

**A VIDA HUMANA COMO OBRA DE ARTE:
Interloquções entre Psicologia e Arte nas Histórias em Quadrinhos**

Hannah Conceição Faria Silveira¹
Faculdade Santo Antônio de Pádua - FASAP

Resumo: A arte desde os tempos mais remotos fala da vida humana, do seu cotidiano, conflitos, interesses, rituais, revela o modo de viver de diferentes culturas e do ser humano único e singular que cria a obra, com todas as suas particularidades e suas influências do período histórico-cultural em que está inserido e, nesse processo, aqueles que veem sua obra também são influenciados. A arte popularmente conhecida como "histórias em quadrinhos", considerada como a nona arte e abreviada como HQ, é caracterizada por contar histórias através de desenhos, numa ordem sequencial. O ser humano é um ser total, não apenas ser de comunicação verbal. É também o que seu corpo expressa e não é capaz de verbalizar, essa perspectiva de totalidade do ser humano pode ter correlação também com a expressão dos quadrinhos que não é totalmente verbal e nem não-verbal. Compreendendo a arte como meio de interpretação, isto é, significar, dar sentido ao mundo que cerca o ser humano, que é um conceito postulado por Freud, fundador da Psicanálise, é possível que haja uma interlocação entre os quadrinhos e a Psicologia, visto que neste tipo de narrativa o autor da obra expressa maneiras de viver e de agir, por meio dos personagens, tornando consciente o inconsciente.

Palavras-chave: Psicologia; Arte; Histórias em Quadrinhos.

**THE HUMAN LIFE AS A WORK OF ART:
Interlocutions between Psychology and Art in Comics**

Abstract: Art from the most remote times speaks of human life, its daily life, conflicts, interests, rituals, reveals the way of life of different cultures and the unique and singular human being who creates the work, with all its particularities and influences of the historical-cultural period in which he is inserted and, in this process, those who see his work are also influenced. The art popularly known as "comics", considered as the ninth art and abbreviated as HQ, is characterized by telling stories through drawings, in a sequential order. The human being is a total being, not just a being of verbal communication. It is also what his body expresses and is not capable of verbalizing, this perspective of the totality of the human being may have made the language also with the expression of the comics, which is neither totally verbal nor non-verbal. Understanding art as a means of interpretation, that is, meaning, giving meaning to the world that surrounds human beings, which is a concept postulated by Freud, founder of Psychoanalysis, it is possible that there is an interlocution between comics and psychology, since in this type of narrative, the author of the work expresses ways of living and acting, through the characters, making the unconscious become conscious.

Keywords: Psychology; Art; Comics.

INTRODUÇÃO

A arte desde os tempos mais remotos narra a vida humana, seu cotidiano, conflitos, interesses, rituais: revela o modo de viver de diferentes culturas e do ser humano único e singular que cria a obra, com todas as suas particularidades, influências do período histórico-cultural em que está inserido e, também nesse processo, aqueles que veem sua obra são influenciados. Desde as pinturas rupestres ela serve como manifestação da existência humana, materializando e expressando sentimentos.

O objeto de estudo da Psicologia é o ser humano, abrangendo questões propriamente humanas como sentimentos, comportamentos, percepções, relação com as influências do ambiente, dentre tantos outros aspectos que se referem à vida humana, pesquisando no intuito de compreender o homem. Em especial, as artes visuais contribuem para a compreensão do ser humano, permitindo perceber e enxergar possíveis ligações com a Psicologia.

Dentre as artes visuais, se encontram as “histórias em quadrinhos”, considerada como a nona arte e abreviada como HQ, é caracterizada por contar histórias através de desenhos, numa ordem sequencial. Diversos autores da Psicologia se interessaram pelo estudo da sua relação com a arte de maneira geral, entretanto, pouco se vê estudos acerca de interlocuções entre a Nona Arte e a Psicologia.

Pensa-se na possibilidade de explorar na ficção das histórias em quadrinhos, naquilo que se refere ao ser humano, propiciando reflexões acerca de sua relação com a Psicologia, além de investigar alguns impactos da arte para a “vida real”, sua relação e seu diálogo com a mesma. Se há portanto uma espécie de “troca” no contato entre o ser humano e a arte que produz mudanças no mundo, e naqueles que entram em contato com ela, examinando se há semelhanças ou pontos de convergência entre a Psicologia e a Arte nas HQs.

O ser humano é um ser total, não apenas a comunicação verbal. É também o que seu corpo expressa e não é capaz de verbalizar, sendo o próprio ato de chorar ou mesmo de

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

sorrir, exemplos de manifestar o que é sentido e não há palavras que o descrevam perfeitamente, essa perspectiva de totalidade do ser humano pode ter correlação também com a expressão dos quadrinhos que não é totalmente verbal e nem não-verbal.

Compreendendo a arte como meio de interpretação, isto é, significar, dar sentido ao mundo que cerca o ser humano, que é um conceito postulado por Freud, fundador da Psicanálise, há uma potencial interlocução entre os quadrinhos, visto que neste tipo de narrativa o autor da obra expressa maneiras de viver, de agir, por meio dos personagens, tornando consciente o inconsciente.

A Arte é uma forma de comunicação e expressão de sentimentos, vivências e possibilidades de existir que são aspectos de interesse da Psicologia, havendo portanto, uma potencialidade de conexão de ambas a ser investigada na maneira como o ser humano é apresentado nessas narrativas e no seu impacto na vida das pessoas.

O presente artigo procura responder o questionamento se há possíveis interlocuções entre a Psicologia e a Arte nas histórias em quadrinhos, se a arte das histórias em quadrinhos também é capaz de trazer novos olhares, perspectivas e em certos aspectos até ser forma de interpretar o mundo, materializando e externando sentimentos e situações cotidianas. Além de se propor a: identificar quais os conceitos da Psicologia se relacionam com a arte das histórias em quadrinhos; verificar como se dá a apresentação da vida humana nas HQs; e, por fim, investigar de que forma é possível construir diálogos entre a Psicologia e a nona arte. Para tanto, o artigo utilizará a revisão sistemática de literatura como metodologia.

A INTERPRETAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE NOVOS SENTIDOS

O conceito de interpretação ocupa um lugar primordial na teoria psicanalítica, sendo o centro da técnica psicanalítica. Para Laplanche e Pontalis (2001, p. 318), a interpretação é designada como:

Destaque, pela investigação analítica, do sentido latente nas palavras e comportamentos de um indivíduo. A interpretação traz à luz as modalidades do

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

conflito defensivo e, em última análise, tem em vista o desejo que se formula em qualquer produção do inconsciente.

Visto que, tanto a Psicologia quanto a Psicanálise não se restringem à clínica, o conceito acima descrito pelos autores não apenas se encaixa na prática clínica entre analista e analisando, mas abarcam as mais diversas áreas da existência humana. É perceptível que a interpretação não se dê apenas no âmbito clínico, pois a mesma pode ser definida comumente como “ação de interpretar, de perceber o sentido de algo ou de atribuir um sentido a algo” (INTERPRETAÇÃO, 2018). O ser humano possui a faculdade de interpretar o mundo que o circunda, as pessoas e situações desde os primórdios, dando sentido a instrumentos, rituais e às mais diversas formas de expressão.

Em cada ato humano há um conflito inerente ao ser, pois “na vida psíquica, com efeito, a tensão nunca se esgota. Estamos, enquanto vivemos, em constante tensão psíquica” (NASIO, 1995, p. 17). Sempre haverá em cada atribuição de sentido, de significado, uma tensão entre sentimentos como o medo, a angústia e o desejo daquele que interpreta, inclusive na incompletude e imperfeição da própria interpretação. O ser humano é um “ser de falta” que incessantemente busca dar sentido ao que o circunda para preencher essa falta, posto que “o sujeito da psicanálise é o sujeito do desejo, delineado por Freud através da noção de inconsciente, marcado e movido pela falta” (TOREZAN; AGUIAR, 2011, p. 525).

A interpretação, por isso, é fundamental não só na clínica psicanalítica, mas em toda atitude humana, pois revela o sentido latente, o desejo do ser humano de suprir a falta, a incompletude (LAPLANCHE; PONTALIS, 2001). Dessa maneira, os seres humanos sempre se põem a interpretar e, com isso, a trazer à tona o desejo inconsciente, uma vez que “interpretar é tornar consciente o inconsciente” (NASIO, 2019, p. 56).

Para a psicanálise, o inconsciente é o que move a vida psíquica, dirige os atos das pessoas:

‘Convém ver no inconsciente’, diz-nos Freud, ‘a base de toda a vida psíquica. O inconsciente assemelha-se a um grande círculo que encerra-se o consciente como um círculo menor (...). O inconsciente é o psíquico em si e sua realidade essencial’ (FREUD, 1924, p. 115 *apud* NASIO, 2019, p. 26).

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

Além disso, do ponto de vista ético, a definição de inconsciente seria “desejo” e, portanto, o desejo é o que traz movimento à vida. Segundo Nasio (1995, p. 30), “o desejo é o movimento de uma intenção inconsciente que aspira a um objetivo, o da satisfação absoluta”. A interpretação é uma das maneiras de emergir o desejo, o inconsciente, trazer à tona o que há no coração do ser humano.

Há sempre uma relação na dinâmica do inconsciente, pois no fluxo de energia e descarga o inconsciente se faz ouvir e ser reconhecido (NASIO, 2019), no movimento de tornar consciente aquilo que é inconsciente. Na vida psíquica existe sempre uma relação com os outros, não sendo portanto, desvinculada do social:

Mas devemos ainda compreender que a vida psíquica está imersa no mundo dos outros, no mundo daqueles a quem estamos ligados pela linguagem, por nossas fantasias e nossos afetos. Nosso psiquismo prolonga, necessariamente, o psiquismo do outro com quem nos relacionamos (NASIO, 1995, p. 31).

Por conseguinte, o inconsciente nunca se encontra isolado no sujeito, assim como o sujeito também não se encontra isolado do social, mas sempre está em contato com o mundo e as pessoas ao seu redor. Também sua vida psíquica, seu desejo, estará em relação com o social, influenciando e sofrendo influências. Nasio (2019) ainda discorre sobre o desejo ser sempre ligado ao “outro”, nunca há um fim em si mesmo, mas está sempre em direção a um “outro”, ao corpo do amado para obter prazer deamá-lo ou ao corpo do odiado para obter o prazer de destruí-lo, expondo o caráter social do desejo.

A linguagem também é um elemento fundamental na teoria psicanalítica e na interpretação, pois o sujeito para Freud surge por meio da linguagem (GARCIA-ROZA, 2008) e, de acordo com Lacan “o inconsciente é estruturado como uma linguagem” (LACAN, 1985, p. 25 *apud* JORGE, 2005, p. 65) e para o autor, “a interpretação consiste objetivamente em uma pontuação oportuna que dá sentido ao discurso do sujeito” (LACAN, 1953/1998, p. 253). Abarcando a visão social e a importância da linguagem na interpretação, Zimerman (2008) atesta que, atualmente, a interpretação é vista através relação entre analista e analisando, sendo resultado da comunicação entre ambos.

Por isso, a interpretação não é uma forma de desvendar verdades absolutas, mas sim fornecer perspectivas de sentido, sempre pautadas na visão do sujeito em questão, portanto, subjetivas. Em paralelo com a clínica psicanalítica, o foco é sempre na realidade do sujeito, a interpretação é voltada para a verdade do sujeito e a construção de novos sentidos para um fato. Porquanto, segundo Nunes (2019, p. 378): “o inconsciente freudiano não se conforma à concepção segundo a qual a palavra equivale à realidade exata das coisas, nem tampouco partilha da crença resoluta na existência de uma verdade unívoca a ser arrancada das profundezas.”

É fundamental para a interpretação que haja *insight*, caso contrário, é em vão que se interpreta. Na clínica psicanalítica, o *insight* se configura como uma luz para o analisando, surgida através da interpretação do analista. É através de sucessivos *insight* que mudanças ocorrem, portanto, é necessário que a interpretação e o *insight* caminhem juntos. Separados, não produzem efeitos. (ZIMERMAN, 2008)

Dessa forma, a interpretação se torna uma criação de sentidos, de novas formas de existir e não uma investigação de uma verdade que permaneça imutável. É justamente o contrário: trazer mudança e movimento. Na Psicanálise é importante a apuração da causa dos sintomas, do sofrimento do sujeito, buscando entender a raiz do que o causa, mas é por meio da interpretação que se coloca o sujeito em movimento para produzir novas realidades (NUNES, 2019).

A interpretação é, antes de tudo, dar sentido ao mundo e é uma prática exercida por todo ser humano desde o nascimento (ENGEL, 2004, p. 820 *apud* THOMÉ, 2006, p. 20). Dessa forma, apesar da visão sobre a interpretação como verdade do sujeito e criação de novas realidades ser fundamental para a prática clínica, ela também se encontra em outros âmbitos da vida humana e não faria sentido que se restringisse apenas à clínica psicológica, uma vez que essa se compromete com uma mudança no sujeito que se insere no social, abrangendo outras áreas que não apenas a ciência psicológica e construindo diálogos entre elas.

Por conseguinte, será explorada a possibilidade de uma interlocução, um diálogo

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

entre a Psicologia, representada pela Psicanálise e a Arte, através das histórias em quadrinhos, perpassando conceitos da psicanálise e verificando se de fato há relações com essa forma de arte. Foram escolhidas duas histórias em especial para retratar as HQs, uma ocidental e outra oriental, de forma a não se restringir apenas ao Ocidente.

ARTE, VIDA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A arte das Histórias em Quadrinhos, reconhecida como Nona Arte, é caracterizada por possuir a imagem e linguagem escrita em sua composição (LUYTEN, 1985) e é denominada pelo quadrinista americano Will Eisner (1989) como “arte sequencial”, isto é, narra histórias através de imagens e textos. Pode-se definir os quadrinhos

[...] como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes (KLAWA; COHEN, 1977, p. 110).

Como toda obra artística, podem evidenciar o estado de espírito, as ideias e sentimentos humanos (MUKAROVSKY, 1988) e essa ótica popularmente difundida na atualidade possui influência no movimento designado como Impressionismo, surgido no século XIX, na França, que rompeu com a cultura academicista que perdurava até então. O movimento objetivou produzir reflexões através de experiências visuais e sensoriais (SILVA; TORRES, 2021), indo além da mera representação do objeto, caracterizando-se por uma pintura mais óptica que técnica, por valorizar as cores, a luz natural e além disso, a subjetividade do pintor (CUNHA, 2018).

Um legado da arte impressionista é justamente a interação de maneira reflexiva e imaginativa entre o público e o artista, além de considerar a perspectiva e a emoção do artista em sua obra (SILVA; TORRES, 2021).

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

A Nona Arte, foi impulsionada pelas mudanças na concepção de arte na época de seu surgimento, dentre elas, o próprio impressionismo. A lógica tradicional de arte foi contraposta pelos impressionistas e posteriormente levada adiante pela arte moderna. O resultado é uma arte que rompe com os padrões e abre novas possibilidades, fugindo dos padrões hegemônicos (MENDONÇA, 2006).

Dito isso, existem elementos imprescindíveis na construção da nona arte como é conhecida atualmente, como balões, onomatopeias, legenda, representação de movimento e gestualidade. Os balões são um recurso onde se encontram as falas e pensamentos dos personagens, e as onomatopeias, que visam reproduzir sons (DA SILVA, 2001), posto que proporciona ao leitor a oportunidade de “ouvir”, ainda que seja uma arte visual (MCCLLOUD, 2008).

A legenda também é um aspecto importante nos quadrinhos, pois são quadros que indicam mudança de tempo ou local, resumem cenas ou incluem comentários do narrador. A representação do movimento sugere mobilidade aos desenhos, como “uma convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem” (ACEVEDO, 1990, p. 151).

Por sua vez, a gestualidade representa expressões corporais e faciais, estados de ânimo e personalidade, dessa forma qualquer traço desenhado nas histórias em quadrinhos possui um potencial expressivo (MCCLLOUD, 1995). Inclusive, a própria linguagem nas histórias em quadrinhos também possui um objetivo, que é a escrita de maneira que possa ser escutada, como se houvesse um diálogo (LINS, 2008).

É fundamental ressaltar que, historicamente, não há um consenso sobre o surgimento das HQs, havendo autores que consideram as imagens gráficas em cavernas, a arte rupestre que contava histórias de maneira sequencial, já uma forma de histórias em quadrinhos (GAIARSA, 1970), enquanto outros afirmam que seu surgimento ocorreu no século XIX, com histórias que continham legendas escritas na parte inferior dos quadros (ROSA, 2014 *apud* XAVIER, 2019). A arte, desde as pinturas rupestres, exprime a vida humana simbolizando valores, crenças, rituais, apresentando o cotidiano das pessoas e animais com gravuras nas rochas, e desempenhava

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

[...] significativo papel transmissor de comunicações para os grupos ancestrais, pois podiam ser usadas para se entender o mundo que as circundava a partir de suas imagens que retratavam os mais variados aspectos da vida cotidiana do período e as ideias de interesse social (JUSTAMAND, 2006, p. 11).

Com o objetivo de sobreviver, o ser humano no período pré-histórico articulava seu mundo por meio de imagens, buscando reconhecer e reprocessar o ambiente que o circundava, disso dependia a vida dos humanos nesse período, a transmissão de conhecimento, a instrução acerca da vida e a arte rupestre cumpria essa função (OLIVEIRA, 1987).

Apesar da imprecisão histórica quanto ao surgimento das HQs, é possível afirmar que as primeiras histórias em quadrinhos com as características que atualmente são vistas surgiram no final do século XIX, com o sucesso de *The Yellow Kid* (O Garoto Amarelo), protagonista da obra *Hogan's Alley*, autoria de Richard Outcault. Sendo amplamente considerada a primeira história em quadrinhos moderna (FEIJÓ, 1997), publicada em cores no jornal *New York World* a partir de 1895. A história versava sobre temas sociais, retratando crianças e adultos de favelas norte-americanas (MENDONÇA, 2006).

No contexto da popularização das HQs, por emergir de uma cultura de massa, sendo produzidas para alcançar uma grande quantidade de pessoas (FEIJÓ, 1997, p. 10), contrariava a ideia de arte que perdurava até aquele momento, de ser restrita à elite privilegiada (MENDONÇA, 2006) e, por isso, não fora considerada originalmente como uma forma de arte, sobretudo pelo meio jornalístico. Em seu surgimento, as histórias em quadrinhos eram predominantemente humorísticas, o desenho era caricatural (FEIJÓ, 1997) e com o passar do tempo, sofreu mudanças até surgirem os inúmeros estilos vistos atualmente, além dos diferentes temas abordados em cada HQ pelo mundo.

Para Will Eisner (2005), os quadrinhos passam a impressão de serem apenas para jovens ou pessoas com pouca capacidade de leitura, por conta da sua simplicidade, entretanto, a forma dos quadrinhos é confundida com seu conteúdo e por isso o gênero dos quadrinhos é subestimado em relação às suas potencialidades. Há diferentes nomes dados às histórias em quadrinhos pelo mundo, como as *comics* (EUA e Canadá), *mangá* (Japão),

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

banda desenhada (França, Bélgica), Fumetti (Itália), Manhwa (Coreia), Manhua (China), Historietas (Argentina), Gibi, HQ ou Revistinha em Quadrinhos (Brasil) e Tebeos (Espanha), são alguns nomes que as histórias em quadrinhos recebem ao redor do globo (EDITORA JBC, [s.d.]).

Há também, atualmente, um crescimento da publicação de HQs eletrônicas.

Entretanto, o presente artigo se concentrará apenas nas comics dos EUA e nos mangás do Japão e em papel impresso, se restringindo a poucos títulos, caso contrário, não se esgotariam as diversidades contidas nas HQs. Com relação às comics, na década de 60, surge um super-herói que se torna um ícone dentro desse gênero: o Homem-Aranha. O personagem é personificação do estilo de seu autor, Stan Lee, que se caracteriza pela preocupação e envolvimento dos personagens criados com o cotidiano dos leitores. Também se baseia nessa perspectiva, a fórmula da Marvel Comics, revista em que o super-herói é publicado. Visando representar indivíduos superpoderosos que possuam sentimentos e dilemas semelhantes ao de um ser humano normal, sobretudo, aos leitores (RAMOS, 2019).

Embora atualmente a ideia de apresentar seus heróis como humanos com os mesmos problemas de pessoas comuns que buscam equilibrar a vida pessoal à vida de super-herói seja uma representação da Marvel, na época a ideia de Lee foi revolucionária, pois criava “histórias e personagens diferentes do padrão estabelecido até então, procurando abordar características e aspectos mais humanos neles” (RAMOS, 2019, p. 70), tendo um efeito de humanização. Quanto às HQs do Japão, a origem do termo “mangá”, que denomina os quadrinhos japoneses, é de autoria de Katsuhika Hokusai, o primeiro a desenhar imagens em sucessão no Japão, entre 1814 e 1849. Enquanto o mangá moderno surge em 1946, com Osamu Tezuka, com a obra Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro).

É por meio de Tezuka, considerado o “deus dos mangás”, que surgem características marcantes dos mangás, como os olhos grandes e brilhantes dos personagens, para expressar os sentimentos (ESPIRITO SANTO, 2011). A leitura dos

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

mangás se diferencia da ocidental por ser em preto e branco. Além disso, a ordem de leitura é diferente da ocidental, começando onde seria o fim da publicação e a leitura do texto começa da direita para a esquerda (EDITORA JBC, [s.d.]). Uma característica cultural japonesa que influencia na construção das narrativas de HQs, e principalmente do herói japonês, é a busca não pela divindade, mas justamente pela humanidade:

Já os orientais possuem um outro princípio para a interpretação não só do discurso, mas também da imagem. A narrativa de suas histórias assume um caráter mais próximo ao mito universal, uma vez que a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas a humanidade. (BARBOSA, 2006, p. 72 *apud* ESPIRITO SANTO, 2011, p. 11)

Um exemplo da busca pela humanidade seria o mangá *Vagabond* (1998), de autoria de Takehiko Inoue. Takehiko é um autor de renome no cenário japonês, criador de *Slam Dunk*, mangá de basquete que garantiu lugar entre os 10 mangás mais vendidos da história. A história de *Vagabond* acompanha o jovem Shinmen Takezo, filho do samurai Shinmen Munisai, que deseja se tornar um grande espadachim. Posteriormente, Takezo seria conhecido como Miyamoto Musashi (1584-1645), o maior espadachim da história do Japão. *Vagabond* é uma adaptação do romance *Musashi*, de Eiji Yoshikawa (AMADO, 2020).

Todavia, há diferenças entre o romance de Yoshikawa e o mangá de Takehiko, posto que o foco em *Vagabond* é justamente a apresentação da humanidade de Musashi, em que o jovem “tem que ir aprendendo através dos erros, experiências, conversas, elocubrações, etc.” (MOTTA, 2020, p. 96). Nessa história não há guerreiros perfeitos, assim como também não há vilões ou heróis, apenas guerreiros humanos, pois Musashi não enfrenta somente oponentes que são similares a obstáculos, ele enfrenta indivíduos dotados de contradições e que buscam a sobrevivência em meio à grande paz do período em que viviam (MOTTA, 2020).

Dessa maneira, tanto as HQs ocidentais como orientais narram histórias de personagens, não necessariamente de heróis, embora aqui tenham sido usadas como ilustrações um super-herói e um símbolo histórico de um país. A investigação não será dada por uma perspectiva de patologizar a arte, mas perceber possíveis semelhanças no processo terapêutico, nos objetivos da Psicologia e da Arte, através de aproximações dos

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

conceitos psicanalíticos como a interpretação, *insight* e desejo, com a Nona Arte. Acima de tudo, a possibilidade de uma nova construção de si e do mundo que se dá tanto na Psicologia quanto na Arte e é ilustrada nas HQs.

A VIDA HUMANA COMO OBRA DE ARTE: CRIAÇÕES DE NOVAS FORMAS DE EXISTIR

Entretanto, não poderia a vida de todos se transformar numa obra de arte? FOUCAULT, 1995, p. 261

Através da arte nas histórias em quadrinhos, são criadas novas formas de viver por meio de seus personagens e seus enredos que trazem novas significações singulares com suas expressões de ser e estar inserido no mundo. Certamente, ainda quando baseadas em fatos e pessoas históricas, como em *Vagabond*, há sempre um caráter ficcional inerente às narrativas.

A arte num geral expressa sentimentos, criando novos sentidos, externando a busca da completude e a característica do ser humano como um ser de falta, visto que "a arte cumpre a função de uma espécie de curativo do vazio, vazio que não cicatriza" (PASSERON, 2011, p. 11 *apud* FREUD, 2018, p. 330). Não poderia ser diferente com a arte das histórias em quadrinhos.

Entretanto, a perspectiva aqui concebida não é de um esquadramento da arte nas HQs, nem do artista ou do leitor, próprio de uma sintomatologia, mas perceber a importância da história do artista, do leitor, a interpretação de mundo de ambos e criação de novos sentidos para a existência através da arte, assim como expressa Kon (*apud* MARTINS, 2002):

Para tanto, é necessário renunciar a uma vertente tão insistentemente utilizada em nosso meio", alerta, "que é a de constituir uma psicopatobiografia", que teria como "pretensão, compreender a obra de arte como sintoma da vida do artista". "Da postura que adotamos relativamente a essa questão surgirão práticas

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

psicanalíticas muitíssimo diversas", constata. Tratar-se-ia do abandono de uma prática "arqueológica", em prol de um fazer "criador", em que "os sentidos e significados são gerados no próprio encontro psicanalítico, numa gênese sempre reiterada de realidades singulares".

É por meio do ato de interpretar, enquanto característica humana, que novos sentidos surgem, desde a chamada "Pré-História" até os dias atuais. Todavia, a interpretação não produz transformação sem que haja *insight*, conforme exposto anteriormente, é a luz adquirida através da atividade interpretativa. Assim se produz a transformação (ZIMERMAN, 2008).

Por conseguinte, na relação entre uma história em quadrinhos e um leitor também é necessário que no contato com a obra haja um *insight*, haja essa luz que produza uma nova interpretação de si ou do mundo, assim transformando a realidade do sujeito. O artista como todo ser humano possui fantasias, desejos, formas de dar sentido à sua vida e situações que lhe acontecem. Também em seu processo criativo, sofre e, por diversas vezes, sublima (tornar sublime) seu sofrimento e sempre encontra a incompletude no processo (DUCHAMP, 1975).

Sua obra de arte pode ser vista como uma interpretação, não uma obra a ser interpretada e com isso padronizar, normatizar formas de enxergar o mundo, mas uma interpretação que cria possibilidades de existência. Possibilidades estas, que se abrem para quem entra em contato com a arte também. Não uma imposição, pois a arte não é impositiva, mas "trata-se da constituição de modos de existência ou como dizia Nietzsche, a invenção de novas possibilidades de vida. A existência não como sujeito, mas como obra de arte, esta última fase é o pensamento-artista" (DELEUZE, 2008, p. 120).

A arte revela um olhar do artista para o mundo, se usa da linguagem seja ela verbal ou não-verbal, para exprimir sentimentos, pensamentos e ideias do seu autor acerca do ambiente ao seu redor ou em seu interior (MUKAROVSKY, 1988). Sendo assim, a forma como o artista interpreta o mundo e as pessoas se encontra implicitamente em sua obra, visto que a obra pode até ser separada de seu autor, pois são seres diferentes, contudo, em seu processo de criação sempre há certa influência dos desejos, fantasias, sofrimentos e da visão do autor.

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

No enfoque do Homem-Aranha, por exemplo, é possível perceber a semelhança entre as dificuldades financeiras do herói e os problemas econômicos vividos por Lee em sua infância, além de sua relação com seu chefe na Timely Comics, que posteriormente se tornou a Marvel Comics e a relação de Peter Parker e seu chefe J. Jonah Jameson (RAMOS, 2019). Aquilo que está contido na obra toca as pessoas que estão em contato com a obra. Não é o autor que está lá, mas há traços dele contidos na obra e a obra por si só traz impacto em quem a vê, causando admiração, discordância, amor, ódio e os mais diversos sentimentos, sensações e promovendo reflexões críticas acerca do mundo.

Não existe uma maneira de limitar as interpretações de uma obra, seja ela de qualquer natureza, mas aqui o foco obviamente se encontra na nona arte. As interpretações serão diversas em cada obra, ainda que o autor possua um objetivo ao criá-la, visto que cabe ao leitor a tarefa de interpretar os sentidos da obra (PIEGAY-GROS, 2014). O contato da obra em quadrinhos com o leitor também causa novas interpretações de mundo, através de *insights* que o leitor tem ao ler a obra. As narrativas permitem repensar as relações consigo mesmo, abrindo possibilidades para o conhecimento e práticas que transformem o modo de ser do sujeito (FOUCAULT, 2014).

As histórias em quadrinhos possuem um início, desenvolvimento e a conclusão, como toda obra narrativa. É possível fazer uma analogia com o processo comum a todo ser humano: a vida. A vida possui um início, no nascimento do sujeito, um desenvolvimento durante os anos em que vive e culmina em sua morte. E, apesar de serem processos comuns a todos os seres humanos, a beleza da vida está na singularidade de cada existência, no caráter único de cada história.

Assim também acontece com as narrativas em quadrinhos, por mais que hajam histórias e personagens que se assemelham, há sempre um desenvolvimento da narrativa e dos personagens que se diferencia, por conta da perspectiva do autor para desenvolver o enredo ser singular. Embora seja uma cultura de massa, feita propriamente para o entretenimento de um grande público de leitores, as histórias em quadrinhos podem “ser uma obra de arte – única e especial na forma e no conteúdo” (FEIJÓ, 1997, p. 20).

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

É nessa perspectiva que a vida também pode se tornar uma obra de arte. Em paralelo com a clínica psicoterapêutica, muitos pacientes adentram ao processo terapêutico vivendo de maneira normatizada, formatada pelos moldes da sociedade. No processo, entram em contato consigo mesmos, seus traumas, potencialidades, alegrias, tristezas e vão construindo novas formas de viver, tomando decisões diferentes, se permitindo mudar, transformar-se. Configuram para si novos conceitos, valores e atitudes.

Na construção das histórias em quadrinhos ocorrem situações análogas como temas, ideias e conceitos similares à primeira vista, entretanto, o processo de criação é sempre transpassado por interpretações singulares, que dão diferentes formas a um conteúdo aparentemente comum. Assim como em *Vagabond*, mesmo releituras ou adaptações assumem diferenças estruturais e até mesmo em objetivos da obra, por exemplo.

No desenvolvimento de uma narrativa em quadrinhos, inúmeras situações ocorrem e mudam o rumo da história e dos personagens. Esses que atravessados pelos acontecimentos, modificam a si mesmos. A ficção apresenta não apenas a identificação com o herói, mas também a humanização dos personagens que ocorreu com o decorrer dos anos, a exemplo do Homem-Aranha. Através de figuras emblemáticas que possuem dilemas humanos, é possível ao leitor se permitir ser humano assim como tais personagens: com suas potencialidades, fraquezas, imperfeições e superações. Repousa nessa perspectiva também a importância de obras como *Vagabond*, com sua construção de personagens imperfeitos, à semelhança do ser humano.

A beleza da arte está em tornar extraordinário aquilo que é ordinário. A beleza da clínica psicoterapêutica também é essa, na medida em que, o ser humano passa a se permitir ser mais que regras ou imposições, passando a ser criador de sua própria existência, interpretando a si e ao mundo à sua maneira. Posto isto, "o artista e o psicanalista interpelam as lógicas de significação instituídas tentando abrir frestas nas formas compactas do que constituem o mundo e os nossos sintomas, para que novos sentidos e novas imagens surjam. (SOUSA, 2018 *apud* FREUD, 2018, p. 329)

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

Tanto a psicologia, não apenas em âmbito clínico, mas em outras áreas de atuação, quanto a arte produzem transformações nos indivíduos e na sociedade ao redor. Partem do pressuposto de que nunca entramos em contato com algo ou alguém sem mudarmos em algo. Assim como o objetivo da Psicologia é a busca de uma autonomia do ser, de se criar e recriar novas formas de existir para o sujeito, a arte também cumpre esse papel, por outra perspectiva, de se criar através de ficções novas formas.

Dessa forma, a criação artística se torna uma “potência de transformação de si mesmo e do mundo” (SOUSA, 2018 *apud* FREUD, 2018, p. 321), que em contato com o sujeito leitor, produz *insights* que dão sentidos e criam novas interpretações, transformando a si e ao mundo, desde o micro ao macro. Nunca uma normatização e padronização da vida humana, mas constituição de formas diversas e plurais de existir, com o sujeito assumindo a posição de criador da própria vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra de arte nunca será perfeita, nunca estará completa, ainda que finde. A vida, mesmo findando, nunca será perfeita e completa. O ser humano é um ser de incompletude, de falta. Viver a vida como uma obra de arte não é sinônimo de uma vida sem erros, fracassos, medos e frustrações, mas sim se dar a permissão de vivê-la e construí-la, desconstruindo ideias dicotômicas pré-estabelecidas. Não há manuais para a vida humana, ela é um processo criativo.

A arte nas histórias em quadrinhos se assemelha à vida, visto que sempre se configura de maneira única, em seu enredo e personagens, ainda que através de gêneros e enredos semelhantes, o desenvolvimento das mesmas é tão único quanto cada autor o é. Se criam novas formas de existir nas HQs, formas que superam as padronizações, revelam a diversidade de estilos de existência. Produzem também *insights* naqueles que entram em contato consigo e desse encontro surgem novas possibilidades de escolhas e perspectivas acerca da vida.

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

É tarefa da Psicologia e da Arte a abertura de novas possibilidades de existência. Certamente, cada uma de sua própria perspectiva, mas sempre visando a invenção de novas formas de viver, mais livres e que produzam sentidos diversos para cada pessoa. É nesse sentido que a vida de cada ser humano pode se transformar numa obra de arte, assim como o processo criativo do artista que nunca chega à perfeição, possui momentos dolorosos e de prazer, nunca chega exatamente no ponto em que deseja, mas se mantém em construção até findar.

REFERÊNCIAS

1. ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
2. AMADO, Lucas Diniz. **As onomatopeias do primeiro capítulo do mangá vagabond traduzidas para o português brasileiro e para o inglês norte-americano**. Monografia (Curso de Tradução). Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.
3. CUNHA, Thiago Oliveira da. Impressionismo: Afeto e cor. **Revista Perspectiva Sociológica**, n. 22, 2º sem., p. 107-113, 2018.
4. DA SILVA, Nadilson Manoel. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, 24, 2001, Campo Grande. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001.
5. DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2013.
6. DUCHAMP, Marcel. O ato criador. In: BATTOCK, Gregory. **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1975.
7. EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005.
8. EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 1ª ed. São Paulo: MartinsFontes, 1989.
9. ESPIRITO SANTO, Janaina de Paula do. **Pensando samurais e cultura pop: um estudo de história e mangás**. In: Simpósio Nacional de História – ANPUH, 26, 2011, São Paulo. Anais. São Paulo: Universidade Estadual de Ponta Grossa, 2011.
10. FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.

11. FOUCAULT, Michel. Michel Foucault Entrevistado por Hubert L. Dreyfus e Paul Rabinow. *In: DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul. **Foucault**: uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica.* Tradução de Vera Portocarrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 261.
12. FRAYZE-PEREIRA, João. A vida como obra de arte. **Ide** (São Paulo), São Paulo, v. 42, n. 70, p. 07-10, dez. 2020. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062020000200001&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 28 mai. 2022.
14. FREUD, Sigmund. **Arte, Literatura e os Artistas**. Tradução Ernani Chaves. 1. ed.; 2. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.
15. GAIARSA, José. Desde a Pré-História até McLuhan. *In: MOYA, Álvaro de. **Shazam**.* São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 115-120.
16. GARCIA-ROZA, Luis Alfredo. **Introdução à metapsicologia freudiana v.2: a interpretação do sonho**. 8 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
17. **HQs ao redor do mundo**. São Paulo: JBC Editora. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/hqs-ao-redor-do-mundo/>. Acesso em: 06 ago. 2022.
18. INTERPRETAÇÃO. *In: DICIO, Dicionário Online de Português*. Porto: 7Graus, 2018. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/interpretacao>. Acesso em: 12 jun. 2022.
19. JORGE, Marco Antonio Coutinho. **Fundamentos da Psicanálise de Freud a Lacan**. vol 1: as bases conceituais. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 2005.
20. JUSTAMAND, Michel. As relações sociais nas pinturas rupestres. **Alexa Cultural**, Embu das Artes, 2006.
21. KLAWA, L., COHEN, H. Os quadrinhos e a comunicação de massa. *In: MOYA, Álvaro de. **Shazam**.* São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 103-124.

22. LACAN, Jacques. Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise. *In*: LACAN, Jacques. **Escritos** (1953). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998a. p. 238-324.
23. LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, Jean-Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
24. LINS, Maria da Penha Pereira. **O tópico discursivo em textos de quadrinhos**. Vitória: EDUFES, 2008.
25. LUYTEN, Sonia Bide. **O que é história em quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.
26. MARTINS, André. Por uma Psicanálise Poética. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. V n. 2, 2002, p. 329-338. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/agora/a/5LzyJbR3zg73WGMX8xVFmPm/?lang=pt>. Acesso em: 09 jul. 2022.
27. McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
28. McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução Hélcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
29. MENDONÇA, João Marcos Parreira. **O Ensino da Arte e a Produção de Histórias em Quadrinhos no Ensino Fundamental**. Dissertação (Mestrado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.
30. MOTTA, Lucas Marques Vilhena. **“A Espada é o Centro da Vida”**: Imaginário dos Samurais no Mangá Vagabond (1998-2007). Dissertação (Pós Graduação). Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.
31. MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Tradução de Manuel Ruas. 1ª ed. Editorial Estampa, Lisboa, 1988.
32. NASIO, Juan-David. **Introdução às obras de Freud, Ferenczi, Groddeck, Klein, Winnicott, Dolto, Lacan**. Tradução de Vera Ribeiro. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
33. NASIO, Juan-David. **Sim, a Psicanálise Cura!**. Tradução de Eliana Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2019.

34. NUNES, Tiago Ribeiro. A Interpretação Psicanalítica como Ato Criativo. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. XXII n. 3, 2019. Disponível em:
35. <https://www.scielo.br/j/agora/a/VCgpPM3z6rN3H7TRTbcpwMn/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25 jun. 2022.
36. OLIVEIRA, Ana Cláudia de. **Neolítico: arte moderna**. Perspectiva, São Paulo, 1987.
37. PIÉGAY-GROS, Natalie. (2014). A Crítica Literária e o Pensamento de Foucault. In: ARTIÉRE, Philippe (org). **Michel Foucault, a literatura e as artes**. Tradução de Pedro de Souza e Jonas Tenfen. São Paulo: Rafael Copetti.
38. RAMOS, Rubem Borges Teixeira. Stan Lee e Homem-Aranha: compreendendo as teias de significado entre autor e criação, a luz dos estudos culturais. **DIÁLOGO**, Universidade LaSalle, Canoas, n. 42, p. 67-77, 2019.
39. SILVA, Dayanne Dias da; TORRES, Jéssica da Silva. **O Impressionismo e as relações de compreensão da arte na contemporaneidade**. Artigo (Graduação). Departamento de História da Arte, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.
40. SOUSA, Edson Luiz André de. Posfácio. In: FREUD, Sigmund. **Arte, Literatura e os Artistas**. Tradução Ernani Chaves. 1. ed.; 2. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.
41. THOMÉ, Júlia Flávia Duailibe. **Uma leitura crítica da interpretação na técnica psicanalítica**. Dissertação (Mestrado). Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. 136 f. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8582@1>. Acesso em: 29 mai. 2022.
42. TOREZAN, Zeila C. Facci; AGUIAR, Fernando. O sujeito da psicanálise: particularidades na contemporaneidade. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 11, n. 2, p. 525-554, 2011. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482011000200004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 31 jul. 2022.

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

43. XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: Panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina revista eletrônica**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, 2017. Disponível em:
<https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>. Acesso em: 18 jun. 2022.
44. ZIMERMAN, David. **Vocabulário contemporâneo de psicanálise** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Artmed, 2008. Disponível em:
<https://edonsoaresmartins1973.files.wordpress.com/2018/07/vocabulc3a1rio-contemporc3a2neo-de-psicanc3a1lise-zimerman.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2022.