós-modernidade, que transita entre o efêmero e superficial ao perene e profundo, carregando características dos movimentos de contracultura de 1960. Décio Torres, em seu livro *O Pop: literatura, mídia e outras artes* cita o exemplo do *Rock and roll* nos anos de 60, que representava os jovens em seu momento de rebeldia e subversão contra o sistema. O autor ainda trabalha com o conceito da arte pop como

um movimento pautado na multiplicidade de vozes, sendo um ponto de encontro possível graças aos meios de comunicação massificados, onde se misturam vários estilos artísticos, do clássico com o popular, das várias linguagens e símbolos. Caracterizada pelo alegórico, pelo irônico e pelo espetacular, a cultura pop abre espaço para a contradição, para os questionamentos do estabelecido socialmente até então.

Estando diretamente ligada ao surgimento das histórias de super-heróis, sendo o Superman, criado em 1938, o personagem que alavancou a popularização do gênero das histórias em quadrinhos, que depois se espalhou pelos diferentes meios de comunicação, como cinema, teatro, televisão, literatura e jogos, construindo narrativas que vão desde as mais populares até aquelas que hoje são consideradas clássicas da literatura e do cinema. Neste exemplo, representando os ideais morais a serem cultivados pelos jovens, traziam as grandes transformações sociais para dentro de suas narrativas, sendo materializadas na forma de personagens e situações.

Da prioridade do consumo, surge este fenômeno conhecido como cultura pop, um estilo cultural e artístico, cujas origens estão ligadas a indústria cultural, a ascensão da globalização, ao capitalismo e a pós-modernidade, porém adicionando outros elementos que gradualmente a possibilitou se distanciar, em certos aspectos, desses contextos, apresentando novos conceitos que tornam a cultura pop, um fenômeno cultural contemporâneo singular. Considerando as devidas críticas de Theodor Adorno e Hannah Arendt, a cultura pop se tornou um importante espaço de expressão artística, cujas produções são capazes de alcançar grande número de sujeitos, trazendo não apenas entretenimento, mas a possibilidade de promover manifestações verdadeiramente singulares, da dimensão do sensível nestes tempos de pós-modernidade, materializadas em obras plurais e consistentes.

A cultura pop, na concepção do psicanalista Mário Corso, inaugura uma nova mitologia, com um rico conjunto de elementos, que ajudam a entender como o sujeito se constitui psiquicamente na contemporaneidade. A cultura pop, enquanto espaço de expressão da condição humana por meio da arte, certamente impacta nos processos de subjetivação e relações sociais contemporâneas, desafiando a se compreender quais signos fazem parte destas narrativas fantásticas, que são capazes de dialogar com toda uma geração de indivíduos. Sejam elas, ocidentais ou orientais, da mídia escolhida para a construção da narrativa, hoje sua importância deve ser reconhecida como algo a ser pesquisado.

Como colocado por Bachelard no livro *A Formação do Espírito Científico* (2005), um dos obstáculos epistemológicos que um pesquisador pode encontrar é a resistência em um

determinado assunto. No meio acadêmico, a cultura pop ainda é caracterizada pejorativamente, ainda mais quando associada às suas origens dentro da cultura de massa midiática. Pressupõe-se que ela se distancia dos processos educativos na medida em que ascende e ganha aderência entre os diferentes públicos.

Certamente o tema da cultura pop suscita vários questionamentos acerca da razão pela qual conquista tamanho fascínio, afinal, o que os fãs encontram dentro destas narrativas? O que desperta nestes sujeitos? Mesmo que boa parte de seu objetivo original, seja entreter, entregando elementos que confluem com o pulsional inconsciente, da satisfação fantasística dos desejos de forma catártica, desta mesma forma, mobiliza e abre caminho para um entendimento subjetivo e crítico. A partir dela, ainda se é possível construir um diagnóstico de época, abrindo possibilidades formativas nos processos de ensino e aprendizagem, levando em consideração a bagagem cultural de cada sujeito, assim como mobilizar a criatividade, recuperando o lúdico, como forma de atribuir sentido, para além da ensinagem.

A contemporaneidade, marcada pela prevalência da ideia de individualidade, da construção de um sujeito fragmentado, que se fundamenta na lógica do consumismo, trouxe uma série de impactos na subjetividade das pessoas, nas diversas esferas da vida, como família, escola e sociedade. A condição humana, enquanto conjunto de pressupostos do que torna um ser humano, encontra na educação uma forma de resistência contra a colonização da subjetividade pelo sistema capitalista neoliberal. Enquanto há inúmeras tentativas de instrumentalizá-la, tornando cada vez mais difícil pensar a emancipação dos sujeitos, ela ainda carrega em si, a potencialidade de fazer frente a tais ideias neoliberais e pós-modernas. As artes produzidas dentro do universo da cultura pop, precisam ser analisadas a frente do diagnóstico de época feita por Adorno nos anos 30 à indústria cultural, podem se tornar forma de resistência em favor de uma educação que resgate o lúdico da aprendizagem criativa infantil, perdida no decorrer dos anos escolares, em favor do tecnicismo, pois

A fantasia torna-se tão suspeita quanto a curiosidade sexual e o anseio pelo proibido, assim como dela desconfia o espírito de uma ciência que não é mais espírito. Quem quiser adaptar-se deve renunciar cada vez mais à fantasia. Em geral, mutilada por alguma experiência da primeira infância, nem consegue desenvolvê-la. A falta de fantasia, implantada e insistentemente recomendada pela sociedade, deixa as pessoas desamparadas em seu tempo livre. [...] Que efetivamente as pessoas consigam se beneficiar tão pouco de seu tempo livre se deve a que, de antemão, já lhes foi amputado o que poderia tornar prazeroso o tempo livre. Tanto ele lhes foi recusado e difamado que já nem o querem mais (Adorno, 1995a, p. 76-77).

As obras da cultura pop, seja qual a mídia utilizada, preocupam-se em trazer questionamentos contemporâneos para suas tramas, de forma direta, como nos clássicos que se

propõem a discussões mais sérias e verossímeis, outras de forma indireta, colocando discussões importantes em segundo plano, onde é preciso um exercício de análise crítica maior. A necessidade de compreender como este fenômeno se originou e se transformou neste estilo cultural contemporâneo se mostra de fundamental importância, uma vez que a cultura pop se torna um espaço de expressão das subjetividades contemporâneas, influenciando e sendo influenciada pelos sujeitos que a consome, espaço este negligenciado em diversos âmbitos, como família e escola, que categorizam este estilo cultural, meramente entretenimento sem valor formativo. Levando em consideração que os processos de ensino e aprendizagem, em uma perspectiva formativa emancipatória, busquem oferecer, mais do que conhecimento acadêmico, recursos para possibilitar os sujeitos a compreenderem e lidarem com os aspectos de sua condição humana, deixados de lado conforme vai se priorizando o tecnicismo e o utilitarismo do ensino.

Para reconstruir esta relação do homem com a cultura é preciso buscar os fundamentos da teoria psicanalítica clássica proposta por Sigmund Freud, que trouxe um entendimento sobre a condição humana e como o homem funda a cultura de modo a dar conta destes aspectos, possibilitando a ele viver com seus pares, e também na psicanálise contemporânea, principalmente na lacaniana, que busca analisar os impactos das novas organizações econômicas e sociais na subjetividade dos sujeitos, Através de uma análise cuidadosa e sensível se buscará aprofundar como a cultura pop oferece recursos simbólicos fundamentais para entender os processos da constituição psíquica dos sujeitos contemporâneos e desperta deles, possibilidades formativas importantes para resistência e emancipação, frente aos novos paradigmas atuais. Nesse sentido, as contribuições de psicanalistas como Lebrun, se tornam essenciais, pois sua leitura sobre os impactos do neoliberalismo, enquanto sistema vigente, nas subjetividades ajudam a distinguir o contexto cultural de hoje com os da época da criação da psicanálise de Freud, interpretando as peculiaridades destes novos tempos.

Antes de adentrar especificamente o universo da cultura pop e suas produções artísticas é preciso desvelar, primeiramente, o sujeito e os processos de sua estruturação psíquica, possíveis através da relação fundante com outro, até se tornar um ser humano, em todo seu âmbito. Partindo desta concepção de humano, utilizando principalmente a análise dos pressupostos da teoria psicanalítica freudiana, chega-se a concepção de cultura, da construção do laço social do homem com seus pares e da relação que ele estabelece com o mundo a sua volta, criando símbolos que representam os conflitos de sua condição humana. Adentrando, propriamente, a dimensão da cultura pop, enquanto conjunto de símbolos que representam a expressão da condição humana na contemporaneidade, distinguindo e aproximando os dois

maiores estilos de conteúdo pop, o ocidental norte-americano e o oriental japonês, a partir das narrativas construídas em formato de histórias em quadrinhos, filmes, séries, animações e jogos eletrônicos. Por último, e cabe aqui o verdadeiro objetivo deste percurso, tecer sentido a esta cultura que faz parte da subjetividade dos sujeitos contemporâneos, podendo atribuir a ela, um caráter formativo crítico importante para se pensar processos educativos que valorizem as humanidades, o sensível da condição humana e o capital cultural do aprendente.

Se a cultura, em seu conceito geral, é a identidade criada por determinado povo, tendo suas tradições e preceitos passadas adiante, para as novas gerações, ora preservando-as, ora modificando-as conforme o homem também se preserva e se modifica em dado tempo, então é possível se pensar que a formação de um sujeito perpassa pela cultura onde está inserido. Desconsiderar o contexto cultural e toda sua dimensão sensível, enquanto espaço de expressão da condição humana, é reduzir o sujeito a um modelo de ensino/aprendizagem que não oferece sentido às suas vivências. Muito se discute o crescente tecnicismo do ensino, a supervalorização de áreas ligadas às exigências do mercado consumista capitalista, mas, em contrapartida, ainda existe uma grande resistência em pensar a cultura pop, enquanto cultura que dialoga com crianças, adolescentes e adultos, como recurso para estabelecer um canal de comunicação e troca.

Se o objetivo máximo da educação é formar sujeitos emancipados, que conheçam, respeitem e deem sentido à sua condição humana e a do outro, é preciso conhecer e reconhecer a importância das novas manifestações culturais e artísticas, próprias da contemporaneidade, tomando-a como recurso dentro dos espaços formais e informais de educação.

2. PSICANÁLISE, CULTURA E FORMAÇÃO

Desde a definição e a caracterização dos preceitos da pós-modernidade, enquanto período que muitos autores definem como sendo o atual, muitas críticas vem sendo tecidas a forma como a cultura e a arte são criadas e expressas na contemporaneidade. Porém, a cultura e arte são mutantes, tanto quanto o homem o é, pois ela deriva dele e da sua relação com o outro e com o mundo. Neste sentido, a preocupação acadêmica, principalmente nas áreas ligadas à formação humana, é de revelar o caráter prejudicial da cultura pop, enquanto estilo cultural e artístico, na subjetivação dos sujeitos, porém não possui a mesma preocupação em aprofundá-la, podendo resgatar nela, importantes recursos formativos. A teoria psicanalítica oferece um entendimento que é capaz de resgatar o sentido de cultura pop enquanto construção de dado tempo, podendo trazer elementos para os processos de ensino e aprendizagem.

A contemporaneidade é um tempo que se caracteriza pelas rápidas mudanças em todas as instâncias que constituem o humano, a família, a escola, a sociedade e a política. Em outras palavras, a cultura em toda sua dimensão. As diversas culturas, juntamente a suas práticas tradicionais, hoje se encontram em constante reestruturação, sofrendo significativas alterações conforme a civilização vai evoluindo e avançando, compreendendo e superando paradigmas ao longo do tempo, instigando àqueles que se dedicam a estudar o homem e a cultura, a revisitar constantemente o que já foi historicamente construído e explorarem as novas construções culturais emergentes.

É importante resgatar como e por quais razões o homem optou por viver com seus pares, criando sociedades complexas que organizam, direcionam e causam interditos a condição humana comum a todos para também poder compreender os fenômenos culturais que foram surgindo e se consolidando entre muitos grupos de indivíduos, influenciando, sobretudo, as expressões artísticas nos mais diversos formatos.

A condição humana se trata de um conceito amplo utilizado em muitas áreas do conhecimento, como a filosofia, a psicologia, a sociologia e a biologia, e por mais que cada uma trabalhe com algumas nuances diferentes, representa todos os elementos que compõem a existência do homem, os inatos que compreendem a finitude, a sexualidade, a vulnerabilidade constitutiva, também as pulsões primitivas que surgem do contato com o outro, e os artificiais, como os modos de organização da vida e o acúmulo de conhecimento através da sua relação com as coisas do mundo.

Para Anthony Giddens (2001), a cultura é o conjunto de elementos que organizam e dão sentido às sociedades e são o resultado das tentativas dos modos de entender o que tange os

mistérios do mundo, bem como os mistérios inerentes ao próprio homem, objetivando desvelar-los, investigá-los e dominá-los. As sociedades formam sistemas sociais, com suas instituições, onde acontecem entrecruzamentos de interesses a partir das interações coletivas, fazendo surgir fronteiras e regras que as diferenciam umas das outras. Dentro deste contexto, o sujeito é um agente reflexivo, pertencente a uma determinada sociedade, cujos valores se tornam identitários por uma maioria coletiva, construindo uma cultura e um conjunto de tradições. Mesmo pertencente a um coletivo, pode não haver concordância entre todos sobre os valores defendidos, tornando o agente reflexivo, também um agente de transformação.

Barbara Rogoff (2005) compreende, através da perspectiva sociocultural histórica, que o homem é resultado da cultura em que está inserido, assim como a cultura é criação do homem e sua constituição se dá através da relação entre os sujeitos e seu contexto cultural histórico. A cultura se configura como uma forma de organização social, um conjunto de práticas, valores e tradições que cada povo desenvolveu ao longo de sua história, que se assemelham e se distinguem de povo para povo. Neste sentido, as culturas estão em constante transformação, elementos são adicionados ou excluídos a partir da participação de cada indivíduo, dentro de dada cultura e em interação com outras, algo cada vez mais possível, através do crescimento da globalização, desde a modernidade. Segundo a autora citada anteriormente, “Os seres humanos se desenvolvem por meio de sua participação variável nas atividades socioculturais de suas comunidades, as quais também se transformam” (2005, p.21).

Historicamente, vastas e diferentes narrativas fantásticas foram criadas, trazendo vários símbolos que dão identidade às culturas dos diferentes povos. Desde os mitos das sociedades primitivas, às mitologias ricamente construídas, às religiões e mesmo a ciência, as histórias fantásticas trazem aspectos que nos ajudam a entender o funcionamento de cada civilização em seu dado tempo, como eles buscavam explicações para o desconhecido e definiam todo um conjunto de práticas artísticas, morais e espirituais, que foram sendo passados de geração à geração.

Sigmund Freud, reconhecido como o pai da psicanálise, compreendeu o homem como resultado da ação da cultura sobre os aspectos constituintes da sua condição humana original, buscou nas construções culturais históricas, uma forma de desvelar a constituição psíquica e os destinos que as pulsões originais, que surgem em seu interior tomam, frente a força da cultura, que modela o homem em sua relação consigo mesmo e com o outro.

A relação entre sujeito e cultura é fundamental para compreender como o homem se constitui humano e como se relaciona com o outro, em sociedade. Freud define a cultura como elemento fundamental para construção da civilização, que impede o homem de ser dominado

pela barbárie pulsional que o habita. Em *Totem e Tabu* (1913-1914/2006) Freud propõe reconstruir os primeiros indícios de organização civilizacional arcaicas, estudando as tribos aborígenes australianas e o surgimento do tabu, o primeiro e rudimentar meio simbólico de representar a lei, que não deveria ser violada, e que manteria coesa as relações entre as tribos totêmicas, sendo elas a proibição do parricídio e do incesto. Aqui Freud propõe pensar a necessidade de interditos partilhados pelos membros da sociedade, temendo que os desejos individuais de poder e domínio, se tornem perigosos para o próprio indivíduo.

Em *O Mal Estar na Civilização* (1927-1931/2006), tratando da modernidade, o autor propõe que viver em sociedade impacta o homem, onde unir-se aos seus pares, mesmo que propicie uma série de benefícios determinantes para sua sobrevivência e desenvolvimento, como segurança, estabilidade, estreitamento de laços afetivos, provoca profundo mal-estar, pois em troca precisa manter sob controle o que lhe é mais primitivo, suas pulsões. Este sacrifício deve ser feito em prol da estabilidade grupal, renunciando aos desejos pulsionais considerados prejudiciais, inadequados e destrutivos.

Apropriar-se e dar a devida atenção às novas formas de culturas, por meio de uma análise crítica adequada, é de fundamental importância para compreender o sujeito contemporâneo e seus anseios frente as rápidas mudanças das sociedades em que vivem, tal como os meios com os quais lidam com as angústias de sua condição humana, cada dia mais negada em prol dos novos modos de estar e ser reconhecido no mundo. A cultura pop, originalmente criada para fins de entretenimento, transformou-se em um estilo cultural capaz de organizar grandes comunidades de crianças, jovens, adultos e idosos, a partir de suas narrativas que se apresentam como novas mitologias. Tais histórias trazem consciente e inconscientemente à tona, a condição humana latente na contemporaneidade, de forma lúdica e simbólica, materializada em metáforas universais, possível de ser partilhada com qualquer pessoa no mundo. Por se tratar de um estilo cultural da pós-modernidade, traz consigo uma mutabilidade em sua estrutura, podendo ser tão superficial e espetacular quanto profunda e contemplativa. A cultura pop já está presente nos vários espaços sociais, incluindo a escola, seja na forma de música, jogos de celular, histórias em quadrinho ou nas discussões, entre os jovens, sobre histórias e personagens de filmes.

A educação, muito antes da formalização das escolas como se conhece hoje, oriunda da Europa do século XII, pode ser percebida como a transmissão transgeracional do conhecimento acerca do humano e do mundo, da cultura e seus valores, tal como as práticas tradicionais de cada povo. Este tipo de “escola” já era observada nos relatos dos filósofos gregos, de uma forma mais aberta do que as escolas de agora, menos formais, onde o conhecimento era partilhado e

as práticas culturais, problematizadas e criticadas por meio do pensamento racional. A riqueza de símbolos, construída por determinada cultura, dá identidade aos sujeitos dentro de uma sociedade e capacidade racional ao homem para analisar a si mesmo e ao mundo, por meio da educação, vislumbrando um horizonte de verdadeira emancipação, tornando a civilização aquilo que objetiva ser, inclusiva e justa.

Educação enquanto formação, recuperando sua origem do alemão *Bildung*, cujo conceito é bastante amplo, abarcando princípios ligados à autonomia dos sujeitos, a autorreflexão, a consciência, a liberdade e a universalidade de direitos. Uma formação para a cidadania e o bem comum. Adorno (1985) dirá que esta dimensão formativa está em crise, que o que se tem, nas atuais estruturas educativas, é o conceito de quase formação, mas que ainda carrega elementos desta formação antiga, que poderiam ser resgatados e utilizados contra as tendências do capitalismo tardio atual, como forma de resistência contra a dominação.

Apesar da crítica feroz contra a indústria cultural, de onde veio a surgir a cultura pop, acreditando que o entretenimento proposto pelo capitalismo, como cinema, teatro e literatura, também poderiam vir a ser instrumentos de dominação, pois reproduziam a lógica industrial, colonizando o pensamento do trabalhador, no seu tempo livre. Ainda assim, Adorno (1995) pôde vislumbrar potencial nestas formas de expressão artística emergente, quando viajou para os Estados Unidos e conheceu o cinema norte-americano, podendo adicionar novas reflexões ao seu pensamento inicial, hoje, podendo a cultura pop tornar-se instrumento de resistência e criticidade ao sistema.

Faz-se necessário tomar a cultura pop como objeto de análise, sem deixar de lado sua origem, mas levando em consideração sua transformação, no decorrer do tempo, em um espaço de expressão da condição humana contemporânea, de liberdade criativa que possibilita o simbólico enquanto recurso para lidar com os dilemas e angústias próprias deste período de pós-modernidade e todas as características que carrega. Sua popularização, principalmente entre crianças e adolescentes, demonstra que ela é capaz de abrir caminhos para compreender as subjetividades dos sujeitos e promover um canal de comunicação a partir do lúdico. Se, como traz Freud em *Escritores criativos e devaneios* (1906-1908/2006), o escritor usa a fantasia como recurso interno, imprimindo muito de si em suas obras, pode-se estender que, o leitor também se aproxima de uma obra, identificado com o seu conteúdo, pois nela ressoa algo que é dele. Esta nova cultura emergente e suas produções artísticas singulares, como traz Jameson (1997) adota o perspectivismo abandonando um estilo característico clássico de criação, partindo da visão de cada artista, podendo ele ser superficial ou crítico daquilo que se propõe a expressar, desta forma cada sujeito, na pós-modernidade, pode ser um potencial artista.

A globalização através da evolução dos meios de comunicação, a transmídia que permite explorar as mais diferentes formas de criar narrativas, permitindo aos sujeitos a liberdade lúdica própria da criança quando brinca, inventando mundos e povoando-os com seu material inconsciente, podendo alcançar o outro ao compartilhar suas produções artísticas. Se Freud conjectura que o recurso da fantasia não se esvai na passagem da infância para a vida adulta, ao mesmo tempo vê-se os espaços sociais que se propõem a transmitir os saberes, como escolas e universidades, inibir o prazer lúdico do “aprender brincando”, e não o aprender puramente formal.

Pensar os processos que valorizem as humanidades é promover um espaço de experiência, do aprendizado sobre si e sobre o outro, para além da técnica, algo que cada vez mais, desaparece nos currículos educacionais.

2.1 Sujeito, cultura e civilização

Freud iniciou sua análise e compreensão da mente humana a partir do indivíduo e seus sintomas, sendo o estudo sobre a implicação psicológica nos casos de histeria feminina, o ponto de partida para dimensionar o quanto os fenômenos psíquicos influenciavam nas afecções dos sujeitos daquela época.

Partindo do individual para o social, Freud percebeu o impacto que uma determinada cultura e seu conjunto de pressupostos, regras e signos, possui sobre o sujeito e como isso influencia na sua relação com sua condição humana inerente e, conseqüentemente, na sua relação com o outro, causando-lhe um profundo mal-estar que pode fazê-lo lutar, inclusive, contra os processos civilizatórios. A cultura impõe para o sujeito uma série de limitadores para a satisfação de seus desejos individuais, que de outra forma, colocaria em risco as bases da vida com seus pares, outros seres de desejo. Renúncias devem ser feitas para que haja coesão e estabilidade nas relações sociais, a fim de se obter os benefícios possíveis pela escolha de viver coletivamente.

A psicanálise freudiana oferece um recurso simbólico para compreender o homem e sua condição humana desde suas origens, e como ele desenvolve laços com o outro, as formas como aprende a lidar com o primitivo que dele faz parte inevitavelmente, sendo que, das possíveis resoluções destas conflitivas, estabelece as bases para o processo civilizatório, a cultura.

A problemática da condição humana permeia toda a história da humanidade, desde seus primórdios e tem sido debatida incansavelmente sem que tenham se esgotado as possibilidades e se chegado a conclusões definitivas. O homem, enquanto ser pensante, tem buscado

compreender a si mesmo, sua condição enquanto ser no mundo, e esta discussão perpassa todas as culturas que foram sendo criadas por ele. O conjunto de símbolos de cada cultura representa este permanente questionamento sobre o que é o humano, o que o constitui e como dar sentido a aspectos tão primordiais de sua condição, que escapam da consciência e da palavra.

Freud (1927-1931/2006) define o conceito de ser humano como um porvir, ou seja, algo que vai se constituindo, gradativamente, na relação com o outro. Diferente de outras espécies animais, a cria humana nasce impossibilitada de sobreviver por si mesma e, na ausência de recursos próprios, fica totalmente à mercê de outro humano, em posição de total vulnerabilidade e dependência. Para constituir um sujeito em formação é necessário que outro sujeito, já constituído por outro humano, assuma os seus cuidados conservativos básicos, assegurando sua sobrevivência. Ainda, esta relação é perpassada pela ética, pois em posição de superioridade a este pequeno ser, e podendo fazer dele o que quisesse, este outro o reconhece como semelhante, como algo que ainda não o é, mas que poderá vir a ser, um ser humano, desta forma este cuidado primordial vem investido, de modo esperado, de amor.

O outro é vital para que, aos poucos, se desenvolva e encontre recursos, físicos e psíquicos, para sustentar-se no mundo, mas para isso, é preciso que este outro seja alguém que já tenha sido constituído por outro humano, e possa reconhecê-lo como um semelhante, escolhendo cuidá-lo e não destruí-lo.

A vulnerabilidade, esta condição primeira que acomete todo o ser humano ao nascer, pode ser compreendida como o principal elemento que está nas bases de toda a civilização humana, a qual leva o homem a estabelecer vínculos com seus pares, não apenas familiares próximos, mas com toda uma comunidade de indivíduos singulares. Portanto, mesmo que o sujeito possa atravessar de forma mais ou menos satisfatória este processo primordial, esta condição não desaparece no decorrer de seu desenvolvimento acompanhando os sujeitos até o fim de sua existência, procurando na relação com o outro, encontrar o amparo e a acolhida que recebeu das figuras originais cuidadoras.

A percepção das suas limitações foi uma das causas que levou o homem a optar por viver coletivamente, para usufruírem dos benefícios que incluem maior segurança frente aos perigos, construção de uma sociedade cooperativa, onde cada um pode contribuir com suas habilidades, em prol de si mesmo e do outro e o estreitamento de laços afetivos, mesmo que para isso, precisasse abrir mão da satisfação de certos desejos particulares, obedecendo às regras estabelecidas pelo grupo.

Freud propõe que, enquanto um ser em formação, o bebê não percebe a si mesmo e o outro como coisas diferenciadas, mas como extensão dele próprio. Nestes primórdios, este ser

incipiente está à mercê das sensações oriundas de seu organismo biológico, como a fome e o frio. É no contato com o outro, este que se dispõe a atender-lhe as necessidades autoconservativas, protegendo-o e traduzindo aquilo que sente, que ele é humanizado. O cuidador é aquele que cumpre a função materna, ou seja, de acolher as demandas desta criança, podendo ser este cuidador, a mãe, o pai, ou todo aquele que se designe a assumir este papel vital.

É deste cuidado original e fundante que se inscreve no sujeito aquilo que Freud denominou pulsão. O conceito de pulsão tem o corpo como fonte e designa as excitações oriundas dos estímulos corporais provocados pelo manejo deste cuidador, no toque erotizador dele em áreas sensíveis, como a oral, a anal e genital, mas também através do olhar e do escutar, gerando uma pressão no interior do sujeito, buscando ser satisfeita o mais rápido possível, reduzindo esta tensão produzida. As marcas registradas no aparelho psíquico do bebê se tornarão os pilares de onde se constituirá um ser humano, vivenciando as sensações do toque deste cuidador, como sendo de prazer ou desprazer, dependendo da forma como for manejado.

A pulsão é a força energética que direciona o organismo a um objeto, sendo seu objetivo último, a sua plena satisfação, desta forma, a pulsão está diretamente relacionada com a busca do objeto que a satisfaz, porém este objeto é por definição perdido desde o princípio, levando o sujeito a fazer ligações com outros objetos, que serão representantes simbólicos deste objeto original, tendo como meta, sempre sua satisfação. Freud define, então, que a constituição da sexualidade humana não é baseada no instinto, mas vem da ordem do desejo.

A cultura impõe condições para que o sujeito satisfaça seus desejos, limitadamente, desta forma, o mal-estar causado por estas restrições provocam uma série de consequências em como ele lidará com o que é inerente à sua condição humana. Através de complexos processos psíquicos que incluem mecanismos de defesa, como o recalçamento, a projeção, o deslocamento, entre outros, os sujeitos se estruturarão psiquicamente marcados pela cultura de que fazem parte, podendo vir a desenvolver sintomas psíquicos, transtornos, desvios de comportamento e ainda, uma constante tentativa de ir contra os pactos civilizatórios.

Os mecanismos de defesa possuem o objetivo de proteger o sujeito contra os conteúdos inconscientes dos quais não poderia tomar conhecimento de forma consciente, com o risco de trazerem desprazer. Desta forma o recalçamento é a força que torna inconsciente as representações que estão ligadas às pulsões e que não pode ser metabolizadas pelo sujeito, fazendo o processo de separar a ideia, imagem do afeto, sendo a ideia recalçada no inconsciente e o afeto se torna circulante para se ligar a outros representantes simbólicos. Na projeção “[...] o sujeito expulsa de si e localiza no outro – pessoa ou coisa – qualidades, sentimentos, desejos

e mesmo ‘objetos’ que ele desconhece ou recusa nele. [...]” (LAPLANCHE; PONTALIS, 2001 p. 374) e no deslocamento há a mudança de alvo da intensidade de uma representação, fazendo-a deslizar para outra representação ou cadeira de representações, neste sentido, o que muda é o alvo e não a intensidade do afeto. Estes mecanismos, juntamente a outros, fazem parte do complexo funcionamento do aparelho psíquico, como proposto por Freud, que o desvela desde seus primórdios.

Neste decisivo período, as primeiras marcas de satisfação são muito importantes pois ficarão registradas dentro do aparelho psíquico insipiente e formarão o cimento primordial que sustentará a estrutura do sujeito e se tornarão parâmetro para sua relação consigo mesmo, com o mundo e com o outro. As figuras materna e paterna, com as quais a criança poderá identificar-se, oferecem aspectos determinantes de si, que a integrarão. Na cultura ocidental, a qual Freud dedicou a maior parte de sua obra, a mãe, ou quem assumir a função materna é fundamental, pois é a partir dela que o recém-nascido experimentará, além da satisfação de suas necessidades básicas autoconservativas, o afeto que vem junto do cuidado. A relação do bebê com a mãe, durante este período primário, onde ele não percebe este outro como alguém indiferenciado dele, vai lhe possibilitando introjetar os aspectos ofertados por este cuidador, fazendo-lhe, aos poucos, reconhecer o outro como um diferente de si, instalando-se uma relação dualística entre a mãe e seu filho, onde este passa a desejar todo amor dela para si mesmo.

A figura do pai, ou aquele que assume o papel do terceiro na relação entre o filho e a mãe, é decisiva para entender como se instaura o conceito de castração, ou seja, do corte no desejo ilimitado da criança pela figura materna. O pai é ambivalente nessa relação triangular, sendo um rival que disputa o objeto de amor do filho, mas também, alguém que se revela, ele próprio, um objeto de amor, oferecendo recursos identificatórios importantes, na construção de uma noção de limite. Nesta triangulação, que Freud denominou de complexo de Édipo, fica evidenciado o amor e o ódio pela figura do terceiro, que ao mesmo tempo se mostra temida, pois pode simbolicamente castrar-lhe, se mostra alguém admirado, ao ponto de conseguir abrir mão do amor da mãe, para querer ser como o pai. Freud atenta, que a renúncia à mãe, precisa ser feita pela via do amor, pois de outra forma, a noção do limite não será devidamente interiorizada na criança. É por amor ao outro, e não puramente pelo medo deste, que pode-se abrir mão daquilo que mais se deseja.

Foi em *Além do Princípio do Prazer* (1920-1922), que Freud introduziu o conceito de pulsão de morte e a definiu como sendo a pulsão original, que primeiro se inscreve a partir do contato com o outro. Sua meta é a satisfação, portanto o montante de excitação que adentra o sujeito, lhe causando tensões, busca ser descarregada o mais rapidamente possível, sem que

encontre recursos psíquicos mais elaborados, capazes de impedir sua irrupção. É anterior ao Princípio de Prazer e não possui qualquer representação, palavra ou ligação de objeto. Esta pulsão, no interior do sujeito, se mostra autodestrutiva, uma vez que seu objetivo último é a repetição, o retorno a um estado de total ausência de tensões, ou seja, um estado anterior à própria existência. Quando voltada para o exterior, se apresenta como destrutiva. Disse Freud que

Estaria em contradição à natureza conservadora dos instintos que o objetivo da vida fosse um estado de coisas que jamais houvesse sido atingido. Pelo contrário, ele deve ser um estado de coisas *antigo*, um estado inicial de que a entidade viva, numa ou noutra ocasião, se afastou e ao qual se esforça por retornar através dos tortuosos caminhos ao longo dos quais seu desenvolvimento conduz. Se tomarmos como verdade que não conhece exceção o fato de tudo o que vive morrer por razões *internas*, tornar-se mais uma vez inorgânico, seremos então compelidos a dizer que *'o objetivo de toda vida é a morte'*, e, voltando o olhar para trás, que *'as coisas inanimadas existiram antes das vivas'*. (FREUD, 1920-1922, p.49).

Pode-se identificar um percurso escalonado que levou até o conceito de pulsão de morte quando se busca compreender a dinâmica do trauma, encontrado desde os primeiros ensaios sobre o abuso sexual infantil, onde o trauma presente era ligado a um acontecimento real passado, envolvendo uma cena de abuso sexual da qual o indivíduo não lembrava, e posteriormente identificando a presença do elemento da fantasia nos relatos dos pacientes, do desejo que não podia ser representado e então se transformava em angústia, percebeu, então, que o sujeito, não encontrando formas de elaboração psíquica para este desejo excedente, passava a repetir compulsivamente situações, concretas, fantasística ou oníricas, que o coloca frente aquilo que lhe escapava do inconsciente.

Desta forma, o trauma se instalava em duas etapas, a primeira cena, que é recalçada, e uma segunda, que pode ocorrer em qualquer momento da vida e que faz uma ligação à primeira cena que estava inconsciente. Havia sempre um retorno a estas cenas, em um trajeto que iniciava pelo fim, o sintoma, e retornava para o ponto de partida, em uma constante repetição. Freud acreditava que, confrontando o paciente com a sua verdade, que não necessariamente era algo real, mas como a percebia e sentia, seus sintomas cederiam, porém, ao se debruçar sobre os traumas dos soldados que voltavam da guerra, percebeu que eles estavam em um ciclo de repetições oníricas, que não permitiam elaboração daquilo que foi vivenciado, apresentando o que denominou de compulsão à repetição.

A compulsão à repetição seria o elemento em que Freud embasaria a teoria que a pulsão de morte, mas tão somente em sua dimensão que se encontra para além do princípio do prazer, uma vez que não se sustenta na realização do desejo ligado a sexualidade, mas de retornar a um

estado anterior a qualquer desejo ou tensão, ou seja, findar-se. Porém, em contato com a libido oriunda da pulsão de vida, a pulsão de morte divide-se em duas vias, uma parte menor permanece ligado no interior do aparelho psíquico, compreendendo o masoquismo originário, a outra e maior parte, se dirige para o mundo exterior, voltada contra o outro, compreendendo a face do sadismo, se apresentando como pulsão de destruição, ou pulsão de agressão, trazendo importantes contribuições para definir a condição primeira e primitiva do homem enquanto ser que ainda não pode ser considerado humano por definição, mas um potencial humano, que estará sempre em um constante conflito entre Tântatos, a morte e Eros, a vida.

Viver com o outro torna-se uma tarefa ambivalente, onde é preciso resistir aquilo que é original e primitivo, portanto que não aceita ser facilmente domado, decidindo ir no caminho oposto da barbárie da qual todos são potencialmente capazes estando a mercê desta, e destinar a pulsão para outro fim possível, a civilização. Freud então define que

O elemento de verdade por trás disso tudo, elemento que as pessoas estão tão dispostas a repudiar, é que os homens não são criaturas gentis que desejam ser amadas e que, no máximo, podem defender-se quando atacadas; pelo contrário, são criaturas entre cujos dotes instintivos deve-se levar em conta uma poderosa quota de agressividade. Em resultado disso, o seu próximo é, para eles, não apenas um ajudante potencial ou um objeto sexual, mas também alguém que os tenta a satisfazer sobre ele a sua agressividade, a explorar sua capacidade de trabalho sem compensação, utilizá-lo sexualmente sem o seu consentimento, apoderar-se de suas posses, humilhá-lo, causar-lhe sofrimento, torturá-lo e matá-lo. - *Homo homini lupus*. Quem, em face de toda sua experiência da vida e da história, terá a coragem de discutir essa asserção? Via de regra, essa cruel agressividade espera por alguma provocação, ou se coloca a serviço de algum outro intuito, cujo objetivo também poderia ter sido alcançado por medidas mais brandas. Em circunstâncias que lhe são favoráveis, quando as forças mentais contrárias que normalmente a inibem se encontram fora de ação, ela também se manifesta espontaneamente e revela o homem como uma besta selvagem, a quem a consideração para com sua própria espécie é algo estranho. (1927-1931, p.116)

Em *Totem e Tabu*, Freud buscou no estudo dos antigos povos aborígenes da Austrália, subsídios para compreender o funcionamento dos primeiros agrupamentos de homens e como eles estabeleceram as bases rudimentares de uma cultura, com suas crenças e práticas tradicionais. Estes grupos se organizavam tendo como centro um pai primevo, ou seja, um macho que dominava a horda e gozava de uma posição de poder, que o beneficiava com a posse das fêmeas e reprimia os filhos por considerá-los possíveis rivais. Os filhos, desejantes do lugar do pai, unem-se e armam contra ele, matando-o e devorando-o, podendo tomarem para si as fêmeas que eram dele. Sem o pai, seu posto se encontrava pronto para ser ocupado por um deles, porém recai sobre os irmãos o medo de ter o mesmo destino imposto ao pai. Percebendo a dimensão de seus atos, os filhos tornam o lugar do pai simbólico, não podendo ser ocupado

por nenhum deles, erigindo, assim, um totem, representando o poder e autoridade do pai assassinado.

O parricídio e o incesto cometidos pelos filhos, retratados nesta análise freudiana sobre a horda primitiva, se tornou uma importante metáfora sobre como ceder ao desejo pulsional de ocupar o lugar daquele que pode gozar irrestritamente de uma posição de pleno poder, dentro de uma organização social, trazendo consequências indesejadas e mortíferas, fazendo destes dois atos, os fundantes tabus que deveriam ser respeitados pelos integrantes de um clã.

Os tabus podem ser entendidos como os protótipos rudimentares das leis e regras que viriam a reger as diferentes culturas, ao longo do tempo, nas tradições, políticas de estado e práticas religiosas, se valendo da força das proibições para conter a pulsão que anseia ser satisfeita sem limites. Com a teoria da pulsão de morte original no sujeito, a psicanálise trazia novos elementos para compreender a agressividade humana e como ela se manifesta na relação do sujeito consigo mesmo e com o outro. A agressividade assume um papel de maior destaque mostrando a complexidade nos comportamentos destrutivos e autodestrutivos no ser humano, tornando o processo civilizatório, extremamente complexo. Laplanche e Pontalis apontam que nesta última teoria de Freud

Alarga-se o campo em que se reconhece a agressividade em ação. Por um lado, a concepção de uma pulsão destrutiva suscetível de se voltar para o exterior, de retornar para o interior, faz dos avatares do sadomasoquismo uma realidade muito complexa, que pode traduzir numerosas modalidades da vida psíquica. Por outro lado, a agressividade já não se aplica apenas às relações com o objeto ou consigo mesmo, mas às relações entre as diferentes instâncias (conflito entre o superego e o ego). (2001, p.14)

A civilização é o meio pelo qual os homens encontraram uma forma não só de sobrevivência, mas de desenvolvimento enquanto raça. Estar com seus pares, buscando no trabalho mútuo com o outro, transcender sua própria condição humana, primitiva e destrutiva. O preço a pagar para este fim foi o sacrifício da satisfação plena de seus desejos, o que faz com que, inconscientemente, o homem atente contra a própria civilização, na medida em que ela o limite e não retribua de forma desejada. Neste sentido, o ser humano é construtor da civilização, mas também seu principal inimigo.

Desde o totemismo, passando pelas inúmeras mitologias, com suas entidades e divindades, até as religiões atuais, monoteístas ou politeístas, sendo a que se estabeleceu majoritariamente no ocidente, o Cristianismo, as narrativas mais difundidas falam do temor a uma figura criadora e autoritária, comumente uma figura paternal, cujas leis não deveriam ser quebradas, com riscos de punições severas, incluindo abandono, penitência em vida e em morte

e sofrimento eterno da alma. Esta premissa vem desde povos primitivos que viam na natureza, a manifestação das forças por eles desconhecidas, até mitologias mais elaboradas que possuíam diversos deuses que representavam cada aspecto da natureza, mas cuja existência era particularmente semelhante com a vida humana, pois também representavam aspectos do próprio homem.

A capacidade de representar dilemas e inquietações de forma lúdica, está presente em todas estas produções humanas e, apesar das características próprias com que cada cultura representa e constrói suas narrativas, é possível encontrar maiores pontos de proximidade do que de distanciamento. No ocidente, têm-se as correntes de pensamento originárias dos filósofos gregos, que influenciaram e influenciam os pensadores que os sucederam, que em maior ou menor escala, retornam as contribuições destes grandes expoentes, para sustentar, dar continuidade ou contrapor suas teorias. Paralelamente a isso, tem-se o pensamento religioso cristão, que foi determinante na forma de organização individual e social e, ainda hoje, é importante para compreender como a cultura ocidental pode ser definida como uma cultura fundamentada pelo sentimento da culpa e a cultura oriental, fundamentada pelo sentimento da vergonha.

Ao construir sua teoria psicanalítica, Freud recorreu a muitos elementos da tradição grega, não apenas do pensamento original, crítico e questionador dos filósofos, mas também do conjunto de símbolos presentes em sua rica mitologia, com seu panteão de deuses, heróis e seres fantásticos, sendo que alguns dos seus mais importantes conceitos foram nomeados, inspirados por algum destes personagens mitológicos. O narcisismo, remete à lenda de Narciso, filho do deus do lago Cefiso e da ninfa Liríope, que de tão belo apaixonou-se por si mesmo. Freud utiliza-se desta metáfora para descrever uma das etapas do desenvolvimento psicosssexual infantil, onde o investimento libidinal é voltado para si mesmo. O complexo de Édipo, um dos conceitos centrais da teoria psicanalítica, traz a tragédia de Édipo rei, cujo destino de matar seu pai e desposar a mãe ilustra o momento da entrada o terceiro, o pai, na relação dualística da mãe com seu filho, fazendo um corte entre eles e instaurando a noção de limite na criança.

Na narrativa mitológica, o rei de Tebas, Laio, após consultar o Oráculo de Delfos e descobrir sobre o destino que recairia sobre sua família, onde seria morto pelo próprio filho e este desposaria a própria mãe, decidiu abandonar o filho recém-nascido, para morrer. Porém, a criança foi salva por alguns pastores e entregue para o rei de Corinto, para ser criada por ele. Certo dia, Édipo, como fora chamada a criança, também consultou o Oráculo de Delfos, onde tomou contato com seu destino parricida, decidindo por deixar Corinto e não cumprir a profecia. No meio do caminho, cruzou com o rei Laio, e depois de um desentendimento, o matou.

Seguindo seu caminho até Tebas, venceu o desafio da Esfinge, que devorava a todos que não conseguiam resolver seu enigma, derrotando-a. Como prêmio por sua bravura, foi-lhe concedida a mão da rainha Jocasta, esposa de Laio. Tempo depois, ao consultar novamente o Oráculo, descobriu que acabou por cumprir seu destino, mesmo fugindo dele, e que trouxe grande desgraça sobre Tebas, precisando ser punido por seus crimes para acabar com a peste que se espalhou por aquelas terras.

Assim como Freud buscou elementos da filosofia e da mitologia grega, dedicou muitos dos seus escritos compreendendo a função da religião e qual o seu papel na organização social e no funcionamento psíquico dos sujeitos. A fundamentação do pensamento religioso cristão está ligada ao proibitivo, a ideia de que o desejo que provém do pulsional constitutivo humano, precisa ser constantemente vigiado, negado e contido. A concepção do pecado original, como aquele que funda a condição humana, como seres culpados pelo próprio desejo, faltantes, pois decepcionaram o criador que os amava, punindo-os com a expulsão de um paraíso, onde estavam livres do sofrimento. A sexualidade enquanto desejo, leva o homem a infringir as leis divinas, buscando obter aquilo que não lhe é permitido, e se tornando indignos de misericórdia divina. Não por acaso, a primeira a pecar, comendo o fruto do conhecimento, é a mulher, fonte dos desejos da carne que levariam o homem a também pecar. O conhecimento obtido pela humanidade se torna fruto de sua ruína, pois enquanto estavam ignorantes sobre si mesmos, estavam em plenitude. É o desejo que irrompe, trazendo consequências trágicas e o conhecimento que traz angústia e inquietude.

As leis divinas, difundidas e mantidas pela igreja católica colocam o homem em constante penitência, uma vez que o homem seria constantemente tentado pelas suas paixões, influenciadas por uma força oposta a divina, a de um ser que representa o mal, o demônio e seus asseclas. Desta forma, o ser humano está sempre a um passo de ceder aos seus desejos, temendo não ser perdoado e tendo sua alma imortal condenada ao inferno, sofrendo eternamente. O perdão poderia ser conquistado, pelo arrependimento de seus atos, pensamentos ou omissões, concedido pelos então representantes de Deus na terra, aqueles que servem a igreja, logo a obediência às leis da igreja, também é a obediência direta a Deus, sempre vigilante.

A tradição cristã e como ela impacta na constituição dos sujeitos foi analisada pela teoria psicanalítica proposta por Freud, em *O futuro de uma ilusão* (1927-1931) onde este interpreta de forma crítica, como os sujeitos se tornam dependentes daquilo que definiu por ilusões, que são da ordem da onipotência infantil, impedindo uma verdadeira emancipação deles. Mesmo que a religião ofereça um conjunto de recursos externos que ajudam o indivíduo a lidar com as

angústias de sua condição humana, como o desamparo e a percepção da finitude, ela impõe diversas proibições que inibem as pulsões e as transformam em sintomas. A moral construída não surgia internamente no sujeito, com a noção do certo e do errado, mas pelo medo da presença sempre vigilante, exterior, que condena e pune os desviantes, não apenas pelos atos, mas pelos pensamentos e sentimentos. Não por acaso, a figura divina, é, comumente atribuída a um pai todo poderoso, detentor da lei, elemento importante para compreender as bases do desenvolvimento psíquico ocidental.

A psicanálise não se estabeleceu apenas no ocidente, mas encontrou espaço, também no oriente, mais especificamente, no Japão. Os caminhos que levaram a psicanálise para o território japonês foram narrados pelo psicanalista Ian Parker, no livro *Japão em análise: culturas do inconsciente* (2020), onde ela encontrou, naquela rica cultura singular, importantes caminhos para compreensão do inconsciente. A psicanálise oriental é singular e, em muitos aspectos, distinta da psicanálise ocidental, pois sua cultura compreende um complexo sistema de linguagem, crenças e práticas tradicionais que se mantém mesmo com o crescente processo de globalização e desenvolvimento tecnológico. A rica mitologia Xintoísta, com seu conjunto de símbolos e a filosofia Budista misturam-se a uma avançada sociedade onde as características coletivas sobressaem sobre as individuais.

Diferente da cultura ocidental, marcada por migrações e misturas de povos e tradições, que se entrecruzaram e acabaram por originar novas práticas culturais ao longo do tempo, a cultura do povo japonês pode ser considerada muito mais restrita, principalmente se levar em consideração sua abertura para o mundo após a restauração Meiji em 1968, com a queda do Xogunato e início da sua industrialização. Antes da abertura de seus portos, os japoneses nasciam, cresciam e morriam dentro de suas comunidades de origem, sem conviver com outras comunidades, mesmo dentro do próprio país. Essa característica cultural permanece muito forte ainda, sendo que os japoneses raramente deixam seu país para viver em outro, mantendo suas tradições independente da influência estrangeira, segundo o psicanalista japonês e presidente da Sociedade Psicanalítica Japonesa Osamu Kitayama. O contato com o outro é uma experiência que o povo japonês tem buscado, uma vez que a evolução tecnológica e industrial tem impellido as pessoas a migrarem de comunidades, buscando outras oportunidades, o que causa uma série de angústias que os colocam de frente com outra pessoa, a fim de buscar auxílio psicológico.

O sentimento que prevalece na cultura japonesa é a vergonha, que permeia as relações sociais, tornando o encontro com o outro, ou ainda, o estrangeiro, algo vergonhoso e, portanto, evitável. Esta característica pode ser melhor elucidada através da análise psicanalítica sobre as

raízes culturais que estruturam a constituição psíquica desses sujeitos, onde evidencia-se a maior importância da figura materna, em detrimento a paterna, cuja importância é justamente realizar o corte na relação da mãe com o filho. Heisaku Kosawa, um dos mais importantes psicanalistas do Japão, propôs uma atualização do mito do complexo de Édipo para o mito que contemplasse a realidade da cultura oriental, o complexo de Ajase.

Na descrição deste mito budista, uma rainha indiana, sentindo o peso da idade e o temor de perder sua posição, desejava dar um filho, o mais rápido possível para o rei. Depois de consultar um profeta, descobriu que um eremita reencarnaria, após sua morte, como filho do rei. Com este conhecimento em mente, a rainha decidiu adiantar o ciclo de morte e renascimento, assassinando o eremita para que ele pudesse renascer em seu ventre. Antes de morrer, o eremita disse que amaldiçoaria aquele que seria seu pai, deixando assustada a rainha, fazendo-a atentar contra a vida do filho, sem sucesso. A criança nasceu e foi chamada de Ajase, e um dia, eventualmente descobriu sobre o segredo acerca de seu nascimento, atentando contra a vida da mãe, em um ato de vingança, sendo impedido antes de finalizar o ato. A culpa pela tentativa de matar a mãe o fez adoecer, sendo que a única que conseguiu ficar próximo a ele para cuidá-lo, foi a própria mãe, com o auxílio dos ensinamentos de Buda, que a ajudou a lidar com seus conflitos, dando-lhe condições de curar seu filho, tornando-o um respeitado rei. Diferente do mito de Édipo, o pai aparece muito pouco na história, sendo a relação da mãe com o filho o elemento cultural mais importante.

O adoecimento de Ajase é a manifestação da culpa por odiar a mãe, de forma somática, sendo que a cura veio através do perdão e cuidado dela. Para o psicanalista Dr. Kenichiro Okano, esta seria a fundamental diferença entre o sentimento de culpa punitiva em Freud para o sentimento de culpa perdoada, de Kosawa. A tradição cultural japonesa *amae* explicita o sentimento de dependência afetiva e regressiva para com a mãe que converge para uma relação dualística entre mães e filhos, de forma que o pai sente-se envergonhado de entrar na relação entre os dois, não assumindo a função de corte, na triangulação.

Esta singularidade da tradição cultural japonesa pode ser observada em como se estabelecem as relações sociais entre os cidadãos japoneses, onde eles se colocam em posição de dependência infantil afetiva, desculpando-se a todo momento, curvando-se em sinal de diminuição de si, deixando o outro na posição de atendê-lo. Este comportamento é bastante comum na realidade japonesa, interpretado por muitos como sendo uma forma de conexão efetiva que implica o outro a se importar e querer ajudar. O outro lado deste comportamento, e que pode ser considerado prejudicial, é o seu extremo, ou seja, colocar as pessoas em obrigação, umas com as outras. A sociedade oriental valoriza o senso de coletividade, por tanto, o *amae*

está presente inclusive na forma de estabelecer as regras sociais, usando desenhos de personagens em estilo *kawaii* (palavra japonesa que nomeia aquilo que é fofo, bonito) para ilustrar os enunciados.

O simbólico da cultura oriental traz muitos elementos do inconsciente, pois o senso de coletividade deixa o sujeito imbricado com o outro de forma que as individualidades passam a serem vistas como desejos egoístas. A educação japonesa, segundo a autora Kishimoto (1995) valoriza muito o lúdico, a criatividade e a autoria durante a educação infantil, porém com o passar dos anos, o ensino passa a limitar as subjetividades, buscando uma padronização de comportamentos socialmente aceitos. A constante repressão das pulsões e a pressão social que espera do jovem que ele esteja alinhado com os valores da sociedade, promove um mal-estar que os fazem desenvolver comportamentos antissociais e tendências suicidas. Buscando válvulas de escape, eles acabam por se aproximar da crescente cultura pop desenvolvida no país, tanto como consumidores, como autores.

Em essência a pulsão de morte pode ser responsável tanto pela barbárie, devido a sua natureza destrutiva e autodestrutiva, quanto pela criação da civilização pois, quando em conflito com a pulsão de vida, através das ligações e investimentos libidinais que o sujeito vai desenvolvendo no decorrer de sua vida, direciona esta força pulsional em favor da autoconservação, do desejo, do reconhecimento do outro e da construção. O conceito de sublimação, dentro da teoria das pulsões, é o destino socialmente adequado para estas forças primordiais que estão sempre se manifestando, de diferentes formas, e em diferentes condições experienciadas pelo sujeito, sendo que ambas as pulsões, não se manifestam isoladamente, mas fusionadas, umas a outras e em níveis distintos de intensidade.

A grande conquista civilizacional humana foi a construção da cultura, a arte se torna uma importante forma de manifestação Pulsional original, que ganha diferente materialidade e compartilhamento, tornando-se registro de como os sujeitos de uma determinada cultura direcionaram os aspectos inatos de sua condição humana em seu determinado tempo. Este registro dá a dimensão de como as sociedades foram evoluindo temporalmente, ainda mais quando considerada a globalização, quando diferentes culturas passam a interagir diretamente.

Neste sentido, a educação se torna essencial para abarcar a multiplicidade de culturas e, mais que ensinar conteúdos técnicos, deveria possibilitar uma formação humana para a construção de um mundo que verdadeiramente defenda a pluralidade.

Enquanto segunda instituição social em que a criança será inserida, sendo a primeira sua família de origem, a escola deveria promover um espaço que ofertasse condições para ela lidar com as expressões da dimensão do sensível, de sua condição humana inerente,

possibilitando que tenha recursos para compreendê-las. Mesmo que Freud considerasse que a educação fosse uma tarefa impossível, pois assim como governar e psicanalisar, se trata de um chamado ao real, justamente por perpassar os aspectos da condição humana que se manifestam na relação com o outro, em fases onde os indivíduos estão em processo de desenvolvimento físico e psíquico.

Educação enquanto meio de preparar os sujeitos para a vida em sociedade, ensinando o montante de conhecimentos conquistados pela humanidade, mas também, o inserindo-lhe dentro dos valores culturais universais e não apenas os valores tradicionais da cultura em que faz parte.

2.2 A cultura contemporânea e o universo da cultura pop

A consolidação do neoliberalismo, como estrutura político/econômica predominante na maior parte do mundo, provocou grandes mudanças em termos de estruturação e economia psíquica nos sujeitos contemporâneos, pois se configura não apenas como um modo de organização social, mas se propõe a atingir a própria subjetividade dos indivíduos. Estes neo-sujeitos organizam-se profissionalmente, individualmente e socialmente, através dos preceitos que regem o mercado econômico, que os invadem e colonizam sua subjetividade. Os efeitos, segundo o psicanalista Jorge Alemán (2015), podem ser observados em todas as áreas da vida em sociedade, como a cultural, a artística e a formativa, se instaurando cada vez mais cedo no ambiente escolar, objetivando uma educação que contemple os pontos valorizados no mercado de trabalho capitalista. O resultado final é um sujeito que renega sua própria condição humana, como ser de palavra, sexuado, frágil e mortal, levando-o a acreditar ser infalível e a buscar a satisfação imediata de suas pulsões mais primitivas, sem considerar o outro em sua alteridade.

O cenário atual é regulado pela supervalorização do capital que torna possível a aquisição de bens e serviços, assim como institui o crescente desejo por consumir, levam os sujeitos a inserirem-se no competitivo mercado de trabalho, buscando, sobretudo, melhores condições financeiras, garantindo assim, seu acesso a uma infinidade de produtos, espaços sociais e entretenimento. Esta concepção já se encontra nos primórdios do liberalismo clássico, proposto por autores como Milton Friedman (2017), Friedrich Hayek (1985), sendo alicerçada na liberdade individual, na autonomia e no mérito, defendendo que o homem, deveria gerir a si mesmo, tornando-se um empreendedor e investidor de si mesmo. O estado deveria ter o mínimo de interferência no mercado, permitindo que este se autorregule, restringindo-se a apenas fazer valer as regras preestabelecidas dessa dinâmica, a fim de tornar igualitárias as possibilidades de

crescimento individual, dentro deste sistema. Este pensamento evoluiu, até o neoliberalismo atual, onde cada vez mais, apoia-se o mercado econômico, hoje dominado por grandes empresas, e um estado mínimo, com o objetivo apenas de fazer cumprir as regras necessárias para a manutenção da competitividade entre as pessoas, desejantes por melhores posições.

A dimensão estética também vem a apresentar as mesmas características que marcam o neoliberalismo e a pós-modernidade, com o declínio do estilo e a adoção do perspectivismo, da multiplicidade. O artista já não parte de uma construção histórica artística, mas de si mesmo e o conteúdo das produções artísticas, carregam fragmentos daquilo que constituía estilos históricos passados. O próprio conhecimento, das diversas áreas do saber, se encontram cada vez mais fragmentados em subcategorias, isolados uns dos outros, sem se complementarem interdisciplinarmente, sendo os conhecimentos técnicos, os mais valorizados pelo mercado econômico enquanto que as humanidades, perdem cada vez mais espaço dentro do contexto educacional, quando não sofrem transformações para se adequarem às novas configurações de competências e habilidades.

Não estranho seja que, nos últimos anos, prolifera-se a ideia de meritocracia, ou seja, o reconhecimento através do empenho, justificando que, independente da posição que se esteja, mesmo de grande desigualdade, é possível se entrar no jogo competitivo e vencer, mesmo com a precariedade de recursos disponíveis. Se trata do mérito pelo esforço, pelo trabalho duro, através do sacrifício pessoal e do empreendedorismo de si: “trabalhe enquanto eles dormem”. O outrora laço social que permeava a vida com seus pares foi substituído pelo predomínio da individualidade, onde o outro é visto como um concorrente a ser superado e uma potencial ameaça a posição conquistada, logo o senso do comum se perde, enquanto a busca pela satisfação irrestrita, o gozo pleno, se torna prioridade a ser alcançada.

O sujeito empreendedor de si é aquele que se torna flexível diante das adversidades, cada vez mais presentes no contemporâneo, com os altos e baixos promovidos pelo sistema capitalista, que ora oferece oportunidades, ora limitam-nas. Ser flexível está diretamente relacionado com o positivismo, com a adaptabilidade em diferentes contextos, em trabalhar as frustrações e angústias de modo que elas não se tornem impedimento para ser produtivo. No neoliberalismo meritocrático não há espaço para fraquezas, e estas precisam ser superadas, sejam pelas crescentes práticas de autoajuda, seja pela indústria farmacêutica, que desenvolve diversas drogas para controlar os aspectos “negativos” da condição humana. O empoderamento do sujeito como único responsável por si mesmo o coloca em uma posição de constante aprimoramento, pois precisa estar sempre apto nas funções que desempenha, desta forma, se falhar, a responsabilidade recairá sobre ele mesmo. Nesta incessante e sempre inacabada busca

por habilidades e competências, que sustentem a posição econômica e social desejada pelo indivíduo, acaba por afastá-lo de pensamentos mais elementares, sendo que, com a lógica promovida pelo mercado, de que “só se vive uma vez”, é preciso gozar de tudo aquilo que o sistema oferece, como fim em si, deixando pontos determinantes, como o laço social, o engajamento na dimensão do político e mesmo a dimensão de suas fragilidades, fora de seu campo de reflexão.

A tendência ao individualismo pode ser percebida precocemente desde o nascimento de um sujeito dentro de seu núcleo familiar, organizado para que este possa ser inserido dentro das novas dinâmicas familiares onde, na maioria das vezes, ambos os pais (quando a família é composta pelos dois) ou cuidador(es) trabalham fora de casa, em turno integral, o que os obriga a depender de terceiros para os cuidados dos filhos, desde muito cedo. A opção de creches ou escolas de educação infantil recebem, cada vez mais, crianças da primeiríssima infância, necessitados de cuidados básicos, os conservativos e os emocionais, uma vez que o maior convívio acaba se dando com os cuidadores, monitores ou professores e não com os pais.

Diferente da educação infantil, que ainda busca preservar uma visão formativa baseada em valores sociais coletivos, de interação e convivência entre os pares, a entrada no ambiente escolar formal, revela como este vem se transformando em um espaço que acaba por atender aos ideais capitalistas pós-modernos, de educação (ou seria instrução) voltada para o volátil mercado econômico, da oferta e da demanda, competitivo e acirrado, que preconiza o alto desempenho dos estudantes, para que se tornem os melhores, alcançando assim, lugares de destaque, seja na escola, seja no mercado de trabalho, instaurando um clima que vê o outro como um rival a ser superado. Além disso é inculcido no sujeito um padrão de vida ideal a ser alcançado, de uma posição social, de um trabalho ideal e elevada remuneração, capaz de lhe garantir acesso a uma infinidade de bens e produtos que garantirão a desejada felicidade plena. A família e a escola pós-moderna direciona as novas gerações rumo a uma visão de mundo produtivista e consumista, onde a intolerância a frustração passa a ser recorrente, uma vez que não há lugar, nesta nova configuração de sujeito, para experimentar os “aspectos negativos” de sua condição humana.

O dinamismo imposto neste contexto leva os sujeitos a terem contato cada vez mais cedo com as novas tecnologias da informação, comunicação e entretenimento. O uso de celulares, smartphones, tablets, computadores, consoles de videogame já se inicia na primeiríssima infância com as crianças tendo o acesso a estas ferramentas facilitadas pelos pais, que as percebem como forma de prender a atenção delas, tornando-as menos agitadas e solicitantes da presença deles. Mesmo que as áreas ligadas à saúde recomendem que,

principalmente na primeiríssima infância, as crianças tenham a mínima exposição aos meios eletrônicos, devido às consequências no desenvolvimento psíquico, pelo excesso de estímulos ao aparelho psíquico em vias de formação. O psicanalista Christian Dunker, no livro *Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais* (2017), atenta que, o que está em jogo nesta relação da criança com a alta exposição às telas é a sua capacidade de lidar com a sensação presença/ausência das figuras de cuidado, sendo que a tela oferece uma presença irrestrita e ela não precisará tolerar a frustração proveniente da espera, pois este outro se mostra sempre disponível. O tempo da espera do outro, que não existe apenas para satisfazer-lhe, permite a criança a possibilidade de simbolização, do aprimoramento da sua capacidade lúdica, abrindo espaço para o imaginar criativo, das brincadeiras inventivas que a ajudam a buscar recursos internos para lidar com a angústia de não ter o outro sempre presente.

A intolerância a frustração tem se mostrado uma das características que se sobressaem na contemporaneidade e o psicanalista Pierre Lebrun em sua obra *A perversão comum: viver junto sem o outro* (2008), atribui esta consequência há uma crescente crise de legitimidade, onde a figura de autoridade dos pais, e não somente dos pais, mas das instituições formativas e reguladoras da vida social, como a escolar e a política, estão gradualmente esmaecendo. Os pais já não se outorgam de seus papéis, funções estas construídas através de laços de historicidade, com um conjunto de posturas e valores passados de geração em geração, dos avós para os pais, dos pais aos filhos, criando uma cultura em que cada novo membro, seria incluído e teria um lugar a ocupar dentro do seio familiar.

Com as mudanças sociais e culturais promovidas pelo neoliberalismo e a pós-modernidade, as pessoas passam a organizar suas vidas em torno da realização profissional, do acúmulo de capital que, em tese, assegura uma posição social privilegiada e um futuro seguro, lhes dando acesso a bens e serviços oferecidos pelo mercado. Desta forma, o trabalho se mostra um meio para um fim, exigindo cada vez mais comprometimento dentro das empresas, busca por especializações, cada vez mais específicas, técnicas e rápidas, transpassando o ambiente empresarial e invadindo o lar.

O planejamento familiar, decidir quando e em que momento da vida, ter filhos, também se mostra algo estratégico e difícil, pois ambos, futuros pai e mãe, estão focados na realização de outros desejos, juntamente ao desejo de se ter um filho. O tempo, antes dedicado à criação de um filho, é reduzido drasticamente, obrigando os pais a colocarem seus filhos cada vez mais cedo em escolas de educação infantil, creches ou contratando cuidadores que ocuparão a maior parte do tempo com eles. Com medo de perderem o amor dos filhos, os pais já não realizam o importante e necessário interdito, fazendo um corte no desejo pulsional dos filhos, oferecendo

um limite organizador, que mostrará a eles, que não podem tudo. A função paterna é a desempenhada pelo terceiro na relação mãe (ou principal cuidador) e o bebê, realizando uma separação pontual entre os dois, fazendo a criança experimentar a frustração de não poder possuir o outro exclusivamente para si. Deste processo, do complexo de Édipo freudiano, a criança poderá se identificar com aquele que lhe frustra, mas também o ama, desejando ser como ele. Com a privação da frustração, na atualidade, os pais criam sujeitos que não sabem lidar com o “não” e buscam a satisfação imediata de seus desejos. Sem assumirem o lugar de referência à criança, tentam suprir o tempo não passado com eles, flexibilizando os limites organizadores da vida psíquica, permitindo o uso frequente das tecnologias e meios de comunicação, de onde elas têm acesso ao universo da cultura pop e a uma infinidade de figuras substitutivas disponíveis.

Lebrun discorre que esta crise de legitimidade, pela perda do lugar simbólico do terceiro, que percorre desde família e se instala em todas as instituições que fazem parte da vida de um sujeito, como consequência, provoca uma crescente inclinação a atuações perversas na sociedade contemporânea, proveniente destas transformações sociais, que tornam o sujeito cada vez mais individualizado e menos coletivo. O laço social tem se desgastado progressivamente em detrimento do egocentrismo dos sujeitos em sua busca desenfreada para realizar seus próprios desejos e gozar indiscriminadamente. O gozo é conceito melhor trabalhado da psicanálise lacaniana, representando uma descarga plena da pulsão, que não passa por um processo de simbolização, de um trabalho psíquico que dê sentido aquilo que se deseja, tornando sua realização momentânea e fugaz, diferente do conceito de prazer, que é conquistado de forma cadenciada, ou seja, no trabalho psíquico para administrar experiências de satisfação, frustração, o tempo de espera e os arranjos possíveis para a realização do desejo.

O ambiente familiar torna-se, muitas vezes, um local apático, onde os pais não se mostram figuras verdadeiramente presentes, distantes de conseguirem estabelecer uma relação afetiva, em seu sentido mais amplo, com seus filhos. Uma verdadeira relação afetiva pressupõe o genuíno interesse dos pais ou cuidadores, em criar vínculos perenes com seus filhos, que se sustentem além da simples satisfação de seus desejos tornando-os figuras de autoridade, capazes de dizer “não” organizador, mostrando a eles que não podem tudo. Este é o pilar da vida em sociedade, que instaura o reconhecimento do outro, como ser de desejo, o qual deve ser respeitado em sua diferença. Se não forem capazes de abandonar o “tudo pode”, as crianças cresceram como adultos infantilizados, capazes de ver no outro, apenas um meio para alcançar seus objetivos, ou um obstáculo a ser ultrapassado. O amor superprotetor dos pais contemporâneos, que busca proteger o filho do convívio coletivo, pelo medo e desconfiança do

outro, mina as possibilidades de construção de laços sociais genuínos e abre caminho para um dos sintomas que caracterizam as sociedades atuais, as diferentes formas da violência, pois o primeiro destino do ódio de uma criança que é frustrada é para com aquele que assume a função do terceiro, se mostrando disponível para ajudá-lo a lidar com este sentimento.

Primeiro exemplo: no contexto da crise da legitimidade que acabamos de descrever – e que poderíamos considerar de maneira mais geral como a da pós-modernidade –, podemos constatar que a violência conhece um destino inesperado. Com efeito, esta só consegue “normalmente” emergir na criança quando seus primeiros outros – eletivamente os pais ou aqueles que lhes fazem as vezes – vêm lhe significar interdições, lhe dizer que ela tem de aceitar a perda do “tudo é possível”. Mas também sabemos que, se ela não encontrar um outro capaz de suportar o choque de sua violência, esta não poderá evoluir nem se transformar em outra coisa, em outras palavras, sublimar-se, no sentido freudiano do termo. Estará então fadada a seguir sua própria trajetória de destruição, estará entregue apenas a seu funcionamento, apenas a seu gozo mortífero. (2008, p. 31/32)

Desde a primeiríssima infância, onde a presença paterna, ou de quem assume a posição do terceiro, se mostra ambivalente, pois este lhe ama, mas também limita e organiza, se mostra essencial para a constituição de um sujeito que está se formando. A pulsão que precisa encontrar diques para não irromper de forma violenta contra o mundo e contra o outro, não é mais representada pela figura dos pais, que, por vezes, se mostram nivelados a posição dos filhos, tornando-se semelhantes na busca pela satisfação dos desejos, em constantes disputas com os filhos. O rompimento do laço trans geracional historicamente constituído, composto pela cultura familiar, pelos costumes e tradições que vem desde os antepassados, provoca o desligamento de um senso de continuidade, a perda de um referencial ao qual a criança poderia se apoiar.

Segundo Hannah Arendt, em seu texto *A Crise na Educação* (1972) é preciso que a criança seja inserida no mundo, dentro de um seio cultural, pelo adulto para que ela possa se sentir pertencente ao lugar onde crescerá e se desenvolverá. Cabe ao adulto assumir o cuidado do mundo para as novas gerações e não entregar esta responsabilidade para elas, delegando esta função. Observa-se isso a partir de frases como “você (crianças) são o futuro” ou “você devem tornar este mundo um lugar melhor” onde parecem denunciar o fracasso desta geração atual. Preparar o mundo e inserir as crianças dentro de uma cultura, é essencial também para assinalar as possibilidades reais de mudanças dentro daquilo que já está posto, pois é preciso que o indivíduo faça primeiramente parte deste contexto, para alterá-lo. De outra forma, este desligamento gradual com aquilo que vem antes dele, começa a deteriorar a cultura em toda sua

dimensão, familiar, política, econômica, social e, portanto, gerando uma crise também na educação.

O ambiente escolar onde as crianças são inseridas, da mesma forma, vem se tornando um espaço cada vez mais vazio de sentido formativo, pois os professores são direcionados a limitarem-se apenas à reprodução de conhecimentos técnicos e que pouco dialogam com a realidade vivenciada e sentida pelos alunos, que a todo momento precisam se encaixar nos exigentes padrões do mercado de trabalho. A tendência em modernizar as metodologias de ensino e aprendizagem acabam por instrumentalizar os processos, impulsionando os estudantes à meritocracia, onde o grande empenho e dedicação (mesmo que o contexto político e social de um país ignore as desigualdades causadas pelo sistema capitalista) se torna garantia de acesso a melhores condições e oportunidades. A competitividade selvagem leva os jovens a disputarem privilégios, por meio de melhores notas, o que os permite ter destaque, seja para o ingresso no ensino superior ou na profissão desejada.

A escola, por vezes, acaba se apresentando como um lugar ameaçador para as crianças e jovens, pois se torna o lugar onde se exacerbam as atuações perversas, facilitadas pelo ambiente familiar, nas relações entre colegas e com alguns professores, fomentando a violência em suas mais diversas manifestações, como agressões físicas e psicológicas, preconceitos e exclusões. As consequências vem refletindo no aumento de casos de evasão escolar, de transtornos psicológicos, automutilações, drogadições, condições severas de isolamento social, homicídios e suicídios.

Por ser um espaço onde um sujeito, em situações normais, passa grande parte de seu tempo, ele se torna território de projeções dos conflitos inerentes do desenvolvimento psicosssexual, dos descobrimentos e de atuações que reproduzem todo o conjunto de valores e conhecimentos que cada um carrega de seu ambiente familiar de origem. O choque entre aquilo que é trazido de casa e aquilo que se aprende na escola, produz estranhamentos e angústias, podendo ou não, a partir desta troca, ressignificar experiências e promover sentido verdadeiro à relação com o outro, sendo tudo isso possível, se houver um outro comprometido com a tarefa de ir além da ensinagem e propiciar a formação em seu sentido amplo. Diferente do ideal formativo atribuído às escolas a nova tendência neoliberal de aprendizagem para um saber fazer, exige que os professores se adaptem a novas modalidades de ensino, dinâmicas, disruptivas e centradas no aluno, tornando-o um facilitador que não é encorajado a intervir de forma crítica às necessidades implícitas que cada aluno traz para a sala de aula.

O esmaecimento da figura de autoridade, que se apresenta desde a consolidação do modelo neoliberal do estado mínimo que intervém de maneira cada vez mais restritiva na vida

dos cidadãos, desejantes por uma liberdade individualista, conseqüentemente foi se disseminando nas demais instituições sociais, a família e a escola, provocando mudanças subjetivas importantes nestes neo-sujeitos, inaugurando novas formas de relações interpessoais, intrapessoais e com o mundo. Tais mudanças se refletem diretamente na cultura contemporânea e nas expressões artísticas emergentes, que dão forma ao universo da cultura pop, que inclui o cinema *blockbuster*¹, a literatura fantástica, que não se limita apenas aos livros mas também as histórias em quadrinhos, as narrativas interativas dos jogos eletrônicos, produções de séries e novelas para televisão e streaming e os jogos de interpretações de papéis como o *RPG*², e jogos no estilo *board game*³ e *card game*⁴, com jogos tão complexos que é necessário profunda imersão na narrativa proposta.

A cultura pop acaba por se tornar um espaço lúdico onde crianças, adolescentes e também adultos, se refugiam da pressão social, buscando, a partir destas metáforas, se sentirem aceitos na sua diferença, uma vez que este universo comporta, em sua idealização original, um compartilhar de gostos e estilos. Seus primórdios remetem aos pequenos agrupamento de jovens, por volta dos anos 70, compostos por indivíduos que gostavam de conteúdos não populares e socialmente depreciados, como ficção científica, histórias de fantasia e jogos de estratégias, e que, muitas vezes, possuíam dificuldades de interação com outros jovens, sofrendo constantemente bullying. Por estes gostos diferenciados, comumente eram excluídos dos grandes grupos mais populares e reuniam-se pela afinidade de gostos e pela oportunidade de formar laços de amizade, desta forma a cultura pop pode ser compreendida como um espaço democrático de inclusão.

A popularização da cultura pop, contemporaneamente, tem acompanhado as mudanças políticas, econômicas e sociais, trazendo o constante tentativa de transformá-la puramente em entretenimento, para agradar a nova geração de fãs que buscam apenas diversão superficial, que desperte emoções imediatas, prazerosas e catárticas. Com a gradual diminuição do estigma de outrora, esta nova geração de sujeitos interagem, muitas vezes, de forma passiva e pouco crítica, tendo dificuldades de compreender as metáforas presentes na construção das narrativas que gostam.

¹ Termo adotado para definir filmes de grande orçamento, traduzindo como Arrasa-quarteirão.

² Role Playing Game. Jogos de interpretação de papéis, onde o jogador cria seu personagem e o interpreta durante a partida.

³ Jogos de tabuleiro, contendo narrativas, peças e cartas.

⁴ Jogos de cartas em estilo RPG, com uso de combinações e estratégias de batalha.

A escolha por não se limitar a apenas uma das vertentes da cultura pop, ocidental ou oriental, se deu pelo fato de que, através da globalização, a popularização das narrativas da cultura pop ultrapassam fronteiras e se tornam apreciáveis por qualquer sujeito que goste de histórias fantásticas. Além disso é possível ressaltar que a condição humana primordial é comum a todo porvir humano, sendo a cultura o determinante para como o sujeito lidará com suas pulsões e as exigências civilizacionais impostas pelo meio onde está inserido.

O multiculturalismo, o contato com diferentes culturas, permite o sujeito transitar para fora de seu contexto tradicional, com suas regras e costumes, e já não se limita a reproduzi-los puramente, pois vislumbra outras possibilidades. A própria cultura pop se mostra como um entrelace de saberes, e diferentes realidades, e interagir com estes saberes possibilita refletir sobre o próprio meio onde está inserido. Ao adquirir uma visão para além da sua própria realidade, pelo contato com este universo, onde as mais várias narrativas se entrecruzam de forma lúdica, permitindo que surjam outros elementos críticos, o sujeito tem a possibilidade de assumir uma postura ativa frente a multiplicidade cultural e não se tornar passivo as tradições de seu local de origem.

Compreendendo que, desde a ocupação Norte-americana no território Japonês, após a segunda guerra mundial, possibilitou-se uma inevitável influência mútua no modo de contação de histórias característica da cultura pop. Enquanto os super-heróis norte-americanos tinham a dupla função de entreter e promover os ideais culturais de sua nação, inclusive se tornando propaganda de guerra, o Japão, destruído pela ofensiva dos Estados Unidos com as bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, buscava recuperar o otimismo da população, desenvolvendo histórias em quadrinhos em preto e branco, resgatando elementos da própria cultura, com medo de uma colonização cultural estrangeira. Este intercâmbio entre os elementos destas distintas culturas reflete até hoje nas narrativas seriadas de ambos os países, mesmo que exista uma diferença acentuada na forma como as culturas se desenvolveram historicamente.

3. Cultura pop: novas formas de expressão do simbólico

Partindo do pressuposto que o valor da cultura reside na construção de um universo simbólico que fornece recursos para os sujeitos se organizarem com seus semelhantes e darem conta, em maior ou menor medida, dos aspectos de sua condição humana, pode-se entender que a cultura pop contemporânea não pode ser reduzida apenas a entretenimento, mas um novo

conjunto de símbolos cujo objetivo também é fornecer recursos aos sujeitos de lidarem com as nuances deste período de pós-modernidade.

A cultura, ou as diversas culturas humanas, possuíam o propósito de organizar, definir padrões de comportamento e regras, a fim de trazer coesão dentro do grande grupo. Neste sentido, a cultura estabelecia um conjunto mediador, com direitos e deveres, sobretudo interditos. Cultura e arte são alguns dos caminhos que a pulsão, inerente a todo indivíduo, encontra vias de se expressar. Uma forma elaborada e simbólica que direciona para o processo civilizatório e a construção de laços sociais. Este conjunto de símbolos, das diferentes culturas, passam a ser intercambiáveis com o crescimento da globalização e se tornam matéria-prima na construção de um novo estilo cultural/artístico, conhecido como cultura pop, estilo este, fortemente marcado pelas peculiaridades deste período histórico contemporâneo, conhecido por muitos autores, como Fredric Jameson, de pós-modernidade.

Como trazido por Mário Corso (2018), em um artigo publicado em parceria com Amadeus de Oliveira Winmann e Gustavo Mano, a cultura pop pode ser compreendida como uma nova mitologia, com seus signos e particularidades, diferenciando-a das produções da indústria cultural, onde prevalece a lógica consumista e o entretenimento acrítico, destinado às massas, pois as obras da cultura pop são concretas e resistem a ação do tempo. Sua construção, ainda que atenda os critérios mercadológicos, dialoga com as transformações sociais que ocorrem no contemporâneo, onde se questionam as grandes certezas construídas até então, como as espirituais e científicas. Este período é marcado por uma série de características, como a individualidade, o produtivismo, o consumismo e o gozo, e estes aspectos certamente impactam na estruturação do psiquismo dos sujeitos e suas problemáticas são temas que fazem plano de fundo para muitas das narrativas da cultura pop, em diferentes contextos territoriais.

Conforme as sociedades foram se desenvolvendo, histórias fantásticas sempre estiveram presentes oferecendo uma possibilidade de explicação para o desconhecido. Sejam as mitologias, religiões, contos de fadas, pinturas, teatro, literatura. Elas representam a capacidade do homem de projetar seus dilemas e refletir sobre eles, tornando este um exercício não só individual, mas coletivo, já que estas histórias poderiam ser difundidas e apreciadas por outras pessoas e estas também as poderiam tomar como experiência. Cada indivíduo é único, então a experiência dependerá de sua estrutura psíquica, de como se constituiu através de suas vivências, desenvolvendo sua subjetividade. Como traz Hannah Arendt (2002), é através do adulto que a criança é apresentada à cultura, as tradições e as práticas, deste modo, é papel dos adultos prepararem o mundo para as novas gerações. Ela ressalta a importância da historicidade, das “raízes culturais” de cada contexto social, onde a criança ingressará, pois desta forma, serão

possíveis alterações e mudanças que podem vir a ocorrer em determinadas regras sociais estabelecidas.

Com a crise das grandes narrativas, a religiosa e a científica, uma calcada em pressupostos onde uma entidade sobrenatural determina a vida do homem e de todas as coisas e outra que toma o homem como único responsável por si mesmo tendo a razão como forma de explicar todas as coisas existentes, adotou-se um novo modelo que passa a reger a maior parte das nações contemporâneas e que assume um lugar nos mais diversos âmbitos da vida, no político, econômico, social e individual. O então sistema neoliberal, mais que um sistema político/econômico, objetiva invadir a própria subjetividade dos sujeitos, modificando seu modo de vida, de economia libidinal e assume o outrora lugar vazio, deixado pelas grandes narrativas anteriores, tornando-se, ele próprio, uma nova grande narrativa, como trabalha Dufour, em seu livro *O divino mercado: a revolução cultural liberal* (2009). Adotando sua lógica calcada em valores como individualismo, meritocracia, consumismo e o gozo, trazendo inúmeros questionamentos sobre as certezas pré estabelecidas, até então, tornado-se novo norte a ser seguido pelos sujeitos.

Os pressupostos da mitologia e da religião, bem como das teorias científicas, que sempre estiveram no imaginário popular, conhecido como senso comum, tornaram-se fonte de inspiração para a criação de histórias que desvelam o imaginário popular e se orientam pela pergunta: e se? Desta forma, ludicamente, as narrativas da cultura pop brincam com as inquietações intrínsecas da condição humanas, como a crença na existência de um ou vários deuses, a mortalidade e a transcendência, a civilização e a barbárie, o individual e o coletivo, a liberdade e o limite, a sexualidade e a frustração, a gozo e a ética.

A cultura pop parece encontrar sua aurora nas narrativas de super-heróis, nas histórias em quadrinhos norte-americanas, paralelamente, cada cultura desenvolveu suas próprias concepções de super-heróis, cultivando suas próprias lendas e tradições. Cada país construiu suas narrativas de forma singular, em alguns aspectos, e universal em outros, tornando possível a sua identificação mesmo que por povos tão distintos, sendo este processo possível pelo fato da pasta base que está nas origens de um porvir humano, própria da condição humana, é partilhada por todos, sendo gradualmente moldada pelas forças organizadoras culturais de cada povo.

A contemporaneidade permite uma liberdade maior para expressão da condição humana, antes restringida pela censura, ora pelas religiões, ora do estado, sendo que a cultura pop pode ser definida por um conjunto de narrativas fantásticas de diferentes culturas, sendo as mais reconhecidas mundialmente, a ocidental norte-americana e a oriental japonesa. Cada uma

delas carregam elementos culturais próprios de seu contexto sócio-histórico, e mesmo que possuam pontos estruturais narrativos e estéticos comuns, mantêm suas particularidades. Trazendo a análise de algumas importantes e populares obras dentro deste universo, poderá se observar como a condição humana é representada dentro delas, tal como as problemáticas envolvendo a definição de bem e de mal, sob perspectiva do meio cultural como definidor. Esta conflitiva está representada em como se dão as construções das figuras dos heróis e vilões, dentro destas narrativas. Apesar de todas essas histórias reeditarem as milenares narrativas épicas da jornada do herói contra seus inimigos, os personagens das histórias de ocidentais costumam carregar os traços preponderantes de uma cultura baseada na culpa, devido a consolidação histórica do cristianismo, logo as motivações do herói, enquanto tal, são calcadas no sentimento de perda, de culpa e luto. Já a cultura oriental é fortemente marcada pelo sentimento de vergonha, sendo seus heróis motivados pelo desejo de superação, de alcançar a posição de reconhecimento.

Mesmo com a identificação cultural, com aspectos comuns das histórias ocidentais, as histórias orientais ganharam força, e adesão por parte de crianças, jovens e adultos, devido a forma como a narrativa acompanha, tanto o herói, quanto o vilão, mostrando a jornada de ambos, valorizando os aspectos psicológicos, trabalhando suas motivações, suas diferenças de pensamento, seus sentimentos e objetivos. Não estranhamente, os antagonistas e vilões são destaque nas tramas, pois se mostram como personagens essencialmente humanos, com qualidades e defeitos identificáveis em qualquer indivíduo.

Por ter seu início ligado a indústria cultural, que promove o consumo e o entretenimento massificado, a cultura pop sofreu diversas críticas, quanto a sua estrutura, sendo desqualificada, muitas vezes. Theodor Adorno em sua obra *Dialética do Esclarecimento* (1985), se posicionou negativamente contra esta forma de cultura de massa, atribuindo a ela um caráter manipulativo e um conteúdo que impossibilitaria o senso crítico, uma vez que se tornava simples entretenimento. Com o crescimento do neoliberalismo, a cultura acabou se tornando um produto que poderia ser produzido em larga escala e consumido pelos mais diferentes indivíduos em diferentes países. A identificação das individualidades dos sujeitos dentro destas culturas de massa permite a mídia produzir para diferentes públicos-alvo.

Hannah Arendt em seu livro *Entre o Passado e o Futuro* (2002), explicita os riscos do empobrecimento da cultura clássica ao ser incorporada, diluída e até mesmo destruída, dentro da cultura de entretenimento. Mesmo que não condene a cultura do entretenimento colocando-a como uma das necessidades do homem, juntamente com as biológicas, como comer e descansar, mas ainda associa esta mesma necessidade à finalidade biológica última, que é

consumir. Esta necessidade de consumir, em seu significado literal, faz com que o que foi produzido seja rapidamente deglutido, criando uma nova necessidade de consumir algo novo. A indústria do entretenimento, então produz, incansavelmente, novos conteúdos a fim de atender esta demanda.

A cultura e a arte correm o risco permanente de ser fragmentada de tal forma que não seja possível a recuperação de sua identidade, em detrimento a sua transformação em material de fácil absorção pelas massas. A filósofa complementa dizendo que o entretenimento promovido pelos meios de comunicação, especialmente a televisão, funcionavam como diversão e distração para as mentes dos trabalhadores cansados, produzidos pelo capitalismo industrial, onde lhes era oferecido entretenimento, afastando-os da rotina diária. Arendt não condena, mesmo com suas cuidadosas críticas, esta forma de entretenimento, justamente por se tratar de uma das necessidades ligadas a condição humana, e ainda questiona as infundadas críticas a este estilo cultural, acusado-o de ser inferior por parte de uma alta cultura elitista que prezava por uma arte “verdadeira” que estaria ameaçada, como se tivesse havido um tempo áureo em que a “arte verdadeira” tivesse de fato reinado, em algum momento da história. citar

Estes teóricos se preocupavam com o impacto dessa indústria cultural naquilo que consideravam verdadeiramente cultura e arte, tornando as pessoas cada vez mais acríticas e acomodadas, fáceis de manipular. Porém a cultura pop, ao introduzir o pensamento dos clássicos sobre os dilemas humanos, se mostram como reinterpretações destes conhecimentos, apropriados por esta geração e trabalhados de forma lúdica.

É neste cenário, do início do liberalismo clássico, da globalização e do capitalismo, que surgiu as bases da cultura pop, ligada ao entretenimento da indústria cultural, mas que vem sofrendo grandes transformações, assim como o próprio sistema político e econômico também vem se modificando, trazendo uma série de pontos positivos e negativos. A porosidade, característica do neoliberalismo, também está presente na cultura pop, sendo esta capaz de absorver a pluralidade e a multiplicidade de vozes, as diversas problemáticas contemporâneas e as transformações culturais, o que acaba por abrir, voluntária e involuntariamente, espaços de fala para os sujeitos até então marginalizados e excluídos das discussões sociais. Neste sentido, o neoliberalismo coopta esta multiplicidade, enxergando um potencial consumidor em cada indivíduo e sua abertura à pluralidade encontra um viés mercadológico, de modo que isso acaba por refletir nas obras produzidas pela cultura pop, tornando-as representativas em termos comerciais, buscando atingir diferentes públicos-alvo.

As lutas sociais de pessoas historicamente excluídas, buscando visibilidade e reconhecimento certamente impactam nos conteúdos produzidos pela indústria do

entretenimento e integram o universo da cultura pop, que atua como um potencial canal de comunicação e discussão das problemáticas contemporâneas, independente da intencionalidade deste movimento, trazendo narrativas e personagens que metaforizam situações do mundo real, de forma lúdica, e oferecem figuras de identificação simbólicas para uma geração carente destas.

A cultura pop vem se tornando um grande fenômeno cultural, adentrando todos os espaços da vida social, ora influenciando, ora expressando as características que permeiam os indivíduos, neste período. Essa realidade encontra um lugar de destaque, principalmente entre crianças e adolescentes, que nascem e se desenvolvem consumindo as produções da cultura pop, desde muito cedo, tendo elas, neste estilo cultural, um elemento constituinte da sua subjetividade. Este conjunto de símbolos, estes jovens levam para dentro do ambiente escolar e fazem parte de suas brincadeiras e discussões, e mesmo que não seja assunto discutido nas disciplinas ministradas pelos professores, não raramente é possível associar os conteúdos educacionais oficiais aos conteúdos que compõem as obras que são lidas, assistidas ou jogadas, como forma de entretenimento.

O teor das obras, geralmente possuindo elementos de violência e sexualidade, tornaram-nas assunto polêmico, onde muitos pais e educadores passam a considerá-las prejudiciais aos processos de desenvolvimento psíquicos e formativos, reproduzindo uma série de concepções desatualizadas, muito embasadas pelas fortes críticas históricas à indústria cultural, pelos filósofos da teoria crítica, mas que precisam ser analisadas com outro olhar, considerando o contexto contemporâneo.

Apesar de todas as críticas às intencionalidades comerciais que permeiam a indústria cultural, não são puramente os aspectos conscientes nas obras que interessam à psicanálise (e consequentemente a educação), mas os elementos ocultos na construção destas novas mitologias, os aspectos inconscientes que escapam na racionalidade daquilo que se quer anunciar, revelando mais do que os criadores destas obras desejam expor, atingindo o público para além do nível perceptível. Este conjunto de elementos simbólicos, adentra a dimensão do sensível, do humano, criando e recriando representantes, identificações subjetivantes e possibilidade de sublimação pela via da cultura e da arte.

A reedição destas mitologias e religiões que constroem o simbólico da cultura pop, traz os antigos deuses, na forma de super-heróis, sejam eles humanos, alienígenas ou mesmo divindades presentes nas diversas culturas, dentro de narrativas que emulam as problemáticas humanas, em diferentes contextos culturais e históricos, combinadas a grandiosas epopéias cósmicas e sobrenaturais. A concepção original dos super-heróis foi trazida pela então editora

National Allied Publications de 1934, futura DC Comics, onde surgiram pela primeira vez heróis como Batman e Superman, os tinham como personagens representativos da cultura e dos valores defendidos pela nação norte-americana, em narrativas que delimitavam linearmente bem e mal. Este período foi conhecido como a Era de Ouro, e impulsionados pelo sucesso das histórias do homem de aço, vários outros super-heróis foram sendo criados, enfrentando os “inimigos da liberdade”, ou em uma melhor interpretação, os inimigos de um estilo de vida organizado em torno de valores como a liberdade individual, na forma de vilões nazistas, do período da Segunda Guerra Mundial e comunistas, no período da Guerra Fria. Os ideais paternalistas e conservadores de uma nação em ascensão sobressaem na estética utilizada para apresentá-los, com as cores e símbolos nacionais e os grandes poderes, representado no poderio bélico, usados para punir os inimigos, os maus, e proteger os cidadãos, os bons.

Com o sucesso das primeiras histórias do Superman e Batman, logo o gênero de histórias de super-heróis cresceu vertiginosamente, através das histórias em quadrinhos. Surgem as grandes editoras *DC COMICS*, criando personagens como Superman, Batman, Lanterna Verde, Mulher Maravilha, Aquaman e Liga da Justiça e a *MARVEL COMICS*, possuindo personagens como Homem de Ferro, Capitão América, Capitã Marvel, Hulk, Thor e os Vingadores, que passam a dominar o mercado deste gênero. Outras editoras foram sendo formadas ao longo do tempo, com propostas semelhantes mas trazendo histórias mais autorais e menos formatadas nos padrões estabelecidos pelas duas gigantes editoriais, como a *IMAGE COMICS*, trazendo títulos como Spawn, Darkness, WitchBlade, Savage Dragon, The Walking Dead, Invencível e a *DARK HORSE*, com personagens como Hellboy, a Umbrella Academy.

Estas narrativas passam a compor o gênero pop que já encontrava outros espaços, como o cinema, com o *blockbuster* Star Wars, os games, como as franquias Super Mario, Sonic, Legend of Zelda, Final Fantasy, e a literatura fantástica, como o Senhor dos Anéis e as Crônicas de Nárnia.

A longevidade das histórias da cultura pop ocidentais, sobretudo as que se desenvolvem em histórias em quadrinhos, e que servem de base para diversas adaptações transmidiáticas, pode ser compreendida não apenas pelo viés mercadológico, onde quanto mais sucesso um personagem e/ou uma narrativa faça, maior as chances dela permanecer sendo publicada. Uma característica das histórias em quadrinhos norte-americanas, a qual pode ser encontrada em outros segmentos da indústria do entretenimento, é seu modelo editorial/empresarial, ou seja, os personagens são de domínio das editoras e seus criadores originais perdem a autonomia sobre eles.

Esta realidade dos artistas de histórias em quadrinhos foi mostrada em uma polêmica e famosa história do personagem *Spawn*, de Todd Macfarlane (1992), um dos fundadores do selo *IMAGE comics*, juntamente a outros artistas insatisfeitos com este modelo. Na ocasião, durante a criação da editora e do seu mais icônico personagem, foram chamados diversos e famosos quadrinistas, entre eles Dave Sim, que desenvolveu a trama da edição de número 10 da cronologia de *Spawn*, onde o personagem, um soldado morto em serviço e condenado a servir o inferno como soldado, é enviado para o sétimo nível do reino, um local guardado por Cerebus, o caricato personagem com aparência de porco, que apresenta ao combatente infernal, uma ala onde, de um lado se encontravam diversos personagens de outras editoras, presos em uma cela, e do outro, seus criadores, presos em outra, uns de frente ao outro, a edição protagoniza uma fervorosa crítica às grandes editoras, que produzem inúmeras histórias de seus personagens, sem se preocupar com a visão original ou a qualidade dos arcos produzidos pelos seus artistas, para levar adiante o sucesso dos personagens, de forma contínua e lucrativa.

Devido à quantidade de sequências, reboots (novas versões de uma mesma obra), remakes (uma obra refeita, parcial ou integralmente, porém mantendo a mesma estrutura), retcons (recriação de continuações de uma obra canônica, desconsiderando a cronologia já estabelecida), prequela (narrativas que contam acontecimentos anteriores a obra canônica) ou mesmo de histórias que se desenvolvem paralelamente, estas obras passam a reeditar seus personagens e contextos baseados nas transformações culturais/sociais, ao longo do tempo, fazendo constantes releituras, tornando a cultura pop, maleável e adaptativa. O que permanece, são os aspectos da condição humana enquanto se adaptam às rápidas mudanças contemporâneas.

Se faz necessário analisar as singularidades destas duas potências da cultura pop e como a condição humana é manifestada dentro das obras, para depois, sintetizar os aspectos comuns de ambas no contexto do neoliberalismo, onde percebe-se mútua influência na criação de novas narrativas.

3.1 - Cultura pop ocidental e o sentimento de culpa

O elemento da culpa está intrinsecamente ligada à jornada da maioria dos heróis, na indústria do entretenimento norte-americana. A condição humana, na cultura ocidental, foi bastante influenciada pela tradição cristã, preponderante em grande parte dos países ocidentais. Os aspectos inerentes da condição humana, a vulnerabilidade, o desamparo, o desejo e a finitude, se tornam parte da constituição dos personagens da cultura pop ocidental, enquanto

estes enfrentam os desafios que surgem em suas histórias, regados por elementos organizadores próprios de uma sociedade capitalista com valores ligados à liberdade individual. Mesmo que a proposta inicial destas obras seja relacionada com o entretenimento, os autores, ao longo do tempo, começaram a inserir nestas narrativas, elementos complexos, desvelando o potencial crítico destas narrativas para mobilizar afetos e discutir as mudanças na sociedade humana, tal como os grandes acontecimentos que mudaram (e mudam) a história.

Uma das mais importantes e profundas narrativas da cultura pop, originalmente publicada em histórias em quadrinhos, foi Sandman (1998). Nela, Neil Gaiman apresenta uma belíssima história protagonizada pelos Sete Perpétuos, seres mais antigos que os próprios deuses e que existem desde o surgimento do universo. Filhos do Tempo e do Espaço, cada um dos irmãos representa um dos aspectos da condição humana, comuns para todas as formas de vida. Destino é o mais velho dos irmãos, sendo aquele que guarda no livro acorrentado em seu braço, o começo, o meio e o fim de cada criatura viva. Ele é cego e vive em um infinito labirinto, nunca deixando pegadas sobre o chão por onde caminha, lendo vez ou outra, seu grande livro. Aqueles que atravessam o labirinto de Destino, perdem-se, encontram-se, atravessam várias curvas, mas ao se virarem, percebem que andaram em linha reta o tempo todo. Morte é a segunda irmã e aquela cuja tarefa é a mais difícil, estar presente no início de cada existência e também no final de cada uma delas, carregando cada um para as misteriosas Terras sem Sol. Sempre com um afetuoso sorriso no rosto, ela compreendeu que, mesmo que tudo o que vive eventualmente morra, o tempo de uma vida é incrivelmente valioso, desta forma, decidiu viver por um dia, a cada 100 anos, para experimentar a importância de seu trabalho.

Já Desejo é o mais belo e egoísta dos irmãos, sempre buscando satisfazer-se. É tanto masculino quanto feminino e seu reino é um gigantesco corpo, cujo centro é o coração. Tem grande rivalidade com seu outro irmão, Sonho, pois o vê como alguém limitado e inflexível, enquanto ele/ela não mede as consequências de seus atos. Desejo possui uma irmã gêmea, Desespero, cuja aparência se diferencia muito da dele. Ela é obesa, de pele pálida e escamosa, de personalidade melancólica, cujo símbolo é um anel em forma de gancho, que utiliza para rasgar a própria pele. Vive em um reino enevoado, repleto de ratos e espelhos, com os quais observa os rostos dos desesperados, pacientemente. Desespero possui grande afeto por seu irmão desaparecido, Destruição, que abandonou seu reino a muito tempo, pois percebeu que a destrutividade é inerente a todas as coisas, mesmo sem sua intervenção direta, sendo ele mesmo responsável, também, pela criação do novo.

Sonho é o responsável por conduzir todos os seres ao seu reino onírico, quando eles deixam o mundo desperto, ao adormecerem. Seu reino, o Sonhar, é povoado por várias criaturas

formadas de sonhos, e cada sonhador que adentra seus domínios, o preenche com o seu material inconsciente. Sonho é orgulhoso e rígido quanto às suas responsabilidades e se mostra uma figura melancólica, sempre em busca de um grande amor, mas sem conseguir se vincular por muito tempo a alguém. Foi Desejo quem provocou a primeira desilusão amorosa a um Sonho cheio de entusiasmo e amor, pois achou que seria divertido vê-lo desiludido.

Delírio, a irmã mais nova, que já foi conhecida como Deleite, enxerga a realidade à sua própria maneira. Tanto ela, quanto seu reino são caóticos, confusos, desordenados, porém cheios de liberdade e ludicidade. Seus olhos, um de cada cor, é salpicado de estrelas, e é muito difícil manter um diálogo coerente com ela, tendo raros momentos em que sua fala é organizada. Nestes momentos, expressa o quão difícil e angustiante é manter-se no real.

Através de seus personagens, Gaiman apresenta a essência da condição humana na forma de figuras que interagem com os leitores, que acabam por se identificar com as características deles, sem perceber que eles dialogam necessariamente com aspectos extremamente complexos, material de análise em várias áreas ligadas às humanidades, como filosofia, psicologia, sociologia e história. Os Perpétuos são inspirados na mitologia grega, onde os mistérios da natureza assumiam formas divinas, que interagiam com os seres humanos e determinavam o curso da existência humana, sempre à mercê de suas vontades e caprichos. Na interpretação psicanalítica, o homem projeta seus medos e angústias em símbolos que os representarão, sendo reconhecidos coletivamente, como uma maneira de lidar com eles. O simbólico perpassa um elaborado trabalho psíquico que procura transformar a complexidade da condição humana em algo materializável, uma tentativa de expressar aquilo que se sente, de modo a possibilitar recursos para se dar conta daquilo.

A psicanálise de Freud tem forte influência na composição dos irmãos sem fim, por eles representarem, desde a gênese do ser humano até seu inevitável fim. O vir e estar no mundo é fonte de grande questionamento ao homem, e o fato de evolução da ciência dar respostas a muitos deles, ainda torna a consciência de si, um grande e angustiante mistério. O Destino, que se inicia na concepção, direciona o sujeito ao amadurecimento e o faz se encontrar com a Morte, com mais perguntas do que respostas. A essência do pensamento filosófico pode ser encarada como uma preparação para um bem morrer, possível do resultado de uma vida bem vivida. Esta síntese está nas histórias protagonizadas pela Morte, quando esta se faz viva por um dia, buscando em cada minuto dessas 24 horas, a beleza do estar vivo, que certamente inclui também seu lado negativo: a dor, o medo e o sofrimento.

A composição da relação entre Desespero e Destruição mostra que ambos são muito próximos, íntimos ao ponto de Destruição ser o único a beijar sua irmã na face. Destruição

compreendeu que o homem é potencialmente capaz de destruir, seja o outro, seja o mundo ou ele próprio, sem que precise influenciá-los diretamente, passando ao ato quando não há nenhuma barreira que o impeça. O Desespero vem depois da tomada de consciência sobre a realidade dos atos cometidos, das consequências, sendo paciente, acompanhando o gradual definhando dos desesperados. Ambos os irmãos mostram a correlação entre a pulsão de morte e a pulsão de destruição do ser humano, desvelando seu lado mais primitivo. Do mesmo modo, Delírio representa a dificuldade de se manter a sanidade em contextos absurdamente desumanos, preferindo viver em um mundo fantasístico do que encarar a realidade sufocante. Sonho e Desejo possuem a relação mais complexa, sendo ela construída a partir da *Interpretação do sonho* (1900-1901) de Freud, mostrando o conflito entre o desejo de satisfação, irrestrita contra o recalçamento, culturalmente construído, onde o sonho se revela uma manifestação inconsciente do desejo, que encontra vias de “realização” através da construção de uma narrativa onírica. Deste modo, Desejo despreza Sonho, por ele limitar sua influência nos seres despertos.

Sandman é considerada uma história ímpar e trabalha com maestria estes aspectos tão sensíveis da condição humana, mas mesmo as histórias mais populares e comerciais, também encontraram sua maneira de representar a condição humana, através de seus personagens. Os universos de super-heróis estão repletos de entidades que são a própria encarnação do que constitui o ser humano. No universo DC, além dos Perpétuos criados por Gaiman, existe o conceito do Espectro emocional, as forças que motivam e direcionam os seres vivos, assumindo a forma de um avatar de determinada cor. O Espectro Emocional é um conceito que faz parte da história do personagem Lanterna Verde (1940), de Martin Nodell e Bill Finger, membro de uma tropa espacial de protetores do universo, cujo poder advém da força de vontade verde. Os principais antagonistas desta narrativa são os Lanternas Amarelos, cujo poder advém de outra energia primordial, o amarelo do medo. Força de vontade e medo são duas forças opostas dentro do espectro emocional.

Cada cor do Espectro Emocional originou uma tropa de Lanternas, e cada membro é guiado pela emoção correspondente. A vermelha representa a raiva e possui a forma de um touro, chamado de Açougueiro. A cor laranja representa a ganância e possui a forma de uma serpente, chamada Ofídio. A cor violeta representa o amor e possui a forma de uma criatura monstruosa, com garras e presas, chamada Predador. A cor azul representa a esperança e possui a forma de uma fênix, chamada Adara. A cor índigo representa a compaixão e possui a forma de um polvo chamado Prosélito. A cor verde representa a força de vontade e possui a forma de um peixe, chamado de Íon. A cor amarela representa o medo e possui uma forma reptiliana,

conhecida como Parallax. A cor laranja representa a avareza e possui a forma de uma serpente chamada Ofídio. A cor ultravioleta representa a vergonha e possui a forma de uma galáxia fantasma conhecida como Umbrax. A cor branca representa a vida, sendo a união de todo o espectro emocional, e seu avatar é a Entidade, um ser humanoide. A cor preta representa a morte e é a ausência das cores sendo seu avatar, Nekron, um cadáver em decomposição, cujo objetivo é eliminar a vida do universo, voltando-o ao seu estado original.

Nesta narrativa, um dos membros principais da tropa, o piloto Hal Jordan, foi escolhido pelo anel da luz verde devido a sua grande capacidade de superar o medo, presente desde a morte de seu admirado pai, piloto de testes de uma companhia aérea. Em vez de se render ao medo da morte, Hal decidiu se tornar um piloto como o pai. Esta coragem e confiança do personagem se reflete na cor de seu anel e nos constructos que consegue criar com o seu poder, através de sua criatividade e imaginação, ou seja, os recursos que possui, advindos da pulsão de vida. A força de vontade está diretamente relacionada com o Eu do sujeito e o quanto o narcisismo pôde se desenvolver exitosamente dentro dele através do cuidado dos pais, que mesmo que sejam perdidos, são internalizados de tal forma, que é possível uma elaboração do luto e o reinvestimento da pulsão em novos objetos.

Assim como o verde compreende a força de vontade, a lúbrido direcionada para a construção, a luz azul da esperança pertencente a outra tropa de lanternas pacifistas, possui a energia capaz de aumentar ilimitadamente o poder da força de vontade. A cor violeta do amor, pertence a outra tropa, é formada majoritariamente pelo sexo feminino, cabendo aqui uma crítica a visão ocidental estereotipada sobre homens possuírem dificuldades de expressar o amor, sendo assim, não dignos de fazerem parte desta tropa. Ainda, o avatar da luz violeta, o Predador, possui uma aparência monstruosa, mostrando uma faceta ameaçadora, ligando a natureza perverso polimórfica desta emoção, principalmente nas suas origens infantis, uma vez que o principal poder desta luz é aprisionar e cristalizar seu alvo. O índigo da compaixão está diretamente relacionada ao amor, complementando-o e lhe dando sentido. Estas cores estão próximas do lado positivo da pulsão de vida, sua faceta mais elaborada, enquanto as demais estão ligadas ao primitivo, a pulsão que não encontra diques, levando a passagem ao ato.

Assim como se observa na infância, quando os sujeitos estão passando pelo processo de reconhecimento do outro e da socialização, as emoções surgem devastadoras. O vermelho da raiva é desmedido e incontrolável, tendo o membro desta tropa, o voraz desejo de destruir cegamente, o alvo de sua fúria. Deste mesmo modo, o laranja da avareza não divide seu poder com nenhum outro sujeito, tendo esta tropa, apenas um membro. Ele quer tudo e centraliza em si toda a atenção e investimento libidinal, desconsiderando o outro. O amarelo do medo é

perverso, autocentrado e egoísta, sendo o membro desta tropa capaz de impor grande medo e subjugar o outro à sua vontade, tornando-se um verdadeiro tirano. Vale mencionar que o anel amarelo escolhe não apenas aquele que se considera superior aos outros, conscientemente, mas afeta aqueles que se deixam levar pelos próprios sentimentos de impotência, inferioridade e incapacidade de lidar com situações que fogem ao seu controle.

Ao longo de sua jornada, nas histórias em quadrinhos, o Lanterna Verde Hal Jordan obteve muitas conquistas, mas também diversas derrotas e perdas, e conforme elas foram lhe impactando psicologicamente, foi sendo dominado pelos anéis referentes aos outros aspectos do Espectro Emocional, adotando outros anéis para si, por algum tempo, mas é no amarelo do medo, que Jordan oscila com maior frequência, chegando a se tornar um dos mais terríveis vilões do universo DC, pois, para suportar o medo da própria vulnerabilidade, o membro desta tropa propaga medo no outro. Uma discussão bastante pertinente, principalmente em tempos atuais, quando o mecanismo que fomenta e reproduz o bullying e o preconceito se torna cada vez mais frequente entre crianças e adolescentes nas escolas. Aquele que fere teme ser ferido, real ou simbolicamente, buscando assumir o controle sobre o outro, transmitindo uma falsa sensação de segurança e força.

Nas narrativas construídas pela editora Marvel, também existem expoentes da condição humana na forma de entidades cósmicas primordiais que estão na gênese da realidade e da criação da vida senciente. São as forças que regem o universo, e cada uma representa uma função primordial da existência, sendo os principais destaques os irmãos Eternidade e Infinito que personificam o tempo e o espaço, respectivamente. A Senhora Morte personifica a finitude, possuindo muitos avatares que a servem, mesmo que ela não interfira diretamente nos acontecimentos, buscando apenas cumprir seu papel. Galactus, o devorador de mundos, representa o equilíbrio. A Fênix é a força de todas as vidas não nascidas, representando a vida. Oblivion representa o esquecimento de todas as coisas, o destino final, o vazio. Juntamente a outras entidades cósmicas, como o Tribunal Vivo, que julga e mantém coeso o Multiverso, os Lordes do Caos e da Ordem, estes seres estão no centro dos grandes eventos que colocam em risco o universo.

Diferente das entidades do universo DC, estes personagens não atuam diretamente nas histórias, sendo que as narrativas exploram a relação dos personagens regulares (a grande maioria do núcleo humano) com estas grandes instâncias da existência, o que promove importantes reflexões sobre o lugar do homem no mundo e como lida com aspectos tão grandiosos e misteriosos da condição humana.

As perguntas basilares, que já foram trabalhadas pela filosofia clássica, de onde viemos e para onde vamos, estão presentes no olhar de personagens humanos (ou construídos a partir do humano) ao se depararem com tais entidades, seus poderes e influência no destino dos mortais. A percepção da finitude, a certeza da brevidade, certamente constitui grande fonte de angústia ao homem, ao longo de sua história e isto ficou impresso no desenvolvimento de suas culturas e práticas tradicionais. Este fenômeno que, mesmo natural, é difícil de ser elaborado, pois não existe registro do que é a morte dentro do aparelho psíquico. Pode-se dizer que uma das características principais que originou a ideia de civilização se encontra no momento no qual passou-se a enterrar os mortos, a cultivar suas memórias, reservando um lugar a eles dentro da sociedade.

Foi com a aurora do pensamento filosófico grego que o aspecto da finitude passa a ser problematizado e debatido não apenas pelo viés mitológico (vindouramente a religião vem ocupar este espaço), do sobrenatural, mas pela racionalidade, o pensar crítico que torna a morte uma condição do ser mortal e desvela seu caráter ético perante a vida. Desde então, não apenas a filosofia se dedica a trabalhar este aspecto, mas perpassa várias áreas do conhecimento que buscam compreender o humano, enquanto sujeitos de desejos individuais, porém também é social ao aprender a se conciliar com o outro, buscando os benefícios da vida em grupo, como suas construções.

Contemporaneamente, com a evolução da medicina e manutenção da vida, o aumento da medicalização da indústria farmacêutica e as melhorias nas condições de vida, combinado a ascensão da era capitalista ligada a hipervalorização do trabalho enquanto garantia de aquisição de bens de consumo e posição social. Conforme evidencia-se uma sensação de maior domínio sobre os fenômenos da natureza e sobre si mesmo, enquanto a lógica neoliberal direciona os indivíduos, desde a tenra infância, para o empreendedorismo de si, a otimização do tempo produtivo, o dinamismo que pressupõe uma maleabilidade e a constante profissionalização/especialização utilitarista. O imediatismo assume a prevalência para os sujeitos neoliberais, algo que começa a perpassar todas as instituições vitais para ele, desde a família, até a escola e o trabalho, onde o imperativo passa a ser o momentâneo, o fugaz e gozo pleno, como traz o psicanalista Lebrun (2008). Diminuem-se os espaços capazes de provocar uma maior possibilidade de reflexão da condição humana e a inevitabilidade da morte. A tristeza deixa de ser sentida e a perda de ser refletida, em toda sua dimensão e significado, como uma negação da finitude e a morte passa a ser banalizada, transformando-se em espetáculo.

O constante conflito pulsional entre Eros, o amor e Tânatos, a morte, de criação e destruição, ocupa lugar central dentro das narrativas da cultura pop, servindo como cerne para

erigir o desenvolvimento dos personagens, protagonistas e antagonistas, em suas jornadas, sendo elas permeadas de situações de agressividade, destrutividade e a iminência da morte. Os vilões, por sua vez e por muitas vezes, encarnam o conceito da pulsão de morte, se tornando verdadeiros arautos dela, uma vez que seus objetivos não se limitam ao desejo de poder e posse, mas ao aniquilamento do outro e, algumas vezes, de si mesmo. Sua jornada é o oposto da pulsão de vida, um retorno ao inanimado, do qual todos pertenceram no início e onde todos retornarão no final. Os personagens da cultura pop que transitam entre este conceito demonstram grande poder destrutivo e desejo pelo caos, não desejando apenas a derrota do herói e a conquista de algo, mas a entropia que elimina o existente, permanentemente, ou recriando a realidade a sua vontade.

Personagens morrerem dentro destas histórias, sejam eles heróis ou vilões, já não configura nenhuma surpresa entre os fãs, hoje em dia, uma vez que a morte se tornou um recurso narrativo amplamente utilizado para introduzir dramaticidade, trazendo o interesse dos espectadores/leitores para determinado arco. Se, inicialmente, as mortes eram chocantes, como a clássica Morte do Superman (1993) ou a morte de Jean Grey, na emblemática saga da Fênix Negra, dos X-Men (1976 e 1980), logo se tornaram irrelevantes, uma vez que eles retornariam em um futuro arco de ressurreição, após um período de espera, onde se é possível aproveitar a lacuna destes personagens para introdução de outros novos.

A morte deixa de representar uma concretude inerente ao humano e os perigos que levam a este fatídico destino deixam de ter impacto, pois quem acompanha este estilo narrativo sabe que esta perda é temporária e seu retorno é esperado, com maior ou menor demora. Por outro lado, e o que estas obras realmente oferecem de importante, é a incorporação de elementos multiculturais e religiosos que permitem estas narrativas circularem pelas diferentes crenças sobre a morte e abrem uma importante discussão sobre como ela é retratada em diferentes visões e como elas reverberam entre as pessoas hoje em dia. Além disso, desnudam o inconsciente pela via do lúdico presente da arte possibilitando tocar em um assunto extremamente complexo e delicado, principalmente entre crianças e adolescentes. A inspiração na criação de super-heróis promove o encontro destas distintas visões, coexistindo dentro de um universo integrado, cada vez mais comum dentro das narrativas envolvendo a cultura pop. Mesmo editoras menores objetivam a criação de um universo expandido onde personagens, de diferentes autores e estilos, venham a se encontrar e interagir, rompendo, cada vez mais, as fronteiras culturais que delimitavam determinadas culturas.

Deste modo, temos personagens como a Mulher Maravilha (1941) de William Moulton e Elizabeth Marston, baseada na mitologia grega, com seus deuses e heróis respectivos, que

divide aventuras com heróis baseados em outras culturas, como Adão Negro (1945) de Otto Binder e C. C. Beck, que traz elementos egípcios na composição de seus poderes, Lúcifer (1989) de Neil Gaiman, antagonista principal da tradição cristã, Thor (1962) de Stan Lee e Jack Kirby, da mitologia Nórdica e mais uma grande leva de mitologias originais, criadas especialmente para compor o universo de cada personagem, mas que ainda carregam traços de outras culturas de diversos povos, assim como outras práticas espirituais, vinculadas ao ocultismo, à natureza e a magia também irão compor as mitologias da cultura pop.

Cada uma destas narrativas acrescenta um ponto de vista sobre a morte, ora tratando-a como a personificação daquilo que é realmente mal e necessário vencer, ora como a porta de entrada para outro mundo, além do nosso, onde a alma imortal encontra seu destino final, podendo ser um lugar bom, como o Paraíso cristão, o Valhala nórdico, o Elísios grego ou um lugar punitivo, como o Inferno, o Niflheim, e o Tártaro, respectivamente. Ao transitar entre tantas visões e, explorar ludicamente as diversas concepções culturais acerca da morte, estabelecesse uma real possibilidade de a pensá-la em toda sua complexidade e consequências, enquanto conceito de grande densidade e, assim como a passagem do processo primário para o secundário, impulsionar um refletir que acompanhe o desenvolvimento do pensamento mágico para o pensamento racional, usando o elemento da fantasia como mediador. Isoladamente, os arcos onde personagens perdem a vida trazem reflexões e mostram as consequências no psicológico dos demais personagens.

A finitude representa um dos grandes dilemas do humano, e assim como Freud (1927-1931) propôs no texto *O futuro de uma ilusão*, buscar uma explicação sobrenatural para a morte condiz com períodos muito arcaicos do desenvolvimento psicosssexual, dos primeiros tempos do Processo Primário, onde a compreensão do mundo e do outro é parca e o indivíduo está a mercê de suas pulsões e desejos. O pensamento mágico característico desta fase mostra como o sujeito molda a realidade conforme seus desejos e sua dependência com as figuras parentais, sobretudo com a paterna castradora, responsável pelo necessário interdito. Não por acaso, as principais figuras divinas de várias culturas, são patriarcais, exercendo a função julgadora e punitiva aos seus filhos, no momento de sua morte, determinando seu destino final. Este pensamento religioso é a evolução de um pensamento mais primitivo, que remonta o totemismo e os tabus, assim como Freud trabalhou em *Totem e Tabu* (1913-1914), ao descrever a organização dos antigos clãs totêmicos, e como eles lidavam com os aspectos fundamentais humanos através de tabus proibitivos que, se quebrados, levavam a desgraças, inclusive a morte.

Diferente de algum tempo atrás, quando não se era possível tecer questionamentos sobre determinada prática religiosa, hoje, através deste estilo artístico, os indivíduos são capazes de

expressar como percebem e se sentem frente a própria cultura e a cultura do outro e, mais do que isso, incutir críticas a respeito do conjunto de valores e regras difundidas em seu contexto. Não se trata da sobreposição de crenças, mas do desdobramento que leva a percepção da finitude e como isto impacta emocionalmente sujeitos que, no dia a dia, não encontram espaço para expressar honestamente o que sentem, sem precisar se encaixarem em determinado conjunto de valores religiosos, e refletir a condição humana.

Do mesmo modo, nas narrativas de super-heróis, a vulnerabilidade surge na forma dos inúmeros inimigos enfrentados pelos personagens, os quais se apresentam como extremamente poderosos, constantemente colocando-os em situações mortais, onde não apenas a própria vida é colocada em risco, mas daqueles a quem amam. O superpoder, as habilidades sobre-humanas que cada um dos protagonistas destas narrativas possuem, podem vir a representar a necessidade de superação desta condição de vulnerabilidade, mostrando quais recursos possuem para enfrentar os diferentes desafios, no decorrer de sua jornada, desafios estes que os colocarão em momentos de sofrimento, de perdas, solidão e da constante presença da morte.

O desamparo original constituinte, do tempo em que o ser humano está em posição de total dependência ao outro, podendo este impor a ele sua vontade, seja ela ética ou não, reconhecendo-o como semelhante ou como objeto, se manifesta enquanto sensação de vulnerabilidade, deste modo é tão importante para a criança (e hoje o adulto) a fantasia, enquanto recurso lúdico para se lidar com esta percepção, residindo nos superpoderes, a resposta a esta angústia, ofertando a sensação dos personagens conseguirem enfrentar os maiores desafios.

Os superpoderes, na grande maioria das vezes, surgem acidentalmente, como exemplo os integrantes do quarteto fantástico, que obtiveram seus poderes depois de serem expostos a radiação cósmica, ou Flash que foi atingido por um raio em seu laboratório, desencadeando a habilidade de se conectar com a força da aceleração. Temos Hulk que foi exposto a radiação gama após um acidente com o reator que construiu. Outros surgem da escolha por possuí-los, como o caso do Homem de Ferro, que construiu seu arsenal de armaduras tecnológicas, ou Batman que utiliza sua fortuna para combater o crime nas sombras, com diversos equipamentos. Ainda temos exemplos como Capitão América, que se voluntariou ao projeto do supersoldado, tomando o soro que o transformaria no defensor da liberdade. O outro extremo desta equação reside nos personagens que já nasceram com seus superpoderes, como os mutantes de X-men, com o gene X inato que causa diferentes transformações no corpo de cada um, ou o Superman, que é um alienígena de Krypton, vivendo no planeta Terra e a Mulher Maravilha que é semideusa.

Em todos estes casos, esses poderes surgem tanto como bênção, quanto maldição, pois precisam aprender a lidar com as dificuldades e responsabilidades que eles trazem consigo, de forma benéfica, por outro lado, precisam suportar os preconceitos de serem diferentes dos outros seres humanos, muitas vezes sofrendo preconceitos e exclusões, o que provoca sentimentos nocivos que os colocam em conflito sobre o uso de seus poderes e a tentação de direcioná-los para se defender/vingar-se. Esta é uma importante metáfora sobre as questões do desenvolvimento, sobre como conciliar as particularidades e potencialidades que cada um possui com as demandas impostas pela cada vez mais exigente sociedade capitalista. Mais que mudanças corporais, a subjetividade vai se construindo, em um contexto formatador, de estereótipos de sujeitos ideais, onde dons acabam sendo sacrificados em prol da garantia de sobrevivência no competitivo mercado de trabalho, que obriga muitos a se encaixarem em uma profissão ou curso superior.

Relacionando as questões do desenvolvimento psicosssexual com os superpoderes desenvolvidos pelos personagens da cultura pop, percebe-se o motivo deste gênero estar atraindo principalmente a juventude, crianças e adolescentes, pois estas temáticas dialogam com este período onde o indivíduo busca formar sua identidade, revisitando questões da infância e resolvendo as conflitivas da relação com suas figuras de identificação primeiras, e as transformações que ocorrem no corpo e na mente, durante o crescimento. Somando a isso, no atual contexto neoliberal, as exigências sobre encontrar um lugar no mundo, enquanto ser produtivo e útil, começam cada vez mais cedo, exacerbando a sensação de precisarem ser sempre os melhores, podendo contar apenas consigo mesmo, através de seu esforço individual.

Certamente o mundo contemporâneo trouxe uma série de novos desafios aos sujeitos e, se apresentando em muitos aspectos, como ameaçador e opressor, revelando as fragilidades da condição humana, fazendo crescer a sensação de inadequação, de insuficiência. Nos desafios vivenciados pelos personagens da cultura pop, os perigos não se apresentam somente na forma dos diversos vilões que os ameaçam, mas no perigo de não conseguirem administrar seus poderes adequadamente para derrotá-los, levando-os a explorar seu potencial até o limite. O caráter sacrificial do herói, que dedica-se de modo vital à sua missão, revela não apenas o desejo de fazer o bem e proteger as pessoas, mas a anulação de si mesmo, ao doar-se irrestritamente a uma causa. Na atual imposição social, a meritocracia é apresentada como possibilidade de reconhecimento através do esforço, por vezes, sobre-humano, para os indivíduos alcançarem seu lugar no mundo. As fraquezas precisam ser superadas, portanto nota-se as crescentes práticas de autoajuda, de medicalização e terapias positivistas, que se propõem a tornar o indivíduo adaptável, maleável e potente, para dar conta dos desafios que se apresentam,

administrando as suas vulnerabilidades com drogas lícitas (quando não ilícitas) que os resignam a não senti-las.

Nas histórias vivenciadas pelos super-heróis, a pressão esmagadora de sentirem que não são capazes de cumprir com seu papel de heróis, trazem importantes arcos onde eles precisam lidar com as falhas, com suas vulnerabilidades, com suas emoções, mostrando as dificuldade de se levantarem e seguir em frente. As falhas se revelam como perdas de pessoas importantes, como não conseguir evitar grandes tragédias, trazendo o característico sentimento de culpa ocidental.

O recurso do superpoder evidencia a necessidade de se estar em crescente evolução e provação. Conforme aumentam as dificuldades impostas pelos antagonistas, maiores precisam ser os poderes para confrontá-los. Mesmo os grandiosos poderes que os heróis possam possuir, mostram que não se tornaram invulneráveis, muitas vezes, intensificando a percepção de que não são capazes de vencer todas as batalhas, individualmente. Os grandes arcos que apresentam ameaças para o mundo todo (e muitas vezes, o multiverso como um todo) trazem a união de todos heróis, demonstrando a importância do elemento da coletividade, da união com o outro como real possibilidade de superação de desafios comuns. O *crossover* (evento que reúne personagens de outras histórias) entre super-heróis constitui um grande marco em termos mercadológicos, pois certamente é bastante emocional para os fãs verem seus personagens favoritos interagindo entre si, com o propósito de salvar o mundo, mas também aprofunda o desafio do laço coletivo, da aceitação e respeito ao outro, que é diferente de mim. O trabalho em equipe entre os heróis traz o conflito entre visões do bem e do mal, do certo e do errado, evidenciando a necessidade de existir um horizonte comum que direcione a todos para a mesma direção, abrindo a discussão sobre a importância do social em uma época que se supervaloriza o individual.

O vilão, diferente da interpretação comum, que o coloca como um outro oposto ao herói, vem a representar sua outra face, sua contraparte inconsciente, mostrando o que ele poderia ter se tornado caso cedesse às suas pulsões primitivas de satisfação. Não por acaso, muitos vilões principais dentro destas narrativas, possuem muitas semelhanças com o protagonista, citando como exemplo, Superman e o General Zod, ambos Kryptonianos, porém com objetivos diferentes, um protegendo os mais fracos e o outro buscando escravizá-los. Batman e Coringa, onde um lado é a personificação do supereu freudiano, a moral social construída, e a outra é a personificação do Isso, da pulsão de morte primitiva, perversa e sem limites. Homem de Ferro e Monge de Ferro, mostrando as diferenças do uso positivo e negativo da tecnologia, uma a

serviço da civilização e outra a serviço da dominação. Capitão América e Caveira Vermelha, onde um luta em defesa da liberdade contra o desejo de poder e opressão do outro.

A relação dos superpoderes que evidenciam a vulnerabilidade constituinte com a orfandade de muitos deles, sejam as perdas sofridas, reais ou simbólicas, tornando o luto, um elemento da gênese do herói (e muitas vezes, do vilão). Muitos destes personagens definem sua trajetória a partir da perda de uma figura familiar de referência, como o pai, a mãe, ou principal cuidador, crescendo órfãos ou pouco assistidos, em uma condição de desamparo. O luto vem acompanhado pelo sentimento de culpa, característico da cultura ocidental, pois muitos tornam-se heróis para, indiretamente, reparar suas próprias falhas anteriores, que os levaram a sofrerem estas perdas.

Na editora *DC Comics*, tem-se diversos exemplos a serem explorados, desde o seu primeiro e mais popular super-herói, o Superman. Clark Kent, uma criança refugiada de um planeta em colapso, enviado ao planeta Terra pelos seus pais, percididos no cataclismo, na esperança de que encontrasse segurança neste longínquo lugar. Ele cresce sem conhecer suas origens, sua linhagem e cultura, precisando, ao longo de suas aventuras, reconstruir o quebra-cabeça familiar, reencontrando ecos de seu pai, seja na forma de um fantasma, ou de uma inteligência artificial, viajando no tempo ou pelas realidades alternativas do multiverso. Bruce Wayne, o alter ego do herói Batman, teve os pais assassinados na sua frente, na saída de uma sessão de cinema, quando ainda era uma criança, sem que este pudesse fazer algo para impedir. Desde então, veste o negro do luto e sai a caça de criminosos, nas noites da cidade de Gotham, inconscientemente tentando salvar seus pais, sacrificando a possibilidade de reconstruir-se. As perdas seguem em heróis como o Lanterna Verde, que perdeu o pai em um teste aéreo, em Aquaman que perdeu a mãe, uma rainha da lendária cidade de Atlântida, o velocista Flash, que perdeu a mãe em um assassinato misterioso e mesmo o Caçador de Marte, possível último sobrevivente de Marte e a Mulher Maravilha, que na última interpretação da personagem, é filha do ausente deus grego Zeus.

Na editora *Marvel*, os exemplos também são muitos, desde Tony Stark, o Homem de Ferro, que perdeu pai e mãe e precisou assumir a corporação multimilionária da família, Peter Parker, o Homem-Aranha, órfão de pai e mãe, mas cuja vida é marcada por diversas perdas, como a trágica morte do tio Ben, da qual foi indiretamente responsável, e se tornou o motivador para vestir o manto de herói. A russa Natasha Romanoff, a Viúva Negra, uma órfã que foi cruelmente criada para ser uma formidável assassina. Steve Rogers, o Capitão América, que perdeu os pais ainda na adolescência e ainda contava com uma frágil saúde. Os mutantes que integram os X-Men, sendo muito deles abandonados pela família, devido a sua singularidade.

O Incrível Hulk, denota um caso interessante que melhor representa a popularização de personagens ambíguos, heróis que não são pautados apenas por qualidades heróicas, mas carregam em sua construção, aspectos que o aproximam mais da realidade do ser humano, enquanto ser complexo e multifacetado. Ainda bebê, Bruce Banner viu a mãe ser assassinada pelas mãos do próprio pai, um cientista com problemas de alcoolismo, que via o filho como uma aberração e invejava a atenção que este recebia de sua esposa. Bruce, apesar de sua postura passiva, cresceu e se tornou um proeminente cientista, um dos mais brilhantes do universo Marvel, pesquisando as implicações da radiação gama. Já adulto, reencontrou seu pai, que havia recebido alta do hospital psiquiátrico que passou muitos anos internado, matando-o acidentalmente após uma violenta discussão.

Durante um teste de seu reator de radiação gama, Bruce acabou sendo exposto ao montante de radiação liberada no acidente transformando-o em um poderoso e enraivecido gigante esverdeado. Diferente dos outros heróis, Bruce Banner não se tornou necessariamente um herói, pelo contrário, inconscientemente se tornou a ameaça a ser combatida, em diversas vezes. Isso acontece devido as camadas que foram adicionadas ao personagem, que, ao não conseguir elaborar os traumas recalçados, tendo o acidente como a segunda cena do trauma, que traz a tona o que estava recalçado, toma o então Incrível Hulk, de uma fúria sem igual, pulsão bruta que busca ser descarregada urgentemente, sem diferenciar amigos de inimigos. Uma passagem ao ato primitivo, uma vez que Hulk se mostra um personagem de pouco intelecto e capacidade de comunicação verbal, diferente de seu alter ego, o cientista brilhante.

O trauma original do personagem, a visão da morte da mãe, unido a sua postura passiva, se tornou gatilho para sua transformação no furioso personagem. Assim como a teoria do trauma de Freud mostra, esta primeira cena sofrerá o recalçamento, ou seja, a ideia e o afeto sofrem uma separação, sendo a ideia recalçada no inconsciente e o afeto se torna circulante no aparelho psíquico, trazendo uma série de consequências no desenvolvimento do sujeito, como a raiva descontrolada, mostrando que o personagem já carregava, antes do incidente que o transformaria, uma boa parcela de agressividade, advinda dos traumas infantis encontrando ecos na vida adulta. Esta agressividade e atitudes violentas normalmente são características atribuídas aos vilões, mas Banner se mostra um personagem em constante conflito consigo mesmo. Invariavelmente, sua fúria acaba por ser direcionada, em dados momentos, para o bem.

O Incrível Hulk, representando uma extensa lista de heróis ambíguos, demonstra a complexidade da condição humana, enquanto os sujeitos não podem ser categorizados simplesmente como bons ou maus, mas “vítimas” de seus próprios contextos de vida, enquanto a escolha por ser herói ou vilão, perpassa um conhecer e refletir ético sobre si mesmo.

Personagens como este, agem por um conjunto de valores universais morais, por vezes, questionáveis. As histórias exploram a tênue linha que os separam dos próprios vilões, de usarem seus poderes de forma autoritária, trabalhando o dilema ético de os fins justificarem os meios.

O fato de existirem heróis, nos fictícios mundos baseados no real, explicita a problemática político-social, mostrando que o estado é falho em garantir a segurança de seus cidadãos, que o “mal” pode surgir de dentro das próprias estruturas familiares, políticas e sociais, assim como a maldade e o desprendimento pulsional da barbárie pode surgir a qualquer momento que a cultura permita, como o demonstrou Freud em situações de guerra, que deveriam reger a ordem. Por outro lado, o cenário, repleto de injustiça, desigualdade social, violência e preconceito, é aquele que faz surgir os vilões que precisam ser combatidos. Vilões estes, que, ao terem explorado seu passado e motivações, acabam por mostrar aspectos semelhantes com a figura do herói e o ponto em que passam a se diferenciarem.

Existem exemplos de personagens de outras editoras onde, além do peso da perda/ausência das figuras primeiras, precisam arcar com um “destino” preestabelecido por elas, o qual deveriam cumprir, precisando estes heróis, fazerem escolhas que contrariam a transgeracionalidade familiar, como é o caso da editora *Dark Horse*, onde são publicadas as histórias do demônio detetive Hellboy (1993), de Mike Mignola, filho de um duque do inferno e uma bruxa, invocado por nazistas, salvo pela empreitada americana, criado na terra entre os humanos sem conhecer sua verdadeira história, integra o Bureau de Pesquisa e Defesa Paranormal, protegendo o mundo de criaturas que muito mais se assemelham a ele, do que os humanos por quem luta. A família de *Umbrella Academy* (2007), de Gerard Way, formada por jovens com poderes especiais, adotados por um milionário excêntrico para se tornarem super-heróis.

Na editora *Image Comics*, um dos personagens de maior sucesso, Spawn, o soldado do inferno (1992), de Todd McFarlane, é o alter ego do soldado norte-americano Al Simmons, responsável por realizar missões, que envolviam assassinatos, buscando destruir aqueles que representassem alguma ameaça ao país. Morto em uma emboscada, Al é enviado ao inferno, onde faz um pacto com o demônio Malebolgia, aceitando se tornar um soldado infernal em troca de retornar a Terra e reencontrar a amada esposa. Porém, foi enganado e retorna a vida sete anos depois, e se torna um ser atormentado ao ver que perdeu tudo, inclusive o amor de sua esposa, agora casada com seu melhor amigo. A história revela, aos poucos, os traumas do personagem, marcado pela culpa de seus atos, principalmente contra sua esposa, revelando um

homem violento, influenciado pelo anjo caído Mammon, desde seu nascimento, como um brinquedo.

Os heróis das grandes histórias cinematográficas, também se consolidaram através da perda familiar e de uma profecia da qual não podem escapar, como o cavaleiro Jedi Luke Skywalker, inicia sua jornada sem saber que é filho de um dos maiores vilões do Império Galáctico, Darth Vader. Ao descobrir suas origens, busca combater o pai ao mesmo tempo que objetiva trazê-lo novamente para o lado bom da força. Na literatura, como a do bruxo Harry Potter, que além de perder os pais na luta contra o Lorde das Trevas Voldemort, ainda cresceu privado de seu direito de conviver entre seus pais, sendo criado por seus tios não bruxos.

As narrativas cativam e os personagens se tornam verdadeiras figuras de identificação para com estes sujeitos, ávidos por modelos em que possam se inspirar, enquanto confrontam as identificações com as figuras de origem, pais, mães ou cuidadores, mostrando-os como perdas reais faltantes ou simbólicas, enquanto ausência. No atual cenário neoliberal, descrito pelo psicanalista Lebrun, como perpetuador de uma perversão comum, um não reconhecimento do outro, as figuras dos pais são valoradas enquanto papel a ser cumprido, de afeto, mas também de respeito e autoridade, sendo vítimas do desejo imediatista dos filhos. Assim, como em *Totem e tabu* (1913-1914/2006), os filhos matam simbolicamente o pai, a figura da autoridade, triunfam sobre ele, gozando dos privilégios de ocuparem seu lugar, conquistando irrestritamente seus desejos, e crescem com o pensamento de tudo poderem. Tal sensação cai por terra pois, cedo ou tarde, se deparam com o desamparo original, da falta constitutiva da qual todos padecem, por sua condição de vulnerabilidade, e a referência do outro, que deveria se apresentar como suporte, vem a lhes carecer. O “tudo pode”, simbolicamente representado pelos superpoderes dos protagonistas, é vivenciado com culpa, pois através dele, causaram a destruição daquelas que deveriam ser, suas figuras de referências.

A dedicação em encontrar uma forma de direcionar suas habilidades especiais em prol do bem-estar social, mais que uma possibilidade de sublimação de suas pulsões, reflete uma constante tentativa de reparar o objeto de amor destruído. O sentimento de culpa resultante, muito predominante na cultura Cristã ocidental, levando em consideração a geração clássica de super-heróis, os impede de vivenciarem com satisfação, seus poderes, sendo eles determinantes para a escolha de uma vida de sacrifícios, onde se tornam incapazes de construir uma vida estável, com relacionamentos afetivos duradouros e seguros.

A reparação, enquanto possibilidade de sublimação, foi melhor trabalhado por Melanie Klein, em sua obra *Amor, culpa e reparação* (1921-1945/1996), quando traz o sentimento de culpa da criança que submete a figura materna a suas pulsões agressivas e sádicas e a

necessidade de restituir a integralidade deste objeto de amor, que acredita ter destruído. A posição sádica da criança, em tempos em que a pulsão irrompe violentamente contra o objeto de amor, sobretudo na figura materna, gera uma fantasia destrutiva, que produz um sentimento de culpabilidade pela “possível destruição do objeto”. Segundo Klein, pela via do amor, a criança buscará reparar fantasisticamente o objeto de amor danificado por ela, mostrando ser este um aspecto importante para compreender como se estabelece o reconhecimento do outro e dos laços amorosos.

Sendo possível relacionar os superpoderes presentes nos personagens da cultura pop às pulsões primordiais, de agressividade, do sexual, da satisfação do desejo, pode-se compreender a razão de precisarem ser constantemente controlados, pois do contrário, colocarão em risco permanente aqueles que amam. A compulsão à repetição direciona o indivíduo a encontrar situações similares do desejo traumático recalcado, porém pulsante, até que consiga dar sentido ao que foi vivenciado.

Tendo o público-alvo destas narrativas voltadas para crianças e adolescentes, o contexto escolar também se torna um dos ambientes por onde transitam os personagens, seja frequentando a escola ou a universidade, mostrando como eles se relacionam com o outro, fora do ambiente familiar, mostrando como ambos os espaços se influenciam e impactam na vida psíquica deles. Exemplos como Peter Parker, o Homem-Aranha, às voltas com sua rotina de estudante, freelancer do jornal Clarim Diário e super-herói. Ele perdeu os pais quando criança e foi criado pelos tios. Muito inteligente, Peter sofre preconceito por ser um “nerd” e é muito introvertido, possuindo poucos amigos e não conseguindo se declarar para a menina que é apaixonado. Foi em uma expedição escolar em um laboratório, que é mordido por uma aranha radioativa, ganhando poderes que vão desde força sobre-humana, até a capacidade de pressentir o perigo. Buscando conseguir vantagens pessoais com seus novos poderes, acabou indiretamente responsável pela trágica morte de seu tio Ben. As últimas palavras dele foram: com grandes poderes vem grandes responsabilidades, frase esta que resume a jornada do personagem, que dedica sua vida a fazer o bem e ajudar o máximo de pessoas possível, tornando-se o amigo da vizinhança. Assim como a maioria dos adolescentes, ele precisa conciliar as pressões de ajudar a sustentar o lar, estudar para ter um futuro melhor e “descobrir seus superpoderes”, as mudanças em seu corpo e mente, juntamente aos julgamentos das pessoas.

Preconceitos e discriminação não estão apenas nas histórias dos X-Men, onde adolescentes mutantes estudam no Instituto Xavier para Jovens Super Dotados, um colégio especial para sua raça, pois sofrem discriminação pela sociedade, devido as suas habilidades

únicas, não podendo frequentar, com segurança, escolas regulares. Estes temas reverberam em outras obras, como da personagem Kamala Khan, a nova Miss Marvel, que sempre admirou a heroína Carol Danvers, assumindo seu lugar quando esta se tornou a Capitã Marvel. Enquanto aprende a ser uma super-heroína, ainda precisa lidar com os desafios de ser de nacionalidade Muçulmana, vivendo nos Estados Unidos, estando em constante provação para se sentir aceita pelos cidadãos. Estes pontos abrem uma importante discussão sobre como as minorias são excluídas do restante do convívio social, como historicamente se observou (e ainda se observa) a discriminação de sujeitos de outras nacionalidades, etnias, orientação sexual, estilos, entre tantos outros “motivos”. A fase da juventude é a época do descobrimento, da reconstrução e afirmação da subjetividade, a partir do conflito das referências familiares iniciais com o contato com novas referências, vindas de outros agentes, como professores e amigos.

Pela característica da própria cultura ocidental, que se detém mais aos aspectos conscientes manifestos, estas narrativas exploram a evolução dos personagens de um ponto de vista racional, própria de correntes cognitivo/comportamental e da psicanálise do Ego, que se distingue da psicanálise clássica proposta por Freud, cabendo ao leitor, e todo aquele que objetivar uma análise meticulosa das obras, observar as entrelinhas de cada personagem, de cada cena e fala, onde se revelam o material inconsciente latente se manifestando, ora propositalmente, ora involuntariamente, pelo autor.

3.2 A Cultura Oriental e o Sentimento da Vergonha

Assim como a cultura pop se desenvolveu amplamente no ocidente, o oriente também constituiu seu próprio universo simbólico de narrativas, com seus super-heróis, construídos a partir dos elementos culturais tradicionais. O Japão se firmou como um dos maiores produtores de cultura pop transmidiática contemporânea, seja na forma de histórias em quadrinhos, animações, seriados, músicas ou games.

Após a Segunda Guerra Mundial, com a destruição do território japonês pelas bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, lançadas pelos Estados Unidos e a posterior ocupação dos Norte Americanos no país, a dimensão psicológica do povo japonês se encontrava igualmente devastada. A imposição de regras e a disseminação do estilo cultural ocidental na tradicional cultura oriental, deixava os japoneses temerosos que suas tradições fossem ameaçadas neste processo. Neste período, já em contato com as histórias de super-heróis norte-americanos, buscou-se preservar a própria cultura, o japão investiu na criação de suas próprias narrativas de heróis, através de histórias em quadrinhos, impressas em preto e branco, devido à precariedade

de recursos pós-guerra, para motivar suas crianças, e nelas incutir os elementos tradicionais de sua cultura, como folclore, suas crenças e costumes.

Baseados nas narrativas de super-heróis que estavam se popularizando na América, os mangás foram mundialmente reconhecidos através das obras do *mangaká* Osamu Tezuka que uniu o estilo ocidental à visão tradicional oriental. Os enquadramentos cinematográficos e os olhos grandes e expressivos se tornaram sua marca registrada e passaram a fazer parte deste estilo oriental de desenhar e contar histórias. Com o tempo começaram a surgir as animações, conhecidas como Animes que, na maioria das vezes, eram adaptações dos mangás para outras mídias, como a televisão ou cinema. E o cinema oriental também começou a produzir seus próprios filmes *blockbuster*, sendo o precursor, o monstro nuclear Godzilla, considerado a primeira grande produção cinematográfica, de efeitos especiais. As narrativas orientais também se desenvolveram nos *Games*, criando franquias extremamente importantes na cultura pop, como Super Mario e Sonic.

Mesmo com a crescente ocidentalização do povo japonês, do pós-guerra aos processos de globalização, a tradição oriental sempre se manteve como base na constituição de sua subjetividade. Para o analista japonês e membro da Sociedade Psicanalítica do Japão, Osamu Kitayama, quando questionado sobre a ocidentalização dos japoneses, responde que

Do ponto de vista intelectual e do discurso, sim. Claro que, como analista didata, eu sei o que acontece por baixo da superfície, mas é muito difícil saber como ou em que medida eles são ocidentalizados, já que por trás das máscaras tudo ainda é muito japonês. Mas na superfície eles são ocidentalizados, eles parecem ocidentalizados. Se vocês vierem para o Japão, vão notar que todas as meninas nas ruas são americanizadas, mas se entrarem em suas casas verão que elas são muito japonesas. É esse o ponto – na vida privada, a maneira como se vive ou como se dorme nos quartos é muito cultural e muito diferente do que acontece aqui. (2017, p.21)

Ian Parker, em seu livro, *Japão em Análise: Culturas do Inconsciente* (2020), descreve o povo japonês como um povo reservado, com sua subjetividade constituída pela sua cultura repleta de tradições e costumes. Dentro da psicanálise que se desenvolveu no Japão, um dos mais reconhecidos teóricos é Doi Takeo (apesar de hoje ser uma figura marginalizada dentro da Sociedade de Psicanálise Japonesa), que apresenta um aspecto que seria fundamental para compreender como se dá a estruturação psíquica do japonês, o conceito de *amae*. O amor dependente e “açucarado” (como a tradução da palavra revela) que o filho desenvolve originalmente pela mãe e que se mantém nas demais relações que vão se estabelecendo com o outro.

Este termo *amae* foi proposto por Doi para definir uma emoção tipicamente japonesa no processo de desenvolvimento infantil. Em seus estudos sobre este conceito, Parker diz que

O trabalho de Doi tem se preocupado em elaborar o conceito de *amae* como uma emoção ou um estado emocional de dependência para com os outros especificamente nomeados como tais em japonês, mas que também possui aplicação a outras culturas. (2020, p. 32)

Esta dependência infantilizada é percebida nas relações quando o sujeito solicita ao outro, um cuidado, que este lhe dê segurança, que o deixe confortável. Esta emoção estaria na base da subjetividade japonesa, na primeira relação que o bebê desenvolve pela mãe, a primeira dependência física e afetiva. O *amaeru* significa a satisfação das necessidades deste ser dependente, possível pelo cuidado da mãe, sendo que esta emoção de dependência e busca de proteção, pode permanecer no decorrer da vida como uma tentativa de negar a separação original. Doi aponta que esta dependência pode mostrar pontos negativos como as grandes exigências impostas ao outro, que não tolerando-as, tem suas expectativas não atendidas, mas também aponta um lado positivo, que se refere-se a

uma interpretação que poderia ser feita que o aproximaria da tradição Zen do *satori* (esclarecimento), permitindo interpretá-lo tanto como uma “devoção filial” ou como uma relação com a mãe na qual dela se recebe o amor incondicional (2020, p.36).

A importância da figura da mãe também é ressaltada pelo psicanalista japonês Osamu Kitayama, em uma entrevista dada para a revista psicanalítica *Ide*, da Sociedade Brasileira de Psicanálise de São Paulo—onde revela algumas características singulares da tradição oriental, como a normatização da criança dormir no mesmo quarto que os pais o que as fariam, eventualmente, se deparar com o ato sexual do casal, a cena primária. A mãe, envergonhada, busca evitar esta triangulação com o pai e o filho. O cuidado materno é incentivado no Japão, onde a mãe assume muitas responsabilidades com os filhos, em casa e também na escola. O *amae*, que Kitayama descreve como interdependência, é valorizado na cultura japonesa, dizendo que

Nós apreciamos a interdependência, essa expectativa não verbal, essa necessidade a ser suprida por alguém em termos de expectativa, desejos etc. É uma necessidade a ser suprida em muitos aspectos e que não é muito verbalizada, por isso temos o conceito de "Amae" para defini-la. Esse conceito é altamente apreciado, mas é ambíguo, significa duas coisas ao mesmo tempo: doçura e dependência. É aceitável que pessoas consideradas normais se envolvam com essa psicologia Amae porque é

agradável e é gostoso estar nesse estado de regressão parcial ou transicional, mas continuar nesse estado para sempre é patológico e pode levar a pessoa a se tornar gananciosa, ciumenta ou invejosa. (2017, p.25)

Porém, tem se tornado cada vez mais comum, jovens permanecerem na casa dos pais para serem cuidados. O *amae* assume uma alcunha negativa, hoje vista no fenômeno *hikikomori*, que consiste em sujeitos com extremas dificuldades de convivência social, que isolam-se em casa, normalmente dos pais (ou sustentados por eles).

O esforço de construir uma teoria psicanalítica que levasse em conta as particularidades da cultura japonesa levou o psicanalista Heisaku Kosawa a construção do conceito do complexo de Ajase, como sendo a versão oriental do complexo de Édipo ocidental, mostrando a partir deste mito, a prevalência do cuidado da figura da mãe, o pouco destaque para a figura do pai e a dependência do filho para com a mãe, a partir do sentimento da culpa. Não se observa a triangulação edipiana nesta narrativa, focando na relação estabelecida de Ajase com sua mãe. A culpa da mãe em rejeitar o filho, temerosa pela maldição rogada pelo eremita assassinado, que reencarnaria como Ajase e a culpa do filho que, descobrindo sobre as circunstâncias de seu nascimento, deseja eliminar a mãe. O amor incondicional e sacrificial da mãe sobressaem sobre estes conflitos, fazendo-a ser a única a cuidar incondicionalmente do filho doente, cuja somatização de sua culpa veio na forma de uma doença asquerosa, que fazia todos se afastarem dele. A mãe que retorna, após encontrar Buda e apaziguar sua conflitiva interna, cuida e amamenta o filho, perdoadando-o pelo rancor que este tinha por ela. Kosawa definiu o sentimento de Ajase como “sentimento de culpa perdoada”, diferente do complexo de Édipo freudiano onde o filho desenvolve o “sentimento de culpa punitiva” pelo pai que gostaria de depor de seu lugar.

O que se percebe, de início, é a ausência da figura do terceiro, ocidentalmente representada pelo pai ou por aquele que exerce a função paterna de corte na relação mãe/filho. A triangulação, nos moldes propostos por Freud, não acontece desta forma na tradição japonesa. A mãe dedica-se aos cuidados dos filhos e esta posição é outorgada pelo pai e pela sociedade. O *amae* que se origina nesta relação com a mãe, a mútua dependência, revela um sentimento de dívida que o filho sente para com a mãe e isto perpassa sua relação com o outro. A noção de autoridade se torna distinta dentro desta configuração, pois não se observa um corte nesta relação pela figura paterna, mas a legitimação desta relação dual que revela o caráter de dependência afetiva que acompanha o decorrer do desenvolvimento destes sujeitos, sendo preciso compreender onde se dá a entrada de um terceiro.

Kitayama conjectura haver uma participação importante da natureza nos modos de triangulação edípica, agindo como um terceiro na relação familiar, pois a natureza exerce perigo de corte real, como terremotos, tsunamis e outros desastres naturais comuns aos japoneses, sendo que o conflito, que ocorreria dentro do núcleo familiar, é projetado para a natureza exterior. Pensar em uma psicanálise no Japão perpassa a complexidade da linguagem, os modos de organização social e as subjetividades, já que a sociedade japonesa é caracterizada por uma tendência à homogeneidade, uma vez que o povo japonês dificilmente se afasta de seu território de origem, enquanto a ocidental se tornou bastante heterogênea, devido às diferenças culturais entre os povos, das misturas étnicas provenientes das migrações e imigrações.

Mesmo que exista uma crescente ocidentalização no território japonês, que certamente reflete na construção das narrativas da cultura pop oriental, uma vez que o objetivo também é a sua popularização fora do país, as obras refletem, assim como o psicanalista Kitayama afirma, o modo de vida japonês inconsciente e não apenas o modo de vida aparente e ocidentalizado. Os personagens das obras demonstram emoções condizentes com as atuais características contemporâneas que evidenciam os aspectos da condição humana, como as dificuldades de expressão dos sentimentos, carência e insegurança. No ocidente, o esmaecimento da figura paterna cria uma ligação de identificação com os personagens orientais e sua relação com as figuras de autoridade e interdição, na perspectiva trabalhada por Lebrun (2008), sobre os efeitos do neoliberalismo na constituição das novas subjetividades.

Assim como as obras da cultura pop ocidental, as narrativas orientais trazem o contexto típico da sociedade japonesa, como família, escola e sociedade e o simbólico do desenvolvimento psicosssexual, mas diferenciam-se delas pela divisão em subgêneros, que contemplam diferentes públicos-alvo. Os *shônen* são destinados ao público masculino jovem, com histórias repletas de ação e aventura, fantasia e amizade. Subdividem-se a outros gêneros, como o *kodomo*, para o público infantil. Harém, sobre meninos rodeados de meninas apaixonadas e *seinen*, voltado para o público masculino adulto, com temáticas mais sérias e violentas. Para o público feminino jovem existe o *shôjo*, com histórias voltadas para o romance, vida escolar, magia e poderes especiais. Possui subgêneros *redicome*, voltado para adolescentes e o *josei*, para mulheres adultas. Ainda existem muitos outros gêneros que contemplam variadas temáticas, como a erótica, no *hentai*, terceira idade, no *seijin* e esportes, no *spokon*. Existe, inclusive, um gênero referente a tecnologia, o Mecha, trazendo histórias de robôs gigantes e outras avançadas tecnologias. Há muito mais tempo que o ocidente, o Japão compreende as histórias em quadrinhos como um grande e importante incentivo para as pessoas manterem o hábito da leitura, desta forma, a grande opção de temas.

O gênero mais conhecido e popular de mangás é o *shônen*, pois dentro dele costumam ser trabalhados outros gêneros de forma mista, agradando vasto público, em muitas partes do mundo. O foco nos aspectos emocionais dos personagens se tornou um grande diferencial em relação às histórias em quadrinhos norte-americanas tornando-as um fenômeno de público e crítica. Títulos como *Akira* (1982) de Katsuhiro Otomo, *Neo Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, *Dragon Ball* (1984) de Akira Toriyama, *Naruto* (1999) de Masashi Kishimoto e *One Piece* (1997) de Eiichiro Oda e *Boku no Hero Academia* (2014) de Kôhei Horikoshi são exemplos de obras *shônen* que trazem histórias onde a condição humana é trabalhada sob a perspectiva do pensamento oriental. A escolha por algumas obras para exemplificar, em detrimento a outras, tem como prerrogativa a melhor síntese dos aspectos da condição humana, que se repetem em outras narrativas com menor evidência.

A experiência do pós-guerra e a catastrófica explosão das bombas atômicas influenciaram diretamente na construção das subjetividades do povo japonês e são expressas nas narrativas, de forma consciente e, principalmente, inconscientes. Os aspectos constitutivos presentes na teoria do Édipo freudiano e na teoria de Ajase oriental podem ser observados desde a construção dos personagens, suas motivações e suas desvantagens. Obras que se tornaram clássicas dentro deste estilo narrativo como *Neon Genesis Evangelion* (1995), misturam diversos elementos vindos das religiões estrangeiras e da ciência, onde o autor desenvolve a base de sua história tendo como plano de fundo o universo do Cristianismo ocidental, levado ao Japão quando este abriu seus portos para estrangeiros. Estão presentes na história os mitos de Adão e Eva, os Evangelhos Apócrifos e a Lança de Longinus, assim como os mitos do Judaísmo, como Lilith, a primeira mulher de Adão e a cabala, combinado a teorias científicas e conspiracionistas de vida extraterrestre, teriam originado a vida na Terra. Deste caldo cultural surgiu uma das histórias orientais mais profundas sobre a condição humana e sua fragilidade no âmbito da sociedade.

A história acompanha o adolescente Shinji Ikari, que foi abandonado pelo pai, Gendo Ikari, um homem misterioso à frente da organização NERV, incumbida de proteger a humanidade de uma ameaça há muito prevista, o ataque de seres gigantes denominados Anjos. Para enfrentá-los, a NERV desenvolveu humanoides gigantes, chamados EVA, criados a partir do corpo do primeiro Anjo, e que quase levou a humanidade à destruição anteriormente, Adão. Para pilotar estes humanoides são escolhidas crianças compatíveis, pois se sincronizam mentalmente com eles, e Shinji é chamado pelo pai para pilotar o EVA 01. Enquanto o protagonista reluta nesta missão, encontra com outras crianças pilotos, como a apática Rei Ayanami e Asuka Langley, enquanto passa a residir com Misato, sua tutora dentro da NERV.

Conforme os Anjos vão surgindo e sendo combatidos pelos pilotos, desnudam-se os objetivos da Organização comandada por Gendo, que levam para o Projeto de Instrumentalidade Humana, e ao conseqüente final da raça humana como se conhece.

Enquanto a trama apresenta os populares clichês do gênero *mecha* mostrando lutas entre seres monstruosos gigantes contra robôs gigantes, ela explicita seu verdadeiro propósito, que é apresentar e dialogar sobre os dilemas juvenis, dentro de uma sociedade de padrões morais tão rígidos, como a oriental, enquanto mostra como os jovens lutam para compreenderem a si mesmos e ao outro, que se mostra, muitas vezes, ameaçador. A sexualidade que desperta, traz um não reconhecimento do próprio corpo, pois transitam no limiar da infância e do amadurecimento, onde os adultos impõem grandes exigências, fardos dos quais não se sentem capazes de carregar. A pulsão de morte se mostra na descrença de um futuro almejado, denunciando a compulsão à repetição mortífera que os compele a abandonar sua individualidade e retornar a uma posição simbiótica e primitiva, junto à figura materna, representada pela mãe da humanidade, o segundo Anjo que não deveria existir neste mundo, Lilith.

Adão e Lilith, na reedição do mito Cristão para esta narrativa, são sementes da vida, que vagaram pelo universo para gerar vida em outros planetas, sendo que duas sementes não deviam germinar no mesmo mundo, pois cada uma possuía características únicas. A Lua Branca de Adão, que já se encontrava na Terra, é o fruto da vida que gera os Anjos, criaturas multiformes, imortais e autossuficientes. Já a Lua Negra de Lilith, que colidiu com a terra tempo depois, traz consigo o fruto do conhecimento. Seu sangue, o LCL, cobriu a terra e gerou a humanidade, que sofre com a incompletude proveniente de sua condição de ser individualizado. Os homens se desenvolveram, construíram a civilização, mas se tornaram vítimas de sua própria condição humana, pois tem grandes dificuldades de estabelecer vínculos perenes uns com os outros, gerando sentimento de frustração e solidão. A incompreensão de si mesmos e do outro os fazem assumir uma postura niilista frente a vida e explicita o aspecto da falta, em suas origens.

Shinji Ikari representa o jovem às voltas com seu desenvolvimento, nem adulto e nem mais criança. É esperado do protagonista, tanto pelo pai, que se mostra uma figura ausente, quanto pela sociedade, atualmente fracassada, que cumpra seu dever e assuma responsabilidades para as quais não se sente preparado (nem desejoso de tomá-las para si) e que as instituições, familiares e escolares, não o prepararam. A carência de uma formação voltada para o sensível, para a humanização, mostrada no dia a dia escolar dos protagonistas, tornam Shinji o oposto de um esperado herói, pois ele não sente que deve salvar coisa alguma. Sua dificuldade de se relacionar com o outro, ocasionada pela perda prematura da mãe e o

afastamento do convívio com a figura paterna, o faz desenvolver o dilema do ouriço, paradoxo criado por Arthur Schopenhauer na obra *Parerga e Paralipomena*, onde os ouriços não conseguem se aproximar uns dos outros, sem ferirem-se com os espinhos. Este dilema não só descreve o protagonista, como também, toda a humanidade, que conforme se desenvolve em individualidade e recursos, mais se torna instrumentalizada e distante afetivamente uns dos outros.

O projeto de instrumentalidade humana, proposto pela organização NERV, braço corporativo da organização SEELE, formada por anciões que descobriram sobre a história do mundo e do homem, nada mais é que retornar toda a humanidade ao útero de Lilith, rompendo as individualidades e tornando a todos um só, desta forma, não haveria mais sofrimento nem solidão, fazendo surgir algo novo desta integração coletiva. A jornada de Shinji está marcada pelo espectro da figura feminina, da mãe amada e perdida, da piloto Rei, que lhe traz uma estranha ligação afetiva, sentindo-se atraído (até mesmo sexualmente) por ela, enquanto ela também mantém uma estranha ligação com seu pai, Gendo. A relação com a piloto Asuka e com a tutora Misato mostra o despertar da sexualidade de Shinji, a curiosidade e o desejo adolescente, uma vez que ambas se mostram personagens sexualizadas e enigmáticas.

A relação mais simbólica se dá principalmente enquanto piloto do Eva 01, o humanoide envolto em uma armadura tecnológica que abriga, dentro de si, a alma de sua falecida mãe, morta durante o teste desta unidade. Para pilotar o Evangelion, é preciso adentrá-lo e ficar submerso em um líquido chamado LCL, muito semelhante ao líquido amniótico, e os comandos são dados pela sincronia de sua mente com a do cyborg. Se esta sincronia ultrapassa o limite estabelecido, o piloto tem sua forma física desfeita e é integrado à unidade, em um processo de despersonalização. Quanto mais ligado ao Eva/mãe, mais simbiótica se torna a relação entre eles, o que transparece na dualidade amor e ódio de Shinji ao pilotar o Eva, percebendo-se dependente da unidade 01 para poder lutar.

A pulsão de morte surge em toda sua essência no final da obra, de forma mortífera, quando o Projeto de Instrumentalidade Humana coloca o protagonista para decidir não apenas o próprio destino, mas o de toda a humanidade. Viver como um ser individualizado, ou integrar-se irrestritamente ao outro retornando a um estado primitivo de simbiose com a mãe, representada tanto pelo Anjo Lilith, a mãe da humanidade, quanto pela alma de sua mãe que habita o EVA 01, o qual pilota e a amiga e também piloto de EVA, Rei Ayanami a qual ele descobre ser um clone criado do corpo de sua mãe. Sobressai aqui a teoria oriental do complexo de Ajase, mostrando o papel superprotetor da mãe, denotando a busca do objeto primeiro da

pulsão, buscando no outro (aqui representados tanto por Rei quanto pelo Eva 01) o reencontro original.

A compulsão à repetição que leva a morte, um tempo onde não mais se sente, não mais existe o sofrimento inerente da condição humana, se mostra o desejado para os personagens desta obra, cabendo a Shinji encontrar algo relacionado a pulsão de vida, para impedir o fim da existência como se conhece, e mais do que isso, um motivo para escolher viver consigo e com o outro, resolvendo a parábola do dilema do ouriço, aprendendo a delimitar uma distância segura para aproximarem-se. Assim como traz Freud, citando a parábola de Schopenhauer.

Os filhos de Lilith denunciam o sentimento de inadequação dos jovens japoneses em meio às altas expectativas coletivas propostas pela sociedade, onde a individualidade os faz sofrer enquanto a resposta para o fim do sofrimento está na homogeneização. A conflitiva encontra uma possível resposta na decisão final de Shinji, de escolher a individualidade e assumir as dificuldades e desafios da relação com o outro, mesmo que isso, eventualmente o faça sofrer.

A dificuldade de se individualizar perante a figura materna, e depois, da tendência coletivista japonesa, caracterizada pelo *amae*, a interdependência que deixa o sujeito em dívida com o outro. Kosawa coloca que a vergonha, segundo o mito de Ajase, está na percepção do ressentimento da mãe e a culpa resultante deste dar-se conta, precisando reprimir esse sentimento e compensá-la por ter tido este sentimento. *Amae* é um sentimento pré-edípico e traz a dedicação e cuidados irrestritos dos pais para com o filho, com a particularidade cultural da não entrada pontual de um terceiro que faça o corte na relação mãe/filho. O papel dedicado da mãe é socialmente e sacrificial da mãe, que segue cuidando do filho até mesmo depois que ele cresce, revela as exigências desta relação de dependência com o outro.

O super herói japonês, diferente do norte-americano, nem sempre tem o objetivo altruísta final de “salvar o mundo”, mas sim de proteger quem ele ama, mesmo que para isso ele precise se sacrificar. As pulsões destrutivas inconscientes se mostram elementos comuns na representação dos personagens. Em *Evangelion*, Shinji, simbioticamente ligado à unidade 01, entra em modo *berserk* (furioso), se tornando descontrolado e destruindo violentamente seu alvo sem conseguir diferenciar amigo de inimigo.

Obras como *Naruto* exemplifica com riqueza de detalhes a pulsão de morte dentro do protagonista. Nesta narrativa, existe um fictício mundo formado por grandes nações, sendo que estes países possuem vilas ocultas, formadas por ninjas, responsáveis pela proteção, realizando missões que incluem assassinatos e estratégias de guerra. Neste mundo nasce o protagonista, filho do quarto líder da Vila Oculta da Folha, Minato e de uma ninja de um clã especial, com

incríveis habilidades de selamento, Kushina. Dentro da mãe está selada a Kyuubi, a raposa demônio de nove caudas, uma das nove Bijus (criaturas gigantescas de energia) existentes. Estes seres são extremamente poderosos e são capazes de causar grande destruição, sendo usados como armas, pelas vilas ocultas. Durante o parto de sua mãe, um ataque inimigo fez com que a Kyuubi fosse liberta, causando um ferimento mortal em seus pais logo após seu nascimento. A fim de proteger o recém-nascido e manter o equilíbrio de poderes entre as nações, seu pai sela a besta destrutiva, outrora pertencente à mãe, no próprio filho, assim como uma pequena parcela de si mesmo e Kushina, como recurso contra um novo despertar da raposa.

Sem conhecer a própria origem, Naruto cresce e sonha tornar-se um grande ninja e líder da Vila Oculta da Folha, porém sofre o preconceito velado dos habitantes que conhecem sua história, pois temem que a tragédia se repita. O protagonista, assim como a grande maioria dos protagonistas do gênero *shônen*, precisa provar-se digno, superando suas dificuldades, que incluem a falta de talento, o bullying, a solidão, a insegurança e, principalmente, sua pulsão de morte inconsciente que surge na forma do despertar da besta de nove caudas. Quando Naruto está sob grande estresse emocional, a raiva ou sentimento de incapacidade e perigo, o selo que mantém a Kyuubi presa atrás de uma jaula no interior de si, perde forças e o *chakra* (energia) dela escapa por entre as frestas, o domina, causando uma transformação que o faz assumir traços demoníacos, como garras e presas. Quanto mais seu estado emocional é abalado mais caudas da raposa despertam, até que ele se transforme definitivamente nela.

A representação do inconsciente freudiano está na conflitiva interna de Naruto com a Kyuubi. Dentro da mente do garoto existe uma imensidão escura, onde o chão é feito de água, que transborda, o encobre e sufoca, conforme seu estado emocional se descontrola e, a sua frente, uma grade que mantém selada a raposa. Através dela, a Kyuubi conversa com Naruto, o tentando libertá-la, prometendo poder para enfrentar tudo aquilo que o faz sofrer. O sofrimento, como vai se desenvolvendo na trama, mostra que Naruto guarda consigo a dor de não ter tido pais, de ser rejeitado pelas pessoas da vila e de não ser valorado como cidadão, sendo desacreditado de suas potencialidades. Liberar o demônio raposa é liberar suas pulsões destrutivas contra o outro, passando ao ato. A Kyuubi, por sua vez, é herança de sua mãe, introjetada nele desde o nascimento, como a pulsão é introjetada pelo cuidado materno ao recém-nascido, cuidando-o e erotizando seu corpo. Esta pulsão, nestes primórdios se mostra como algo incontrolável, buscando os caminhos mais rápidos para sua satisfação, sua descarga. Para barrar a pulsão que é dirigida ao objeto, para Freud, depende da entrada de um terceiro que limita e castra o “todo poder” da criança e mostra a ela que deve abrir mão desse sentimento de posse. Na cultura oriental, a entrada do terceiro não acontece como na cultura ocidental, mas

está presente como elemento simbólico, alvo da busca destes personagens, surgindo na forma de um pai ausente, falecido, inacessível, ou na forma de um mestre.

Durante um dos momentos mais críticos da história, durante seu confronto com um dos antagonistas, o *chakra* (energia vital) de seu pai Minato se manifesta em Naruto, como parte do selo, o impedindo de ceder totalmente a vontade da Kyuubi, que desperta após ele ceder totalmente ao seu poder. A presença do pai em seu inconsciente se revela um elemento importante na sua constituição psíquica, dando a ele recursos para não ceder às pulsões destrutivas do demônio raposa. Mas é quando Naruto decide aprender a dominar o *chakra* demoníaco da raposa (e conseqüentemente, suas próprias pulsões), sem perder o controle, que ele encontra, dentro de si, a parcela de *chakra* de sua mãe, outra parte do selo que a prende. O reconhecimento desta mãe que se apresenta a sua frente, revelando aspectos contrastantes ao ódio da raposa, como o amor e cuidado, permite ao garoto que possa se identificar com ela, abrindo espaço para que ele possa encarar verdadeiramente a Kyuubi, descobrindo seu real nome e sua origem. Naruto apazígua a besta demoníaca, apropriando-se de seu *chakra*, não mais incontrolável, dando um novo sentido a ele, em termos psicanalíticos, sublimando-o.

Esta dinâmica inconsciente, entre a pulsão e seus destinos, representada pela presença de um ser monstruoso e incontrolável, dentro do protagonista, surge também em obras populares *shônen* como *Bleach* (2001) de Tite Kubo, *Black Clover* (2015) de Yūki Tabata, *Dragon Ball* (1984) de Akira Toriyama, *Yu Yu Hakusho* (1990) e *Hunter X Hunter* (1998) de Yoshihiro Togashi entre tantas outras, mas seguindo a premissa da jornada do herói em busca de controlar seu lado obscuro e demoníaco. Por se tratar de séries voltadas ao público juvenil, sendo as mais populares, as questões da sexualidade se evidenciam na estética das formas monstruosas em que os protagonistas se transformam, sendo na grande maioria, gigantescas, bizarras, metamórficas, com presas, garras e chifres, mostrando as conflitivas do desenvolvimento, das mudanças corporais e o desejo com o qual eles não sabem lidar, levando em consideração as questões sociais repressoras da sexualidade dos jovens japoneses.

Os antagonistas, assim como os protagonistas, possuem um desenvolvimento que possibilita compreender as razões que os levaram ao “caminho do mal”, que faz com que os fãs possam se identificar com eles, mostrando que entre o preto e o branco existe uma imensidão cinza, que os prejulgamentos impedem a compreensão de todos os elementos possíveis de análise. Isso só é possível através da humanização dos personagens usando elementos estéticos sensíveis, gerando empatia por parte do público. Não incomum, alguns grandes vilões transitam entre o “bem” e o “mal”, durante seus embates com o protagonista. Esta característica, muito mais presentes nas obras orientais, sendo menos marcadas pelo maniqueísmo idealista que

busca separar claramente o bem e o mal, reservando a falsa ideia – pelo menos a partir de Freud – de que existem pessoas boas e as pessoas más. Para Freud, a maldade pode ser perpetrada em qualquer lugar, a qualquer tempo, e por qualquer sujeito, privilegiam os aspectos psicológicos dos personagens, mostra que a palavra, presente nos inúmeros diálogos entre o herói e o vilão, é capaz de resgatar os sujeitos de sua condição desumanizante. O herói é um outro humanizador.

Nesta ótica, os personagens das narrativas orientais também trazem consigo os aspectos intrínsecos da condição humana que compõem sua cultura relacionada com o sentimento da vergonha e das gigantescas exigências sociais impostas sobre os sujeitos. A dificuldade de atender tais exigências originou um fenômeno que atinge principalmente os jovens, que isolam-se patologicamente do convívio com o outro e usam a cultura pop como um meio de escape desta realidade onde encontram meios de projetar suas frustrações e agressividades que sofrem passivamente. A sociedade japonesa nomeou este grupo de indivíduos, que consomem este estilo cultural, de *otakus*, e diferente de como o ocidente interpreta este termo, originalmente é considerado pejorativo. Ele representa sujeitos “estranhos”, isolados, que não conseguem se encaixar no padrão de vida socialmente esperado e que gostam de consumir as produções da cultura pop, compulsivamente. Outro termo tem se tornado mais difundido recentemente dentro da cultura oriental para definir pessoas com graves dificuldades de convivência em sociedade, os *hikikomori*. Este termo foi cunhado pelo psicólogo japonês Tamaki Saito, se referindo tanto à condição, quanto aos indivíduos que dela padecem, cujas vidas ficam restritas entre as quatro paredes de seus lares, onde esses sujeitos mantêm pouca, ou nenhuma, convivência social e passam seus dias consumindo cultura pop de forma compulsiva, incluindo, em muitos casos, os *hentais* (gênero erótico), denotando a dificuldade em lidarem com sua sexualidade.

A realidade dos *hikikomori* vem sendo retratada em muitas histórias contemporâneas, principalmente no gênero de narrativas *isekai* (outro mundo). O *isekai* é um popular gênero que acaba por representar esta dificuldade dos jovens em lidarem com estas exigências e buscam refúgio dentro dos infindáveis mundos propostos nas narrativas da cultura pop, onde é possível acessá-los de formas variadas. Como exemplos tem-se *Tate no Yūsha no Nariagari* (2012), de Aneko Yusagi e Minami Seira, onde o protagonista Naofumi Iwatani e mais três outros indivíduos são invocados em outro mundo para tornarem-se heróis daquele lugar, sendo que ele acaba traído pela única companheira de jornada e tem sua reputação destruída por ela. Em *Mushoku Tensei* (2021) de Rifujin na Magonote, um *hikikomori* de 34 anos morre em um trágico acidente reencarnando em um mundo mágico, logo em seguida. Desde o nascimento, ele tem consciência de sua antiga vida, decidindo fazer diferente desta vez.

Em todos estes animes e mangás citados, existe uma correlação que se repete em outras obras do gênero, que é a forma como acontece a transposição dos personagens deste mundo para outro, que ocorre através da morte do protagonista que o permite adentrar outra realidade e tornar-se outro sujeito. A morte, seja ela acidental ou proposital, demonstra a angústia vivida por esta geração de jovens com profundas dificuldades de lidar com a sexualidade, constantemente reprimida e as demandas sociais, cada vez mais exigentes, promovidas pelo neoliberalismo. Protagonistas “pervertidos”, ou seja, sexualizados transitam entre diversos gêneros de narrativas orientais, sendo que o impacto da inadequação no relacionamento com o sexo feminino, juntamente ao sentimento de amor e ódio pelas mulheres transparece cada vez mais, nas narrativas contemporâneas.

O contraste da tradição com a ocidentalização encontra, nestas narrativas, o espaço de expressão do sofrimento psíquico de uma geração que precisa atender as expectativas de suas famílias e da sociedade, as expectativas propostas pelo neoliberalismo, de serem os melhores. Diferentes dos super-heróis das narrativas ocidentais, os personagens das histórias orientais possuem um objetivo particular, e não apenas o desejo sacrificial de “salvar o mundo”.

Não por acaso, um dos elementos de destaque dentro das narrativas da cultura pop se refere a motivação dos personagens, tanto os principais quanto os secundários, destacando os personagens das obras orientais, muitas vezes retratados como crianças ou adolescentes na fase escolar, lidando com as conflitivas familiares e escolares, enquanto descobrem seus superpoderes e procuram direcioná-los a uma finalidade adequada. Infância e adolescência, sobretudo a adolescência, representam importantes fases do desenvolvimento, de muitas transformações físicas e psicológicas, descobertas, mudanças, conflitos consigo mesmo e com o outro e inúmeros questionamentos com os quais sentem dificuldades de lidar sozinhos, mas também difíceis de compartilhar, uma vez que a figura de alteridade do adulto tem se perdido gradualmente. Ao longo da jornada dos personagens dessas obras, percebe-se que muitos deles compartilham características comuns, como a falta de uma ou das duas figuras de referência, materna e paterna, ou ainda, estas se mostram distantes. Outro ponto a destacar se refere a superação do olhar discriminatório do outro, que demonstra dificuldades em aceitar as diferenças e, por esta razão, rejeita e exclui aqueles que não se encaixam no padrão normativo social preestabelecido, condenando ao ostracismo, estes proeminentes jovens.

Naruto sonha em ser o *hokage*, líder maior da Vila Oculta da Folha, e receber o reconhecimento de todos os cidadãos que o desacreditaram. Luffy, personagem da obra *One Piece*, sonha em ser o “rei dos piratas” e conquistar o maior tesouro do mundo. Ao explorar esses aspectos estas narrativas oferecem o simbólico, para que estes jovens possam se dentro

das metáforas das aventuras vivenciadas por seus personagens favoritos, justamente por se identificarem com eles, tanto nas dificuldades enfrentadas, quanto pela oferta de recursos para lidarem com estas situações.

Enquanto o início das histórias soam idealistas e meritocráticos, o desenvolvimento e as costumeiras reviravoltas finais, mostram que, o mais importante não é o destino final de seus objetivos, mas os motivos internos que os fazem lutar por eles. Ser reconhecido, ser amado, conquistar amigos, ser forte para proteger quem se ama e compartilhar experiências estão na base das jornadas destes heróis, sendo que muitos deles não alcançam o destino desejado, como almejavam, e quando o alcançam, não era como esperado. Enquanto o atual modelo de pensamento neoliberal impõe uma necessidade do indivíduo se sobressair aos demais, alcançando seus objetivos a qualquer preço, seja a saúde física ou mental, atravessa as subjetividades e cria um padrão a ser atingido. Chegar ao topo, como muitas destas narrativas mostra, tem consequências, positivas e negativas

Acompanhando estas narrativas estes jovens, além de descobrirem-se, buscam encontrar seu lugar no mundo e obter o reconhecimento das pessoas, reconhecimento este que os legitimem como indivíduos valorosos, direcionando-os para tornarem-se os melhores naquilo que desejam conquistar, alcançando o lugar de destaque, pois de outra forma, não seriam validados. Enquanto as obras mais antigas não trazem este elemento com tanta frequência, ou mesmo explicitas, as obras contemporâneas estão repletas de personagens que idealizam chegar a posição de melhores, superando as limitações que possuem, como o fato de alguns serem órfãos, ou não serem talentosos naquilo que sonham ser, serem rejeitados e sofrerem preconceito pela sociedade. Carregam em si o potencial para alcançar seus objetivos, que só poderá ser alcançado com a ajuda do outro, alguém que os olhe e o ajude a se desenvolver e a aprender a dominar seu lado obscuro, muitas vezes, na forma de um poder maligno e destrutivo. Aspectos muito familiares para os jovens, que estão às voltas com sua emergente sexualidade, que molda seus corpos e impulsiona o desejo libidinal para o outro.

Os padrões de beleza estereotipados atuais produzem grande sofrimento psíquico a estes jovens, uma vez que a aparência física assume elevada importância, fazendo-os buscar formas de alcançá-los, por vezes, extremas, ocasionando uma série de consequências, como transtornos alimentares e corporais, isolamento social, bullying e até mesmo, suicídio. Esta exigência social que leva os indivíduos a buscarem serem os melhores, em todos os aspectos, revela a ausência do olhar do outro e a necessidade de buscar este olhar, provando-se merecedores, deste modo, a jornada destes heróis das narrativas está atrelada ao desejo de serem reconhecidos socialmente, de serem validados através de seu esforço.

A difusão transmidiática destas narrativas, sejam elas ocidentais ou orientais, já romperam as diferenças culturais existentes entre as duas, e se tornaram reconhecíveis por grande parte do mundo, mesmo por aqueles que não gostam de consumir este estilo cultural, fazendo demonstrar a necessidade de se aprofundar a cultura pop como um fenômeno multicultural e não isolado a sua cultura de origem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A crescente popularização da cultura pop, ao redor do mundo, de forma transmidiática, tem se mostrado um importante fenômeno contemporâneo que precisa ser devidamente investigado, com a criticidade das diversas áreas do conhecimento, principalmente as ligadas às humanidades, que compreendem o humano em toda sua dimensão. Trazendo os pressupostos da psicanálise pensada inicialmente por Freud, compreende-se que o homem é tanto criador como criação da cultura e que ela é resultado de sua relação com os aspectos mais fundamentais de sua condição humana e da sua relação com o outro, construindo, a partir disso, um conjunto de símbolos que procuram dar conta das suas conflitivas inconscientes e atribuir sentido a elas.

Assim como o homem se constituiu no ocidente a partir de uma cultura patriarcal, onde a figura do pai, como mostra Freud em *Totem e Tabu* (1913-1914/2006), é essencial para entender as formas de organização social e como o cristianismo se tornou a religião predominante, pois sua narrativa traz a figura de uma divindade masculina e punitiva, o que ajuda a entender como o ocidente é considerado uma cultura baseada na culpa. Junto a esse elemento, também existe a figura do salvador messiânico, do herói que se sacrifica indiscriminadamente pelo outro, remetendo às populares histórias de super-heróis, que primeiro surgiram nos Estados Unidos. Não por acaso, em muitas narrativas, a figura do Superman é comparada com a figura de Jesus Cristo, como no filme do *Homem de Aço* (2013), de Zack Snyder.

No oriente a cultura seguiu por outras direções, sendo que no Japão, onde a cultura pop se desenvolveu a seu próprio molde, a figura materna se mostra a mais relevante. Da mitologia Xintoísta, a qual permeia o imaginário nipônico, surgem várias divindades femininas. A relação dos sujeitos com a mãe, mostradas tanto no mito do príncipe Ajase quanto no conceito de *amae*, o amor dependente, demonstram a faceta de uma cultura baseada na vergonha. A mãe, enquanto representante do amor incondicional, perdoa o ódio sentido pelo filho contra ela e não sessa de cuidá-lo, o filho então passa a sentir a culpa perdoada, que gera a vergonha dos próprios sentimentos.

Percebendo que, entre distinções e aproximações, não existe uma cultura, mas diversas e diferentes culturas, sendo todas elas mutantes, em maior ou menor grau, fazendo da cultura pop, uma construção cultural que, assim como as demais, carregam características do período histórico em que os sujeitos estão inseridos, porém com a diferença de ser permeável e questionadora. Às margens da considerada “verdadeira cultura”, foi interpretada por muitos teóricos como um fenômeno próprio do capitalismo, diretamente originado da indústria cultural enquanto entretenimento das massas, é possível acompanhar a evolução deste estilo cultural, se transformando em uma nova mitologia, pensamento trabalhado pelo psicanalista Mário Corso.

Uma mitologia pressupõe um conjunto simbólico de representantes da condição humana, dos desejos inconscientes recalcados pela cultura, desta forma para uma interpretação fidedigna desses novos símbolos é preciso distinguir e dividir as duas vertentes mais importantes da cultura pop, a ocidental norte-americana e a oriental nipônica, trazendo como as distintas culturas destes dois hemisférios direcionam os destinos das pulsões e a condição humana é representada nas narrativas. Mesmo que as culturas sejam distintas, os aspectos da condição humana, que estão presentes em cada indivíduo, não o são, o que permite compreender como narrativas de culturas tão diferentes podem ser acolhidas e apreciadas em vários lugares do mundo.

Compreende-se que cada cultura e seus símbolos procuram incutir, em suas produções artísticas, seu conjunto de valores e práticas, e isto se evidencia, também na composição das histórias e dos personagens, como a vestimenta dos super-heróis norte-americanos, onde as cores da bandeira do país colore seus trajes, repletos de símbolos nacionais, como estrelas e águias, e seus discursos refletem os ideais liberais de liberdade individual e justiça, assim como a crença em uma figura representativa que garanta a proteção das pessoas, mas principalmente, dos valores culturais historicamente constituído. Também evidenciam-se os valores coletivos e cooperativos da cultura nipônica, onde o pensamento grupal deve superar a da individualidade dos sujeitos.

As populares narrativas de super-heróis, tanto ocidentais quanto orientais, comumente giram em torno da jornada de indivíduos que descobrem ou adquirem (propositalmente ou acidentalmente), superpoderes, ou seja, habilidades únicas com as quais precisarão lidar, desenvolver e definir o propósito de como utilizá-las. A escolha para o destino destas potencialidades dependerá do contexto de cada personagem, suas vivências, suas relações familiares e sociais, que os colocarão em constante questionamento sobre o caminho que deverão seguir e se estes poderes irão se configurar como algo positivo ou negativo em suas vidas. Esta é a premissa básica do universo de super-heróis, essencialmente dos mais populares,

as obras consideradas alternativas ou subversivas do gênero, onde tal fórmula se replica, em maior ou menor intensidade.

Os chamados “clichês”, ideias que se repetem com frequência de uma obra a outra, considerados por muitos como ausência de originalidade nas narrativas, a fim de criar um lugar-comum onde os fãs reconhecerão os elementos estéticos desejados, são característicos, tornando as obras mais assertivas para o mercado de consumo, sendo este um dos principais motivos das críticas destinadas a cultura pop. A busca pela familiaridade impulsiona os sujeitos a buscarem narrativas semelhantes em determinados aspectos estéticos, comumente relacionados à ação, ao romance, guerra, sexualidade, violência e terror, de forma nostálgica, uma vez que o contato com personagens e enredos, se dá cada vez mais cedo, durante o desenvolvimento psíquico. Hoje, crianças desde muito cedo já estão imersas no universo tecnológico transmídia, assistindo filmes, seriados e vídeos pelo celular, *tablet* ou televisão, participando ativamente de jogos *single player* (um jogador) ou de jogos *multiplayer* (múltiplos jogadores), em diferentes plataformas, ouvindo e manuseando livros de histórias fantásticas que, não se limitam mais aos tradicionais contos de fada, mas apresenta inúmeros outros personagens e narrativas, criados para entreter e ensinar às crianças, determinados conhecimentos e valores esperados para cada faixa etária.

Sabe-se que a tradição crítica da filosofia, tendo Adorno como um dos interlocutores deste trabalho, teceu duras e necessárias críticas a este estilo cultural, mas sua transformação ao longo do tempo mostra necessário ir além daquilo que já foi produzido, buscando novos recursos interpretativos para compreender a cultura pop. O *pop art*, em sua origem, objetivava tornar-se um movimento de contracultura, questionador da cultura vigente e aproximando a alta cultura dos “cidadãos comuns”, e esta característica está presente em muitas importantes obras, principalmente a oriental, onde a evolução e o uso contínuo das tecnologias já é parte indissociável do cotidiano destes sujeitos. Narrativas como *Ghost in the Shell* (1995), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Serial Experiments Lain* (1998) mostram futuros distópicos onde a tecnologia assume grande importância ao mesmo tempo que questiona-se o que é o ser humano, o constante risco de despersonalização frente a imersão no mundo virtual.

A imersão nas novas tecnologias, dos meios de comunicação e da distribuição de entretenimento, tem sido amplamente debatida pelos prejuízos que podem causar ao desenvolvimento infantil e os impactos na vida adulta. O tempo que se passa dentro do ambiente virtual, em jogos eletrônicos, na frente do notebook, lendo histórias em quadrinhos, são pautas constantes nas diversas áreas do conhecimento, como a psicologia, a filosofia, a sociologia e a história. Necessária é a crítica, mas também é necessário ir além dela, e buscar novas formas

de entendimento, pensando da perspectiva dos próprios jovens e adultos, apropriados destes saberes culturais, dando voz e legitimidade ao que sentem, e almejam, a partir desta manifestação artística.

Percebe-se que os processos formativos atuais, sejam eles nas escolas ou no meio acadêmico universitário, estão cada vez mais direcionados à racionalidade neoliberal, técnica, utilitarista e mercadológica, acabando por desconsiderar, em grande medida, a dimensão do sensível ligada às humanidades. Nesta mesma direção, todos os âmbitos que compõem a cultura, assumem características destes novos modos de pensar o humano, suas relações com o outro, seus objetivos e sua interação com o meio a sua volta. Como vem sido explicitado anteriormente, estas mudanças conseqüentemente criam um novo conjunto de símbolos e subjetividades que se tornam expressivos pela arte.

Ainda que a arte produzida pela cultura pop ainda seja duramente criticada pelas correntes acadêmicas, que a veem como uma extensão da indústria cultura que atribuem a ela um caráter majoritariamente pernicioso, devido ao seu formato massificado, de fácil difusão, capitalista e tendencioso, ou seja, que possui intencionalmente um objetivo final de promover os ideais de oferta, demanda e consumo, como uma “fábrica de subjetividades”. A grande questão é, que mesmo constatando todos estes atributos negativos, a cultura pop tem se desenvolvido de modo a se tornar um movimento de contracultura, tal como ela se propôs de início, na busca de aproximação entre o popular e a dita alta cultura. Seja qual for a mídia de difusão, artistas diversos imprimem seu pensamento ao dar vida a narrativas, que podem ir a favor ou contra os ideais vigentes na contemporaneidade, com maior ou menor senso crítico. Perpassando as contribuições de Bárbara Rogoff sobre a constituição da cultura, uma verdadeira mudança em pressupostos culturais, só é possível pela ação do sujeito dentro da própria cultura e não fora, enquanto atua e reflete sobre ela.

O que percebe-se atualmente é a construção de uma cultura dinâmica, porosa, que acrescenta e exclui elementos muito rapidamente, sendo fluída e perspectivista, ou seja, abarca todas as subjetividades (com maior ou menor dificuldade) na mesma direção que se torna, ela mesma, produtora de subjetividades, já que oferta inúmeras possibilidades identificatórias para os sujeitos imersos nela. Ao mesmo tempo que apreende tantos elementos, eles acabam por se misturar, sendo tarefa difícil (porém necessária) identificá-los e resgatá-los. Trata-se, metaforicamente falando, de uma pescaria em um oceano de águas turvas, contaminadas por diferentes substâncias, buscando encontrar peixes saudáveis, ao mesmo tempo que se percebe uma tentativa genuína de muitos artistas irem trazendo outros elementos capazes de tornar esta água mais devidamente limpa. Entendendo que a arte é espaço de expressão das diferentes

subjetividades, e que ela sim direciona, tendência e promove identificações, cabe ao estudioso deste estilo cultural, se tornar um bom pescador e um bom entendedor das águas que está explorando, tendo em mente aquilo que objetiva encontrar e os recursos para tal, neste caso, a especificidade da área do conhecimento e seus fundamentos teóricos.

Sendo que a escola configura um importante espaço cultural onde o que está vigente não é apenas a cultura escolar instituída, Pierre Bourdieu (1992) aponta sobre a importância da valorização do capital cultural trazido pelos alunos até o ambiente de ensino, de seu contexto de vida, para pensar uma educação formativa que tenha sentido para o estudante, para além dos conteúdos oficiais. Contemporaneamente, é praticamente impossível ignorar a ascensão deste fenômeno cultural, conhecido como cultura pop, e sua entrada no espaço escolar, pois este estilo cultural/artístico está intrinsecamente relacionado com a constituição psíquica dos sujeitos nela imersos, na forma como eles estruturam sua subjetividade, como expressam seus sentimentos e emoções, a nível consciente e inconsciente, e como isso reflete nos processos formativos, nos ambientes educativos formais e informais.

Hoje esta evolução dos meios de comunicação permite a construção coletiva do conhecimento, onde cada sujeito, interconectado na rede, é capaz de promover não apenas a leitura mas também a autoria. Este processo ocorre, principalmente, fora do espaço escolar, mostrando que ela ainda não oferece um espaço acolhedor para que esta expressão criativa verdadeiramente ocorra. A escola parece se furtar desse papel primordial, valorizado na educação infantil e ignorado no decorrer da formação dos alunos. Neste cenário, novas e inovadoras metodologias de ensino começaram a surgir, propondo uma mudança no ensino tradicional, abrindo espaço para estudo e aplicação de elementos presentes no vasto universo da cultura pop nos ambientes educativos. Trazendo o aluno para o centro do processo de ensino/aprendizagem, almejando seu protagonismo, o professor seria um facilitador deste processo e não um centralizador do conhecimento, promovendo momentos de experiência, porém na prática, ainda se trata de um processo desafiador.

A principal dificuldade é justamente desvincular os elementos que compõem a cultura pop das intensas e constantes críticas que sofre ao longo do tempo, pelas linhas de pensamento crítico que a compreendem como ameaça aos processos formativos. Não se trata de desconsiderar as importantes contribuições sobre os impactos negativos, mas abrir espaço para pensá-la por outro viés, podendo extrair dela o que costumeiramente passa despercebido, seu potencial. O filósofo John Dewey, ao trazer o conceito de experiência, não a direciona apenas a um tipo específico de experiência, mas a tudo aquilo que pode ser apreendido pelo sujeito e que pode gerar um conhecimento. Limitar certos tipos de experiência, excluindo as

transformações culturais, não qualifica a aprendizagem, apenas a reduz, uma vez que estes novos estilos culturais já fazem parte indissociável do contemporâneo.

Neste sentido, alguns conceitos emergentes na área da educação começaram a surgir, emergentes pois se embasam em elementos da cultura pop. A gamificação é um conceito onde apropria-se de elementos do universo dos *games* e estes se transformam em ferramentas de ensino/aprendizagem. Elementos estes, encontrados nos *games* analógicos, chamados de *boardgames* compreendem os jogos de tabuleiro, com peças, cartas, dados e estratégias e os *games* digitais com jogos que ocorrem no ambiente virtual, engajando o sujeito individualmente, ou em duplas ou com múltiplos jogadores, quando o jogo ocorre em rede. Gamificação não significa usar jogos em sala de aula, mas as estratégias que fazem do jogo, algo atrativo para os sujeitos, como por exemplo, o desafio, às regras, as conquistas e, principalmente, a interação. Este estilo pode soar distante do contexto formativo, porém o que são os espaços educativos se não espaços gamificados? Níveis, avaliações, regras, notas, trabalhos individuais, trabalhos em grupos, prova final, recuperação, reprovação, entre outras características que compõem uma escola, uma faculdade e uma universidade. A grande diferença é que estes elementos estão dispostos de uma maneira lúdica e divertida, de forma a facilitar o processo de experiência e apropriação. Ao transpor estes elementos é possível mobilizar aquilo que tanto se valoriza na educação infantil, o brincar enquanto forma de aprender.

Nos primórdios das civilizações humanas as grandes narrativas eram contadas e recontadas de forma verbal ou através de pinturas e escritas rudimentares e conforme foram evoluindo, encontraram outras formas de transmissão, como por meio de pergaminhos e livros, aumentando seu alcance. As novas tecnologias de comunicação permitiram uma nova forma de contação de histórias chamada transmídia, permitindo que uma mesma narrativa seja desenvolvida através de múltiplas mídias. O maior exemplo contemporâneo é da franquia *Star Wars* (1977), que iniciou no formato de filme cinematográfico, contando a trama principal e suas histórias derivadas foram contadas em livros, *games*, histórias em quadrinhos, animações e séries televisivas. Destaca-se a relevância deste formato, pois uma narrativa ganha diversos olhares e pode explorar outros caminhos, não pensados originalmente, trazendo temas novos, conforme ocorrem as transformações sociais e culturais.

O *storytelling* se refere a possibilidade de narrativização, de criar narrativas em diferentes contextos. Este recurso tem sido amplamente utilizado em diferentes espaços, mas tem se destacado no meio publicitário, citando, como exemplo, os comerciais de produtos que envolvem outras narrativas, como os famosos comerciais de margarina, mostrando famílias se

reunindo alegremente no café da manhã, quanto Por outro lado, o *storytelling* se refere à capacidade imaginativa e criativa presente nas crianças, que são capazes de inventar histórias, criar recursos e expressar o que sentem, ao mesmo tempo que se divertem e aprendem. Na educação infantil, as crianças aprendem por meio de histórias criadas em cima dos conteúdos que se objetiva ensinar, desde a matemática até a linguagem, para isso são criados personagens, situações que mobilizam o pensamento racional por meio do lúdico. Narrativizar, em outras palavras, é metaforizar e simbolizar.

Compreende-se o receio de trazer estes recursos para o ambiente formativo, uma vez que existe uma intencionalidade de uso das narrativas para direcionar os sujeitos para um determinado objetivo, porém eles estão diretamente relacionados às formas de expressão da condição humana e da capacidade de fantasiar. Freud (1908) já afirmava que a fantasia é um recurso amplamente utilizado pela criança onde o que está em evidência, são os desejos inconscientes, pelo brincar a criança simboliza o que sente, busca recursos para lidar com isso. A antítese do brincar não é o sério, mas sim a realidade, deste modo, a arte, as diferentes narrativas criadas (e aqui citadas), equivalem ao brincar infantil, de onde pode-se interpretar a condição humana e quais recursos podem surgir deste jogo entre racional e sensível.

Compreender a cultura pop, guardadas as devidas e necessárias críticas, só é possível se analisada a importância das contações de história, das narrativas fantásticas lúdicas, no desenvolvimento do ser humano. Arte é a expressão que deriva dos sentimentos, conflitos e inquietações subjetivas do sujeito em determinado tempo, sendo o resultado disso, materializado em objetos. Não é possível pensar cultura e arte sem pensar como se constitui um sujeito. A teoria psicanalítica de Freud propõe uma análise sobre a construção do humano, que ainda não o é desde suas origens, mas sim vai sendo constituído gradualmente no contato humanizado do outro. Pode-se dizer que não há sujeito no início, mas um porvir, que só será possível se um outro, já constituído, lhe prover as necessidades vitais e assumir o papel de tradutor, uma vez que seus sentimentos são abstratos e está a mercê de pulsões primitivas. Todo esse cuidado, que pode vir da figura que assumir essa função, é que garantirá que aquele pequeno ser se torne sujeito. Este outro, é um narrador primordial que vai apresentar o mundo à criança.

Neste processo constitutivo, o lúdico é um fator determinante na formação de uma identidade. A criança, através do brincar, do fantasiar, pode modificar a realidade, experienciar sensações de forma imaginativa, sem comprometer o real e, desta forma, aprender. Esta capacidade de aprender pelo brincar é a base dos primeiros tempos da criança na família e na escola. A fantasia não se extingue na infância, mas modifica-se e acompanha os sujeitos no

decorrer da vida. Como disse Freud em *Escritores Criativos e Devaneios* (1906-1908/2006), a criança se apropria dessa capacidade com prazer enquanto o adulto parece envergonhar-se disso, entendendo que para crescer é preciso abandonar o infantil, sem perceber que este elemento jamais o deixa, manifestando-se de diversas formas, como a artística, onde estas pulsões podem ser representadas de forma simbólica.

Freud ainda compara os escritores criativos às crianças, pela sua capacidade imaginativa de trabalhar com a realidade, criando narrativas que ajudam a lidar com o que acontece ao seu redor. Ao criar uma narrativa, o autor projeta muito mais de si, do que objetiva, expressando aspectos que fogem da sua consciência, tornando-se meio de acesso ao que Freud denominou de inconsciente, aquilo que escapa pelas frestas da racionalidade do aparelho psíquico e se transfigura na construção das figuras dos protagonistas, antagonistas e vilões postos em movimento em histórias que imaginam diferentes contextos, todos eles trazendo aspectos do mundo real em sua complexidade. As condições do estado pós-moderno parecem propiciar a manifestação deste infantil inconsciente nos indivíduos em busca de identidade. As escolhas por determinados nichos culturais, vestimenta, gênero, desnudam os aspectos mais primordiais da condição humana, como a pulsão de morte, a pulsão de vida, o desamparo, o reconhecimento do outro, e revelam as formas como são expressados.

No âmbito inconsciente estão forças pulsionais, que se irrompessem à consciência, sem mediação, provocariam muitos prejuízos ao indivíduo, pois a base destas pulsões advém da condição humana primordial, a falta, o desejo que nunca pode se realizar por completo, que precisa sofrer constante trabalho de contenção. O que escapa de lá, como afirma Freud (1905/2006), através de sonhos, chistes e atos falhos, nos revelam um outro aspecto do homem, que não é somente belo, mas selvagem e destrutivo. O conflito entre o desejo primitivo, constantemente contido pela força da cultura, é o que faz o sujeito representar através de várias formas, desde sintomas simbólicos à manifestações artísticas, deixando um rastro que liga com aquilo que não pode se mostrar por completo, conscientemente. Freud trabalha o conceito de sublimação, como a transformação destas pulsões primitivas em algo construtivo, socialmente adequado, sendo a criação de narrativas fantásticas lúdicas, algo que pode ser partilhado socialmente. Em outras palavras, há um constante trabalho que deve ser feito para interconectar as dimensões do racional e o sensível, sendo a expressão artística a possibilidade de representação, simbolização e elaboração das conflitivas inerentes da condição humana.

Pensar processos formativos que venham a valorizar esta dimensão do sensível, podendo se aproximar dela através das narrativas da cultura pop, torna possível analisar os aspectos da condição humana presente nas construções de mundo e de personagens deste

universo, buscando os preceitos fundamentais de uma educação emancipadora, crítica e humanizadora, que é a ideia de educação pela qual todos os processos educativos devem se pautar. A relação do sujeito com este estilo cultural, mais do que refletir elementos de sua constituição psíquica, se mostra como forma de comunicar aquilo que se sente, de expressão inconsciente dos desejos e angústias do sujeito em dado tempo, mostrando que hoje, na contemporaneidade e suas singularidades, pode-se criar um diagnóstico de época.

Para a teoria psicanalítica, toda manifestação artístico/cultural é um meio simbólico importante para os processos civilizatórios, pois a via do simbólico é caminho de representação das pulsões inatas a cada ser humano e se configura como possibilidade de se atribuir sentido àquilo que, sem este recurso, poderia levar o homem a barbárie. Poder dialogar com as obras, não apenas as consideradas clássicas, cujo valor já é reconhecido, mas também as populares, comumente criticadas pelas suas narrativas que trazem os “clichês” ou repetições, presentes em cada um dos diferentes gêneros, mostrando que estas produções não são puramente entretenimento, quando compreendidos e relacionados com aquilo que constitui o humano.

O estético, que vai desde o estilo narrativo, do designer dos personagens e ambientes, retrata a pluralidade presente na pós-modernidade. A presença do diferente, do incomum, que nos remete ao estranho freudiano, daquilo que nos é estranhamente familiar e o percebemos no outro, revelam o primitivo, das pulsões originárias, de morte, de agressividade, de onipotência e do sexual, de forma explícita. Assim como o indivíduo precisa passar por um longo processo humanizador, só possível pelo contato com o outro, assim são os personagens das narrativas da cultura pop, sejam eles os heróis ou os vilões, precisam transformar-se e constituir-se através das experiências vividas em suas jornadas.

Nadja Hermann, em seu livro *Ética e Estética* (2005), ao discorrer sobre o distanciamento histórico entre as dimensões da ética e da estética, mostra como a educação privilegiou durante muito tempo o conhecimento pela racionalidade e negligenciou o sensível, a condição humana, sendo que o sensível era aquilo que devia ser subordinado à racionalidade. A razão pura, enquanto possibilidade de emancipação do homem, não foi suficiente para tirá-lo do obscurantismo. A própria ciência, conquista da raça humana, adquirida pelo conhecimento e tentativa de domínio da natureza, foi a responsável por algumas das maiores catástrofes da civilização moderna, como as grandes guerras mundiais. Por outro lado, a arte se mostra uma forma de expressão sensível capaz de elevar o homem à transcendentalidade e à liberdade. Nadja Hermann (2005), traz as contribuições do filósofo e poeta Friedrich Schiller, que coloca que entre as dimensões da razão e da estética existe uma terceira dimensão, que denominou de

jogo. É nesta dimensão que interagem a razão e o sensível, possibilitando, do encontro entre elas, a transcendência, a elevação espiritual do indivíduo para o que é verdadeiramente belo.

Se as histórias da cultura pop ganham cada vez mais espaço na vida dos sujeitos, sejam crianças, jovens ou adultos, é porque despertam possibilidades de entendimento do próprio sujeito. As diversas histórias preservam, em sua estrutura, as grandes narrativas presentes na história da humanidade, e desde seus primórdios, objetivavam tratar da condição humana frente ao mundo, mostrando como o homem busca o olhar validador do outro, o reconhecimento social e deflagra a difícil tarefa de domar suas pulsões mediante as regras sociais, que limitam e contém a realização do desejo. Estas histórias carregam, ainda que fragmentadas, o pensamento dos clássicos do conhecimento e se configuram como uma forma de atualização das discussões milenares da humanidade.

A construção das diferentes culturas foram marcadas pelas formas com que o homem conseguiu lidar com sua condição primordial humana, e sua pulsão por excelência, a pulsão de morte, como traz Freud em *Além do princípio de prazer* (1920-1922/2006) enquanto estabelece relação com o outro, este que lhe é estranho porém familiar (1917-1918/2006), e dessas relações, ora marcadas por uma maior prevalência do reconhecimento do outro, ora marcadas pela barbárie, pela ameaça deste outro, causando períodos de guerra, de conflitos e segregações. Períodos de maior predomínio do pensamento metafísico, na crença em uma ou mais entidades divinas, ou do pensamento científico racional, da busca pela autonomia do homem através da criação do campo do social e político, onde se pode pensar a ética que deve reger as relações humanas.

Cada período é acompanhado por produções artísticas de indivíduos, grupos ou movimentos que representam estas conflitivas de variadas formas, sejam pinturas, esculturas, teatro, livros, músicas e as contemporâneas, como cinema e televisão, usando o lúdico e o simbólico para expressar questões complexas de forma atinge a dimensão sensível daqueles que tomam contato com estas obras e exige delas, uma mente alargada, a capacidade de interpretação e apropriação do conhecimento historicamente construído. Neste sentido, razão e estética sempre precisam andar juntos, pois apenas a razão não é capaz de dar sentido à condição humana e o sensível precisa estar ancorado no pensamento racional.

O crescimento da popularidade do gênero de super-heróis, sejam eles ocidentais ou orientais, revelam o caráter histórico presente neste estilo de narrativa, remetendo as diversas culturas cujas mitologias estão repletas de indivíduos com habilidades sobre-humanas, semi divinas, enfrentando criaturas fantásticas, obscuras, que existem no submundo, escondidos dos olhos dos homens, que perseguem, dominam e devoram os seres humanos. Desde os deuses

antigos, os semidivinos heróis mitológicos, citando especialmente os gregos, até as figuras messiânicas das diferentes religiões, percebe-se que a necessidade da figura paterna, temida porém protetora permanece no imaginário simbólico descrito por Freud, ao se debruçar sobre a constante necessidade dos homens de seguirem e manterem práticas religiosas, em *O futuro de uma ilusão* (1927-1931), em uma posição de dependência, sem ser capaz de emancipar. Nesta mesma direção, encontra-se a figura sacrificial da mãe, na cultura oriental japonesa e a quase apagada presença da figura paterna, no mito de Ajase, mostra o sentimento de dependência infantil que estes sujeitos expressam nas relações com o outro, onde a sexualidade se torna algo difícil de lidar.

A cultura pop, se mostra como possibilidade crítica, uma vez que, absorve os conceitos fragmentados destas culturas e religiões, trabalhando-os, ora de forma acrítica, apenas reproduzindo-os, ora de forma crítica, fomentando questionamentos pertinentes. Pela sua própria natureza absorptiva a cultura pop permite a realização da dimensão do jogo, proposta por Schiller, trazendo elementos estéticos lúdicos, que além de entreter e divertir, como o brincar infantil, ainda é capaz de trazer discussões pertinentes através das metáforas utilizadas para trabalhar assuntos complexos.

A metáfora permite criar uma narrativa simbólica representando temas difíceis de se expressar diretamente, tornando-os possíveis de ser interpretados. Além disso, ao compor uma narrativa fictícia, projetando os desejos inconscientes e destrutivos de quem a cria, pode através do desenrolar da trama, se deparar com as consequências, caso estes desejos fossem satisfeitos. Exemplos dentro da cultura pop envolvem obras que trabalham com sentimentos de vingança, violência e morte. Tanto o escritor criativo quanto o leitor precisam imaginar o que pode acontecer ao personagem internamente, caso ele ceda a suas pulsões mais primitivas, precisando recorrer a suas experiências anteriores.

Se a manifestação da fantasia infantil, que possibilita a criança a “aprender brincando”, imaginando novas realidades, novas possibilidades, novos saberes, permanece na vida adulta, então é possível fazer emergir um senso crítico nos sujeitos expostos à cultura do entretenimento, fazendo-os refletir sobre a mesma. Dentro de um processo educativo, o caminho em questão estaria em fazer o caminho inverso, partindo do entretenimento cultural popular para o saber clássico, das grandes obras, dos grandes pensadores. Este é um exercício que educador e educando podem realizar dentro de um espaço escolar, acadêmico, mas não se limitando a eles, abrindo para outros espaços tão necessários à discussão. A cultura pop, traz consigo diversos e diferentes fragmentos do conhecimento que precisam ser resgatados, contextualizados e devidamente referenciados. O estético presente nela, o jogo do lúdico, como

traz Shiller (1989), possibilita uma nova forma de experiência, que aproxima o sensível do racional, mas que só é possível com a presença de um mestre investido de seu lugar de educador, que não despreza os conhecimentos trazidos pelo aluno, de sua realidade cultural.

Em um contexto cultural, marcado pelo neoliberalismo, da educação voltada para o tecnicismo, o acúmulo de competências práticas que atendem a interesses capitalistas, o estético, assim como as humanidades, parecem não encontrar lugar dentro das grades curriculares, crianças, jovens e adultos encontram na cultura pop, uma forma de ter contato com a dimensão do sensível, uma vez que, pelo gosto, aproximam-se de outras pessoas e compartilham experiências sensíveis. O *cosplay*, modalidade onde o indivíduo se transfigura no personagem com o qual se identifica, e atua como o personagem, durante os eventos destinados a este tipo de cultura, mostra o quando os sujeitos estão em busca de identidade, de expressão, de comunicar o que sentem e que não encontram palavra e nem destinatário, fora de seu grupo. As relações familiares, escolares, universitárias, tendem a tornarem-se cada vez mais formais e individualistas. Falar de sentimentos, pensar criticamente a partir da arte, se torna um exercício cada vez mais distante dos processos formativos. O quanto, de fato, os educadores conseguem se comunicar com os estudantes, se ignorarem seus mais distintos modos de expressão?

Em última instância, como trazido pelo psicanalista Christian Dunker (2015), às narrativas fantásticas possuem um elemento catártico em sua estrutura, fazendo trabalhar vários recursos psíquicos que ajudam os indivíduos a lidarem com situações e sentimentos, aos quais não possuem recursos imediatos. Uma outra questão clínica importante a ressaltar, é que por si só, o brincar, o lúdico presente nas narrativas criadas pelos escritores criativos e consumidas pelo público não é suficiente para os sujeitos se inteirar dos elementos inconscientes presentes nas obras, precisando de um outro que ofereça suporte interpretativo, tal como se torna possível em uma sessão analítica. A cultura pop, assim como a arte na história, não é capaz de transformar o sujeito sem que nele esteja cultivada a capacidade de se sentir e se pensar, como ser complexo e marcado pela condição humana inerente. Aquele que forma também é um intérprete da realidade, oferecendo recursos para o desenvolvimento do pensamento, sendo a arte presente na cultura pop, mais um recurso possível para o difícil ofício de formar.

Ao ser vista e tratada simplesmente como entretenimento, com pouco valor interpretativo, os elementos formativos se perdem entre as narrativas aventurescas, que divertem e absorvem a atenção do público para o estético presente na construção dos personagens, dos mundos fantásticos, nos objetivos explícitos e nas batalhas épicas dos heróis contra os vilões. A possibilidade de consumir criticamente as narrativas não é garantida, uma

vez que os processos formativos atuais ainda não percebem, em sua amplitude, a cultura pop como fonte de conhecimento, trazido pelo aluno até a sala de aula, para trabalhar os aspectos humanos sensíveis que costumeiramente ficam de fora das ainda muito presentes, metodologias tradicionais conteudistas tradicionais, denunciando o estético presente nas obras como desviante.

Desta forma, temos um grande público que consome esta cultura transmidiática sem compreender os significados ocultos, e mesmo os explícitos da mesma, a “moral da história”, podendo até mesmo perverterem o sentido da história, atribuindo interpretações sem o conhecimento necessário para o entendimento da mesma. Por revelar aspectos inconscientes, existe uma dificuldade elaborativa, calcada nas defesas do aparelho psíquico, que dificulta a apropriação da totalidade dos elementos identificatórios, que dizem respeito diretamente às vivências de cada indivíduo, o que dificulta a apreensão dos elementos de fundo reside na própria lógica neoliberal da supervalorização da individualidade, ou seja, da dificuldade de compreensão para além de si mesmo, do próprio narcisismo que impede a visão do coletivo.

É neste contexto imersivo da cultura pop que também fazem parte os educadores e futuros educadores em formação, porém sem que esta cultura seja devidamente trabalhada com eles. O crescimento das metodologias ativas a pouco começaram a ser exploradas, ainda sem o devido olhar crítico. Neste sentido, as contribuições da psicanálise que segue sendo estudada e aprimorada pelos seus contemporâneos, oferecem recursos para pensar criticamente a dimensão da cultura pop enquanto fenômeno projetivo, quanto oferecer escuta e olhar atentos aos sujeitos no ambiente escolar. Não se trata, em hipótese alguma, de confundir os lugares de educador com o de terapeuta, mas de não se furtar da possibilidade de compreender as expressões que resultam das relações entre aluno e educador.

O processo identificatório de uma criança, adolescente e mesmo adultos, que se estabelece quando conseguem reconhecer, na figura do professor, alguém que compreende o universo simbólico que deles faz parte, abre caminhos para uma comunicação sensível e não distante de suas realidades. Recuperando o conceito de experiência de Dewey, o educador passa a ser um facilitador para que o aprendente experiencie, através de seus próprios recursos, o conhecimento, apropriando-se ativamente dele. Em contrapartida, as metodologias ativas procuram tornar o professor, a figura do mestre obsoleta, mas não no sentido dele não ser mais necessário, mas agir como alguém que oferece os recursos necessários para o processo de experiência do aluno, colocando-o também, como um observador atento, que precisa ser capaz de perceber as dificuldades que ele está apresentando, podendo estabelecer um canal de comunicação que o alcance e lhe dê suporte.

As contribuições do professor do Laboratório de Mídia do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), Mitchel Resnick, revelam a importância dos modos de se aprender na infância, pela capacidade inventiva e criativa das crianças de se engajarem a partir do lúdico. Sua teoria da espiral da aprendizagem criativa se baseia no jardim da infância, nas formas que elas desenvolvem o pensamento criativo em contato com os mais diferentes recursos, buscados através de suas áreas de interesse, desde modo, elementos atrativos e divertidos facilitam o despertar de suas potencialidades, pois conversam com sua realidade.

O período da pós-modernidade traz novos desafios, e arrasta outros antigos, de períodos anteriores, que não foram devidamente trabalhados. A figura do educador se torna cada vez mais essencial pois se apresenta como uma importante figura de identificação, assim como traz a teoria psicanalítica freudiana. No cenário atual de valorização de sujeitos adaptáveis à realidade da sociedade e do mercado de trabalho, onde a subjetividade se constitui fragilizada pela precariedade das relações afetivas com o outro, sejam pais, cuidadores ou o outro que se encontra em seu convívio, pelo declínio de figuras de autoridade que tragam segurança e não os deixe como únicos responsáveis de si mesmos, pela submissão às regras do jogo liberal. Com a imposição da felicidade a todo momento, do gozo imediato e da não aceitação da condição humana primordial, o sofrimento psíquico transparece, muitas vezes, sem ser percebido pelo outro, inclusive, pelo educador em sala de aula.

Através do conjunto de símbolos presente nas obras da cultura pop, crianças, jovens e adultos são capazes de expressar, consciente e inconscientemente aquilo que sentem, suas dificuldades, anseios e angústias, seja lendo uma história em quadrinho, vestindo uma roupa ou usando um adereço de um personagem específico, ouvindo músicas em seus fones de ouvido ou comentando sobre um filme, série ou *game* que lhe tem prendido a atenção.

A quantidade de tempo de imersão nestas narrativas sinaliza, tanto seu potencial prejudicial quando analisados pela ótica do excesso, quanto seu potencial identificatório, pois algo ressoa mais alto do que a simples diversão do entretenimento, mas faz ligações inconscientes com conteúdos recalcados. A interpretação e tradução fazem parte dos recursos da teoria psicanalítica da leitura do simbólico, capazes de levar a reflexão crítica sobre si. Obras como *Shingeki no Kyojin* e *One Piece* carregam elementos simbólicos que abordam temas complexos que levam a um pensar social, sobre os impactos da segregação, da exclusão e desubjetivação de indivíduos, considerados indesejados e sobre as raízes dos conflitos humanos, que levam ao ódio e a guerra, assim como demonstram a difícil tarefa de construção do laço afetivo capaz de promover a humanização de uma sociedade. Os gigantescos e sorridentes titãs de *Shingeki no Kyojin*, nas palavras do próprio autor, lembram os propagadores

do bullying que o atormentava na escola, com sorrisos maliciosos. A raça dos tritões em *One Piece*, fazem referência ao povo negro, escravizado e impedidos de terem direitos.

Nestas duas obras, existe grande identificação, principalmente dos jovens, pelos dois protagonistas, um deles, Eren Yeager, da narrativa dos titãs que devoram pessoas, cede ao ódio e o sofrimento, replicando a destruição, da qual também foi vítima anteriormente, contra os idealizadores de sua tragédia. Já Luffy, protagonista da narrativa dos piratas, direciona suas pulsões destrutivas para enfrentar aqueles que dominam e inferiorizam o outro, jamais traindo seus princípios de não matar. Sua determinação é capaz de alcançar os inimigos fazendo-os, muitas vezes, confrontarem suas próprias convicções.

Estes personagens expressam muito da história da humanidade e seus infindáveis conflitos ideológicos, que se repetem nos mais diferentes ambientes, pois o outro pode se apresentar como um estranho familiar. A metáfora presente na história permite percorrer como se originam os conflitos, de ambos os lados, protagonistas e antagonistas, e abrem espaço para reflexão. Esta reflexão pode vir naturalmente, dependendo do senso crítico, ou pode ser facilitada por um educador que veja nestas histórias, uma real possibilidade de exploração e manejo.

Este trabalho não intenciona uma conclusão, mas sim, algumas considerações finais que abrem espaço para pensar os desafios vindouros, uma vez que provoca os educadores a se embrenhar em paragens desconhecidas, do ponto de vista formativo, pois já se encontram (sem perceber) imersos nesta cultura contemporânea. Para o bem ou para o mal, este contexto se revela à frente, carecendo de sentido e interpretação, e não apenas o ostracismo.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor. *Tempo livre. Palavras e sinais: modelos críticos 2*. Petrópolis: Vozes, 1995a.

ADORNO, Theodor. *Educação e emancipação*. São Paulo. Paz & Terra

ARENDT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva S.A, 2002.

BACHELARD, Gaston. *A formação do espírito científico: Contribuição para uma psicanálise do conhecimento*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora LTDA, 2005.

BAPTISTA, Angela; JERUSALINSKY, Julieta (org). *Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais*. Salvador. Ágalma, 2017.

BATISTELLA, Danielly. *O mangá e a leitura à revelia da escola*. Passo Fundo: Méritos, 2009.

BLIKSTEIN, PAULO; MEIRA, LUCIANO. *Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Penso Editora. Porto Alegre, 2019.

CORSO, Diana, & CORSO, Mario. *A psicanálise na terra do nunca: ensaios sobre a fantasia*. Porto Alegre, RS: Penso. 2011.

CORSO, Mário; MANO, Gustavo; WEINMANN, Amadeus de Oliveira. *Psicanálise e cultura pop: os mitos no contemporâneo*. São Paulo. Revista de Psicologia USP, vol.29, 2018.

DUFOUR, Dany-Robert. *O divino mercado: A revolução cultural liberal*. Rio de Janeiro. Companhia de Freud, 2007.

DUNKER, Christian; RODRIGUES, Ana Lucilia. *Cinema e psicanálise: a criação do desejo*. São Paulo. Editora Nversos, 2015.

FAVA, Fabrício; NESTERIUK, Sérgio; SANTAELLA, Lucia. *Gamificação em Debate*. Blucher. São Paulo, 2018.

FEIJÓ, M. C.. *Estudos Culturais – A Prática de um Olhar Contemporâneo*. Política Democrática, v. 32, p. 187-191, 2012.

FREUD, Sigmund. (1901-1905) *Um caso de histeria, três ensaios sobre a sexualidade e outros trabalhos*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 07.

FREUD, Sigmund. (1905) *Os chistes e a sua relação com o inconsciente*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 08.

FREUD, Sigmund. (1906 – 1908) *“Gradiva” de Jensen e outros trabalhos*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 09.

FREUD, Sigmund. (1913-1914) *Totem e tabu e outros trabalhos*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 13.

FREUD, Sigmund. (1920-1922) *Além do princípio de prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 18.

FREUD, Sigmund. (1927-1931) *O futuro de uma ilusão, o mal-estar na civilização e outros trabalhos*. Rio de Janeiro. Imago, 2006, v. 21.

FRIEDMAN, Milton. *Capitalismo e liberdade*. Actual Editora. 2014.

GIDDENS, Anthony. *Sociologia*. Fundação Calouste Gulbenkian. 2001.

HERMANN, Nadja. *Ética e estética: a relação quase esquecida*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática. 2. ed. 1997a.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, J. B.; LAGACHE, Daniel. *Vocabulário da Psicanálise*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LEBRUN, Jean-Pierre. *A perversão comum: Viver juntos sem o outro*. Rio de Janeiro. Companhia de Freud, 2008.

LINO, Clodoaldo Machado. *Cultura pop, globalização e Brasil*. Rio de Janeiro, 2000. Tese. Programa de Pós-graduação em Comunicação e cultura. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

LOLLO, Paolo. *Os ofícios impossíveis e o chamado do real*. Reverso vol.40 no.75. Belo Horizonte. 2018.

MARTINS, Eduardo de São Thiago et. al.; *Psicanálise no Japão: entrevista com Osamu Kitayama*. Revista IDE, São Paulo, v.40, n.64, p. 19 – 27, 2017. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ide/v40n64/v40n64a03.pdf>>. Acesso em 01 de Dezembro de 2020.

PARKER, Ian. *Japão em análise: culturas do inconsciente*. São Paulo. Benjamin Editorial, 2020.

RESNICK, Mitchel. *Jardim de Infância para a Vida Toda: Por uma Aprendizagem Criativa, Mão na Massa e Relevante para Todos*. Penso Editora. Porto Alegre, 2020.

ROBB, Brian 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.

ROGOFF, Barbara. *A natureza cultural do desenvolvimento humano*. Porto Alegre. Artmed, 2005.

XAVIER, Adilson. *Storytelling: histórias que deixam marcas*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.