

Art based research: processos criativos a partir de Estados Não Ordinários de Consciência

Art based research: creative processes and NOSC

Matheus Moura Silva¹

Resumo:

Este artigo descreve parte da investigação de doutoramento desenvolvida no PPGACV-FAV-UFG, na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos Criativos. A linha possui como característica a criação plástica e desenvolvimento de saber teórico, em formato tradicional de tese. O que acaba por gerar uma tese-criação calcada na *Arts Based Research*, por esta ser uma das metodologias fundamentais para o artista-acadêmico poder investigar o próprio ato criativo. Como objeto plástico, minha proposta é criar narrativas visuais tendo como base a representação de visões obtidas a partir de Estados Não Ordinários de Consciência – ENOC (sonhos lúcidos, ayahuasca e respiração holotrópica).

Palavras-chave:

Arte visionária; Quadrinhos; Bricolagem; Ayahuasca; Autoetnografia.

Abstract:

This paper describes part of the doctoral research carried out at PPGACV-FAV-UFG, on the research line of Visual Poetics and Creative Processes. The line of research has the characteristic plastic creation and development of theoretical knowledge, in traditional thesis format. What ends up generating a thesis-creation grounded in Arts Based Research, as this is one of the fundamental methodologies for the academic artist be able to investigate the creative act itself. As a plastic object, my proposal is to create visual narratives based on the representation of views obtained from Non Ordinary States of Consciousness (lucid dreams, ayahuasca and holotropic breathwork).

Keywords:

Visionary art; Comics; Bricolage; Ayahuasca; Auto ethnography.

¹Universidade Federal de Goiás, Brasil .PPGACV-FAV-UFG. Pesquisa financiada pela Capes. Email: saruom@gmail.com

Introdução

A pesquisa apresentada ainda está em desenvolvimento para a tese, a qual é uma sequência natural da dissertação (Silva, 2013). No mestrado dediquei-me a investigar os processos criativos dos quadrinhos poético-filosóficos. Uma das considerações chegadas foi: a necessidade de se expressar é a base da criação dos quadrinhos poético-filosóficos. Neles os artistas passam a criar com liberdade total. Inovam em técnica, estilo, suporte e o que mais der. Em meio a isso são inundados por ondas de influências culturais e estados físico mentais. Os resultados de tais quadrinhos geralmente são diferenciados do que tradicionalmente é visto no mercado das grandes editoras. Exigem dos leitores um compromisso maior de leitura para se deixarem levar pela narrativa – as vezes são necessárias várias leituras para se extrair sentido das histórias.

Por outro lado existem obras que também possuem conteúdo diferenciado e nem por isso seriam poético-filosóficas. Parte delas, observei, estariam relacionadas com a representação de Estados Não Ordinários de Consciência – ENOC, e poderiam ser aproximadas do que é entendido como Arte Visionária. O autor do Primeiro Manifesto da Arte Visionária, Laurence Caruana (2014), já havia apontado alguns quadrinistas como exemplos de artistas visionários. Foi, então, que pensei na relação entre o autor de quadrinhos poético-filosóficos – que cria como forma de autoexpressão e com a liberdade total que isso envolve, aliada a influência cultural –, com a do autor visionário – o qual visa representar uma visão, e não necessariamente a autoexpressão. O sentido empregado por mim para “autoexpressão” é a necessidade dos autores em criarem com base no ímpeto criativo, como uma forma de expressão de si no mundo. Diferentemente dos artistas visionários que, apesar de expressarem imagens internas, buscam retratar imagens obtidas por ENOC, as quais geralmente possuem um arcabouço específico de sentido (extático) e de imagens – que muitas das vezes carregam significados atrelados a experiência vivenciada. Assim, se o autor poético-filosófico busca dar vida às próprias reflexões e sentimentos (Silva, 2013), o autor visionário pretende trazer à tona imagens dos recônditos da mente.

A diferença principal é no modo como a narrativa surge. Por ser uma obra visionária, impreterivelmente há de se ter uma visão para ser retratada, seja em pintura, escultura ou em HQs. Mesmo nos quadrinhos poético-filosóficos alguns autores buscam modificar estados mentais (Silva, 2013) por meio da música, por exemplo, para entrarem em um clima mais propício para criar. Porém, nestes casos, não há exatamente visões, propriamente ditas, como as encontradas durante os ENOC.

Tais detalhes geraram um problema principal motivador para a pesquisa: 1) como se dá o processo criativo dos quadrinhos visionários? A partir dele surgiram outras questões relacionadas, as quais formam a base da problematização da tese. São: 2) O que diferencia os quadrinhos visionários dos realizados de modo ordinário? 3) Há mesma diferença? 4) Há diferença entre o ímpeto criador do que é feito de modo ordinário em contraposição ao visionário? 5) Como dizer o indizível, dentro da experiência visionária, ao ponto de traduzir o vivenciado, visto e sentido para o leitor?

A busca pelas respostas, além de ser o resultado das análises realizadas nas obras de outros autores, servirá ainda como contraponto para o meu próprio processo criativo em HQs visionárias – este que é o cerne da pesquisa. Em outras palavras, no compreender o processo de outros autores, ou ao menos entrar em harmonia com eles, passo a conhecer e a perceber o meu próprio processo de criação.

Para a construção teórica e analítica parti do princípio de complexidade de Edgar Morin (2011). Na concepção do pensador, toda pesquisa complexa se dá pelo caráter interdisciplinar, uma vez que são necessárias teorias, formas de pensar e interpretar o mundo com múltiplos olhares a cerca de um tema comum ou mesmo convergente para se abranger de fato as possibilidades ali implícitas. Dessa forma, me valho de campos do saber como antropologia, arte, comunicação, psicologia e, mesmo que brevemente, de neurociência e psiquiatria.

Enquanto hipótese de pesquisa acredito que os ENOC possibilitam o acesso do criador a um mundo novo, repleto de vida e inacessível no estado mental ordinário. É um campo comum a todos que se dispõem a adentrá-lo. Estaria, então, os artistas visionários, seja nos quadrinhos ou não, em busca de representarem uma outra realidade, intangível, imaterial, por meio de suas próprias empreitadas em tal universo. Dessa forma, creio ser possível dizer que a arte visionária possui o intuito de delinear um aspecto oculto da vivência universal de cada um. Seria esta uma espécie de cartografia do inconsciente, ou mesmo espírito mental.

Para o objetivo, a tese possui como norteador a criação de diversas HQs influenciadas por ENOC (Ayahuasca, sonhos lúcidos e Respiração Holotrópica) – produzidas por mim em parceria com desenhistas convidados. O resultado, inspirado nos processos de criação dos autores delimitados na pesquisa (Moebius, Jim Woodring, Rick Veitch, Sergio Macedo e Xalberto), será publicado numa revista própria e original. Todas as HQs serão feitas tendo em vista as investigações de processos criativos que se baseiam em ENOC, de modo a deixá-las o mais próximo possível da arte visionária. Nos objetivos específicos busco entender e caracterizar a poética visual inerente às HQs visionárias. Procuro compreender as relações entre a busca de visões do xamã com

a produção artística, em especial os quadrinhos. Mapear a produção de quadrinhos visionários produzida, principalmente, no Brasil. E complementar as referências teóricas e interpretações sobre esse tipo de quadrinho sendo um possível ponto de partida para estudos a respeito dessa forma de arte, a contribuir para novas pesquisas sobre o tema.

Faz pouco mais de 15 anos que os estudos sobre ENOC deixaram de ser tabu. Até mesmo por isso, são escassas as bibliografias que se dedicam especificamente ao assunto fora do âmbito da antropologia, psicologia e neurociência. Nas Artes são raras as investigações que têm os ENOC como parte do processo criativo. Ao olhar estritamente para os quadrinhos, não existem bibliografias a respeito – ao menos no Brasil. Ou seja, o próprio caráter exploratório da pesquisa, que visa investigar algo inédito, por si só justifica a investigação, justamente por apontar novos caminhos para apreciação de algumas obras e autores de HQs. A carência de bibliografia exclusiva, que abordasse o tema de maneira satisfatória, justifica a metodologia escolhida.

Método

A metodologia empregada na pesquisa parte, como mencionado antes, do conceito de complexidade de Morin (2011) o qual, de certa forma, coaduna com a perspectiva metodológica da bricolagem. Resumidamente, bricolagem nada mais é do que um jeito prático de se realizar a complexidade como explicada por Morin (2011). Ou seja, a bricolagem é um método formado pelo emaranhar de diversas fontes teóricas (Neira e Lippi, 2012), geralmente, interdisciplinares – como o proposto por mim aqui – com o propósito de discutir determinado tema-problema. Para tanto, na bricolagem, o pesquisador está livre para escolher como prosseguir com as abordagens, interpretações e coleta de dados. Os métodos, por assim dizer, são construídos (Neira e Lippi, 2012) durante a pesquisa na esperança de ter as lacunas conceituais preenchidas pelos diferentes referenciais usados. Normalmente (Rampazo e Ichikawa, 2009), o pesquisador que opta por este tipo de metodologia, não se preocupa em dar uma conclusão fechada à pesquisa. O intuito está em problematizar, discutir e abrir novos modos de interpretação para determinados fenômenos. Na visão de Sylvie Fortin:

Por bricolagem metodológica, o que Monik Bruneau chama de cenários metodológicos, eu entendo a integração dos elementos vindos dos horizontes múltiplos, o que está longe de ser um sincretismo efetuado simplesmente por comodidade. Os empréstimos são aqui pertinentemente integrados a uma finalidade particular que, muitas vezes, pelos pesquisadores em arte, toma a forma de uma análise reflexiva da prática de campo. (Fortin, 2009, p. 78)

No meu caso, além de bricolagem, parto ainda da metodologia imbricada apoiada no conceito de Pesquisa Baseada em Arte. Do inglês *Art-Based Research* (McNiff, 2008) é um método de pesquisa acadêmica desenvolvida para alicerçar os artistas-acadêmicos que buscam melhor compreender as próprias criações. Um conceito bastante similar ao de “pesquisa em artes” de Sylvie Fortin e Pierre Gosselin (2014), pois ambos carregam na essência a relação indissociável entre pesquisa e produção artística. Investigar e analisar as obras de outros artistas seriam, assim, formas de interpretar o próprio trabalho (MCNIFF, 2008), uma vez que o pesquisador, sustentado pela *Art-Based Research*, tem como fim criar.

De maneira prática, a criação das histórias em quadrinhos (poética), produzidas para a tese, só será possível tendo por trás o repertório teórico selecionado aliado às amarrações interpretativas construídas por mim. Fortin e Gosselin (2014) chamam esse tipo de trabalho de tese-criação: “Quando estão envolvidos em uma tese-criação em artes, os alunos formulam a própria questão de pesquisa e a respondem através de um processo interativo entre exploração prática de sua *artform*, seu fazer artístico, e compreensão teórica do que está em questão em seu projeto específico” (Fortin e Gosselin, 2014: 07), exatamente como estou a conduzir a tese.

Outros conceitos metodológicos que permeiam a pesquisa são o de etnografia e de auto-etnografia. A etnografia se configura como uma metodologia de investigação típica da antropologia. Nela o pesquisador pretende vivenciar determinada realidade cultural para posteriormente analisar os dados coletados. No caso, o investigador parte do pressuposto de haver um olhar neutro, alheio a cultura vigente, para poder melhor interpretá-la. Não irei aprofundar em conceitos ou possíveis críticas à abordagem etnográfica por fugir do propósito. O importante é entender o tênue contraste que existe entre ambos os procedimentos.

A diferença básica, característica da autoetnografia, é o olhar voltado para o próprio pesquisador. Dessa forma, quem investiga determinado fenômeno está, de uma maneira ou de outra, envolvido com o campo e sabe disso. A perspectiva do pesquisador se mostra evidente no decorrer do texto pelo emprego da escrita em primeira pessoa. “A auto-etnografia (...) se caracteriza por uma escrita do ‘eu’ que permite o ir e vir entre a experiência pessoal e as dimensões culturais a fim de colocar em ressonância a parte interior e mais sensível de si” (Fortin, 2009: 83). Existem críticas quanto a um possível narcisismo teórico no emprego da auto-etnografia, como salienta Fortin (2009). Particularmente, sigo uma instrução da autora para fugir dessa armadilha “lembrando que a história pessoal deve se tornar o trampolim para uma compreensão maior. O praticante pesquisador que se volta sobre ele mesmo não pode ficar lá (...) deve derivar em direção a outros (...) o elemento biográfico deve adquirir um estatuto de ordem teórica” (Fortin, 2009: 84).

Mesmo com os possíveis desvios dados pelo pesquisador ao escolher a auto-etnografia, Fortin (2009) reforça a importância desse tipo de pesquisa. Para ela, este pode ser um caminho enriquecedor para se compreender melhor o fazer artístico – principalmente para pesquisas com base no prático (poética) e no teórico.

Jean Lancri e Pierre Gosselin destacam pertinentemente que o trabalho de criação artística e o da pesquisa teórica têm uma ligação com processos cognitivos diferentes. O trabalho de criação artística fará intervir de maneira vantajosa os processos subjetivos experimentais enquanto que o trabalho de pesquisa solicitaria, de maneira vantajosa, os processos objetivos conceituais. (...) Para isso, é necessário admitir que a racionalidade como o imaginário, o conceitual como o sensível, a razão como o sonho (para citar dados de Jean Lancri) podem e devem ser objeto de uma preocupação concreta de informações. Os dados sobre estes diferentes processos podem ser recolhidos por meios, ao mesmo tempo, sensíveis e rigorosos. (Mello, 2010: 85)

O meio sensível mencionado pela autora se refere justamente ao vivenciado pelo pesquisador-artista durante o trabalho de campo. No meu caso, será mediante aos rituais do Santo Daime e na clínica de psicoterapia, onde serão realizadas as sessões de respiração holotrópica. Serão nestes ambientes que a ampliação de consciência se dará. No contexto do Daime será usada ayahuasca, enquanto que na clínica apenas a respiração. O uso ritual da ayahuasca, no Brasil, é regulamentado pelo Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas - CONAD nos termos da resolução nº 1 de 25 de janeiro de 2010. Já a respiração holotrópica é uma técnica de psicoterapia desenvolvida pelo Dr. Stanislav Grof durante as décadas de 1970 e 1980, tendo como uns dos principais estudiosos e terapeutas transpessoais do país, um casal residente em Goiânia, Álvaro e Dora Jardim.

O objetivo de cada experiência é extrair o que o chá/método pode proporcionar enquanto mergulho introspectivo e visual. Cada substância e/ou conjunto de alcaloides que compõem a ayahuasca é capaz de propiciar reações únicas no indivíduo. Tão únicas e randômicas que é praticamente impossível prever com exatidão como se dará o efeito. Porém, existem algumas características padrões que podem, ou não, compor a experiência. Por exemplo, na Ayahuasca é frequente a visualização de formas geométricas, mandalas e cores vividas, além da introspecção autoanalítica e sensação de comunhão com o divino. Por sua vez, a Respiração Holotrópica é capaz de suscitar imagens do passado, além de trabalhar conflitos internos e traumas. A escolha de variedades entre as substâncias e/ou método, como a Holotrópica, se dá justamente para verificar as possíveis convergências de métodos de indução de Estados Não Ordinários de Consciência. Ou não, quem sabe um eventual distanciamento entre eles, em que cada substância e/ou método se mostre completamente distinto.

A proposta é passar por quatro experiências com cada método de indução de ENOC. Ou seja, quatro experiências com ayahuasca e mais quatro com a respiração holotrópica. As duas primeiras experiências psicodélicas serão levadas a cabo sem direcionamento prévio. Haverá uma abertura total para o que acontecer/surgir durante o processo. Do vivenciado ali se extrairá, posteriormente, algo para a criação de uma história em quadrinhos. Na repetição de substâncias e/ou método, partirei da criação da história, seja em esboço, argumento ou mesmo apenas a ideia germinal, no momento em que estarei sob influência do agente psicodélico. Tal distinção se torna relevante por levantar a diferença ou semelhança entre se criar sob o efeito ou não de substâncias e/ou método de indução de estados ampliados de consciência. Em duas das experiências contarei com a participação do artista, pesquisador Dr. Edgar Franco, também orientador da tese, visando a criação conjunta de quadrinhos durante as experiências e/ou posteriormente a elas, sendo uma com a Respiração Holotrópica e uma experiência com a ayahuasca. Dessa forma, prevejo a distribuição das experiências com ENOC da seguinte forma:

Substância/Método de ENOC	Duração efeito/ritual	Data	Local
Ayahuasca	De 3 a 8hs	26 de jun. De 2016	Centro de Estudos e Práticas de Xamanismo Mamãe Ursa
Ayahuasca	De 3 a 8hs	17 de jul. De 2016	Igreja Céu da Lua Cheia
Ayahuasca	De 3 a 8hs	20 de agos. De 2016	Centro de Estudos e Práticas de Xamanismo Mamãe Ursa
Ayahuasca	De 3 a 8hs	17 de set. De 2016 Participação de Edgar Franco.	Igreja Céu da Lua Cheia
R. Holotrópica	De 1 a 4hs	04 de jun. De 2016	CEP – Centro de Educação e Psicoterapia
R. Holotrópica	De 1 a 4hs	02 de jul. De 2016	CEP – Centro de Educação e Psicoterapia
R. Holotrópica	De 1 a 4hs	07 de agosto. De 2016 Participação de Edgar Franco.	CEP – Centro de Educação e Psicoterapia
R. Holotrópica	De 1 a 4hs	17 de out. de 2016	CEP – Centro de Educação e Psicoterapia

Quadro 1. distribuição das experiências com ENOC

Ou seja, a partir da prática da auto-etnografia a ideia é vivenciar determinada realidade – ritual xamânico – e dela extrair a vivência a ser empregada na criação artística. Tais vivências podem ser entendidas como as imagens surgidas nos transe durante os rituais. Lewis-Williams (2005), ao abordar a função dos xamãs na pré-história, diz que estes, na verdade, seriam “buscadores de imagens”. Para o antropólogo, os xamãs adentrariam as entranhas da terra ao penetrarem centenas de metros no interior das cavernas com o intuito de “buscarem imagens”, que seriam então retidas nas paredes de pedra em forma de pintura. Algo semelhante proposto por mim, ao me inserir no contexto dos rituais xamânicos (realizados em meio urbano) ou através da respiração holotrófica. O intento da investigação é retomar este aspecto primitivo na criação imagética ao me tornar também um “buscador de imagens”. Porém, utilizando-as para a criação de histórias em quadrinhos.

Outro aspecto fundamental para a metodologia da pesquisa são os rituais. Uma vez que os processos criativos podem ser encarados como uma espécie de ritual (Kneller, 1978) e o xamanismo em si é um ritual, assim, torna-se relevante entender o quanto importante este momento pode ser para a criação. Para tanto, serão usados como paralelo alguns rituais indígenas tradicionais (contemporâneos, como os Tukano e Huni Kuin), que tenham em seu bojo o uso de plantas de poder, para a partir deles buscar compreender os possíveis sentidos das imagens por eles extraídos dos ENOC. Os rituais que participarei serão feitos tanto individualmente, dentro da igreja do Santo Daime ou em centro de estudos xamânicos – vinculados à Igreja do Santo Daime –, quanto em parceria com o orientador prof. Dr. Edgar Franco. Feitos os registros das experiências será dado início a produção das histórias em quadrinhos e construção da tese.

Para a experiência com ayahuasca, há ainda o ponto fundamental: a dosagem a ser ingerida. Tradicionalmente, o uso da bebida durante os rituais é livre. Cada participante pode tomar quantos copos (100ml) desejar e sentir necessidade (espiritual) para tanto. Comumente tenho tomando entre três e quatro copos, dentro de cada ritual que participo. Para a pesquisa deixarei especificado de um a três copos por ritual. No entanto, não há muito como saber se irei mesmo ingerir as doses programadas, uma vez que cada experiência é diferente da outra. Depende muito do momento do ritual, desde a dieta a ser feita antes, ao estado mental do indivíduo. Pode que, com apenas um copo, eu tenha uma experiência muito mais profunda e forte do que com três copos. E isso não quer, necessariamente, dizer que foi usada uma quantidade maior de ingredientes na receita de um feitiço ou de outro. Com relação a quantidade de ingredientes, é complicado indicar com exatidão as proporções usadas no chá de cada ritual. Geralmente são feitos centenas e até milhares de litros de ayahuasca por feitiço, o que demanda quilos e quilos de folhas e cipós. O que dá para fazer é ter uma ideia

aproximada da quantidade de ingredientes e tempo de fervura de cada preparo – uma vez que é comum os membros da igreja prepararem o próprio chá. Tais informações serão coletadas *in loco* antes do início do ritual.

Todas as experiências serão realizadas em locais apropriados. A ayahuasca será experienciada dentro da igreja do Santo Daime, chamada Céu da Lua Cheia, em Itaberá da Serra (SP). O local é chácara, próximo ao ambiente urbano e conduzido por pessoas capacitadas e responsáveis quanto aos riscos ou/não da ayahuasca – sendo ainda necessário o preenchimento de uma ficha de anamnese para todos que irão participar do ritual. A respiração holotrópica será conduzida na clínica do CEP – Centro de Educação e Psicoterapia, na região central de Goiânia, por Álvaro Jardim e Dora Jardim, ambos psicólogos especializados em respiração holotrópica, treinados pelo próprio Stanislav Grof – o criador da técnica.

No caso, especificamente, com relação as participações das cerimônias e da sessões de respiração, os participantes da pesquisa basicamente serão eu (Autor) e o orientados da pesquisa, prof^o Dr. Edgar Franco. Por outro lado, haverá artistas convidados, como mencionado antes, que irão fazer os desenhos das histórias desenvolvidas. Com os desenhistas serão feitas apenas entrevistas com perguntas genéricas como: 1) Qual sua percepção quanto a criar uma HQ baseada em uma experiência de ENOC? 2) Há, realmente, uma diferença específica no teor de uma história baseada em ENOC de outra que não? 3) Como procurou solucionar problemas de tradução do visto/escrito para o desenhado? 4) Acredita que conseguiu reproduzir com fidelidade a experiência de ENOC em quadrinhos? 5) Qual foi o maior desafio em executar a proposta de criar algo derivado de ENOC? O Termo Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) será assinado pelos desenhistas assim que as histórias foram escritas e entregues para eles.

Como benefício da pesquisa há a contribuição para o entendimento dos processos criativos envolvidos na criação de Arte Visionária, especialmente no que diz respeito aos quadrinhos. Contribui para a construção de uma cartografia do inconsciente, expresso por meio de narrativas visuais – histórias em quadrinhos –, além de ajudar a desmistificar os mistérios que envolvem a ampliação da consciência, seja por substâncias psicodélicas, como as encontradas na ayahuasca, ou de modo natural, como na técnica de respiração holotrópica. Propicia ainda novas interpretações para pesquisas vindouras que tenham como base investigações relacionadas aos estados não ordinários de consciência, criatividade, HQs e arte.

Descrição dos capítulos

Para a introdução escolhi usar o termo inglês *Set and Setting*, criado por Timothy Leary (Hardtogsohn, 2013) entre as décadas de 1950 e 1960. A expressão foi muito usada durante tal período principalmente com relação às pesquisas psiquiátricas a envolver LSD (Hardtogsohn, 2013). Popularmente o termo foi difundido no livro *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, de Timothy Leary, Ralph Metzner e Richard Alpert, publicado em 1964 nos Estados Unidos. *Set* é a contração do inglês de *mindset*, o qual não possui um significado específico em português, mas pode ser interpretado como um tipo de repertório mental. O *Setting*, por sua vez está relacionado com o ambiente onde será realizada a experiência psicodélica. Enquanto *set* o indivíduo deve procurar ver, ouvir, interagir e pensar em coisas positivas e que lhe agradem nos dias antecedentes às experiências com ENOC. No *setting* a preocupação é com o ambiente, onde se estará durante os estados ampliados de consciência. Deve ser um local seguro, confortável, agradável, com pessoas de confiança e veteranas. Dessa forma, a introdução da tese se configura como um *set and setting* por ser uma preparação do leitor pelo que está por vir durante os capítulos.

Para os capítulos pego emprestado o conceito do antropólogo David Lewis-Williams (2005) que divide os ENOC em três estágios. Cada estágio se refere a um determinado momento do percurso da mente rumo ao estado não ordinário. No decorrer da tese é melhor explicado, mas para compreensão agora o interessante é: no Estágio I, Lewis-Williams (2005) identifica haver a profusão de imagens entópticas; seguidas pelo Estágio II, em que há uma busca maior por interpretar as imagens que surgem do inconsciente; já no Estágio III é a “alucinação” em si, o ápice da experiência com ENOC se dá no estágio três.

A tese se desenrola de maneira similar. No Estágio I (capítulo 1), retomo alguns conceitos trabalhados na dissertação (Silva, 2013), principalmente sobre processos criativos – são as primeiras bases teóricas a direcionarem a tese. Busco delinear tipos de “etapas mentais” do processo criativo, alicerçado por pesquisadores como May (1982), Ostrower (1977), Novaes (1971) e Kneller (1978). Em seguida discuto os “critérios da criatividade e os processos criativos”, por meio dos conceitos, principalmente, desenvolvidos por Gloto e Clero (1971). A premissa para o início do Estágio I é expor minha compreensão dos processos criativos e demonstrar como a base da criatividade pode estar em como o indivíduo organiza sua energia psíquica.

Na segunda parte do Estágio I procuro entrelaçar os conceitos de Lewis-Williams (2005) sobre a origem da imagem, influenciada por ENOC, com a criatividade. Para tanto, descrevo a teoria do antropólogo e relaciono-a com as posições de Ostrower (1977) e outros pensadores/artistas, bem como aproximando e separando a ideia

de arte rupestre e história em quadrinhos. Ao final do tópico avanço na teoria de Lewis-Williams (2005) ao incluir o pensamento, por vezes divergentes, de outros antropólogos e pesquisadores da relação entre ENOC e arte. Cito ainda exemplos da relação da arte com os ENOC de alguns povos indígenas. No terceiro tópico do capítulo, Tecnologia arcaica: ENOC como interface tecnológica, abordo a relação entre estados não ordinário de consciência e tecnologia. A intenção é aproximar o uso de ampliadores de consciência com pontos de vista da arte tecnologia, principalmente da arte virtual. Este tópico se justifica por dar lastro a criação de uma máscara indutora de ENOC criada por mim para a disciplina de Arte Tecnologia, ministrada pelo prof. Dr. Edgar Franco no PPGACV, a qual seria uma das formas de se alcançar ENOC para a tese.

Na última parte do Estágio I, intitulada de Indutores de ENOC: Ayahuasca e Respiração Holotrópica, visio conceituar ambos os procedimentos adotados por mim para chegar aos ENOC. Primeiro discorro sobre a ayahuasca, localizando as principais pesquisas a respeito no Brasil. São discutidos ainda a farmacologia, efeitos e visões causadas pela bebida chamada de Santo Daime. Na Respiração Holotrópica, a premissa é a mesma: falar do surgimento da técnica, dos criadores, a relação com o xamanismo, o trabalho de construção das mandalas após as sessões de respiração e o desenvolvimento da técnica no Brasil.

No Estágio II, o qual seria o segundo capítulo, a proposta é focar nas histórias em quadrinhos que se relacionem com a arte visionária. Para tanto, parto, inicialmente, em localizar quais são os quadrinhos visionários, com base nos critérios desenvolvidos por Laurence Caruana (2001). Em seguida divido o capítulo em dois grandes tópicos: um sobre os autores estrangeiros Moebius, Jim Woodring e Rick Veitch. Na análise de cada autor são feitas aproximações ou distanciamentos do conceito de Arte Visionária, além de descrições de obras e processos criativos usados por eles. No segundo tópico falo dos autores brasileiros Sergio Macedo e Xalberto. Para fechar o Estágio II retomo a discussão sobre criatividade, mas com base nas pesquisas que relacionam criatividade com ENOC. O tópico possui como referência pesquisadores como Oscar Jeninger e Marlene Dobkin de Rios (2003); Ede Frecska, Csaba Móré, András Vargha e Luis Luna (2012); Frank Echernhofer (2012); Matthew Baggott (2015); Harold McWhinnie (1970); Stanley Krippner (2012); Jos Ten Berge (1999); John Curtis Gowan (1975); Irving Taylor e Benjamin Gantz (1969); B Sessa (2008); Leonard Zegans, John Polland e Douglas Brown (1967), além do especial da MAPS (Multidisciplinary Association for Psychedelic Studies) sobre psicodélicos e criatividade, publicado em 2000. Todos eles abordam, cada qual a sua maneira, pesquisas sobre criatividade e psicodélicos. Alguns tratam especificamente de criatividade e LSD, outros de Ayahuasca ou Mescalina, porém, por todos eles serem indutores de ENOC, não vejo como desassociar um do outro numa

pesquisa sobre criatividade. Será interessante até para traçar alguns paralelos e/ou diferenças.

Para o Estágio III decidi deixar apenas as descrições-análises dos processos criativos da tese. É nele onde irei discorrer sobre os quadrinhos produzidos para a tese com base no visto e sentido durante o uso da ayahuasca e da respiração holotrópica. Apesar de haverem algumas histórias prontas, não produzi ainda os textos. Ao todo possuo seis histórias prontas, a variar entre uma a seis páginas cada. Quatro roteiros estão em produção e imagino poder surgir ao menos mais duas histórias, visto que ainda faltam algumas experiências com respiração holotrópica e ayahuasca para serem realizadas. Neste capítulo faço ainda um retrospecto da minha criação visionária fora do âmbito da pesquisa, até mesmo para efeito comparativo quanto a criação antes e depois dos estudos sobre ENOC. No próximo tópico discorro sobre uma dessas histórias, sendo ela uma das principais motivadoras para a pesquisa, por me fazer pensar na relação entre processos criativos e ENOC.

Ao final da tese, para as considerações dei a nomeação de O pouso da águia - ou, considerações sobre o voo. A expressão, pouso da águia, ouvi pela primeira vez ao termino de uma cerimônia xamânica que havia durado toda a madrugada. Ao início dos primeiros raios de Sol, Leo Artese, o condutor do ritual juntamente com Fany Carolina, anunciou o pouso da águia como uma espécie de retomada à consciência ordinária. Ao meu ver, as considerações a serem apresentadas na defesa serão justamente isso: o retorno à reflexão, ao racional, às amarrações teóricas e lições aprendidas durante o longo percurso de construção da tese-criação.

Processos de criação - histórico de quadrinhos visionários

Os processos criativos são multifacetados. Eles se dão de diversas maneiras e cada indivíduo, artista ou não, possui os seus. Essa é uma das conclusões tiradas da minha pesquisa de mestrado (2011-2013), a qual foi dedicada ao estudo dos processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Durante a pesquisa, analisei tanto o meu processo criativo quanto o de outros autores, em especial Antonio Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus (Silva, 2013). Procurei analisar alguns trabalhos criados por mim, feitos em parceria com desenhistas, traçando paralelos com o discutido por artistas-pesquisadores como Fayga Ostrower (1977), Rollo May (1982), Stephen Nachmanovitch (1993), Cecília Salles (2009) e tantos outros - algo similar à tese. As percepções, interpretações e apontamentos de tais autores, me fez entender o quão importante e necessário é a criação para os humanos enquanto espécie. Sem ela nada do que é experimentado como realidade seria possível.

A pesquisa ainda aponta para um aspecto específico do momento criador (ou antecessor à criação): a relevância da modificação da consciência para o arranjo mental de memórias e sentimentos que propicie a reordenação de ideias que levem a solução de determinado problema. Em outras palavras, para o surgimento de uma nova ideia é preciso mudar o foco da mente ou consciência – apesar dos termos terem sentidos diversos, para o tratado aqui há interseção. O estado ordinário, por assim dizer, aquele em que cada um vive cotidianamente, precisa baixar a guarda para dar lugar ao irromper do inconsciente (Nachmanovitch, 1993). É dele que surgem as ideias. É ele, o inconsciente, que vai buscar responder as indagações particulares de cada um. Pode não ser perceptual, mas o foco de consciência é mudado várias vezes ao dia (Lewis-Williams, 2005). Estar com sono, por exemplo, pode-se chamar de um tipo de mudança no estado mental, ou alteração da consciência. Ouvir música também leva a pessoa de um estado mental a outro (Andraus, 2009). Além, há ainda o uso de substâncias psicotrópicas (plantas e fungos), privação ou hiper estimulação dos sentidos, meditação, jejum, técnicas de respiração, sons etc., que podem causar a ampliação da consciência.

Com isso em mente, aqui procuro explorar o processo criativo específico de uma obra (Sem título 2), criada por mim, entre 2011 e 2012, em parceria com o desenhista Vinicius Posteraro, e que possui forte influência, em sua concepção, dos ENOC. Entendo ENOC, aqui, como todo estado mental que, na transição corriqueira de um para outro, tome uma “trajetória intensificada” (Lewis-Williams, 2005) que leva o indivíduo a ter visões. Nas artes, trabalhos que dão vida a essas visões xamânicas, como visto, são denominados de Arte Visionária. O termo é do artista Laurence Caruana, citado em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*. Especificamente quanto às HQs, Caruana lembra de artistas como Frank Frazetta, Micheal Kaluta, Barry Windsor-Smith, Berni Wrightson, Clive Barker, Moebius, Druillet, só para citar alguns (Caruana, 2001, s/p), a reforçar a força e o dinamismo da linguagem dos quadrinhos como meio de expressão humana.

A história destacada aqui, Sem título 2, é um bom exemplo. A narrativa surge como sonho. Porém não um sonho comum. Foi o tipo de experiência conhecida como sonho lúcido. Um tipo de sonho em que o sonhador toma consciência de estar sonhando ao ponto de tirar proveito da situação. Diferentemente do sonho tradicional, em que não se sabe estar sonhando, o sonho lúcido se destaca como uma fonte melhor para a criação, pois são mais facilmente lembrados – como num estado psicodélico, mas espontâneo por meio do sono. Exatamente o feito/experenciado com Sem título 2. A proposta em não dar título a obra tem a ver com o fato dela ser inspirada em sonho. Como os sonhos são algo totalmente subjetivos, e a narrativa criada – apesar de linear – ter característica onírica, não quis direcionar a interpretação do leitor a partir de um nome ou algo assim, de forma a mantê-la a mais aberta o possível. Apesar de, mais

tarde, batizá-la de Som das Águas.

A trama é simples e segue exatamente como recordado do pesadelo. Uma personagem principal (no caso eu no sonho), se vê em meio a uma floresta, juntamente com outras pessoas, fugindo de criaturas gigantescas e monstruosas que estão devorando todos ali. Desesperado, a personagem evita as criaturas enquanto várias pessoas são devoradas rapidamente na sua frete. A criatura possui a capacidade de engolir as vítimas por inteiro e, quase imediatamente, excretá-las com os corpos totalmente descarnados. O diferencial maior é com relação ao final da história. Como a experiência de viver o sonho e, no clímax, despertar é muito clichê – apesar de ter acontecido de fato aqui (no dia do sonho ao final cheguei a pôr-me de pé, tremenda a força do ocorrido ali) –, preferi modificar o desenrolar da trama. O que muda do sonho são exatamente os dois últimos quadros. Se no pesadelo, após a criatura me devorar, desperto e praticamente caio de pé impressionado com tudo que tinha acontecido. Principalmente por ter tido consciência de todos os momentos e até mesmo chegado a deixar a criatura me matar por saber estar sonhando. Na HQ o personagem principal nasce. Paradoxalmente, é como me senti ao acordar, mas ao mesmo tempo o oposto, pois na circunstancia eu tinha certeza de ter sido morto pela criatura e a morte onírica como o retorno para a realidade ordinária. Apesar da história aparentemente simples, o desafio maior foi transportar a ideia para roteiro de modo a manter o clima de tensão e horror dos momentos vividos ali.

Como roteirista penso visualmente, a traduzir a imaginação para o texto. Como indica o roteirista Gian Danton “o roteiro é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista, levando-o a ilustrar a história exatamente como ele imaginara” (2008: 08). O exercício, aqui, para mim, foi de certa forma o contrário do costumeiro. Não parti do texto para metaforizá-lo imagetivamente, pois já possuía as imagens prontas, dadas pelo sonho. Nesse ponto foram fundamentais algumas técnicas de roteiros para quadrinhos, como “ser claro, para dar ao desenhista a ideia exata do que deve ser desenhado” (Marat, 2006: 29). Só assim pude tentar controlar a ação do desenhista para que as cenas fossem fiéis ao tipo de informação que pretendia passar. O procedimento de criação resultou em um minucioso roteiro, a incluir descrições da quadrinhização das páginas, falas de personagens e até detalhamentos sobre enquadramentos, posicionamento de personagem nos quadros e cenários – apesar de dar a liberdade ao desenhista para imprimir suas impressões do texto nos desenhos e assim contribuir também no contexto conceitual do trabalho, o que foi fundamental para o resultado.



Figura 1. Estudo de Vinicius Posteraro para página 1 da HQ Sem Título 2 , 2012, sendo fiel ao roteiro. Página finalizada com modificações propostas pelo desenhista. Fonte: do autor.

Tais técnicas possuem correspondentes na linguagem do cinema, principalmente com relação ao enquadramento e posicionamento de câmera. Apesar dos quadrinhos se tratarem de uma mídia, em suporte papel, que está de certa forma limitada pelo aspecto 2D, os recursos de câmera são pensados de modo tridimensional. Sem esse método a dinâmica de ações das personagens perderia em fluidez narrativa. Para Sem título 2, como tinha o interesse de fazer o leitor ter uma leitura neutra das ações desenroladas, foi escolhido o ponto de vista de testemunha das cenas ocorridas ali (Jullier e Marie, 2009). Para tanto, assim como no cinema, o quadrinista dispõe de três “escolhas topográficas” (Jullier e Marie, 2009): “comprimento do eixo da objetiva”, “lateralidade” e “paralelismo”. Mesmo sem possuir o aparato maquínico, o desenhista precisa limitar a cena dentro de um quadro que compõe uma narrativa maior. O modo como ele irá construir esse quadro (maior, menor, quadrado, retangular, circular, vertical, horizontal, etc.) vai depender de como é a cena no roteiro e o impacto pretendido com ela. Por exemplo, na primeira página de Sem título 2, o roteiro a descreve assim:

Quadro 01 - Close nas mãos de uma pessoa correndo.

Recordatórios: Ah! Ah!

Quadro 02 - A câmera se afasta e mostra, lateralmente, os braços de uma pessoa correndo.

Quadro 03 - Mesmo personagem, agora a câmera se afasta e mostra ele lateralmente correndo. Cenário: uma “floresta de pinheiros”. Há várias pessoas correndo, fugindo desesperadamente. No horizonte um clarão como de incêndio.

Onomatopeias: Aaaaaaaaaaahhhhhhhh! Socorro!

Quadro 04 - De repente um estrondo.

Quadro 05 - O personagem, assustado, põem-se a olhar pra trás para ver o que é.

Quadro 06 - Assustado solta um grito de pavor.

Grito: Meu Deus!

(MOURA, 2011)

Como é possível observar nas imagens acima, o desenhista bem que pretendeu seguir exatamente a descrição do roteiro. Porém, devido a questões de estruturação narrativa da página ele preferiu por realizar algumas modificações – tudo antes conversado com o roteirista. No caso, ele percebeu que os *closes* dos primeiros dois quadros não conseguiam exprimir com clareza a tensão do momento. Foi decidido, então, ao invés dos *closes* serem nos membros superiores da personagem, o foco seria transferido para as pernas – o que daria mais dinamismo e sensação de fuga. Os seis quadros inicialmente pensados para a página transformaram-se em cinco. O quadro três, por exemplo, apenas a descrição de cenário entrou como cena – a escolha para o plano visto de “câmera alta” juntamente com o “plano geral” teve a intenção de diminuir as pessoas e passar a impressão de fragilidade. O som ambiente também foi suprimido. Os quadros quatro e cinco foram fundidos e transformaram-se em um só. A centralização destes serve para marcar a neutralidade da personagem, ou a “impessoalidade” desta (Jullier e Marie, 2009). No último quadro da página, o *close* no rosto carrega a cena para dar mais impacto ao momento de medo da personagem. Aqui também há um corte. Nos quadrinhos, diferentemente do cinema que a sequência de imagens está intimamente ligada com o tempo, quem determina o modo de transcorrer da narrativa é o leitor. Dessa maneira, o último quadro da página pode ser usado para criar expectativa em quem lê, uma vez que ele precisa virar a folha para dar continuidade na trama. Principalmente se for uma página ímpar, como é o caso da primeira página.

Já na página dois é apresentado ao leitor o que causa horror na personagem mostrada anteriormente. Para aumentar o impacto da criatura, o desenhista decidiu usar a “câmera baixa”, para engrandecer o monstro e sua presença de cena. Mesmo o roteirista não tendo, efetivamente, determinado a angulação para a cena. O roteiro para esta página ficou assim:

Quadro 01 – A criatura por inteiro: uma massa disforme e escura, bípede com as pernas como de uma grande réptil jurássico medindo cerca de uns 5 a 6 metros de altura. Implacável ela avança. A boca dele, imagino, se assemelha a um de um caranguejo. Ela abre e de dentro daí outro par de “pinças” que seguram a presa a puxando em direção a boca.

Quadro 02 – Plano aberto. Todos que estavam por perto põem-se a correr em pânico.

Gritos!

Quadro 03 – Plano aberto. Mostrar uma encosta que dá para um planalto onde está a “floresta de pinheiros”. De costas para o leitor várias criaturas semelhantes a primeira subindo a encosta em direção as pessoas. Talvez umas 12 criaturas ou mais.

(moura, 2011)



Figura 2. Estudos de Posteraro para monstro, 2012. Fonte: do autor.

Tanto no segundo quanto no terceiro quadro o desenhista seguiu as indicações dadas. Talvez, a tarefa maior aqui tenha sido a construção do monstro. Na descrição do roteiro ele parece uma criatura muito abstrata. Como é fruto de visões, e estas comumente serem intraduzíveis em palavras, ficou complicado passar ao desenhista a noção exata de como era a criatura. No entanto, depois de muita conversa e diversos testes (Figura 2), chegou-se a uma criatura que se assemelha bastante com o visto durante o pesadelo.

O corte dado da segunda para a terceira página, propositalmente foi pensando em ser um corte mais simples, que imprimisse menos suspense, uma vez que esta página

seria exibida ao leitor em conjunto com a seguinte. Na terceira página desenrola a cena mais tensa da história. É nela que a criatura é retratada a devorar uma vítima e preparar o leitor para o desenrolar da trama. O roteiro para a sequência é o seguinte:

Observação: Acho que os seis quadros poderiam ser do mesmo tamanho distribuídos em duas fileiras.

Quadro 1 – Plano médio em uma criança gritando e a se debater. Ela acabou de ser pega pela criatura.

Quadro 2 – A criança sendo puxada pela “mandíbula” do monstro. O tranco é tão forte que ela joga os braços pra trás.

Quadro 3 – O monstro a devora.

Quadro 4 – Detalhe nas costas do monstro. Nela há tipo uma rachadura na vertical, pegando grande parte das costas.

Quadro 5 – Essa rachadura abre e cospe o cadáver da criança.

Quadro 6 – O cadáver no chão. Ele está descarnado. Imagino ele sem pele, só o esqueleto. Mas com os ossos meio que coberto de carne. Não por completo, só em algumas partes. Em outras está osso mesmo. Os órgãos estão intactos.

(Moura, 2011)



Figura3. Sem título 2, página 3, Vinicius Posteraro e Autor (2012). Fonte: do autor.

No caso, a terceira página foi a que menos trabalho deu para o desenhista, pois bastou ele seguir as indicações do roteiro para lograr êxito. O que chama mais atenção é o plano médio do primeiro quadro. Ele, mais do que funcionar como modo de mostrar o “sujeito em sua unidade com o mínimo de ar” (Jullier e Marie, 2009: 24), como foi desenhado, é ainda um *close* na boca da criatura. Esse trânsito, entre plano médio e *close* persiste por toda a página. Na figura 3 é mais fácil perceber.

Para a realização de Sem título 2, antes de iniciar a escrita do roteiro, determinei que a história deveria conter quatro páginas. A razão principal foi uma característica específica dos quadrinhos. Como já abordado com relação à página ímpar, dela funcionar bem para imprimir o suspense no leitor aliada à vontade de virar a folha, as páginas pares também permitem ser bem utilizadas de forma similar. No entanto, ao invés de incitar a curiosidade, em tais páginas é possível dar ao leitor a surpresa da revelação. Ou seja, a história por conter quatro páginas, dentro de uma montagem específica (algo como 1, 2-3, 4), esconde a última parte do leitor, sem entregar o final no decorrer da leitura. Isso porque um dos intuitos da HQ é ela possuir um “final surpresa” (Danton, 2008), exibido apenas nos dois últimos quadros. Abaixo segue o roteiro da página final:

Quadro 1 – Já mostrar o mesmo monstro virando para o lado e pegando uma pessoa que corre próxima a ele.

Gritos.

Quadro 2 – Plano aberto mostrando ao fundo o monstro cuspiendo o cadáver, pessoas correndo, monstros correndo.

Quadro 3 – Volta para o protagonista, o primeiro personagem a ser mostrado. Ele corre desesperadamente. Atrás dele um monstro a toda.

Quadro 4 – Ele correndo ao passar do lado de uma árvore a usa para frear o corpo e fazer a curva (como que abraçando o troco)

Quadro 5 – Um monstro aparece na frente do personagem bloqueando sua passagem. O monstro já começa a abrir a boca.

Quadro 6 – Nisso um outro monstro acaba por ser mais rápido e pega o personagem meio que de lado.

Quadro 7 – Close. O personagem desesperado coloca os braços na frente do rosto meio que para se proteger do impacto.

Quadro 8 – Mostrar o parto (normal) de uma criança. Acho que a cena pode ser um close na vagina, toda aberta, e a cabeça de uma criança saindo.

Quadro 9 – O médico em pé, a olhar e segurar a criança pelas pernas de cabeça para baixo. O cordão umbilical já foi cortado.

Médico fala: Parabéns! É um menino! (Moura, 2011)

Na finalização desta página, Posteraro resolveu suprimir o primeiro quadro para dar um melhor dinamismo ao segundo. Minha intenção inicial com o quadro excluído foi dar a impressão de quão rápidas eram as criaturas. Porém, do modo como foi solucionado pelo artista, a informação que buscava transmitir não fez falta. O esquema de nove quadros por página, nos quadrinhos, é bastante conhecido. Uma obra seminal como *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons (1986), por exemplo, foi toda pensada para seguir esta rígida estrutura de nove quadros. Entretanto, apesar de parecer não maleável, o artista inteligente, que conhece a linguagem, é capaz de desenvolver inúmeras variações de quadros mantendo a estrutura imposta. Como foi o caso com Posteraro. Basta reparar a solução usada por ele ao alongar o primeiro quadro para este ocupar o espaço de dois quadros da sequência. Mesmo a contagem fria apontar somente oito quadros na página, na verdade são nove, uma vez que o primeiro ocupa o lugar de dois. O restante da narrativa segue com fidelidade o descrito no roteiro. Até as cenas complicadas, como o sexto quadro, que pedia um monstro olhando para o outro – uma espécie de contra-plano, Posteraro fez. É verdade que exige um pouco de atenção para enxergar que há ali um monstro de costas. Mas ele está e funcionou. Essa última parte da história, em especial, demandou longas conversas e estudos de referência. Principalmente para o penúltimo quadro, em que retrata o parto. Cheguei a pesquisar e enviar para Posteraro vídeos de diversos nascimentos diferentes para ele ter como exemplos.

De modo geral, o resultado final da história foi positivo. Não é para menos, ela chegou até mesmo a receber o prêmio de 2º lugar na categoria Melhor História em Quadrinhos, da 13ª FeiraHQ, realizada em Teresina (PI), em 2013. Para uma HQ de apenas quatro páginas, praticamente sem diálogos e que retrata um pesadelo, ela surpreendeu no concurso. Parte disso imagino ser por conta de como ela surgiu: no inconsciente. Ou melhor, nos sonhos, como um pesadelo e mais, lúcido. Não apenas um, mas alguns leitores já me questionaram se essa história havia sido um pesadelo ou algo do gênero, por perceberem nela questões comuns de suas próprias vidas. Um exemplo interessante para esse tipo de leitura é a resenha escrita pelo professor Dr. Elydio dos Santos Neto (2013), quando aponta semelhanças do tratado na história (na verdade no zine que publica a HQ) com a teoria do psicanalista Stanislav Grof:

Vocês conseguiram criar um clima de tensão muito interessante: medo, esforço por salvação, ameaça de destruição, expulsão do perigo, sangue, nascimento e alívio pela libertação. Lembrou-me, de imediato, o que Grof fala sobre as Matrizes Perinatais II, III e IV, quando da experiência de nosso nascimento. Explico-me recorrendo a Grof.

Segundo ele em nossa consciência, que abrange também o inconsciente, há um nível fundamental que ele chama de perinatal, que diz respeito à memória e ao aprendizado experimentado por ocasião do processo de nascimento dos seres humanos, processo este que Grof chama de morte-renascimento, por toda dramaticidade e risco que traz. Sua cartografia sugere a existência, no nível perinatal, de quatro matrizes de aprendizado que se constituem neste momento e que, embora permaneçam inconscientes, atuam na vida pós-uterina, participando da definição de nossas características pessoais. São as Matrizes Perinatais Básicas (MPB). A HQ do fanzine, mesmo que talvez os autores não tenham desejado conscientemente isso, mostra parte do ciclo humano de nascimento, ameaçado pela morte. Ciclo no qual o ser que nasce aprende conteúdos, guardados em seu inconsciente, que levará consigo para o processo de crescimento, desenvolvimento e evolução. Conhecimentos que, por sua vez, interferirão no modo como este ser se constrói enquanto humano. Daí a necessidade de autoconhecimento. Na HQ estão presentes a DEVORAÇÃO CÓSMICA (três primeiros quadros da página 3), a LUTA MORTE-RENASCIMENTO (páginas 1, 2, três últimos quadros da página 3, 5 primeiros quadros da página 4) e a EXPERIÊNCIA MORTE E RENASCIMENTO nos três últimos quadros da página 4. (Santos Neto, 2013)

Do modo semelhante a outras obras de arte visionária, em que o fruidor pode identificar suas próprias experiências particulares com ENOC (Mikosz, 2009) expressos por meio do trabalho do artista, em Sem título 2, de certa forma, ocorre o mesmo. O paradoxo (entre nascimento e morte) sentido por mim no momento do despertar do sonho retratado na HQ, acabou também por contaminar a própria criação da história. Prova disso é a sagaz percepção de Santos Neto (2013). Tal provocação nos leitores reforça o caráter idiossincrático da história, colocando-a como fruto de uma experiência extra-sensorial, uma visão de mundos distintos que foi trazida às vistas de qualquer um por meio da arte. Uma legítima Arte Visionária.

Referências

ANDRAUS, Gazy. O Gliptodonte – ou: a carapaça do tempo. Camiño di Rato, Uberlândia, n. 2, p. 25, 2009.

BAGGOT, M. J. Psychedelics and creativity: a review of the quantitative literature. PeerJ PrePrints 3:e1202. v1, 2015.

BERGE, Jos Ten. Breakdown or breakthrough? A history os European research into drugs and creativity. *Journal of Creative Behavior*. vol. 33, n. 4, p. 257-276, 1999.

CARNEIRO, Henrique. A odisséria psiconáutica: A história de um século e meio de pesquisas sobre plantas e substâncias psicoativas. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 57-82, 2005.

CARUANA, Lawrence. *First draft of a manifesto of visionary art*. Paris: Recluse Pub, 2001.

CONAD. Resolução nº 1, de 25 de janeiro de 2010. Dispõe sobre a observância, pelos órgãos da Administração Pública, das decisões do Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas - CONA sobre normas e procedimentos compatíveis com o uso religioso da Ayahuasca e dos princípios deontológicos que o informam. *Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]*, Brasília, DF, ano CXLVII, n. 17, 26 janeiro. Seção I, p. 57-60, 2010.

DANTON, Gian. *Roteiro para histórias em quadrinhos*. São Paulo: All Print Editora, 2008.

DOBKIN DE RIOS, Marlene. *LSD, spirituality and creative process*. Vermont: Park Street Press, 2003.

FRECSKA , Ede; MÓRÉ, Csaba; VARGHA, András; LUNA, Luis. Enhancement of Creative Expression and Entoptic Phenomena as After-Effects of Repeated Ayahuasca Ceremonies. *Journal of Psychoactive Drugs*, UK, vol. 44 , n. 3, 2012.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. *Art Research Journal-ARJ*. Brasil, vol. 1, n.1, p.1-17, 2014.

FORTIN, Sylvie. Contribuições Possíveis Da Etnografia E A Da Auto-Etnografia Para A Pesquisa Na Prática Artística. Tradução de Helena Mello. *Revista CENA*, Programa de Pós-graduação em Artes Cênica, v. 7, n. 1, p. 77-88, 2009.

GOWAN, John Curtis. Trance, art and creativity. *The journal of creative behavior*, v. 9, n.1, p. 1-11, 1975.

GLOTON, Robert; CLERO, Claude. *La creatividad en el niño*. Madrid: Narcea S. A. De ediciones, 1971.

HARDTOGSOHN, Ido. The American Trip: Set, Setting, and Psychedelics in 20th Century Psychology. *MAPS Special Edition: Psychedelics in Psychology and Psychiatry*. v.23, n. 1, p. 6-9, 2013.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Ed. SENAC, 2009.

KNELLER, George Frederick. *Arte e ciência da criatividade*. São Paulo: IBRASA, 1978.

KRIPPNER, Stanley. Psychedelic drugs and creativity. *Journal of Psychoactive Drugs*. *Journal of Psychoactive Drugs*, UK, v. 17, n. 4, 1985.

LEARY, Timothy; METZNER, Ralph; ALPERT, Richard. *The Psychedelic Experience*. New York: Kensington Pub Corp, 1995.

LEWIS-WILLIAMS, J. D. *La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte*. Madrid: Akal Editor, 2005.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus, 1993.

NEIRA, Marcos; LIPPI, Bruno. Tecendo a colcha de retalhos: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional. *Educação e Realidade*. Porto Alegre, v.37, n 2, p. 607-625, maio/ago, 2012.

NOVAES, Maria Helena. *Psicologia da Criatividade*. Petrópolis: Vozes, 1972.

MCNIFF, Shaun. Art-Based Research. In: KNWOLES, J. Gary. *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2008.

McWHINNIE, H. J. Chemical Agents for Behavior Change: Creative, Psychotic and Ecstatic States – Some Implications for Drug Education. *British Journal of Addiction to Alcohol & Other Drugs*, v.65, n. 1, p. 123–137, 1970.

MAY, Rollo. *A coragem de criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MARAT, Marcelo. *A palavra em ação: a arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MELLO, H. M. Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística. *Cena*. n.7, 78-88 2009.

MIKOSZ, José Eliézer. *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência* (ENOC). 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

_____. *Arte Visionária: A Arte de Retratar Visões*. Disponível em: <<http://www.artevisionaria.com.br/conceito.htm>> Acessado em: 01 Julho, 2013.

MOURA, Matheus. *Roteiro Sem título 2*. Goiânia, 2012. 2 f. (texto digitado).

MULTIDISCIPLINARY ASSOCIATION FOR PSYCHEDELIC STUDIES (MAPS): *Psychedelics & Creativity*. Sarasota: MAPS, v. 10, n. 3, 2000.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e Processos de Criação*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

RAMPAZO, Adriana; ICHIKAWA, Elisa. *Bricolage: A Busca Pela Compreensão De Novas Perspectivas Em Pesquisa Social*. 2009. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/diversos/trabalhos/EnEPQ/enepq_2009/ENEPQ64.pdf. > Acesso em 09 de agosto de 2016.

SANTOS NETO, Elydio dos. Resenha Som das Águas, Reverso, 2013. Disponível em: <http://tokadirato.blogspot.com.br/2013/01/por-elydio-dos-santos-neto-finalmente.html?q=som> . Último acesso em 25 de junho de 2014.

SALLES, Cecilia Almeida. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2009.

SESSA, Ben. Is it time to revisit the role of psychedelics drugs in enhancing human creativity? *Journal of Psychopharmacology*, v. 22, n.8, p. 821-827, 2008.

SILVA, Matheus Moura. *Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética*. 2013. 232 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

TAYLOR, Irving; GANTZ, Benjamin. A transactional approach to creativity and its implications for education. Value dilemmas in the assessment and development of creative leaders, 1969. Disponível em: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED043898.pdf>>

ZEGANS, Leonard; POLLAND, John ; BROWN, Douglas. The effects of LSD-25 on creativity and tolerance to regression. *Arch Gen Psychiat*. v.16, n.6, p. 740-749, 1967

Matheus Moura Silva é Mestre em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Graduado em Comunicação Social - Jornalismo pelo Centro Universitário do Triângulo (2008). Tem experiência na área de Comunicação, atuando principalmente nos seguintes temas: filosofia, literatura, cultura de massas, histórias em quadrinhos. Atualmente pesquisa processos de criação e poéticas visuais.