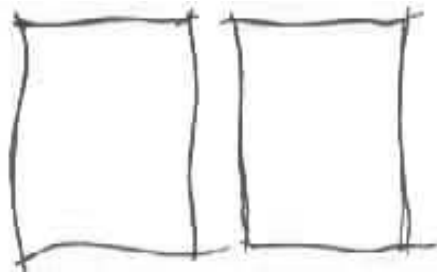


***Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?
(ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)***



GAZY ANDRAUS

Dissertação apresentada como exigência para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”- UNESP

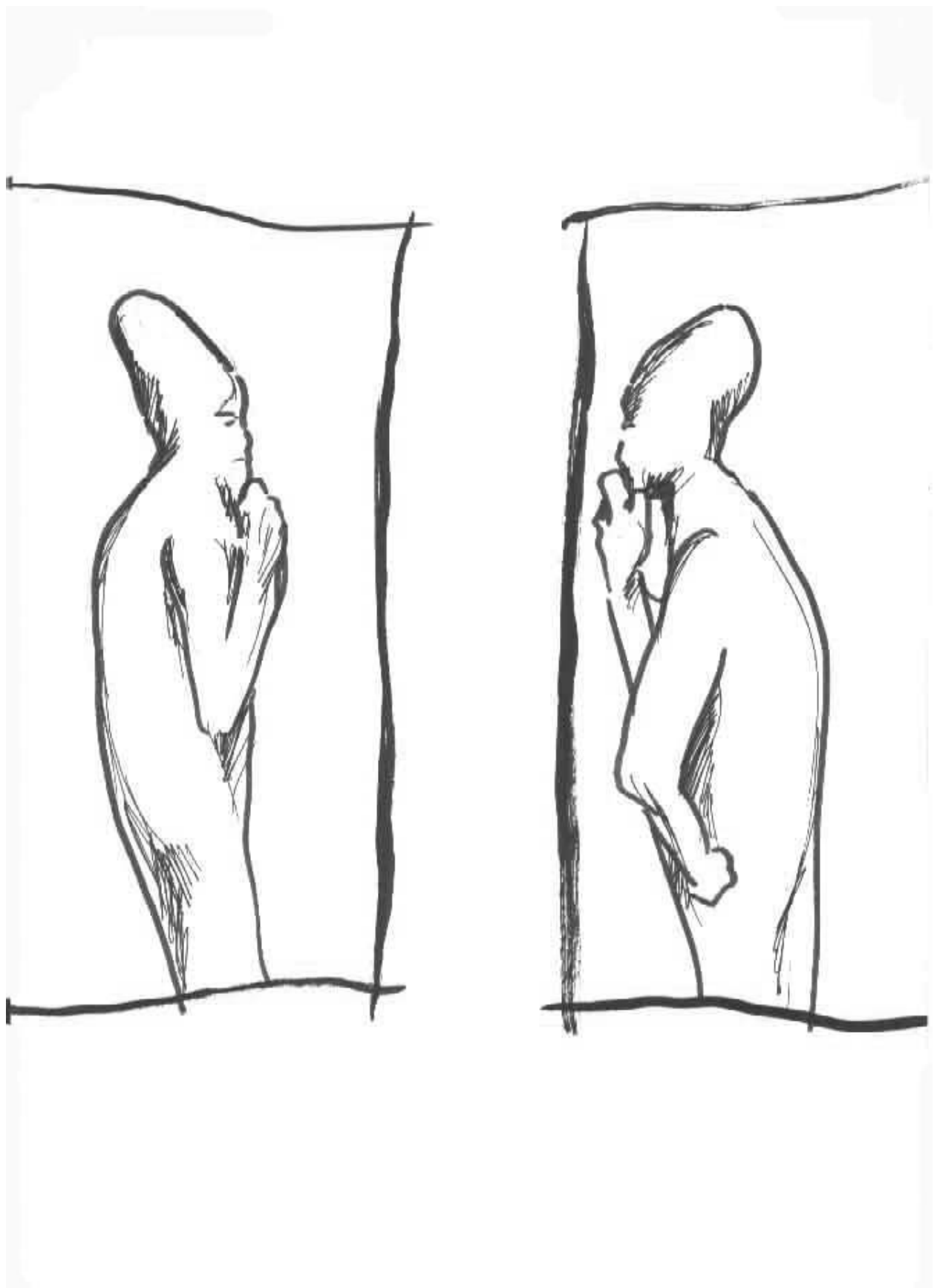
Orientador: Prof. Dr. Flávio Mário de Alcântara Calazans

São Paulo

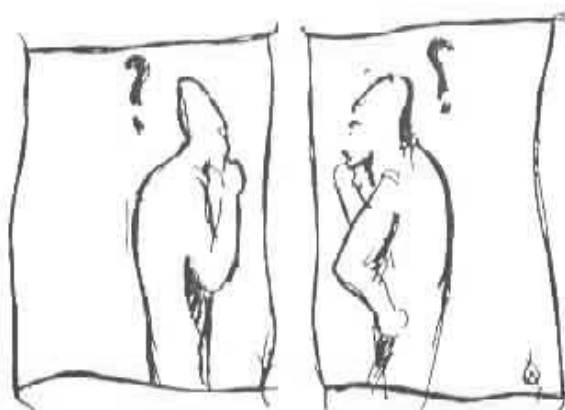
1999







***Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?
(ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)***



GAZY ANDRAUS

Dissertação apresentada como exigência para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”- UNESP

Orientador: Prof. Dr. Flávio Mário de Alcântara Calazans

São Paulo

1999

Palavras-Chave: Arte – Histórias em Quadrinhos – Filosofia

Área de Conhecimento: 8030100-2 *Fundamentos e Crítica da Arte;*

6090500-0 *Comunicação Visual*

Folha de Aprovação

Exame realizado em: 14 / 12 / 1999

Orientador:

Prof. Dr. Flávio Mário de Alcântara Calazans

Prof. Dr. Roberto Bazanini

Prof. Dr. Pelópidas C. de Oliveira

RESUMO:

As Histórias em Quadrinhos (HQs), veículos artísticos de comunicação, podem ser comerciais ou autorais e de conteúdo adulto, embora até hoje tenham sido mal interpretadas. Elas podem, também, descrever claramente os percalços evolutivos da sociedade humana em todos os setores, principalmente na ciência, refletindo paradigmas ou vaticinando novos conceitos, além de servirem como divulgadoras dos ideários autorais.

O *Koan* é uma técnica oriental, utilizada pelos zen-budistas, que tem paralelo com a física Quântica, a qual a emprega como metáfora para exemplificar suas teorias e novas descobertas, aproximando os questionamentos da ciência ocidental aos conceitos paradoxais da filosofia oriental, como se pode ver no livro *O Tao da Física* do cientista Fritjof Capra.

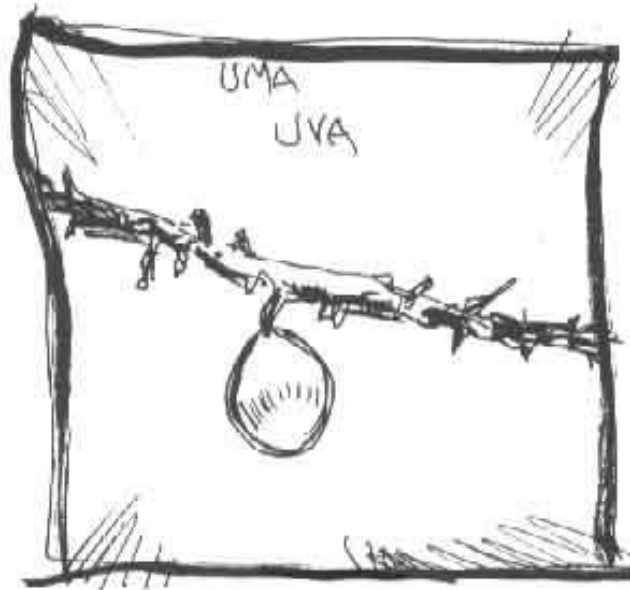
Este trabalho se propõe a apontar as HQs autorais destinadas ao público adulto que contenham o *Koan* em suas estruturas narrativas, indicando uma possível importância implicada tanto nestes conceitos como na propagação dos mesmos pelas HQs, para a evolução científico-social dos seres humanos.

ABSTRACT:

Comics, artistic communication vehicles, can be commercial or authoral ones, and also destined to adults readers; although they are misunderstood until today, they can clearly describe the evolutive paths of human society, in every sectors, mainly in science, reflecting standards, even predicting new concepts, mainly when comics reflect the ideals of the author.

Koan is an oriental technic, used by zen budhists, and it has parallel with Quantic Physics, which uses koan as a metaphor to explain its concepts and its new discoveries, nearing occidental science inquiring to paradoxal concepts of the oriental philosophy, as can be seen in the book *The Tao of Physics*, by scientist Fritjof Capra.

The objective of this study is to show the existence of Koans in those comics, pointing to an implicated importance possible to the social-scientific evolution of the human beings, in both of these concepts and their propagation by Comics.



Dedicatória:

Dedico este trabalho ao próprio *Cosmos* que abarca a vida; em consequência dedico à vida e a todos nós, ansioso que a felicidade já seja um fato vívido e eterno.

Agradecimentos:

A todos que me ajudaram nestes quatro anos de estudos, e em especial:

ao amigo Anand Zahiro, que soube respeitar meu processo de maturação, aguardando pacientemente que eu me tornasse apto a executar meu trabalho;

a Roberto Bazanini, por ter sido instrumento intuitivo do cosmo, numa rápida conversa descontraída, mencionando o *Koan* como hipótese de minha pesquisa de mestrado, quando eu ainda nem sabia o que significava o próprio termo;

ao amigo Edgar Franco pelo incessante incentivo;

ao amigo Baturité Natal de Oliveira, pelo livro de Santo Agostinho;

a Jorge Andraus pelo constante apoio (e pelo computador);

a Mirella F. Saghié por acreditar;

a Rose e Márcio pela motivação;

a minha irmã que tem mantido metade de nossa sobrevivência, com meu pai;

e a ele que, mesmo sem compreender, aceitou intuitiva e resignadamente a tarefa de esperar que seu filho finalmente se tornasse pronto e amadurecido para o trabalho real adulto na sociedade.

ao Lago Branco, cuja fonte pura tem me alimentado durante o processo;

e a Victória (*in memorian*), geratriz de um filho-conquistador de si mesmo.

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| Apresentação ----- | 16 |
| 1-Introdução ----- | 20 |
| 2-Histórias em Quadrinhos (HQs) e Koans ----- | 35 |
| 2.1.As HQs e sua importância como objeto cultural.----- | 40 |
| 2.2. Histórico Suscinto das HQs ----- | 45 |
| 2.3.HQs: Conceitos----- | 48 |
| 2.3.1. HQs: Definições ----- | 48 |
| 2.3.2. HQs: Distinções entre Cartuns, Charges e Caricaturas ----- | 52 |
| 2.3.3. Distinções entre HQs Comerciais e Autorais ----- | 54 |
| 2.3.4. Distinções de HQs destinadas ao público infantil, infanto-juvenil e adulto ----- | 59 |
| 2.3.5. Distinções de gêneros literários ----- | 62 |
| 2.3.6. Os Fanzines e Revistas Alternativas ----- | 66 |
| 2.4. O Koan----- | 71 |
| 2.4.1. Definições ----- | 71 |
| 2.4.2. Ciência Quântica e Koan Zen: pontos de convergência ----- | 82 |
| 2.5. Koan e HQs Quânticas (ou Koônicas) ----- | 93 |
| 2.5.1. HQs e Bashô: Os vazios/cheios nas HQs Koônicas ----- | 93 |
| 2.5.2. O Koan nas HQs Autorais Adultas- Estudos de caso----- | 106 |
| 2.5.3. Erika Saheki----- | 113 |
| 2.5.4. Gazy Andraus----- | 118 |
| 2.5.5. Tiras da Série “A Fila Sofia” de Gandraus ----- | 123 |
| 2.5.6. Bob Toben e Fred Alan Wolf----- | 125 |
| 2.5.7. M. C. Escher----- | 127 |
| 2.5.8. Grant Morrison ----- | 131 |
| 2.5.9. Alan Moore----- | 134 |
| 2.5.10. Caza ----- | 140 |
| 2.5.11. Paul Kirchner ----- | 143 |
| 2.5.12. Jim Starlin----- | 147 |
| 2.5.13. Stan Lee----- | 150 |
| 2.5.14. Rubén----- | 153 |

| | |
|--|------------|
| 2.5.15. Henry Jaepelt----- | 157 |
| 2.5.16. Edgar Franco----- | 161 |
| 2.5.17. Antônio Amaral----- | 165 |
| 2.5.18. Andrea Pazienza----- | 168 |
| 2.5.19. Flávio Calazans----- | 171 |
| 2.5.20. “Horácio” de Souza ----- | 174 |
| 2.5.21. Walt Disney----- | 178 |
| 2.5.22. Considerações (Koânicas) Parciais----- | 186 |
| 3- Considerações (Koânicas) Finais----- | 190 |
| 4- Bibliografia ----- | 195 |
| 5-Anexos ----- | 211 |

Ilustrações:

| | |
|---|---------|
| Figura 1- Quino----- | 15 |
| Figura 2- Saltokoânico----- | 19 |
| Figura 3- Crumb----- | 34 |
| Figura 4- Lafaiete----- | 47 |
| Figura 5- Cartum/Charge----- | 51 |
| Figura 6-HQ Comercial----- | 53 |
| Figura 7- Iznogud (de Goscinny-roteiro, e Tabary-desenhos)----- | 58 |
| Figura 8- Erika Saheki (Gênero Fantasia Filosófica)----- | 61 |
| Figura 9- Tyli-Tyli----- | 65 |
| Figura 10-Hai-Kais de Millôr Fernandes-- | 70 |
| Figura 11-HQ “Non-Sequitur”----- | 81 |
| Figura 12-Elétron----- | 84 |
| Figura 13- Elipses----- | 91 |
| Figura 14-A xícara vazia----- | 92 |
| Figura 15-A Lenda Mente----- | 103/105 |
| Figura 16-HQ “Sina”----- | 115/117 |
| Figura 17- Fila Sofia (Um Koan a cada Ahn?)----- | 122 |
| Figura 18- Teleportação----- | 124 |
| Figura 19- Escher: subir/descer e voar/nadar----- | 126/127 |
| Figura 20- Grant Morrison----- | 129 |
| Figura 20a - Grant Morrison ----- | 130 |
| Figura 21-Alan Moore----- | 133 |
| Figura 22- Caza----- | 136/139 |
| Figura 23- The Bus (Paul Kirchner)----- | 142 |
| Figura 24-Jim Starlin--- | 146 |
| Figura 25-Stan Lee----- | 149 |
| Figura 26-Entre Piernas/Rubén----- | 152 |
| Figura 27- Dois observadores e um guarda-chuva----- | 154 |
| Figura 28-Henry Jaepelt----- | 156 |
| Figura 29-Edgar Franco----- | 159/160 |
| Figura 30-“Para onde irão os farelos” (A. Amaral)----- | 159 |
| Figura 31- “A parábola da flor ligeira” ----- | 165 |
| Figura 32- Andrea Pazienza----- | 168 |
| Figura 33- Calazans----- | 171 |
| Figura 34-“Horácio” de Souza----- | 174 |
| Figura 35- O País Perdido (Walt Disney)----- | 178 |
| Figura 36- Crumb II----- | 183 |
| Figura 37- O Casulo (Gazy II)----- | 184/185 |
| Figura 38- Nuno Nisa Reis----- | 190 |

“Há coisas que ainda não são verdadeiras, que, talvez, não tenham o direito de ser verdadeiras, mas que o poderão ser amanhã. “

C. G. Jung

in O Pensamento Vivo de Jung. Martin Claret, São Paulo, 1986.

“ ‘O Artista não é uma pessoa dotada de livre arbítrio que persegue seus próprios objetivos, mas alguém que permite à Arte realizar seus propósitos através dele. Como ser humano, ele pode ter humores, desejos e metas próprias, mas como Artista ele é “homem” num sentido mais sublime - ele é um homem coletivo - alguém que carrega e molda a vida psíquica inconsciente da humanidade.’

C. G. Jung (1933, pg189)”

In Pintando sua alma-método de desenvolvimento da personalidade criativa. Susan Bello. Ed. UnB, Brasília,1998.

“Certa vez eu, Chuangtse, sonhei que era uma borboleta, que vojava de um lado para o outro; para todos os efeitos, era uma borboleta, e não tinha consciência da minha individualidade como homem. De repente, acordei, e lá estava eu, novamente eu mesmo. Agora, não sei se eu então era um homem que sonhava ser uma borboleta ou se agora sou uma borboleta, que sonha ser um homem. “

Chuangtse

Filósofo taoísta e místico chinês. C.330 A.C.

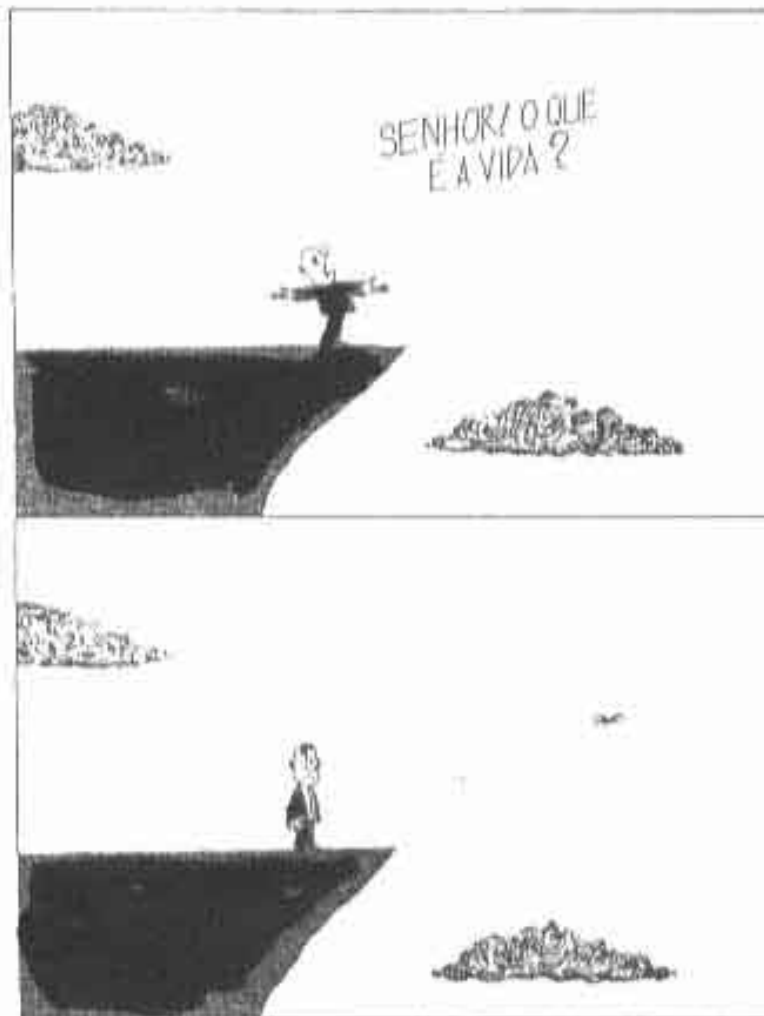


Figura 1- Quino

(Fonte: Fanzine Deus. Editor: Edgard Guimarães: Brasópolis/MG, 1988, p. 129)

APRESENTAÇÃO:

Este é um trabalho de pesquisa na área de Artes Visuais, com enfoque no objeto HQ (Histórias em Quadrinhos), que, apesar de ser um motivo artístico, tal material-objeto serve também como fonte de estudo da área comunicacional, e em última instância, até como apreciação científica, pois:

“O estudo que pensamos a respeito da realidade chama-se epistemologia. O que é, efetivamente, a realidade constitui a questão central da ontologia. A física Quântica proporciona uma conexão notável entre esses dois métodos de pensamento. Mostra-nos que, em princípio, não podemos separá-los, mesmo que o façamos na prática. Desse modo, se persistirmos, dogmáticamente, em considerá-los separados estaremos, em última instância, mentindo sobre o universo. O que é então, a verdade? (...)”¹

Esta apresentação, tem como objetivo, preparar o leitor desta dissertação, no que concerne a seus preconceitos em relação ao sistema racional de sua própria mente, de que ele pode estar (e muito) enganado, principalmente quanto à realidade exterior, que à primeira instância lhe parece tão simples.

E como este trabalho se pauta por demonstrar as HQs referentes a um gênero não familiar, que seria o filosófico (na acepção original da palavra, ou seja, “amigo do saber”, e não atrelado à corrente alguma), nada mais “lógico” do que aparelhar tal pesquisa de um corpo (semi-) cartesiano, para que a mente do referido leitor possa compreender tal trabalho.

Existe o Quadrinho no Vazio entre Dois Quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas) inicialmente terá uma introdução onde colocará em xeque os conceitos referentes à educação e meio acadêmico, com suas regras cartesianas de ensino. Nesta introdução, questões como o verdadeiro objetivo do homem e outras como o rigor de regras no mundo (principalmente acadêmico) serão questionadas, e até criticadas, dissociando atuais dogmas e conceitos da academia educacional, de uma mais coerente atuação das mesmas para com a realidade ulterior (e emocional) do ser-homem-ontológico (estas críticas estarão a

¹ TOBEN, Bob e Wolf, Fred Alan. *Espaço-Tempo e Além*. Cultrix: São Paulo, 1982, p.160.

serviço do tema da dissertação, como se verá nos capítulos subsequentes, principalmente os que se referem aos Koans).

Introduz-se, então, como capítulo inicial, uma justificativa acerca do real valor das HQs (Histórias em Quadrinhos) para a sociedade, principalmente como valor de reflexão social e vaticinador de conceitos e paradigmas da mesma sociedade, embutindo-se neste tópico, o objetivo e metodologia desta dissertação.

Segue-se, como capítulo seguinte, um sucinto diagrama histórico das Histórias em Quadrinhos pelo mundo (que aparece mais extenso na seção de anexos), enfocando as principais fases, no decorrer deste mais de um século de existência das HQs.

A seguir, são abordados os conceitos das HQs, que vão desde as distintas designações que elas têm por diversos países como EUA, França e Itália, além de outros, bem como as distinções de HQs, Cartuns, Charges e Caricaturas. Continuando, apontam-se, por fim, critérios que caracterizam as HQs autorais, diferenciando-as das estritamente não-autorais, ou seja, comerciais (ou industriais) despersonalizadas, de caráter ideário omissivo ou não nominal.

No mesmo capítulo, discorrer-se-á ainda sobre a segmentação etária do público leitor: infantil, infanto-juvenil e adulto (este último quase não reconhecido como leitor potencialmente ativo de HQs, as quais, por sua vez existem também, como exclusividade para tal faixa etária). Apontar-se-á também, a existência de diferentes gêneros nas HQs, tais como o de aventura, terror e outros como o desconhecido filosófico, do qual retiraremos exemplos para estudos de caso referentes aos Koans.

Há ainda um item a respeito dos Fanzines e Revistas Independentes, que são “gibis” alternativos auto-editados por autores de HQs, sem lugar nos parques gráficos das esparsas editoras (principalmente nacionais). Justifica-se esta abordagem aos fanzines, por estarem eles diretamente vinculados às HQs, e mais ainda por serem os principais veículos que trazem em suas páginas HQs de teor filosófico adulto, principalmente no Brasil, com autores já em caráter de atuação profissional, como Mozart Couto ou Edgar Franco, só para se ficar nestes.

O seguinte capítulo aborda os Koans, explicando o que são, e de onde deriva seu nome, apontando alguns estudiosos e artistas que já os mencionaram em suas obras, como Umberto Eco e Pablo Neruda.

Após as definições com exemplos, têm-se um paralelo dos Koans com a Física Quântica, numa breve explicação simplificada de caráter didático, ao mesmo tempo que se configura um paralelo do pensamento lógico-racional, com o paradoxal Taoísta e Budista do vazio/cheio, ilustrando-se com exemplos, tais como os Hai-Kais e HQs, além de apontarem-se as proximidades das teorias gestálticas e subliminares com os objetivos deste trabalho, que se deslindarão durante o processo do “fazer” criativo.

Por fim, seguem-se os apontamentos de HQs onde aparecem Koans, introduzidos implícita (como no caso de alguns autores como Caza, Edgar Franco, Paul Kirchner, Henry Jaepelt, Antônio Amaral, Alan Moore, Stan Lee e outros), ou explicitamente (como Grant Morrison e eu mesmo), ilustrando tal hipótese intuída com a lógica não aristotélica de, por exemplo, Heráclito, o obscuro.

A respeito desta modalidade de hipótese, Calazans escreveu:

“A hipótese intuitiva apresenta-se como procedimento heurístico adequado às áreas fronteiriças dos paradigmas, nas quais inexistem corpo teórico sistematizado anteriormente.

Negar o valor das hipóteses intuitivas implicará em recusar o status da cientificidade a todas as pesquisas pioneiras, aos ‘cientistas revolucionários’ (c. f. Kuhn) que são, em última instância, os responsáveis pelo progresso da ciência.”²

Com tais pressupostos metodológicos, pretende-se então, concluir a existência (ou não) dos Koans nas HQs autorais (não despersonalizadas) adultas.

Mas, como verá o leitor, este é um objetivo que subjaz a um outro muito maior.

² CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *Propaganda subliminar visual gráfica - dos ícones ao*



Figura 2- Saltokoônico
HQ de Gazy, 1999 (inédita)

1-INTRODUÇÃO

À guisa de um pré-esclarecimento defensivo necessário.

Goethe classificou os graus de organização da matéria, reconhecendo o primado do gênio como apostolado social a serviço da felicidade humana. Os graus, segundo o cientista/artista são os estados caótico, mecânico, físico, químico, biológico, psíquico, ético, religioso e genial, e ainda previu uma civilização injusta, estúpida, que esquece o homem e se preocupa em desvendar coisas que não interessam à felicidade humana. (adaptação do texto de Jonas Negalha, escritor e professor de pós-graduação da Universidade de Guarulhos³)

O Cientificismo Anárquico, como pode ser chamado por Paul Feyerabend, filósofo contemporâneo que não se coadunava com o mundo acadêmico e seus títulos universitários, prega por uma ciência desvinculada aos padrões ditos rigorosos, mas sem “alma” por assim se dizer.

Publicou o livro “Contra o Método” pregando o estilo livre de se fazer pesquisa.

Ruy Pérez Tamayo esclarece-nos um pouco mais sobre o pesquisador em seu livro “Existe el método científico?”:

“Feyerabend identifica a la ciencia de nuestro siglo como el equivalente de la religión durante el medioevo. Pero a diferencia de los mismos autores, Feyerabend no concibe a la ciencia como una superación de las estructuras dogmáticas de esos tiempos sino simplemente como una opción alternativa, igualmente irracional y autoritaria, que finalmente triunfó no por su mayor coherencia lógica sino por su mejor rendimiento tecnológico.”⁴

Estas linhas iniciais, a título de introdução são essenciais, para que o leitor seja esclarecido de como se deu este trabalho ora redigido, a respeito de uma peculiaridade das Histórias em Quadrinhos, que não tem sido devidamente esclarecida, e que também ele seja familiarizado com o modo distinto em que se deu tal pesquisa.

³ NEGALHA, Jonas. In *Jornal linguagem viva*, ed.: Adriano e Rosani A. Adal : Piracicaba/SP, maio de 1996, p. 3.

⁴ TAMAYO, Ruy Pérez. *Existe el método científico?* El Colegio Nacional. Fondo de Cultura Económica: México, 1993, p.190.

Em verdade, ao iniciar este processo de pesquisa, este trabalho foi sendo executado e se postulando por si mesmo, não excluindo em nada o objetivo principal que o mesmo venha a ter, o qual, em primeiro plano, parece ser o de demonstrar Koans nas HQs, mas que em verdade subjaz a um objetivo maior, que, como declarou Santo Agostinho:

“Se perguntarmos a dois homens se querem alistar-se no exército, é possível que um responda que sim, outro que não. Porém, se lhes perguntarmos se querem ser felizes, ambos dizem logo sem hesitação, que sim, que o desejam, porque tanto o que quer ser militar como o que não quer têm um só fim em vista: o de serem felizes. Opta um por um emprego, e outro por outro. Mas ambos são unânimes em quererem ser felizes, como o seriam também se lhes perguntassem se queriam ter alegria. De fato, já chamam felicidade à alegria. Ainda que um siga por um caminho e outro por outro, esforçam-se por chegar a um só fim, que é alegrarem-se.”⁵

Interessa ainda advertir-se dois fatos ocorridos há poucos anos no meio acadêmico e que vêm a se assomar com as idéias de Feyarabend:

“A figura do cientista louco não é uma invenção das Histórias em Quadrinhos. Aliás, o que existe de dr. Papanatas dando sopa por aí não está no gibi. Nos países onde as dotações para pesquisas são mais generosas, eles deitam e rolam, desperdiçando tempo, dinheiro e neurônios em projetos irrelevantes para o progresso da ciência e o bem-estar de humanidade.”⁶

Ainda no mesmo artigo de jornal, assinado por Sérgio Augusto, Marc Abrahams, editor da revista “Annals of Improbable Research” e criador do prêmio depreciativo “Ig Nobel Prize”, dedica-se a divulgar pesquisas insossas como por exemplo os efeitos do álcool sobre a memória do peixe de aquário, ou entomologistas que se esmeram em catalogar insetos esmigalhados em pára-brisas, só para ficar nestes.

O caso poderia ser divertido ou até passível de elucubrações: não se pode desprezar pesquisas *stricto sensu* que talvez à primeira lida beirem à insensatez, já

⁵ AGOSTINHO, Santo. *Col. Os Pensadores*. Nova Cultural: São Paulo, 1996, p. 281.

⁶ AUGUSTO, Sérgio. Quando a ciência faz jus ao Prêmio Ignóbil. *Estado de São Paulo*, São Paulo, 20/12/97. Caderno2, p. D13.

que a ciência fractal já demonstrou através do exemplo clássico do efeito-borboleta que o mais insignificante acontecimento no ocidente, pode causar um furacão num país distante. Por esta ótica o caso da pesquisa do peixe teria que ser averiguado antes de qualquer preconceito, quanto a seu valor intrínseco.

Mas o que dizer quando um trabalho dito filosófico ou científico é preparado como uma cilada por um acadêmico, visando derrubar a convicção de que os cientistas (e as revistas que publicam artigos seus) são verossímeis?

Foi o que fez Alan Sokal, professor de física da Universidade de Nova York, com o trabalho *“Transgressing the Boundaries: towards a transformative Hermeneutics of Quantum Gravity”* - uma transgressão de fronteiras: em direção a uma hermenêutica transformativa da gravidade quântica.

É o que narra Cláudio Weber Abramo, no encarte “mais!”, do jornal A Folha de São Paulo:

“Poucas semanas após a publicação do artigo na ‘Social Text’, outra revista: ‘Lingua Franca’, trouxe (edição de maio/junho de 1996) um pequeno escrito do mesmo Sokal em que ele denuncia seu próprio “texto” e explica a operação: Há alguns anos, venho me preocupando com um declínio aparente nos critérios de rigor intelectual vigentes em determinados rincões das humanidades acadêmicas norte-americanas. (...) Para testar esses critérios, decidi fazer um experimento modesto (embora admitidamente incontrolado): será que uma revista de primeira linha na área dos estudos culturais - cujo objetivo? editorial inclui luminares como Fredric Jameson e Andrew Ross - publicaria um artigo abundantemente preenchido com absurdidades, caso (a) soasse bem e (b) alimentasse os preconceitos ideológicos de seus editores? Infelizmente, a resposta é afirmativa’.”⁷

Enfim, o texto publicado de Sokal, afirma entre outras que a realidade física não existe. Na verdade é uma crítica aos filósofos pós-modernos e, segundo Sokal, suas filosofias absurdas.

Mas quem estaria correto? Há mesmo falhas ou, “bobagens matemáticas”, como afirma Sokal, nas teorias de Lyotard, Baudrillard, Deleuze, Guattari e Virilio?

⁷ ABRAMO, Cláudio Weber. O telhado de vidro do relativismo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 15/09/96. “mais!”, p. 3.

Ou seria apenas outra visão do homem e seu derredor?

Quem pode ter a verdade pura? A matemática científica? Dois mais dois são quatro, dois mais dois são eles mesmos noutra esfera de grandeza incomensurável, pois estaria imbricada nela mesma, num salto quântico?

Illya Prigogine, o russo ganhador do Nobel de Química de 1977 tem tentado explicar que o mundo em que vivemos, é muito mais do que simples lógicas aristotélicas.

Numa entrevista a um jornal, Prigogine, também chamado “Príncipe da Termodinâmica”, coloca sua posição frente ao conceito de tempo, dado por Aristóteles:

*“Aristóteles fez uma análise muito meticulosa do tempo; deixou sem resposta; porém, esta questão fundamental. Em **A Física**, Aristóteles sustenta que o tempo se mede pelo movimento da perspectiva de um antes e um depois; porém, o que deixou sem responder é qual é esta perspectiva: será a da alma humana ou da própria natureza? Esta continua sendo, em essência, a questão crucial de hoje; o tempo é algo que o homem relaciona com a natureza, mas que está alheio a ela? Neste caso, produz-se um universo sem tempo e sem a temporalidade humana. Ou, ao contrário: o tempo é uma propriedade fundamental da natureza, compartilhada também com o homem? Repito que Aristóteles não nos deu a resposta. (...)”⁸*

Muito também se tem falado da criatividade e muitas pesquisas têm sido realizadas acerca do tema.

Mas estamos inseridos neste mundo físico. E nele, os seres que o habitam e se intitulam seres humanos, que são os únicos seres vivos deste planeta que realizam o ato de inquirir ou questionar o próprio ato de pensar, e por esta razão, realizam e também são capazes de a construção (ou recriação) material de todos os elementos aos quais são atribuídos os nomes de objetos: quer seja um simples utensílio de cozinha de madeira artesanal, ou então industrial de metal forjado, até mesmo as casas, que contém compartimentos como a cozinha, e que servem de abrigo como segura morada dos seres humanos, contra, por exemplo, as intempéries da natureza,

⁸ SOUZA, Maria Luiza de. Prigogine, o filósofo da instabilidade. *Jornal da Tarde*, São Paulo, 14/12/91. Caderno de Sábado, p. 1.

da qual retiram e transformam matérias-primas as quais lhes servem à criação das coisas já mencionadas.

Com tudo isto, e considerando a comunicação humana como uma forma de tecnologia que também evolui (teoria defendida pelo inusitado pesquisador pragmático Buckminster Fuller), pôde-se em paralelo ao fazer objetivo, registrar-se esta transformação material através dos tempos, intitulado-a como *evolução* ou *progresso*, através do registro dos fatos, o que se dá através do substantivo “História”.

Então, veja-se: o ser humano evoluiu de forma rudimentar animal, até alcançar o *status* do animal Racional, impondo-se às outras formas vida e, logicamente por viver neste planeta, utilizando-se a seu bel-prazer de seus recursos naturais.

Estes fatos são aqui delineados, para que este trabalho, em se enveredando pelo caminho da chamada “Pesquisa Científica”, a fim de pôr em pauta um objeto, que são as Histórias em Quadrinhos, possa então, imbuído em todos os dados anteriormente mencionados em tal universo, trazer à luz aspectos inerentes a este tipo de forma de arte e/ou de comunicação humanas.

Mas também, este trabalho, que deveria descrever esta pesquisa na forma impessoal da língua portuguesa, como o é feito habitualmente no meio acadêmico, (com a exceção da metodologia antropológica da “Observação Participante”) vem, como fruto da mente racional, em um primeiro momento registrar este princípio desta pesquisa, inusitadamente, porém imbuída da mais sincera querença de que a mesma traga à luz do leitor um desvelamento acerca das HQs e no que tange às próprias, como pré-dito, tal como veículo de comunicação artístico, possivelmente de mensagens que se lançam acima do mero conceito de senso-comum. Fato mais paradoxal e talvez mais maravilhoso do ente humano talvez seja este de se dirigir à própria mente, como se ele, ser humano fosse ‘algo’ separado da própria mente, e isto deveria ser o primeiro passo que suscitaria o benefício da dúvida de si mesmo, trazendo questionamentos filosóficos e existenciais totalmente (e tolamente?) racionais.

*“A mente é estreita demais para se conter. No entanto, onde pode estar aquela parte que ela não contém? Estará ao lado de fora, e não em si mesma? Como é possível, então, que a mente não consiga se compreender? Ergue-se em mim um grande maravilhamento; o espanto me toma. Os homens se encantam diante da altura das montanhas e das imensas ondas do mar, do amplo curso dos rios, da vastidão do oceano, da órbita das estrelas, mas negligenciam o seu encanto diante de si mesmos”.*⁹ (Santo Agostinho in CLAXTON, 1995, pg. 15)

Einstein também se via às voltas com as intrigantes situações que a mente se lhe apresentava:

*“Penso noventa e nove vezes e nada descubro; deixo de pensar, mergulho em profundo silêncio - e eis que a verdade se me revela.”*¹⁰

*“Não existe nenhum caminho lógico para a descoberta das leis elementares do universo - o único caminho é o da intuição.”*¹¹ “

O pensador indiano Jiddu Krishnamurti (que teve um livro prefaciado pelo escritor Aldous Huxley), já brindava seus ouvintes com palestras inteiras questionando tudo que lhes remetesse à mente humana, o que, em profundidade, acabava por se revelarem, como palestras em formas de Koans:

*“O pensamento nada mais é que reação; o pensamento não é criador. Pode o pensamento pôr fim a si mesmo? É o que estamos procurando averiguar. Quando penso: ‘devo disciplinar-me, devo pensar de maneira correta, devo ser isto ou aquilo’ - o pensamento está-se obrigando, impelindo, disciplinando, para ser ou não ser alguma coisa. Isto não é um processo de isolamento? Não é aquela inteligência integrada, que funciona como um todo, da qual tão-somente pode advir a cooperação.”*¹²

Deixa-se agora, ao leitor, o benefício da grande dúvida do “QUEM SOU”, “POR QUE SOU” e “PARA ONDE VOU”, e conduz-se esta dissertação por

⁹ CLAXTON, Guy. *Ruidos de uma câmara escura*. Siciliano: São Paulo, 1995, p.15.

¹⁰ EINSTEIN, o pensamento vivo de. *Col. Pensamento Vivo*, vol. 1, Martin Claret: SP, 1990, p.59.

¹¹ EINSTEIN, op. cit., pg. 61.

¹² KRISHNAMURTI, Jiddu. *A primeira e última liberdade*. Cultrix: São Paulo, 1976, p.100.

meandros que culminem em fatos concernentes aos dois temas abordados: as HQs e o Koan nas mesmas.

E, de momento tal pesquisa se arroga¹³ no direito (e no dever, já que a tarefa de todo ser humano aqui na Terra parece se nortear num corroborar incessante com seu semelhante para que o convívio se torne organizado e pacífico) de explicitar quanto à sua posição enquanto acadêmica: antes de tudo, considere-se que é um ser humano que a realiza, e conseqüentemente faculta-se a seus “dons” com aprimoramento e embasamento racional a serem utilizados por sua pessoa para que torne sua vida mais adequada a um padrão próximo da felicidade, palavra que nunca parece ser utilizada em papers ou trabalhos acadêmicos como objetivo a ser buscado.

Neste ponto, é necessário que esta pesquisa, enquanto sendo realizada por um ser vivente, deixe o mais transparente possível sua posição quanto ao ranço das atitudes burocráticas acadêmicas em um sentido global e característico da castração da criatividade de um ser humano.

Houve um vício inicial enquanto academias de ensino no ocidente (que talvez tenha vindo das originais gregas) em se privilegiar o racional em detrimento das emoções humanas. Mas é sabido e bem visível, que até hoje, com todos os pressupostos progressos da civilização impostos pela dita “Inteligência”, que o mundo contemporâneo ampliou soberbamente suas mazelas e desgraças humanas. Enquanto um só (mas **um só** mesmo) ser humano estiver vivendo em sofrimento constante material, que seja como exemplo, um mendigo despossuidor de lar ou trabalho¹⁴ que mergulha durante seus encurtados anos de vida para o esquecimento e indiferença humana. Estes dados são fornecidos, pois em sã consciência, homem ou mulher alguma, **nunca** poderia descansar ao acompanhar tais fatos.

Deste ponto em diante, peço vênia para redigir, vez ou outra, em primeira pessoa, especificando que sempre me recriminei por não ter a verdadeira coragem para iniciar algo que fosse realmente de valoroso auxílio àquele que definha ou sofre.

¹³ Visto que como exemplar de um ser humano, tem-se o egoísmo, o qual é inerente a todos os seres humanos em diferentes graus, e aqui cabe uma ressalva: defende-se a idéia de que o homo sapiens torne-se cada vez mais consciente - que nesta concepção difere de inteligente - quanto mais se torne distante de seu ego-egoístico.

¹⁴ E aqui um adendo para o que a civilização chama de trabalho: escravismo onde a grande maioria realiza um serviço em função de uma minoria privilegiada, em fim de trinta dispendiosos dias de in consequência laborial, jamais inquirindo-se se o trabalho feito prejudica ou não seus semelhantes, como também atesta o sociólogo italiano Domenico de Masi. Um exemplo banal: a publicidade de cigarros cancerígenos ou alimentos privados de elementos benéficos à saúde como a alimentação nociva ao cérebro, à base de açúcar adulterado, funcionando como um veneno branco.

Por isto, excluem-se aqui parâmetros de meras elucubrações intelectuais, as quais norTEAM a educação acadêmica corrente, onde vejo como local que deveria questionar e fazer seus alunos questionarem sobre todos estes tópicos concernentes à civilização humana, dando espaço físico e material, com docentes que por sua vez auxiliassem tais alunos na elaboração de trabalhos não exclusivamente racionais destituídos de sentimentos de amizade ou confraternização para com seu próximo.

Senão, já que me pauto exclusivamente por meu ego-raciocínio, o que me impede de me sobrepor ao próximo, explorando-o, ou até quem sabe assassinando-o, em benefício de minha pessoa?

Segundo as diretrizes sociais e os descabros cometidos por todos nós em todos os setores, nada vejo que impeça tais ignomínias.

Veja-se os governos como se portam, veja-se os industriais e empresários, veja-se o modo de ingresso competitivo de nossas faculdades e universidades, onde a lei do mais forte impera. Que mais forte? O que se pauta exclusivamente pelo raciocínio lógico e pela memória apenas? Não caberia aí espaço para a moral (se é que se sabe o que é isso), ou Ética (e isto então?).

Apenas a caráter de informação: *Ethos* é uma palavra grega, de onde derivou-se Ética, que “designa a morada humana”¹⁵, e “moral, do latim *mos, mores*, designa os costumes e tradições.”¹⁶

As provas de ingresso como o maléfico vestibular (não é um julgamento infudado o meu), medidor de grau de memória e não de auto-reflexão deveria ser urgentemente estirpado, sendo substituído por “provas” que medissem o poder de reflexão do futuro aluno, quanto ao verdadeiro estado de vivência em que se encontram os seres humanos ditos civilizados, que consomem os alimentos, mas que nunca se preocupam pelo serviço escravista que é executado pelos seus semelhantes nas zonas rurais.

Enfim, faço questão de, desvirtuando certas normas (como esta de personalizar um texto científico, anulando assim, segundo regras, seu valor crível), não importando o quanto isto possa afetar seu andamento, inserir este prefácio pré-justificado, antes de entrar por completo no corpo constituinte do título deste meu projeto, lembrando ainda que não largarei mão de lançar durante a dissertação, pontos que eu tenha intuído, mesmo sem abalizamentos ditos “científicos”, pois em minha

¹⁵ BOFF, Leonardo. *A águia e a galinha*. Vozes: Petrópolis, RJ, 1997, p. 90.

consciência, a intuição por si só é altamente científica¹⁷, assim como muitos cientistas atuais se pautam por novos paradigmas e conceitos, como a própria Ciência Fractal, e a Física Quântica, que se descobriu estar bem próxima em afinidades teóricas da religião e filosofias extremo-orientais, como o Taoísmo (vide Fritjof Capra e seu livro *O tao da Física*).

Não é possível que ainda possam subsistir pensamentos antiquados que só privilegiem um lado do cérebro humano (o esquerdo), em detrimento do outro (direito), castrando do indivíduo a faculdade da criatividade espontânea.

O próprio jornal da UNESP, publicou este ponto de vista, através das palavras de um dos coordenadores do evento, o planejador urbano Eduardo Yázigi, da FFLCH-USP, na edição de dezembro de 1998, ano XIV, n. 131:

“A Universidade de Zurique negou a Einstein o título de PhD, Pasteur teve o conceito ‘mediocre’ em Química, e Darwin foi barrado na Faculdade de Medicina de Cambridge.” (...)

*“A criatividade vem sendo tolhida, na Academia, por diversos obstáculos, como a burocracia, o discurso pronto, a mesmice e a colagem de citações”.*¹⁸

E continuou, Yázigi, concluindo:

*“Muitas dissertações e teses são meros exercícios de retórica, e não contribuem em nada na discussão dos problemas fundamentais da sociedade.”*¹⁹

O que o texto querará dizer com “problemas fundamentais da sociedade”? Não seriam os problemas acerca das vidas materiais e até espirituais dos homens? E o que entende-se por espirituais?

Pode-se exemplificar isto, defendendo-se uma idéia que se apresenta na semiótica, de que, se a palavra existe, seu significado equivalente também É (existe de alguma forma; é possível e passível de existir, e, mesmo que não o seja, conforme a abertura deste trabalho, segundo Jung, terá seu momento certo de ser possibilitada sua existência), como na obra *Kaspar Hauser ou A fabricação da Realidade* de Isaac Epstein, Ed. Cultrix, onde a semântica equivale a uma pragmática “Virtual”.

¹⁶ BOFF, op. cit., p. 91.

¹⁷ Vide hipótese intuída, apud Calazans (além de Jung e Einstein, que muito a defendiam).

¹⁸ D’AMBRÓSIO, Oscar. Enigmas da Criação. *Jornal da UNESP*, ano XIV, n. 131, dezembro/1998, p.7.

¹⁹ D’AMBRÓSIO, op. cit., p.

Então, mesmo as palavras como Alma, Espírito, Milagre, ou relativas ao dito “Misticismo” (que em verdade são explicáveis de alguma forma, e por algum tipo de lei, que talvez difira das vigentes em nosso plano tridimensional, pois, como a física moderna destronou concepções arraigadas e consideradas verdades imutáveis na física clássica caduca (como a materialidade “indestrutível” do átomo), novos modos de se “ver” futuros, possibilitarão ao ser-homem descobrir suas verdades, tão intocáveis neste nosso meio científico atual.

A jornalista Maria Luiza Feitosa de Souza é quem nos fornece mais dados acerca destas novas vertentes científicas, através dos estudos de Prigogine:

“Dos seus estudos poderá surgir o novo paradigma científico que reformulará as formas de conhecimento humano da realidade: a arte, a filosofia, a ciência, a tecnologia, o pensamento político e ideológico e até mesmo a vida de todos os dias. Há uma ‘nova aliança’ entre o homem e os processos por ele usados para explicar o universo. Para Prigogine, a tendência à fragmentação muda à medida que se desfaz a decomposição da natureza em átomos, do organismo em células, do comportamento em reflexos. Aos poucos, o todo emerge para revelar uma nova síntese.”²⁰

As descobertas da nova ciência estão, ao mesmo tempo que desvelando conceitos nunca antes vistos (mas já vivenciados pelos iogues místicos do oriente), assombrando os próprios cientistas mais céticos e materialistas.

Veja-se o que diz o PhD em Psicologia Guy Claxton em seu livro “Ruídos de uma Câmara Escura”:

Se o mistério essencial que está no núcleo da experiência humana foi, de algum modo, afastado dos mitos sob cuja égide vivemos, então a ciência - a ciência empírica do século XX - pode nos recordar disso, tão poderosamente quanto Mozart ou a meditação. “A nova ciência da mente”, como a chamou o psicólogo Howard Gardner, de Harvard, está fazendo exatamente isso. Mostra-nos que o misticismo é necessário e que o mistério é lógico. (Claxton, 1994, pg. 26)

Enfim, utilizando-me dos meios usuais das regras acadêmicas, ilustro meus pontos de vista, embasando-os com as citações acima. Mas ressalto que, não creio em

²⁰ SOUZA, op. cit.

nada prejudicar o trabalho se um auto-pesquisador (no caso, eu) eximir-se vez ou outra, de tais vícios, lembrando que, na aurora dos filósofos, eles pensavam por si, e não “copiavam” idéias de outros.

E agora, não mais conseguimos julgar nossas próprias idéias? Somos tão incapazes, que involuímos, regredimos na mente, após tanto avanço, que não sabemos mais validar nossas opiniões, balizadas, e frutificadas através do ato de pensar, de refletir?

Ou temos medo de sermos criativos, pois fora de padrões, torna-se impossível imputar parâmetros de notas aos nossos trabalhos?

Ainda no artigo do jornal, que refere-se ao Congresso Internacional de Criatividade, ocorrido em 1998, em São Paulo, e realizado pelo incentivo do IA, diz que:

*“Ser criativo e imprevisível gera insegurança e medo. Por isso, há, na universidade, ênfase na crítica destrutiva, que reprime a criatividade”.*²¹

E:

*“O médico Eduardo Katchburian, da Unifesp lembrou que Isaac Newton desenvolveu a lei da gravidade e Alexander Flemming, a penicilina, por acaso. Eles apenas teriam prestado atenção em fenômenos banais, como a queda de uma maçã e um experimento que não dera certo.”*²²

É então a aceitação de nossos trabalhos que está sendo colocada como principal? Não é o real valor meritório da importância de nosso trabalho para que se auxilie a humanidade? Não é um ponto trabalhado, não é uma gota do oceano, que, junta à outra, à outra, e à outra que dá forma e existência ao próprio oceano (que reflete sua existência em seu próprio nome racional: oceano?).

Palácios, em seu livro “De como fazer filosofia sem ser grego, estar morto ou ser gênio” questiona:

“Por que não se faz filosofia como se fazia na antiga Grécia? Porque entre os filósofos e seus problemas não se interpunha ninguém. Hoje, em muitos lugares parece que é proibido ter problemas filosóficos próprios. Entre o aprendiz de filósofo e a filosofia se interpõe um

²¹ JUNQUEIRA, Marin Alda. Enigmas da Criação. *Jornal da UNESP*, n. 131, dezembro de 1998, p.7.

*número interminável de leituras secundárias, de especialistas, de comentadores, de dissertações sobre ‘o conceito de xxx em YYY’. Não é possível fazer um texto filosófico sem ter de fazer vênias aos atravessadores do pensamento.”*²³

E ainda:

“Devemos ter a coragem suficiente para insistir em dizer o que pensamos mesmo se somos presos, perseguidos ou vilipendiados. “

“(…) Isso significa que podemos aprender filosofia através da leitura de qualquer texto filosófico. (…)”²⁴

Outro pesquisador, em referência a preconceitos concernentes a pesquisadores, na área de sociologia, no caso, cita:

*“O aprendiz de sociólogo tem que se habituar a inibir sua sensibilidade para se tornar compreensível e aceitável pelos donos do saber consagrado na academia, já habituados a separar de seu ofício essas incômodas coisas chamadas intuições, emoções, sentimentos, criatividade, que tanto atrapalham a rotina sem surpresas da produção do saber, como gostam de se referir quando falam de seu ofício.”*²⁵

Finalizo esta introdução inusitada em uma dissertação de mestrado, defendendo de ante-mão, qualquer possível reprimenda futura, e reitero, dando a validar que considero a intuição de valor idêntico à razão, usando ambas, mesmo que não tenha respaldo da primeira, na forma que a concebo, em citações ou algo similar.

Desvinculo-me também de qualquer conceito fechado e carcereiro, trazendo à raiz de seu significado, como por exemplo, ao me referir às Histórias em Quadrinhos como também de temática filosófica, não atrelando a palavra “Filosófica” às escolas registradas historicamente, e sim a seu sentido e respectivo significado original: amigo do saber, o que busca a sapiência.

Quando for o caso de atrelar a esta ou àquela corrente, ser-se á advertido.

²² D’ABRÓSIO, Oscar. op. cit.

²³ PALÁCIOS, Gonçalo Armijos. *De como fazer filosofia sem ser grego, estar morto ou ser gênio*. Col. Quíron. Ed. UFG: Goiânia/GO, 1997, p.17.

²⁴ Ibid.

²⁵ LAZARTE, Rolando. Ser e Ciência. in *Humanidades*, UNB:Brasília, vol. 7, n.2, 1991, p.135

Lembro ainda que justifico isto, pois vai de encontro diretamente à minha consciência, e considero tal trabalho importante para que meu semelhante se beneficie com mais um aspecto das HQs de temática reflexiva ao ser humano.

Quanto ao indigente sem moradia e de destino miserável (segundo nossos conceitos), tenho consciência de que meu ego ainda não desapareceu, como o de um Buda ou quicá Jesus Cristo, ou ainda Gandhi, ou quem sabe Chico Xavier, nem se tornou servo, ao invés de funcionar como senhor, como afirmava Arjuna no épico de Baghavad Gita, e por isto não sei me despojar de meu querer, continuando dessa forma meu trabalho, mesmo que elitizado. Sei me julgar e aceito minhas limitações, e por isto, faço esta introdução crítica motivado por questões inerentes à toda mente questionante humana, e como me enquadro nesta espécie, não posso me esquivar de tais dúvidas.

A maturação de uma idéia, bem como a de um ser humano, creio estarem intrinsecamente ligados, e a imposição de prazos em todos os setores de nossa sociedade (inclusive os prazos acadêmicos) falha ao uniformizá-los, pois a psicologia atual e a medicina reconhecem ciclos metabólicos e mentais, em diferentes tempos, de pessoa para pessoa.

Cada qual com seu processo.

Já está mais na hora de se ver (e se pôr em prática) isto, e não subordinar as pesquisas ao aprisionamento temerário da burocracia e dos interesses terceiros mancomunados com falácias de ordem governamental, deturpando informações de cunho social, destinando-as à troca de favores internacionais...enquanto a grande maioria das pessoas padece de males de toda a sorte, por não terem acesso às fontes, produzidas e mantidas pelos dirigentes das nações.

Talvez realmente como disse Claxton, o misticismo seja necessário e lógico, como o é também, o Koan (cujo conceito se compreenderá em capítulo específico, mais adiante).

E neste ponto, enquanto não se houver tido a experiência do *insight*, que tenha sido vivida por um átimo temporal, ninguém, por mais que estude racionalmente, alcançará o real entendimento de tal “realidade”, que se opera por sobre outra realidade.

As HQs, como qualquer outro veículo, podem, através dos Koans implícitos, ou explícitos, levar o leitor de suas narrativas, a principiar sua reflexão nestes

conceitos aparentemente de crítica imatura, ou paradoxais. Mas conceitos que estão intimamente ligados a tudo e a todos neste mundo...e neste universo!

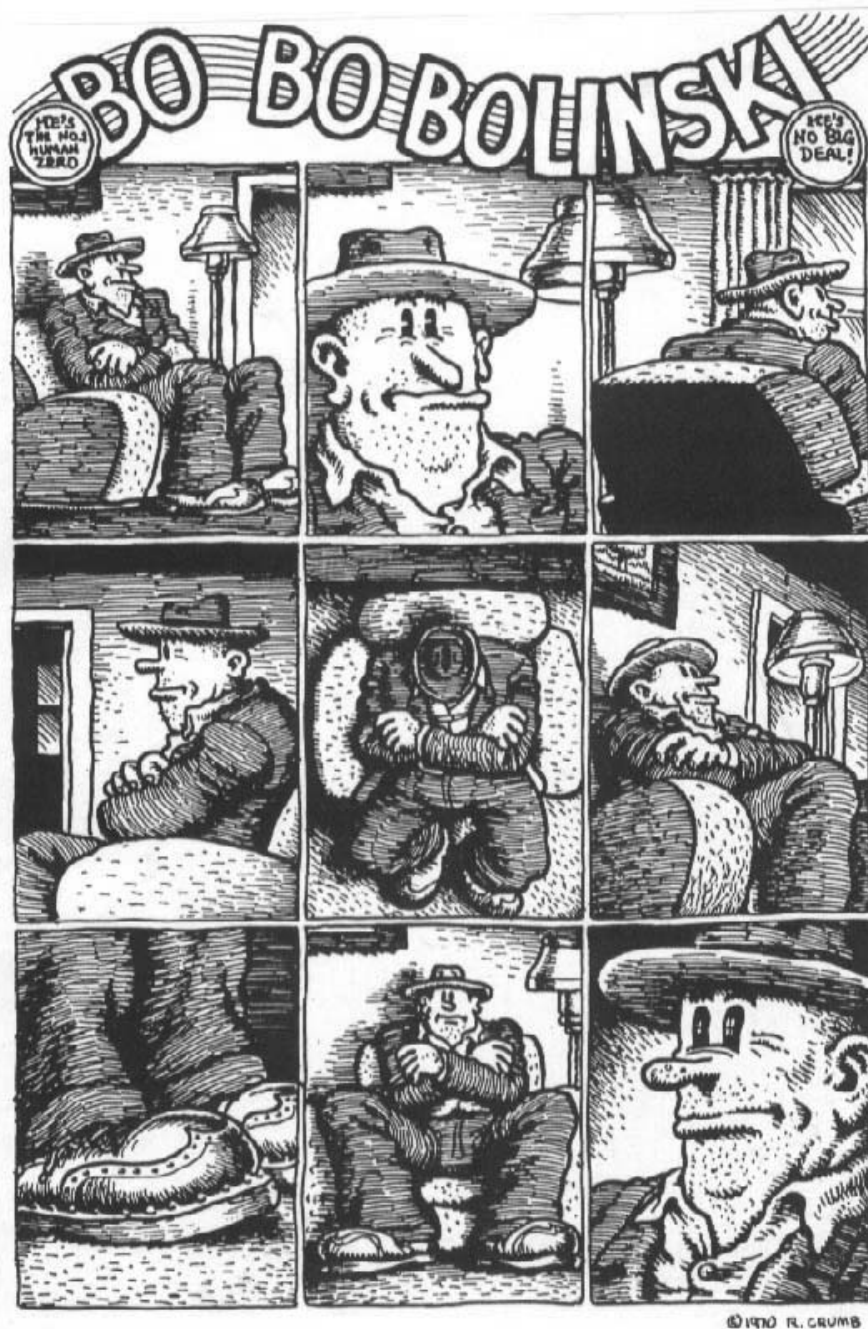


Figura 3- Crumb

HQ de uma página de R. Crumb, o “Papa” da contra-cultura das HQs. Aqui, a HQ serve de reflexo para apontar a apatia do norte-americano médio, no final dos anos 60 para 70, quando o “American Way of Life” estava se firmando como ideal.

Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

2- HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) E KOANS

2.1. As HQs e sua importância como objeto cultural

No mundo informatizado atual, o meio de comunicação que mais facilita o intercâmbio entre as nações, seguramente é o das imagens (vide as sinalizações de trânsito e os próprios ícones dos programas de computador). As Histórias em Quadrinhos (HQs) são este veículo que, aliando a imagem à literatura consegue transpor quaisquer barreiras idiomáticas e/ou culturais facilitando a vida em seu fluir: manuais de montagem de aparelhos domésticos e industriais, cartilhas de normas de procedimento de firmas em geral, bem como cartilhas para executivos ou universitários, são atualmente produzidos em forma de HQs em larga escala de uso, substituindo os livros tradicionais, agilizando assim as respostas no pragmático mundo dos negócios, da indústria, dos estudos e da vida doméstica.

Isto tudo sem falar das próprias histórias em quadrinhos que têm sido criadas com o objetivo do lazer, mas que porém, acabam se estigmatizando como ótima fonte alternativa didática ao ensino geral e em todas as suas áreas, gêneros e disciplinas.

As HQs também refletem o ideário do autor que concebe a história, e por tal autor estar inserido num contexto social e cultural, acabam por refletir todas as idiossincrasias inerentes aos habitantes, e a refletir concomitantemente as descobertas e progressos da tecnologia e ciência, da sociedade da qual faz parte.

Embora as Histórias em Quadrinhos tenham sido muito estudadas por alguns pensadores contemporâneos como Umberto Eco e Claude Moliterni, seu valor real como veículo artístico e literário continua sendo obliterado pelas investidas inconsequentes de pedagogos ou psicólogos (brasileiros e estrangeiros) de formação inadequada e desconectados com os avanços e transformações atuais de nossa Ciência, acabando por não reconhecer as HQs como importante veículo cultural e didático, muitas vezes até de caráter vaticinador, qualidade inerente aos bons artistas, como se pode constatar durante nossa história da civilização, citando-se por exemplo Leonardo da Vinci com suas engenhocas precursoras do helicóptero (só para se ficar nesta).

As HQs precisam, portanto, ser melhor estudadas, para averiguar-se a real magnitude de sua influência e reflexo na cultura dos povos, e sua importância como instrumento educador crítico-social, trazendo aos cidadãos conhecimentos, que

aparentemente são díspares e desnecessários a suas vidas pessoais e profissionais, mas que na verdade escondem informações indispensáveis, principalmente no que diz respeito às idiossincrasias dos povos, facilitando assim as relações pessoais ou profissionais, nacionais e/ou internacionais.

Tanto o grande público como os profissionais da área (desenhistas, roteiristas, editores), bem como os críticos especializados ou não, desconhecem as HQs (Histórias em Quadrinhos), ou *Arte-Sequencial* (como foram rebatizadas pelo autor norte-americano de HQs adultas, Will Eisner), como veículos de cunho artístico, e também direcionadas ao público adulto, servindo ao propósito de propagar idéias, e acabam por consequência de tal desinformação, subestimando o real valor desta já chamada Nona Arte (designação esta, inclusive utilizada pela Espanha, ao produzir um documentário sobre as HQs em 13 capítulos de meia hora cada, já transmitido pela TV Cultura de São Paulo, há alguns anos atrás, e que adicionou mais um capítulo narrando a história da HQ brasileira).

As Histórias em Quadrinhos, também carregam várias nomenclaturas, dependendo dos países onde são publicadas: no Brasil são chamadas de HQs, e as revistas que as publicam são alcunhadas de Gibis (gibi é um menino de cor negra, e talvez a isto atribua-se o fato de se associar estas publicações geralmente à leitura infantil.).

Se na literatura e no cinema temos produções comerciais, é verdade que também as temos como obras artísticas (mais apuradas e que requerem uma bagagem cultural maior do usuário). Neste segundo caso, tal como o chamado *Cinema de Autor* francês, as HQs também passam a ser autorais, ou seja, produzidas pelo ideário exclusivo de determinada mente humana, diferenciando-as, das HQs feitas por uma equipe, como numa fábrica, de cunho exclusivamente comercial, sem preocupações outras que não a dos gráficos de vendas das editoras.

Para exemplificar, podemos compará-las com o cinema, dividindo-as em duas divisões qualitativas:

- A primeira diz respeito à alusão ao conceito quadrinhos : são histórias feitas para o lazer infantil ou juvenil, e até adulto, ou feitas também com intuito educativo (o qual já tem suscitado muitas críticas, infundadas até, no meio educacional). Comparativamente, lembremo-nos dos desenhos animados, ou filmes comerciais que servem a este intento. Neste caso, em geral, as HQs são feitas por um grupo de

profissionais, onde cada um tem uma tarefa específica, seja a de roteirizar, desenhar, letreirizar e colorizar a HQ, sempre sob a direção do editor.

- A segunda divisão tem um aspecto que não tem sido reconhecido devidamente em alguns países (principalmente no Brasil), o qual denota um cunho autoral adulto (artístico e/ou filosófico-reflexivo) nas HQs.

Enfim, as Histórias em Quadrinhos, ou Arte-Sequencial, ou ainda Literatura da Imagem (como também são chamadas na França), foram já elevadas ao *status* de Arte, principalmente na França e Bélgica, países que dispõem de museus destinados a manter o padrão elevado, sempre mantendo exposições permanentes ou temporárias das *Artes- Sequenciais*, em seus museus e/ou galerias. Deve-se ressaltar que na Bélgica, um museu-biblioteca dedicado aos quadrinhos impõe sua importância e majestade, e outro em Angoulême, na França (o CNBDI - Centre Nationale de Bande Dessinée et Image), dedica-se também, inteiramente aos quadrinhos, realizando anualmente um evento internacional de HQs, além de manter as já mencionadas exposições. Mesmo o MASP no Brasil, no início da década de 50, realizou a 1ª exposição mundial de HQs.

Famosos artistas já se enveredaram pelos caminhos desta também chamada 9ª arte. Dentre os quais, o pintor espanhol Goya que chegou a pintar uma sequência de seis quadros a óleo narrando uma luta entre um padre e um bandido: uma autêntica arte sequenciada! Ainda pode-se mencionar Picasso que quadrinhizou uma viagem sua a Paris, o cineasta Fellini que roteirizou uma HQ com Milo Manara, autor italiano de "fumetti", entre outros. Isto sem mencionar a arte religiosa da Idade Média que se utilizava das filacteras (falas escritas que saíam das bocas das figuras pintadas nas paredes das catedrais, caracterizando assim a gênese dos balões de fala atualmente utilizados pelos quadrinhos).

Muitos movimentos artísticos tiveram seu paralelo nos quadrinhos, principalmente o Expressionismo, que seria o estilo mais frequente das HQs.

Da Pop-Art até agora, os EUA ainda se enveredam pelos caminhos artísticos das HQs. E o Brasil? Este, mal faz os quadrinhos comerciais (principalmente para adultos), que se dirá dos artísticos autorais (personalizados)²⁶?

Insiste-se na questão da autoria das HQs, visto que esta distinção, bem como os variados gêneros, como a Ficção Científica, o Romance, a aventura e outros

²⁶ Na verdade, muitos autores brasileiros estão despontando neste filão, mas como não têm respaldo das editoras, auto-publicam seus trabalhos anonimamente. Isto será melhor estudado mais adiante.

presentes na forma de Arte-Sequencial não têm sido devidamente creditados no Brasil.

Existem também HQs que são exclusivamente destinadas ao público infantil, bem como para o público juvenil, e embora não se faça tal distinção às claras no Brasil, existem as Artes-Sequenciais que têm temáticas estritamente adultas, como já mencionado.

O mercado editorial norte americano percebeu que o público adulto também existe e contrataram autores renomados ingleses que reaquereram o mercado direcionado a este filão. Isto sem falar em Will Eisner e nos quadrinhos *underground* (fanzines) e principalmente nos quadrinhos alternativos que ajudam a movimentar feiras de comics mensais em vários estados norte americanos. Na Europa, embora o *Manga* japonês tenha vencido o material nacional para os jovens (como aconteceu nos EUA e Brasil), as livrarias especializadas fazem chover edições luxuosas para o público adulto, principalmente na França (país que mais investe na BD adulta).

Apesar de todos estes dados, há dois depoimentos que podem melhor justificar tal trabalho. No primeiro, Claude Moliterni, pesquisador francês refere-se aos quadrinhos:

*“Até agora diz-se:-é nocivo, está mal escrito... Mas isto também acontece com a literatura e o cinema: há coisas boas e más.”*²⁷

Já outro pesquisador, conclui:

”Pode-se encontrar do melhor e do pior na HQ, mas ela provou amplamente que era capaz de dar corpo a obras de uma qualidade equivalente ao que se faz em outras áreas como o cinema e a literatura.(...)”

*Nós acreditamos que nos anos 70 a HQ iria encontrar seu lugar na paisagem cultural. Estávamos enganados. Basta ver a maneira como a imprensa fala dela, ou não fala, ou fala mal, uma vez por ano, por ocasião do festival de Angoulême...”*²⁸

²⁷ MOLITERNI, Claude em entrevista para o vol.57 da Salvat Grandes Temas: A Literatura da Imagem, 1979, p.13.

²⁸ LA BD FRANÇAISE DE A À Z in revista Label France, n. 30. Editeur A.D.P.F., janvier 1998, p.33. [Entrevista dada por Thierry Groensteen, diretor do museu de quadrinhos de Angouleme/Fr a Bernard Génin, na época de duas exposições realizadas pelo Museu]

Como se pode perceber, pouca coisa mudou da década de setenta para cá, com relação ao verdadeiro valor e espaço dado a esta arte tão mal compreendida.

Não é só na França (país que melhor trata das HQs, imagine-se então nos outros ou no Brasil), que há tal descaso.

Infelizmente, o grande aumento populacional no mundo, faz com que o consumo seja intensificado, descuidando-se assim da qualidade dos produtos, dentre os quais encontram-se os gibis que atualmente são destinados aos jovens, principalmente norte-americanos, cujo valor cultural é questionável: um bombardeio sem fim de Super-Heróis em gibis descartáveis com roteiros inexistentes que deram lugar a batalhas épicas sem fim e sem reflexão.

Na última Bienal de HQs realizada no Brasil em Belo Horizonte em 1997, um autor inglês, Brian Talbot reclamou da crítica feita por apenas um jornal inglês referente à uma obra sua que versava sobre os casos de estupros ou abusos sexuais que ocorrem frequentemente em creches inglesas. Segundo o autor, que criou uma HQ tratando de um caso específico, onde narra um desses estupros, em cujo final da história a garota consegue contornar o trauma, deixando nítido ao leitor ser uma obra que traz críticas sociais e ao mesmo tempo mensagens otimistas, Talbot alega ter se espantado com a parca divulgação de sua obra, notificada apenas num jornal, e que, infelizmente perguntava como uma HQ poderia versar sobre um tema tão delicado como este, tendo as crianças como leitoras(!).²⁹

A exclamação necessária não é do palestrante, porém está claro que mesmo países ditos industrializados e aparentemente com maior índice de cultural, também crêem que as HQs são exclusivamente para crianças.

Autores de HQs como o britânico Alan Moore e o norte-americano Joe Sacco enveredam por vezes em quadrinizações de cunho de denúncia ou jornalístico, como nas obras “Brought to Light” (Alan Moore e Christic Institute) e “Palestine in the Gaza Strip” (Joe Sacco). A primeira denuncia, com base em arquivos do órgão “The Christic Institute”, ações ilegais da CIA pelo mundo, dentre as quais estão terrorismo internacional e tráfico de drogas. O próprio governo norte-americano retirou de circulação esta revista. Já a segunda, conta, em forma de HQs, a convivência *in loco* do autor, entre os palestinos, sitiados na zona divisória de Israel e Líbano, mostrando a luta deste povo para reaver suas terras.

²⁹ Palestra proferida por TALBOT, Bryan, na 3. Bienal de HQ de Belo Horizonte/MG, em 25/10/97.

Como se vê, as HQs podem servir como fontes de informações muito mais fiéis do que outros meios de comunicações, além de denunciarem fatos que não teriam muita repercussão em meios que atingem menos pessoas do que as próprias revistas em quadrinhos.

Ivan Carlo de Andrade Oliveira, cita em sua dissertação “A Divulgação Científica nos Quadrinhos: Análise do Caso Watchmen”, que

*“Muitas vezes, os quadrinhos acabam ganhando mais credibilidade que os órgãos de imprensa convencionais, como o que ocorreu na Inglaterra.”*³⁰

Ainda na mesma tese, Ivan menciona as palavras de Paul Gravett:

*“fatos como as recentes distorções dos protestos contra a Poll Tax em Trafalgar Square, que se detiveram quase que exclusivamente a cobrir as táticas da polícia, estão fazendo o público duvidar seriamente da confiabilidade e independência dos meios de comunicação tradicionais. Muitos jovens desistiram dos jornais e da TV e estão se dirigindo aos gibis - pra terem “as notícias verdadeiras”. Segundo Alan Moore, “os quadrinhos são a única fonte confiável de informações que restou”.*³¹

Apesar disto, no tocante às HQs brasileiras, algo está acontecendo de extraordinariamente novo nesta década de noventa, prestes a findar: autores acabaram se enveredando por um caminho próprio, uma linguagem única de criar HQs. Assim como as HQs de terror brasileiras têm como qualidade um traço “nervoso” e rápido (vide Shimamoto e Jaime Cortez), as HQs sérias, de temática dita filosófica, publicadas em sua maioria em fanzines (revistas alternativas), apresentam peculiaridades como traços rápidos e roteiros curtos e diretos (tais como o eram as HQs de terror brasileiras).

Intuitivamente, a resposta para tal só pode ser a própria maneira social de trabalho e vida estressada e não estabilizante que têm os brasileiros. Mas neste ponto, parece que o mundo inteiro se iguala.

³⁰ OLIVEIRA, Ivan Carlo de Andrade. *A Divulgação Científica nos Quadrinhos: análise do caso Watchmen*. Dissertação de Mestrado. Universidade Metodista do Estado de São Paulo: São Paulo, p.11.

³¹ OLIVEIRA, op. cit.

Isto pediria um trabalho de cunho sociológico mais extenso, mas este pesquisador quer crer que os supostos *Koans* que surgem aqui e acolá nalgumas HQs brasileiras deste gênero dito filosófico (que pode ou não conter o *Koan*) são manifestações de uma tendência que já vinha anteriormente, tanto no exterior, como no Brasil, em especial, como uma continuação evolutiva paralela das HQs de terror e/ou de teorias científicas ultrapassadas.

Tais HQs atuais seriam então uma espécie de atualização na forma de se “pensar” ciência e vida.

Nesta linha de raciocínio, das HQs simples de humor de relações familiares, passando pelas teorias psicológicas dos sonhos, indo pela ciência ortodoxa das viagens espaciais, e depois pelos novos benefícios (ou malefícios) das descobertas atômicas, encontrando por fim o anarquismo underground, chega-se afinal ao mundo violento de hoje, mas também *quântico*, mundos que se sobrepõem, e respostas que não servem a questões que não têm respostas lógicas.

E neste ponto, muitos autores-artistas da HQ brasileira estão apenas pondo no papel (ou na mídia eletrônica do computador), aquilo que eles intuem... novos paradigmas, novas mentalidades para um novo século que virá.

Enfim, muitos outros pontos acerca das HQs poderiam ser ressaltados em justificativa deste trabalho, mas o principal é a proximidade das HQs atuais com os novos paradigmas da ciência, em paralelo com a filosofia oriental, substituindo os antigos conceitos que eram abordados nas HQs, como os da mutação genética, ou ciência mecânica.

Com isto, o objetivo principal desta dissertação torna-se demonstrar a existência dos KOANS nas HQs. Derivando de tal objetivo, ficará nítido que:

- a) as HQs também podem ser direcionadas ao público adulto;
- b) as HQs também se enveredam por gêneros díspares como este da reflexão filosófica (filosófica aqui está, lembrando-se, conforme a acepção original da palavra grega, que significa amigo do saber).,
- c) as HQs também acompanham as evoluções culturais e tecnológicas de nossas sociedades, inclusive antevendo fatos como foi o caso da mini-saia e da aerodinâmica dos foguetes em Flash Gordon, ou das variações de ângulos das câmeras cinematográficas ante-vistas em Little Nemo culminando em

ótimos veículos de reflexão e introdução de novos paradigmas, colaborando na evolução cultural do ser humano.

O *Koan* já foi mencionado por Umberto Eco em seu livro *Obra Aberta*, como fator utilizado por vários artistas, inclusive o músico John Cage em suas apresentações inusitadas.

O Koan está presente também em livros científicos como o TAO da Física de Fritjof Capra, que traça um paralelo da filosofia oriental com os novos percursos da Física Quântica.

Mesmo escritores como Pablo Neruda incursionaram intuitivamente pelo Koan.

A física Quântica, traz uma nova abordagem de conceitos que difere da física clássica antiga, substituindo esta no que se refere por exemplo aos conceitos do tempo: não há passado, presente ou futuro, o que há são intersecções concomitantes dos três tempos; e ainda o fato da descoberta de que os elétrons não se portam como se espera: a prática constatou que o elétron se posiciona de acordo com o observador:

Descobriu-se que tais elementos por vezes se portam como partículas, e noutros momentos como ondas. Assim nos resume Fritjof Capra em seu livro *O Tao da Física*:

*“No nível subatômico, não se pode dizer que a matéria exista com certeza em lugares definidos; diz-se, antes, que ela apresenta ‘tendências a ocorrer’.”*³²

Todos estes fatos levaram a novas concepções de nossas vidas em relação a tudo que nos rodeia.

Partindo-se deste pressuposto, reafirma-se que a nova mentalidade científica que vai refletir em todas as áreas, também será refletida nas HQs, fazendo delas essenciais objetos de estudos pretéritos da civilização humana, auxiliando num entendimento mais amplo acerca do fenômeno humano e suas imbricações gerais neste planeta.

Até mesmo na matemática constatou-se sua contraparte, que é a lógica paradoxal, lógica paraconsistente, defendida no Brasil por Newton C. A. da Costa.

E ainda, mesmo no mundo acadêmico Paul Feyerabend (1924-1994), gritou contra toda a metodologia asfíxiante das academias universitárias, com seu livro

³² CAPRA, Fritjof. *O Tao da Física*. Cultrix: São Paulo, 1983, p.

“Contra o método”, revelando que a criatividade estava dando lugar ao conformismo rígido, tal qual ou pior que na Idade Média, quando a religião era utilizada como gólgota aos supostos pecadores (leia-se de espíritos libertários, anárquicos).

Este trabalho não pretende ser um compêndio científico de física, nem de apologia ao anarquismo, porém pretende demonstrar que o *KOAN*, que é utilizado por cientistas, como metáfora para elucidar explicações atualizadas da nova física, também pode ser usado da mesma forma como mensagens nos roteiros de HQs contemporâneas, que, como já foi dito, por serem obras reflexas de seres humanos que convivem com seus semelhantes, acabam por refletir todos os paradigmas da sociedade vigente (a ciência fractal se encarregou de explicar que tudo é interligado: como se pode constatar na nova forma de se lecionar nas escolas: a interdisciplinaridade).

Com este trabalho, intenta-se demonstrar indícios implícitos ou mesmo explícitos que por verossimilhança remetam ao KOAN oriental existentes nas estruturas narrativas (leia-se roteiros) das Histórias em Quadrinhos autorais de temática adulta, cujos roteiros tragam questionamentos filosóficos e inquisitórios que permeiam a vida dos seres humanos.

Com a evidência e comprovação de tal pressuposto, quer-se demonstrar a função cultural que as Histórias em Quadrinhos têm como importante veículo de expressão de idéias e conceitos, contribuindo, além do lazer, na formação educacional em todos os âmbitos dos seres humanos, principalmente acerca de questionamentos de ordem filosófica, intrínsecos ao homem, funcionando como importante ferramenta de reflexão e de conduta ético-cultural, atingindo desde a tenra infância à idade adulta, visto que, como já se delineou (e se especificará melhor mais adiante), as HQs também são produzidas para todas as faixas de idade, tal qual o são as outras formas de comunicação e arte.

Tal dissertação se formatará através de um suscinto histórico e levantamento bibliográfico da literatura específica, combinado a um estudo de coleta de campo de espécimes midiáticos (Histórias em Quadrinhos), que introduzirá resumidamente, as evoluções feitas pela HQ mundial. Em seguida, definir-se-ão alguns dos principais conceitos relativos à esta arte sequencial, culminando num delineamento do significado do *Koan*.

Far-se-á apontamentos da utilização do Koan, consciente ou inconscientemente, por alguns autores e/ou cientistas, em suas criações, tais como o poeta Pablo Neruda, o autor de HQs Grant Morrison e o cientista holístico Fritjof Capra, além de outros.

Por fim, serão estudadas algumas HQs de autores brasileiros e estrangeiros que tragam em seus roteiros elementos que sejam *KOÂNICOS*.³³

2.2. Histórico Suscinto das HQs

³³ HQs Koânicas: neologismo criado por este pesquisador para designar tais qualidades nestes tipos de

2.2. HISTÓRICO DA HQ (PRESUMIDO):



1970

MÉTAL HURLANT (FRANÇA)
HEAVY METAL (HQ ADULTA - EUA)
HQ ESTUDADA COMO MÍDIA CULTURAL:
EUROPA E BRASIL
JAMES COZZO (BRASIL)
SUPER HEROIS COM ATOAIROS
POLITIZADOS E REFLEXIVOS (EUA)
APOGEU CRIATIVO DAS HQS
NO MUNDO

1980

ASCENSÃO DAS HQS ADULTAS NOS EUA (AUTORA):
FRANK MILLER E BILL SIENKIEWICZ
IMPORTAÇÃO DE AUTORES INGLESES NOS EUA,
QUE DIVULGAM CIÊNCIA FRACTAL E
FÍSICA QUÂNTICA EM HQS DE
MONSTRO DO PAINTANO, WATCHMEN, HOMEM-ANIMAL
BRASIL: APOGEU DOS FANZINES
EUROPA: INÍCIO DO DECLÍNIO CRIATIVO DAS HQS
JAPÃO: EXPORTAÇÃO DE MANGÁ AO MUNDO

1990

QUEDA DA QUALIDADE DE HQS
NORTE-AMERICANAS
AUMENTO DE AUTO-EDITORES NOS EUA
WILL EISNER, COM GRAPHIC NOVELS (HQ COMO
LITERATURA) EM ASCENSÃO
BRASIL: AUTORES E AUTO-EDITORES (FANZI-
NEIROS); TORNAM-SE TAMBÉM
PESQUISADORES DE HQS
(HQs MESCLANDO MISTICISMO E FÍSICA
QUÂNTICA)
HEGEMÔNIA DO MANGÁ
HQs NA INTERNET

2000

?

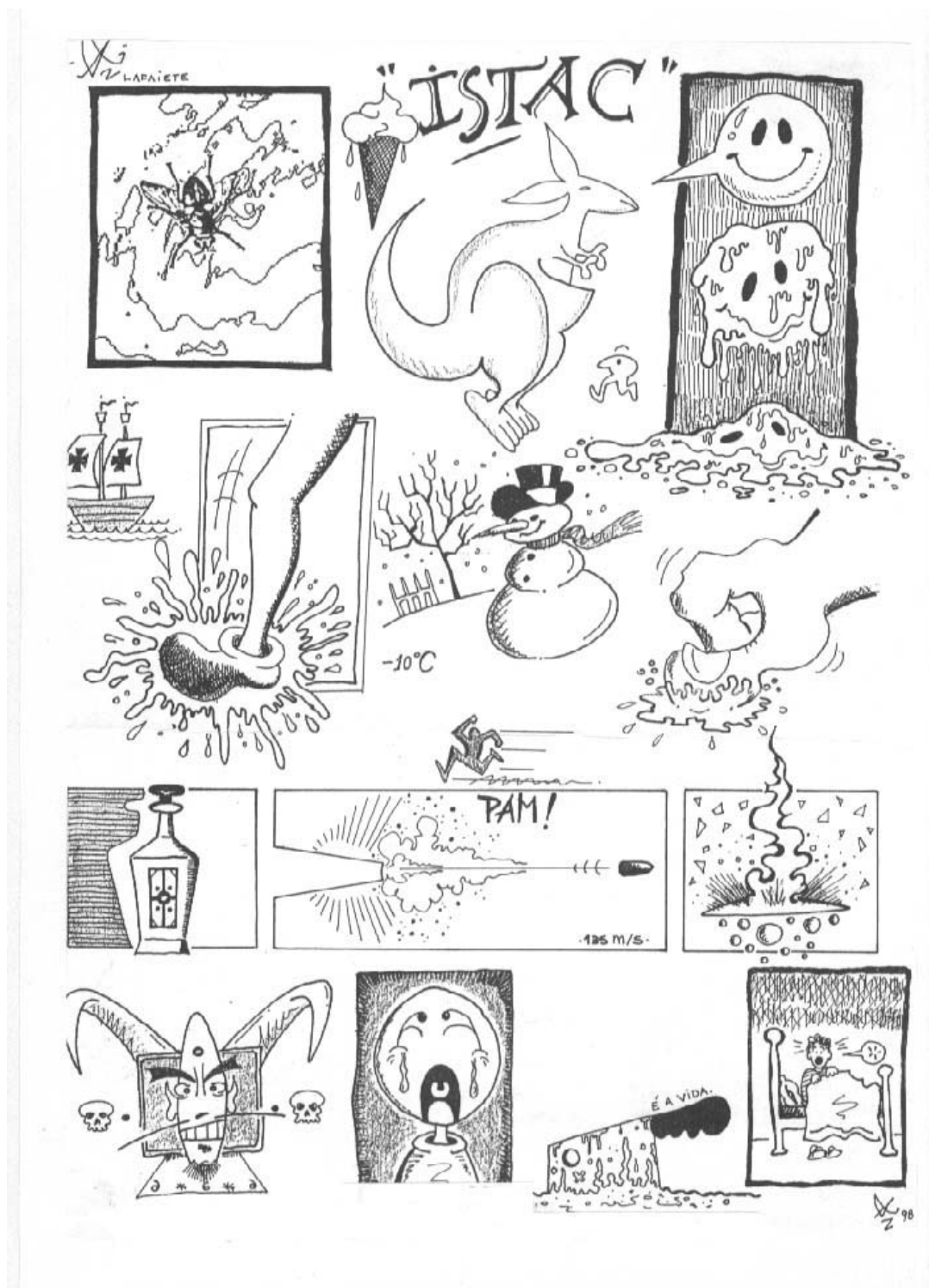


Figura 4- Lafaiete

Autor: Lafaiete

Fonte: Barata Quadrinhos, vários autores. Editor: Flávio Calazans. Santos/SP, n. 24, novembro de 1999.

2.3. Conceito

2.3.1. HQs: Definições

As *Histórias em Quadrinhos* também carregam várias nomenclaturas, dependendo dos países onde são publicadas: no Brasil são chamadas de *HQs* e as revistas que as publicam são alcunhadas de *Gibis* (gibi é um menino de cor negra). Não se sabe a razão de se considerar a leitura das revistas de histórias em quadrinhos como exclusivas ao público mirim, mas faz-se crer que por estar associado a um menino, o termo “gibi” tornou-se sinônimo de leitura sempre infantil. Mesmo o emprego da palavra “gibi” como título de uma revista em quadrinhos brasileira (que acabou por estigmatizar todas as outras revistas de HQs conseguintes), não foi ainda desvendado, quanto aos motivos que levaram o idealizador do título a tal designação.

Na França, as HQs chamam-se *Bande Dessinée*, o que significa literalmente banda desenhada, tal como em Portugal (que também as reconhece como histórias aos quadrinhos). Na Espanha, especificamente em Madrid, ganhou o apelido que era o título de uma revista: *Tebeo*, tal como ocorreu com o termo gibi no Brasil; na Itália, *Fumetti* (fumacinha: uma alusão aos balões de fala das personagens), *Manga*, no Japão, *Historieta* na Argentina e *Comics* nos EUA (Strip Comics quando referindo-se às tiras em quadrinhos dos jornais).

De acordo com Henrique Magalhães em seu livro *O que é fanzine?*, publicado pela ed. Brasiliense, o termo que mais se aproxima da verdade é o brasileiro. Mas ainda pode-se ver que a palavra quadrinhos tem um tom pejorativo, o que enfraquece o conceito real desta *Nona Arte* (outra denominação dada pelos europeus às HQs; além dos termos *Arte Sequencial* e *Graphic Novel* - este último especificamente para designar as HQs autorais destinadas ao público maduro, ambos termos batizados pelo autor norte-americano Will Eisner).

O fato do desenho como forma de expressão humana estar atrelado à tenra infância, época em que a criança parte de garatujas até chegar ao rudimento da figura de um ser humano, casas e natureza, cedendo lugar aos poucos quando, principia o aprendizado da escrita (a qual também evoluiu da forma simplória de desenhos esquemáticos representando, por exemplo, uma cabeça de boi, dando origem à letra “A”, que em verdade não passa de um desenho padronizado) acaba por estigmatizar qualquer forma de desenho como algo de irrelevante importância.

Infelizmente, nossa cultura, tomando como fator de comunicação preponderante, a linguagem da escrita, racionalizada, porém muitas vezes limitante (vide as diversas línguas existentes no mundo e a busca por uma língua única, o frustrado Esperanto), acabou por desprezar a linguagem do desenho, não mantendo uma continuidade de seu desenvolvimento nas escolas (bem como a música), o que na realidade acarretou um grave preconceito com tudo relativo ao desenho, considerando-o como uma rudimentar forma de expressão “**infantil**”, exclusivamente, o que nos leva, por esta linha de raciocínio, a considerar também infantil qualquer história em quadrinhos, mesmo quando seu texto seja de temática exclusivamente adulta, e seus desenhos também destinados ao público maduro. Tal preconceito é facilmente detectado nos desenhos animados na televisão, mas qualquer pessoa, um pouco melhor abalizada de conhecimentos, percebe que, por exemplo, os desenhos dos “Simpsons” (criação do originalmente autor de Histórias em Quadrinhos Matt Groenning) são destinados ao público adulto, pois o canal emissor norte-americano o apresentava no horário noturno, o mesmo destinado às novelas seriadas e isto, apesar de seus desenhos serem não realistas e sim caricaturizados. Aliás, se o desenho é ou não realista não define se a história vai ou não ser destinada ao público adulto, mas sim, e reitero na questão, isto dependerá do roteiro.

Enfim, não se pode negar que o nome “Histórias em Quadrinhos”, que contém as palavras “Histórias” - esta costuma ser uma palavra que nos remete a um tom irreal, apesar de se apresentar como uma séria disciplina educacional, logo direcionada ao imaginário infantil; e “Quadrinhos”- como o próprio teor de diminuição que esta palavra traz, reforçando o estigma de algo **exclusivamente** destinado às crianças e, por fim, a designação também infantil “Gibi” (pois *gibi* é um meninote preto), e, principalmente, por ser uma leitura que une a língua escrita com os “desenhos” (estes últimos sempre associados com a infância; vide a literatura paradidática infantil, que quase sempre traz desenhos como um suporte atrativo, ilustrando os textos), acabaram por, estes três termos unidos, a reforçar sobremaneira a pecha e o preconceito de que, enfim, a, como também a chamam os europeus, Literatura da Imagem (HQ) seja destinada unicamente ao público infantil, ou com ressalvas, ao infanto-juvenil.

Tal referência resultou em um grave erro, acarretando uma mentalidade nacional altamente preconceituosa, principalmente contra os que tentam ou querem se

profissionalizar na área das HQs destinadas exclusivamente ao público adulto (que também erroneamente apregoa serem HQs adultas somente as de temática pornográfica, esquecendo-se que as HQs têm gêneros díspares, e também, como qualquer outra forma de literatura incursiona igualmente pelo gênero “Erótico”, distinto do pornográfico. E aqui cabe uma diferenciação, pois segundo Flávio Calazans:

*“Uma primeira distinção a fazer-se é de cunho etimológico, haja vista que o termo “porno” tem origem no idioma grego, traduzindo-se por prostituta.”*³⁴

Além destes, outros gêneros figuram nas HQs, como por exemplo, o do terror (vide capítulo neste trabalho acerca dos gêneros de HQs).

Scott McCloud, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, tenta se aproximar o máximo possível de uma nomenclatura mais condizente com as HQs (lembrando que o termo nos EUA significa literalmente “Cômico”, e, justamente por isto, o autor tenta tirar o conceito genérico, que excluiria as HQs de temática séria ou crítica e não exclusivamente cômica):

*“Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”*³⁵

Foi dessa forma que McCloud concluiu a designação das HQs. Mas ele acaba por reutilizar o termo Arte Sequencial, criado por Will Eisner, que é o mais simples e direto, apesar de, segundo a própria análise de McCloud, este termo também ser passível de designar os filmes de cinema ou desenhos animados ou mesmo textos.

De todo modo, o impasse do nome continua, a menos que o termo de Will Eisner passe a ser largamente usado no Brasil, designando ao menos as HQs adultas autorais.

³⁴ CALAZANS, Flávio. As Histórias em Quadrinhos do gênero erótico in *Rev. Bras. de Ciên. da Com.*, S. Paulo, vol. XXI, n.1, jan/jun.1998, p.54.

³⁵ McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Makron Books: São Paulo, 1995.

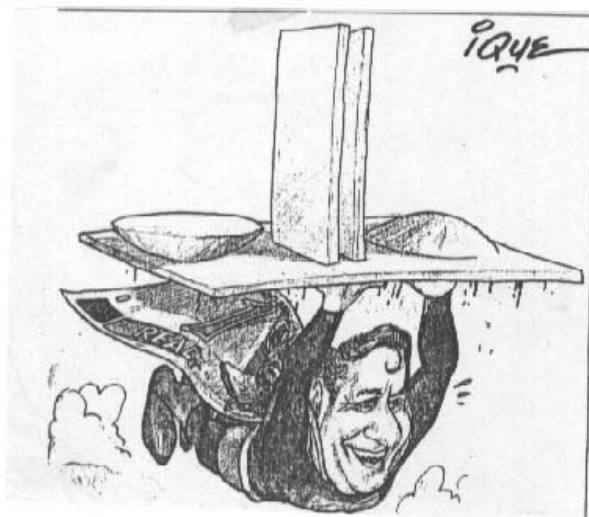
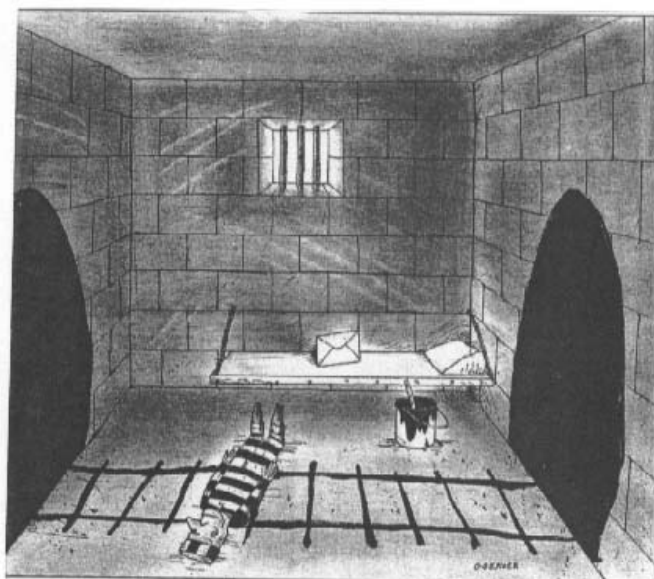


Figura 5- Cartum/Charge

O cartum de O. Sekoer, é um desenho de fácil entendimento, atemporal e universal (existem cadeias e presidiários em todo o planeta), já a Charge de Ique tem validade restrita a determinado tempo e espaço (o presidente brasileiro, provavelmente não é tão facilmente identificável, por um morador do Egito - menos ainda se ele vir a olhar a charge daqui a 10 anos).

Fonte:Arquivo pessoal do pesquisador

2.3.2. HQs: distinções de Cartuns, Charges e Caricaturas

Importa-se, primeiramente, frisar a diferença da Charge, Cartum, Caricatura, HQ:

Cartum vem da palavra inglesa *cartoon* e significa literalmente cartão, que é o suporte onde eram feitos desenhos ingênuos e descompromissados de humor, para serem inseridos nos jornais em seus primórdios. O cartum geralmente constitui-se de um só desenho, uma imagem geralmente cômica e universal e matriz da charge.

A *Charge* porém, é uma palavra da língua francesa francês e significa “ataque” ou “carregar” no figurativo, constituindo-se igualmente de um só desenho, diferindo do cartum, no sentido que é sempre um desenho exagerado de caráter crítico, em geral à política, e preso a determinada época ou fato importante. Por este caráter político e social, a charge pode servir como importante elemento historiológico.

A Charge pode se configurar em HQs, como é o caso dos irmãos Caruso, que publicam sátiras quadrinizadas das cenas políticas brasileiras, semanalmente, na revista *Isto É*; e a personagem Mafalda, do argentino Quino, com muitas de suas tiras em quadrinhos datadas, pois ilustravam a agora extinta guerra fria.

Caricatura é um termo que anteviu à Charge, que foi designada na primeira vez no século XVII, para classificar os desenhos satíricos de Agostinho Carracci, enfocando tipos populares de Bolonha.

A Caricatura vem, pois, do vocábulo italiano *Caricare* e significa “carregar”, “exagerar” e embora em nosso país, esteja muito ligada aos desenhos que satirizam rostos, pode estar presente também como a caricaturização de alguma cena ou fato e por isto, na verdade, a Caricatura se torna sinônima de Charge, podendo existir em qualquer uma das três modalidades anteriores, seja o Cartum, a Charge ou as Histórias em Quadrinhos. A caracterização da palavra Caricatura como referente exclusivo da representação cômica de um rosto, advém de um falso atributo semântico, já que a palavra portuguesa “cara”, significa rosto.

As HQs são constituídas de no mínimo dois desenhos, sendo que o segundo é uma continuação do primeiro.

Apesar destas diferenciações, torna-se mister ressaltar que tais manifestações acabam por vezes se imiscuindo, imbricando-se (como nos casos já citados acima, no referente às charges sequenciadas dos irmãos Caruso), pois a realidade, por ser multi-

diversificada, introduz como resultantes nos processos criativos dos autores, elementos não entrópicos (a entropia aqui é um termo emprestado da física Termodinâmica, que diz que uma certa quantidade de energia se perde num processo fechado). Décio Pignatari se utiliza do conceito da entropia na comunicação, para esclarecer:

“Entropia negativa = informação. E realmente a idéia de informação está ligada, mesmo intuitivamente, à idéia da surpresa, de inesperado, de originalidade. Quanto menos previsível (...) uma mensagem, maior sua informação, sempre lembrando que a estrutura, o padrão (...) é a informação mais importante de um sistema.”³⁶

Por isto, se uma manifestação artística, tal como a HQ, Charge ou Caricatura, suscitarem dúvidas no momento de as denominarmos, dificultando nossos juízos de caracterização, é porque esta manifestação tem um valor comunicacional muito mais imbuído de mensagens plurais, do que possamos perceber à uma primeira leitura (mesmo que não tão superficial).



Figura 6- HQ Comercial:

Uma página de HQ produzida por uma equipe de funcionários de uma editora americana: os roteiros atuais são desprovidos de mensagens construtivas, promovendo apenas a violência, e sem diversificação de informações, diferentemente das HQs dos anos 70, ou das HQs autorais, que provêm de um autor.

³⁶ PIGNATARI, Décio. *Informação. Linguagem, Comunicação. Perspectiva: SP: 1977* in Sanna, Alcione Sá Pinto et al. *O Conceito de Entropia Aplicado às Histórias em Quadrinhos “Smurf” de Peyo*. Instituto Metodista de Ensino Superior: SB do Campo, 17/11/94.

2.3.3. Distinções entre HQs comerciais e autorais.

Uma forma de Linguagem artística e/ou comunicacional alcança a maturidade quando o nome de seu criador se torna mais importante que sua criação, pois esta estaria refletindo todo um bojo ideário de seu senhor:

Em 'El Ocaso de los Héroes em los Comics de Autor', Javier Coma sustenta a tese que o maior sinal da maturidade da linguagem das histórias em quadrinhos seria que os personagens estariam pouco a pouco perdendo a importância em relação aos autores. O processo é análogo ao que aconteceu no cinema, com as 'estrelas' deixando de ser os intérpretes e passando a ser os diretores."³⁷

As HQs autorais geralmente são criações de cunho pessoal, onde o ideário de um autor é passado para o roteiro das histórias. Às vezes, a autoria se divide entre dois criadores que têm idéias em comum, não influenciando negativamente no processo.

Fato inverso ocorre nas HQs comerciais, onde são criadas como linha de montagem e a autoria se perde entre quase uma dezenas de profissionais, dividindo as tarefas da consecução de uma HQ, sob a direção de um editor, cuja função é de direcionar as HQs de determinado personagem, indiferente à manifestação do ideário autoral, mas atento aos gráficos de venda da revista, de periodicidade geralmente mensal, e não de uma ou duas edições anuais, como costuma ser editada a HQ autoral, principalmente a européia.

Na literatura e no cinema tem-se também produções de caráter exclusivamente comercial, bem como obras artísticas (mais apuradas e que requerem uma bagagem cultural maior do usuário).

As HQs podem ser consideradas em duas distintas categorias: como veículo de expressão objetivamente comercial, como os são, por exemplo, os super-heróis e personagens Disney, ou como veículo autoral, onde se propaga o ideário e o senso estético e artístico pessoal do autor, independente de laços subordinativos externos a ele, como é o caso de artistas como Will Eisner (EUA), Caza e Moebius (França), Alan Moore (Inglaterra), ou Lourenço Mutarelli e Edgar Franco (Brasil). Estas duas distinções existem e, raramente, são percebidas no Brasil.

³⁷ in CAMPOS, Rogério. *Espanhol discute em livro a queda do herói e a ascensão do autor*. in Ilustrada/Folha de São Paulo, 14/05/90, p. E-10.

O conceito de uma autoria, procede de

*“O conceito de autor, exaltado pelos **Cahiers du cinéma** nos anos 60 (...) ,volta a ganhar vida no interior mesmo do mercado cinematográfico.”*³⁸

Pode-se ver mais sobre o que é um autor, ainda, no mesmo texto:

*“Em suas teorias e em seus filmes, os franceses nos lembram que, mesmo hoje, o autor não é, propriamente falando, alguém que usa um sistema linguístico completo mas alguém que funciona como um mecanismo que remete ao silêncio anterior à linguagem e que põe para fora, nas dores do parto, uma expressão formatada para o pensamento e a emoção.”*³⁹

No texto supra-citado, o autor cita Deleuze:

*“Menos moderno do que Said, Gilles Deleuze retorna a Nietzsche e em particular a Bergson para insistir no ‘novo’, na ‘evolução criativa’. (...) Numa sintomática passagem ele localiza nos filmes de Akira Kurosawa uma configuração de movimentos de câmera que funciona como ‘double’ de um sinal gráfico fictício - um ‘kanji’, ou ideograma chinês - , representando o próprio nome de Kurosawa. Sendo sempre um signo muito especial e problemático, a assinatura do autor é uma marca na superfície do texto que indica sua origem.”*⁴⁰

Pode-se entender melhor isto, comparando as HQ às produções cinematográficas, onde, no caso, os diretores costumam ter seus nomes como timbre de qualidade (como exemplo, Federico Fellini, ou Ridley Scott), os quais categorizam as obras filmadas como sendo de arte (de autor). No caso da “banda desenhada”, toda a produção fica a cargo do autor, que tal qual um diretor de cinema, comanda, e, mais especificamente, “dirige”, “atua”, desenha os cenários, enfim reverte sua mensagem no objeto artístico, diferentemente das HQs industriais, comerciais, sem uma autoria específica, e sem créditos das mensagens, geralmente superficiais, como nos cinemas (filmes como “Rambo”, por exemplo, dependem somente de seu personagem, descartando qualquer importância de direção autoral). O mesmo se detecta na literatura (poesias, por exemplo) onde os livros são autorais (o autor é reconhecido e

³⁸ ANDREW, Dudley. *O Desautorizado Autor, Hoje*. in Revista Imagens, n. 3, Ed. Unicamp: São Paulo, dezembro de 1994, p. 63.

³⁹ Idem, p.68.

sua obra consumida graças à sua fama), ou na música , com seu segmento comercial (fm) ou autoral (clássicas, instrumentais e até grupos de rock, boicotados pelas fms [rádios de frequência modulada] por serem mais "difíceis" de serem escutadas pela grande massa robotizada).

Um exemplo de HQ, de linha de montagem, é a do estúdio de Maurício de Souza. Deve-se ressaltar porém que o autor brasileiro acabou tramitando pelos dois polos, já que, embora uma equipe sua esteja encarregada de criar histórias para seus personagens, como Cebolinha, Mônica e Cascão, o próprio Maurício já revelou que nunca permitiu que ninguém mais, além dele, trabalhasse com as histórias do dinossauro Horácio (que foi seu único personagem, publicado em revista própria no Japão).

Outro exemplo, são as duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA, Marvel e DC: ambas publicando em sua quase totalidade Super-Heróis, que são desenhados por empregados também de outros países, como alguns brasileiros da atualidade, que são por vezes bons desenhistas, mas decerto, não autores. O cartunista e quadrinhista brasileiro Angeli, comenta a respeito:

“Hoje tem gente que fala ‘o mercado de quadrinhos brasileiros não existe’ e vai tentar um espaço no mercado americano. Esses desenhistas brasileiros que tão publicando lá fora, fazendo Marvel, eles são ilustradores, eles não são autores. Autor é um cara que tem um discurso e desenha este discurso, ou escreve filme. (...)”⁴¹

Outro autor brasileiro, Kipper, confirma a assertiva de seu companheiro de profissão:

*(...) “E foi uma experiência como **desenhista** de quadrinhos e não como **quadrinhista** (quem só desenha quadrinhos ou só escreve roteiros não é necessariamente quadrinhista. Quadrinhista é aquele que **faz** roteiro e desenho e ambos são relacionados e inexplicáveis - pois são manifestações daquela personalidade, só então podemos considerar um trabalho como **autoral**). Claro que há duplas com a simbiose que beira a irmandade siamesa.”⁴²*

⁴⁰ Ibid, p.67

⁴¹ ANGELI. Entrevista no site <http://www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mês1/index.htm>.

⁴² Entrevista para o fanzine “Putz! Quadrinhos”. Editor Ricardo Martins: Manhuaçu/MG, novembro de 1997, p. 14.

Insiste-se na questão da autoria das HQs, visto que esta distinção, bem como os variados gêneros, como a Ficção Científica, o Romance, o filosófico e outros, presentes na forma de Arte-Sequencial, não têm sido devidamente creditados no Brasil.



Figura 7- Iznogud

(de Goscinny-roteiro, e Tabary-desenhos).

HQ autoral, com três níveis de leitura (entendimento), destinada simultaneamente aos três públicos leitores: infantil, infanto-juvenil e adulto. Goscinny foi também autor da série Asterix, o gaulês.

Fonte: GOSCINNY. *Iznogud, o Infame*. Record: Rio de Janeiro, s/data.

2.3.4. Distinções de HQs destinadas ao público infantil, infanto- juvenil e adulto

Outra característica, existente nesta arte, é a destinada às várias idades físicas do ser humano.

Existem HQs que são exclusivamente destinadas ao público infantil, bem como para o público juvenil, e embora não se faça tal distinção às claras no Brasil, existem as Artes-Sequenciais que têm temáticas estritamente adultas. No Japão existem *mangas* para todos os segmentos e idades, tais como HQs só para meninas, ou só para garotas adolescentes, ou ainda para garotos fãs de esportes, e até para adultos executivos.

Will Eisner criou o termo “Graphic Novel” (Romance Gráfico), designando HQs de temática adulta, para tentar burlar os editores norte-americanos, a fim de que publicassem este tipo de HQ em formato de livro, a ser vendidos nas livrarias, atraindo o público leitor maduro, tentando cultivar nele o hábito da leitura destes gêneros narrativos (como já ocorria desde os anos 70 na França).

Em entrevista dada ao Jornal O Estado de São Paulo, Eisner comenta:

“Um grande segmento de HQs permanece com os leitores jovens, e outra parte crescente está com os adultos. Esse é um fenômeno que me interessa.

(...)

Quando eu comecei, achava que estava lidando com uma mídia endereçada apenas a crianças. Agora sei que posso atingir variados tipos de público.”⁴³

O início das publicações de HQs na mídia impressa se deu nos jornais norte americanos, principalmente, mas depois dos Cartuns (que eram quase sempre gags visuais cômicas descompromissadas), e das Charges, subsequentes aos Cartuns. Embora o cartum tenha caráter universal, as charges eram destinadas claramente ao público leitor adulto dos jornais, como o eram as tiras de quadrinhos iniciais, que, embora tratassem de espelhar a vida familiar, introduziam situações cômicas nas mesmas. Somente mais tarde, as bandas desenhadas dos jornais começaram a “infantilizar” seus personagens, atingindo o leitor mírim.

⁴³ EISNER, Will. In ‘As HQs são a mídia do mundo moderno’. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 22/10/99, Ilustrada, p.4.

Atualmente percebe-se claramente que, as HQs, como qualquer outro veículo de expressão humana, são produzidas, tanto às crianças e adolescentes, como também exclusivamente aos adultos. E isto, em forma de tiras de jornais, em revistas em quadrinhos, bem como em forma de álbuns de capa dura ao leitor adulto mais exigente, como o é na França.

Aliás, algumas obras em quadrinhos podem atingir simultaneamente as três faixas etárias distintas, como os “gibis” do personagem francês Asterix, cujos roteiros podem ser lidos nos três níveis de leitura. Um álbum em especial: Obelix e companhia, discorre, num primeiro nível, os trocadilhos e perseguições sempre infrutíferas e cômicas dos romanos aos gauleses (num primeiro nível, como passatempo educacional às crianças); num segundo, as questões de amizade e dissidência de objetivos - quando Obelix rejeita a companhia de seu amigo Asterix, negando acompanhá-lo à caça de javalis, para continuar seu trabalho no fabrico de menires (ótimo aos adolescentes, para mostrar como ocorrem as cizânias nos grupos sociais, deflagradas por interesses mesquinhos); e, num terceiro nível, (como análise sociológica das civilizações) como aprendizado didático metafórico a respeito da publicidade de produtos desnecessários à sociedade, vendidos como se fossem imprescindíveis, gerindo os males sociais a que nos habituamos, como inveja e consumismo desenfreado, quando Obelix é “manipulado” por uma espécie de marketeiro romano, escalado para introduzir rupturas na aldeia, enfraquecendo sua união com o elemento do consumismo alienante, para facilitar a conquista dos gauleses pelo imperador César.

Além deste exemplo, muitas outras obras existem, com narrativas endereçadas, também exclusivamente ao público adulto (de autores como Alan Moore, Edgar Franco, Flávio Calazans, Moebius, etc.), como o é no cinema ou mesmo na literatura escrita.

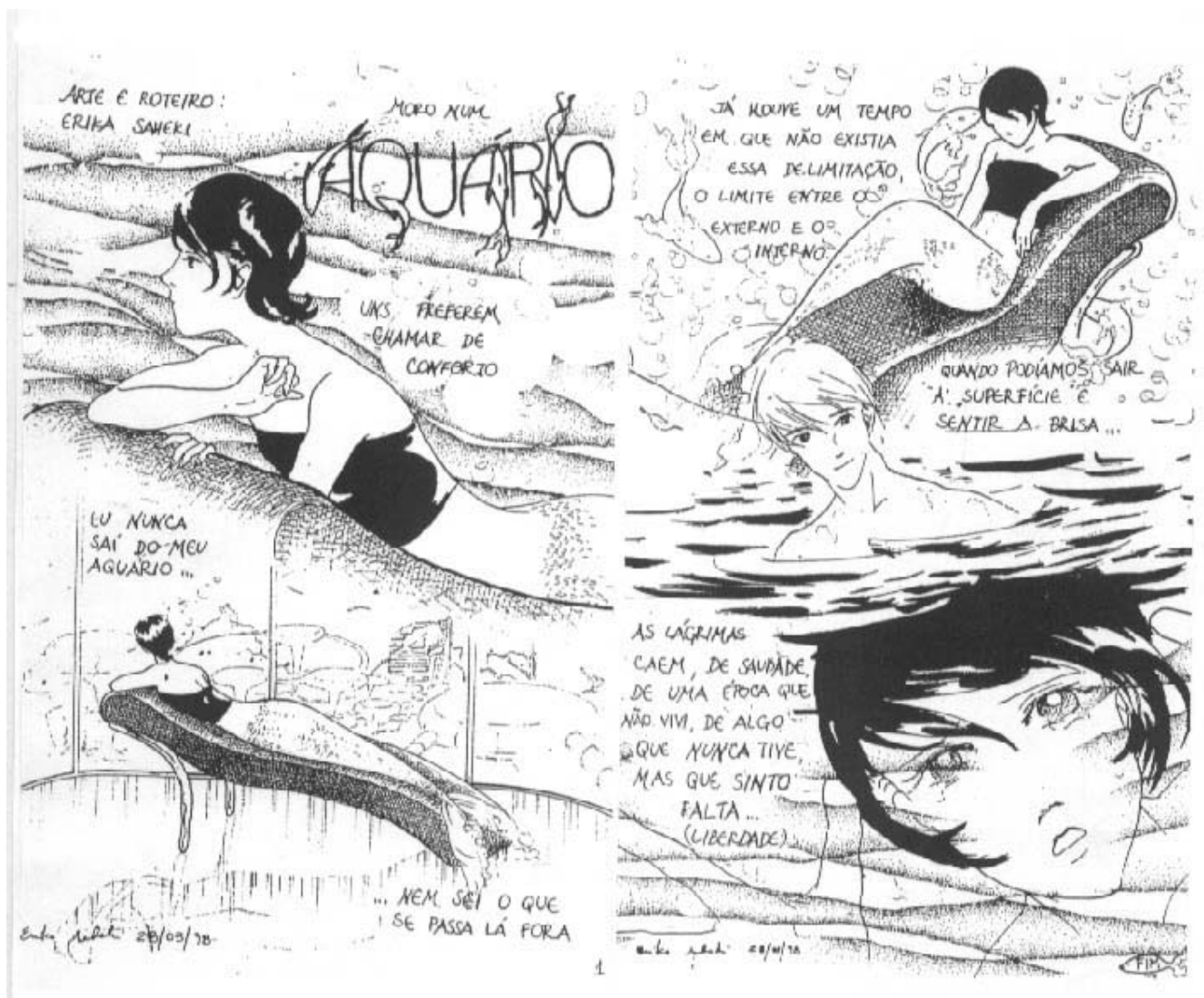


Figura 8-HQ do gênero “Fantasia Filosófica”.

Linha Poético-Filosófica, Fantasia Filosófica, ou poesia em quadrinhos? Não importa a classificação desta HQ feita por Erika Saheki, uma das poucas autoras brasileiras, que auto-edita suas obras, ou as publica em fanzines (revistas alternativas).

Este tipo de HQ, prima por poucas páginas, com textos curtos, e aparece com constância no mundo dos quadrinhos alternativos brasileiros. Há algum teor paradoxal no roteiro, visto que a dicotomia liberdade/não liberdade parece exaurir a mente da personagem, que, embora possa nadar (libertar-se), não consegue se demover de seus “obstáculos”, aparentemente intransponíveis (o aquário ao inverso em que está inserida). Compare esta HQ, com outra de minha autoria (“Sina”, no item correspondente)
Fonte: Barata Quadrinhos, vários autores. Editor: Flávio Calazans. Santos/SP, n. 24, novembro de 1999.

2.3.5. Distinção de Gêneros Literários

Ao se falar em gêneros narrativos, surgem alguns problemas. No cinema, costuma-se creditar o gênero “Suspense” ao cineasta Alfred Hitchcock. Este gênero, talvez nada mais seja que uma variante do “Terror”, como se fosse um sub-gênero deste.

Mas definir gêneros e sub-gêneros tornou-se algo muito difícil atualmente, devido à grande quantidade de imbricações a que os temas têm aludido.

Ao referirmo-nos, por exemplo ao gênero “Ficção”, temos que ter em mente que esta palavra provém do latim *fictionem*, e significa ‘ato ou efeito de fingir, simular’.⁴⁴

Ainda no mesmo livro, temos que:

*“A literatura é a arte que se manifesta pela palavra, seja ela falada ou escrita. (...) Quanto ao conteúdo, estrutura e, segundo os clássicos, conforme a ‘maneira da imitação’, podemos enquadrar as obras literárias em três gêneros: o ‘lírico’, quando um ‘eu’ nos passa uma emoção, um estado; o ‘dramático’, quando ‘atores, num espaço especial, apresentam, por meio de palavras e gestos, um acontecimento’; o ‘épico’, quando temos um narrador (este último gênero inclui todas as manifestações narrativas, desde o poema épico até o romance, a novela, o conto).”*⁴⁵

Visto assim, estaríamos em muito, limitando as manifestações literárias, principalmente nas HQs (que também são uma forma de literatura).

Mas, ainda no referido livro:

*“Essa divisão tradicional em três gêneros literários originou-se na Grécia clássica, com Aristóteles, quando a poesia era a forma predominante de literatura. Por nos parecer mais didática, adotamos uma divisão em quatro gêneros literários, desmembrando do épico o gênero ‘narrativo’ (ou, como querem alguns, a ‘ficção’), para enquadrar as narrativas em prosa.”*⁴⁶

⁴⁴ Nicola, José de. *Literatura Brasileira*. Scipione: São Paulo, 1994, p.19.

⁴⁵ Ibid, p.

⁴⁶ Ibid, p.

Ora, se o cinema criou seu gênero “suspense” (talvez, derivado do ‘Terror’), e o autor José de Nicola, desmembrou um novo gênero “Ficção” do “Épico”, nada mais justo do que este pesquisador aqui, desmembrar novos gêneros (que comumente são trazidos à tona em artigos de crítica, principalmente em revistas e jornais), coadunando com a classificação feita por Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes, no Dicionário de teoria da narrativa, mencionada por Claudemir Ferreira:

“Certamente, como em todas as linguagens narrativas, há os chamados gêneros narrativos. Reis e Lopes faz uma distinção entre ‘categorias abstratas, universais literários desprovidos de vínculos históricos rígidos (os modos: lírica, narrativa e drama) e categorias historicamente situadas e aprendidas por via empírica (os gêneros: romance, conto, tragédia, canção, etc.).”⁴⁷

Assim, um ponto importante a se apontar é o da incursão das HQs em vários gêneros literários, dentre os quais, o romance histórico ou ficcional, o documentário (*Maus* de Art Spiegelman, a primeira HQ no mundo a ser agraciada com um prêmio Pulitzer e *Palestine* de Joe Sacco), o erótico, o ficcional científico e fantástico, o poético, o terror e até o filosófico.

No livro *História em Quadrinhos no Brasil - teoria e prática*, organizado por Flávio Calazans, capítulo II: Núcleo Temático Produção Alternativa, mais especificamente no texto “Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil, Edgar Franco, na página 54, tenta classificar vertentes de estilos nas HQs publicadas em revistas independentes⁴⁸ e, em vez de gêneros, chama de *linha* os diferentes temas que encontra. Dentre as linhas, batiza-as de *Linha Expressionista*, *Linha Tradicional*, *Linha Visceral-Macabra* e *Linha Poético-Filosófica*.

Nesta última, argumenta as qualidades:

“Quadrinhistas que passam mensagens filosóficas e questionamentos existenciais em seus trabalhos, muitas vezes lançam mão de textos poéticos de sua autoria ou de outrem como roteiro para suas HQs. Nem sempre têm compromisso com a linearidade da narrativa, além disso são caracterizados por muito experimentalismo no enquadramento e no traço.”

⁴⁷ apud FERREIRA, Claudemir N. *Elementos de linguagem das Histórias em Quadrinhos - Para uma leitura da Nona Arte*. Dissertação de Mestrado, UNESP: São Paulo, 1996.

⁴⁸ Ver item específico “Fanzine e Revista e Alternativa”.

Outro pesquisador, o espanhol Henrique Torreiro (organizador da *Exposición Internacional de Fanzines e Prozines de B.D., em Ourense/Espanha*), classificou de *Fantasia Filosófica* as HQs de Edgar Franco e Gazy Andraus (eu cheguei mesmo a escrever um *paper* sobre esta classificação, apresentado no GT Humor e Quadrinhos, do congresso da Intercom, realizado em Recife, no ano de 1998), aludindo, provavelmente à mesma estrutura narrativa que os autores da linha *Poético-Filosófica* que Edgar cita.

De qualquer forma, torna-se extremamente delicado classificar por definitivo tais modalidades de HQs. Na **fig. 8 (p. 61)**, pode-se ler uma destas arte-seqüenciais, produzida por uma nova autora de HQs brasileiras, Erika Saheki, que se enquadra perfeitamente, tanto na denominação de Franco, como na de Torreiro.

Apesar da confusão de temas, linhas temáticas e/ou gêneros, acreditamos que seria melhor manter uma denominação generalizada, como *filosófica* (na acepção original da palavra, ou seja, como questões que partem de seres pensantes, que buscam o auto-conhecimento).

É, basicamente, neste último gênero filosófico que pretendemos buscar elementos que sejam definíveis como *Koânicos*.



Figura 9- Tyli-Tyli

Capa Edgar Franco para a revista alternativa (fanzine) Tyli-Tyli, especializada em HQs filosóficas e esotéricas.

Fonte: TYLI-TYLI, n. 5. Editado por Henrique Magalhães: João Pessoa/PB, setembro/96.

2.3.6. Os Fanzines e Revistas Alternativas

Foi na década de trinta, nos EUA, que veio a surgir o primeiro fanzine de que se tem notícia, o qual se chamava "The comet", que era voltado para a ficção científica, tida na época como subliteratura. A partir de então espalhou-se pelo mundo.

A imprensa alternativa no Brasil teve seu início nos anos 60, com o jornal Pif-Paf, cujos autores vieram a criar o famoso Pasquim, que teve colaboradores como Jaguar, Ziraldo, Henfil e Millôr Fernandes, entre outros artistas de expressão.

Na verdade, o termo fanzine, neologismo criado da junção de duas palavras inglesas: fanatic+magazine (revista do fã), só foi criado na década de quarenta, bem depois da invenção do objeto(o próprio "fanzine"), e começou a ser amplamente utilizado nos anos 70 pelos jovens estudantes, para divulgação de trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente. Seria a contra- cultura ou mesmo o "underground"(movimento independente de tudo que diz respeito à cultura massificada ou de consumo, onde temos o chamado "papa" do movimento nos quadrinhos, o norte-americano Robert Crumb). Até hoje os fanzineiros buscam movimentar o pop alternativo, combatendo a cultura padronizada. Esse veículo de comunicação alastrou-se pelo mundo inteiro, expressando idéias e informações adjuntas de um determinado assunto, de forma livre e independente, graças ao seu baixo custo, pois geralmente é rodado em fotocopiadoras (xerox) e divulgado através dos correios e, atualmente, pela Internet.

Um fanzine, como dá a entender o próprio nome, é uma revista gerada pelo fã de determinado assunto, quer seja de cinema, de música, ou de poesia ou HQ, que disserta acerca de tudo que pode obter de seu objeto de paixão, ou ainda, atualmente, um veículo de expressão e vazão do autor apaixonado por determinado assunto, que não tem outro modo de divulgar suas idéias.

No Brasil, milhares de títulos têm inundado o circuito nacional. Muitos fanzines não passam do número dois, outros já estão há mais de vinte anos no ar, como é o caso do "Barata", de Santos/SP; outros funcionam como auto-edições independentes (livros) de autores, como escritores que não são aceitos pelas editoras comerciais.

Em São Paulo acontece anualmente o HQMix, evento que premia entre outros, o melhor fanzine do ano. Em Ourense, na Espanha, também anualmente é realizada uma exposição Mundial de fanzines e Prozines (termo que tenta dar um aspecto semi-profissional a alguns zines de concepção gráfica melhorada), além de Almada em Portugal. Já, na cidade de Poitiers, França, existe uma Fanzinoteca que reúne edições alternativas do mundo inteiro num acervo original.

Cabe aqui uma pequena diferenciação entre Fanzine e Revista Alternativa. Embora ambas sejam independentes, a primeira trata de assuntos pertinentes a determinados temas com artigos, textos, resenhas críticas sobre, por exemplo cinema, quadrinhos, música, etc.; já a segunda traz em suas páginas trabalhos artísticos como HQs (histórias em quadrinhos), ilustrações e poesias além de outras criações. Tal classificação foi feita por Henrique Magalhães, que se doutorou na França acerca dos fanzines, e lançou no Brasil o livro “O que é Fanzine” da Ed. Brasiliense.

Enfim, de qualquer modo, costuma-se chamar de fanzine qualquer suporte de papel que contenha tanto uma como a outra publicação supra citada, para facilitar esta grande corrente de caráter libertário que se utiliza do correio como seu melhor modo de propagação (atualmente com a franca utilização da Internet, apareceram os e-zines que nada mais são que os fanzines eletrônicos, o que facilitou em muito a divulgação dos mesmos.).

Interessa frisar que, mesmo as HQs veiculadas pelos fanzines (ou mais especificamente, nas revistas independentes), passeiam por diversos gêneros, inclusive tendo caráter de vanguarda, de experimentalismo, pois o caráter anárquico dos também chamados zines permite tais experimentações.

Nos revistas alternativas independentes ou fanzines, seus autores/editores buscam espriar ideologias e filosofias, estimulando a produção cultural e revelando novos artistas, novos escritores e quadrinhistas, que, devido à forma competitiva capitalista exagerada que tomou o mercado editorial, jamais, em sua grande maioria, serão comercializados de maneira oficial. Com isto, têm nos fanzines, tanto seus autores como os possíveis leitores, um modo único de poder ver suas idéias circularem e serem vistas, já que, aos fanzineiros, caso se abstivessem da utilização de tal veículo, privar-se-iam de poder expressar qualquer idéia, o que fatalmente coibiria totalmente a relação autor/leitor, fadando ao extermínio todo um caminho de construção cultural social e limitando o leque de obras criativas ao rol das produções,

pertinentes a somente aqueles poucos que são comercializadas oficialmente. Em outras palavras, só alguns poucos teriam o privilégio de ter circulando seus trabalhos, dependendo da aceitação de, por exemplo, determinado editor, em detrimento de muitos outros que jamais teriam tal chance.

Como se vê, a importância dos fanzines numa sociedade sempre em evolução é bem maior do que aparentaria em uma visão superficial e apressada.

A importância deste item referente aos fanzines, justifica-se pelo fato de que, muitos autores brasileiros de HQs autorais adultas (de temática reflexiva e filosófica, das quais algumas serão aqui apresentadas apontando os Koans), estarem publicando nestas revistas independentes, e, muitas vezes auto-editadas, devido às editoras brasileiras não terem ainda percebido a importância (e existência) deste tipo e gênero de Histórias em Quadrinhos.

É mister que se reitere nesta questão: as HQs para o público adulto, e seus **autores**, existem no Brasil, embora raramente se notifique tal fato na mídia em geral.

Os Fanzines e revistas independentes suprem tal lacuna.

Quiçá, futuramente, estas HQs, deixem de ser vistas como arte menor, como espera o autor norte americano já mencionado, Will Eisner.

Quanto a este fato, o mesmo autor, em entrevista a um jornal brasileiro, responde à questão quanto a uma mudança na forma de se ver esta arte:

“Vai levar tempo. E vai depender da qualidade das histórias sendo contadas. Afinal de contas, houve um tempo em que o cinema era considerado lixo. Cantores de ópera se recusavam a participar de filmes porque consideravam uma forma de expressão menor. O problema é o que eu chamo de mentalidade escrava. Se te tratam como escravo muito tempo, você começa a viver como se fosse um escravo. As pessoas que escrevem HQs não pensam que são responsáveis. (...) Mesmo em convenções como essa, as pessoas me diziam até pouco tempo atrás que adoravam meu trabalho como desenhista. E eu só queria que alguém elogiasse minha história.”⁴⁹

É claro que Eisner estava se referindo ao mercado norte-americano, pois no Brasil, quase inexistem autores publicando oficialmente, e os “escravos” e

⁴⁹ BASTOS, Gabriel. In Will Eisner faz a história da Arte com emoção. *Estado de São Paulo*, 18/07/96, Caderno 2, p. D9.

“irresponsáveis”, a que ele se refere, se adequam perfeitamente aos desenhistas brasileiros que servem de peões ao mercado saturado (de também peões) dos EUA.

Neste ponto, os autores brasileiros acabaram criando escolas em suas publicações alternativas, e muitos deles enveredam até hoje, imbuídos da mais sincera essência autoral e conscienciosa, a que Eisner se referia como qualidade necessária a um escritor/desenhista de HQs.

Na França, os fanzines são como laboratórios, onde os autores vão adquirindo maturidade. As editoras francesas, sabendo disso, costumam procurar no fanzinato, novos profissionais, editando projetos pessoais ao público.

É preciso se ressaltar a importância deste item no tocante ao objeto desta dissertação, já que as HQs autorais que porventura tenham os koans, são em sua grande maioria auto-publicadas, e seus autores estão intimamente co-ligados ao fanzinato, já que não há interesse nas editoras e mídia em seus trabalhos - é como se este filão dos quadrinhos autorais filosóficos não existisse no Brasil.

E isto precisa urgentemente ser sanado.

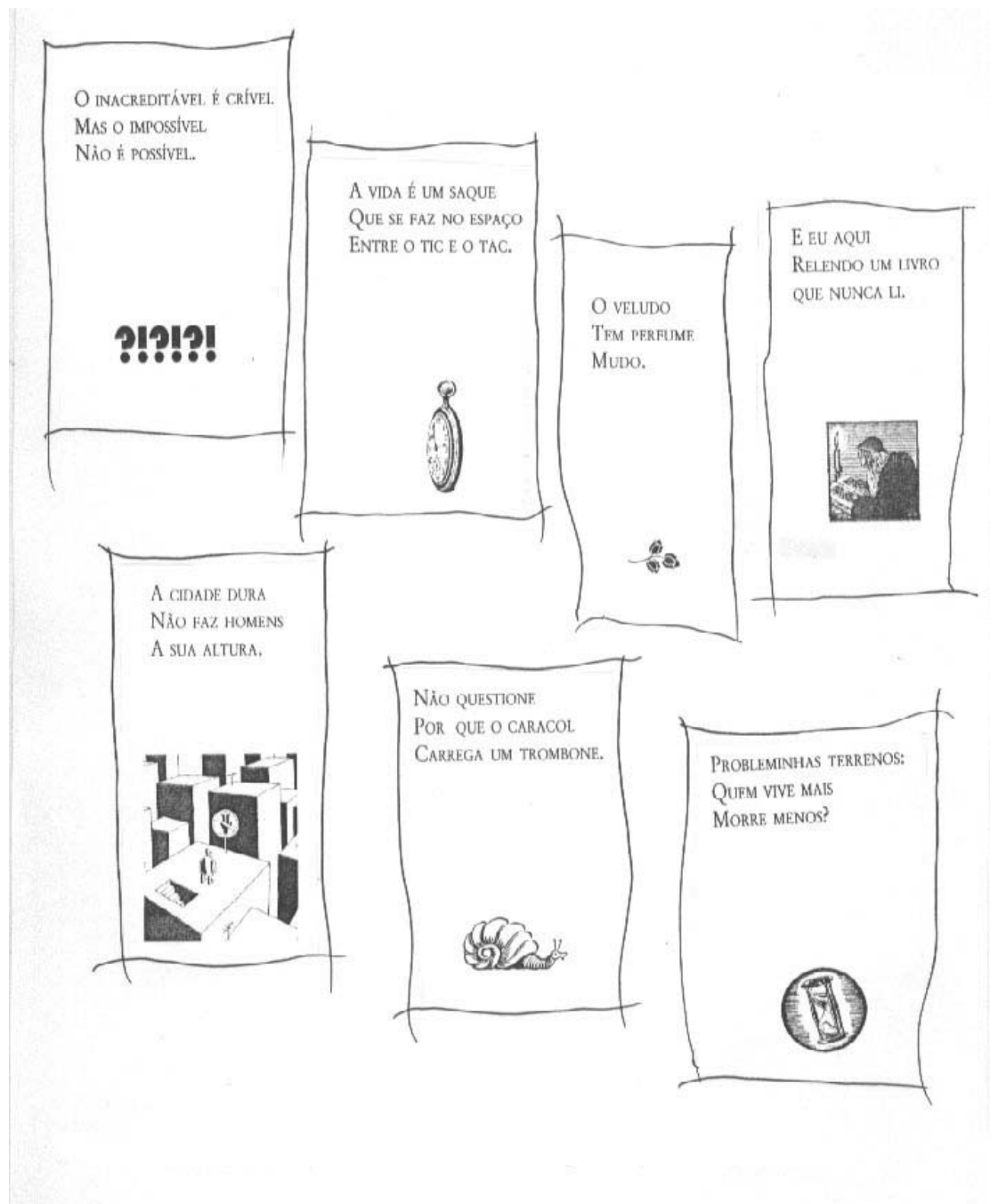


Figura10-Hai-Kais de Millôr Fernandes

Colagens em “quadrinhos”, utilizando alguns hai-kais (koânicos) de Millôr Fernandes.

Montagem “koânica” livre de Gazy.

Fonte: FERNANDES, Millôr. Hai-Kais. L&PM: Porto Alegre, 1999, ps. 28, 29, 44, 45, 56, 90, 91.

2.4. O Koan

2.4.1. Definições

“Qual é o som de uma das mãos ao bater das palmas?”⁵⁰

O cérebro humano é uma massa localizada na caixa craniana.

A mente é a conceituação abstrata, da função cerebral, relativa aos processos psicológicos, conscientes e inconscientes do indivíduo..

O pensamento é uma resultante da ação da mente.

Pode o pensamento ser parado, congelado?

Pode o pensamento racional se tornar seu oposto, e ainda assim, construir uma civilização?

A poesia toma emprestado o raciocínio, e o submete ao sentimento.

O Haiku (Haikai), é uma forma poética e concisa, composto de três versos, dois de cinco sílabas, e um (o segundo) de sete:

*“Folhas caindo
Tocam-se umas nas outras;
A chuva toca na chuva”⁵¹*

Jinskikiro Matsuo Bashô foi um dos grandes expoentes deste tipo de poesia, e adepto do zen.

Mas, mesmo o escritor Jorge Luis Borges, também se enveredou por esta via:

*“Es o no es
El sueño que olvidé
Antes del alba?”*

(Trad.: É ou não é; o sonho que eu esqueci, antes do amanhecer?)

E ainda o brasileiro Millôr Fernandes:

⁵⁰ LOW, Albert. *A vaca de ferro do Zen*. Ed. Bodigaya: Porto Alegre, 1997, p. 12.

⁵¹ CAPRA, op.cit. pg. 41

*“A vida é um saque
Que se faz no espaço
Entre o Tic e o Tac”.*⁵²

A própria colocação da fração temporal existente entre o tic/tac pulsante de um relógio, conserva em nossa mente, um tempo mínimo, que, não obstante, existe relativamente.

Isto realmente faz pensar, assim como os *sufis* e seus poemas “dançantes” místicos:

*“Vem,
te direi em segredo
aonde leva esta dança.*

*Vê como as partículas do ar
e os grãos de areia do deserto
giram desnorteados.*

*Cada átomo,
Feliz ou miserável,
gira apaixonado
em torno do Sol.”
Rumi, Jalal ud-Din*⁵³

Bem como as colocações aparentemente contraditórias do Tao Te King:

*“Aquele que sabe, não fala
Aquele que fala, não sabe.”
Lao-Tsé*⁵⁴

No oriente, aproximadamente 500 anos antes da era cristã, nasceu Siddharta Gautama, que posteriormente tornou-se Buda - o iluminado. Nesta era (metade do século VI a.c.), vieram ao mundo, outros seres de grandeza similar: Confúcio e LaoTsé, na China, Zaratustra na Pérsia, e Pitágoras e Heráclito, na Grécia.

⁵² FERNANDES, Millôr. *Hai-Kais*. L&PM: Porto Alegre, 1999, p.29.

⁵³ RUMI, Jalal ud-Din. *Poemas Místicos - Divan de Shams de Tabriz*. Attar: São Paulo, 1996, contracapa.

⁵⁴ CAPRA, op. cit., pg. 225

De Benares, na Índia, Siddharta, um príncipe de Nepal, tornou-se o Buda (o “desperto”) um destes seres iluminados, que, de certa forma, conseguiu suplantar a mente estritamente racionalizada.

“Em termos de expansão geográfica (Índia, China, Birmânia, Tibete, Vietnã, Sião, Camboja, Coréia, Laos, Japão), brilhante a performance dessa idéia nascida de um príncipe do norte da Índia, que virou yogue, meditou no Parque dos Cervos, teve sua iluminação ao nascer do sol: a suprema intuição que o viver era a Dor. E bem viver era trabalhar, com todos os seres vivos, para diminuir a Dor.” Paulo Leminsky⁵⁵

Com Buda, tem início um novo caminho para o homem material. Em seu primeiro sermão, o iluminado propaga as Quatro verdades e a senda Óctupla. As Quatro verdades, resumidamente, são:

- 1) que a dor é universal, e acompanha os seres do nascimento à morte⁵⁶;
- 2) O desejo é a causa da dor;
- 3) A libertação da dor é a supressão do desejo;
- 4) Para se conseguir a libertação, deve-se trilhar pela senda dos oito caminhos: a justa fé, justa conduta, justa aspiração, justo modo de vida, justo esforço, justa recordação e justa meditação (em resumo, trilhando-se as sendas do equilíbrio dos extremos).

Para Buda, a dor e o sofrimento estão atrelados à ilusão que o homem tem de sua vida:

“Teoria das doze causas.

É um conjunto de proposições de jogo duplo. Quando se desce da primeira causa à décima segunda, assiste-se ao nascimento progressivo da existência; quando, pelo contrário, se sobe da décima segunda para a primeira, suprimem-se, uma após outra, as causas da existência - e acaba-se por atingir a ‘libertação’.

Da ignorância, provêm as ações da vontade; das ações da vontade provêm o conhecimento; do conhecimento provêm os fenômenos

⁵⁵ ZAGO, Rosemara Staub de Barros. *Tentativas de ver e de ouvir os vazios da significação e do poético*. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Artes), UNESP, 1996.

⁵⁶ por mais que finjamos não tomar consciência, tudo realmente é dor nesta vida, mesmo que de mínima sensação: por exemplo, meus dedos dóem ao se porem em contato nas teclas de um computador - eu é que me habituei à dor, por ser mínima, desconsiderando-a. Ora, se as dores maiores são sinais de desarmonia em meu organismo, as dores intermitentes menores ou imperceptíveis não seriam sinais evidentes de que o homem não está em harmonia, nunca, com a vida tridimensional?

*mentais e físicos; dos fenômenos mentais e físicos provêm os seis domínios, ou seja, os cinco órgãos do sentido e a mente; dos seis domínios provêm a sensação; da sensação provêm o desejo; do desejo e da sede provêm o apego da existência; da existência provêm o nascimento; do nascimento provêm a velhice, a morte, o sofrimento e o desespero. Essa é a origem de todo o império da dor.”*⁵⁷

Buda , após ver o horror do sofrimento humano, buscou se desvincular do mesmo, e, através da meditação venceu as paixões e as dores, cessando sua mente “dos desejos”, iluminando e passando a “pregar” sua libertação.

Esta divulgação tornou-se uma filosofia de vida, passando a ser denominada depois, como “Budismo”.

Segundo as palavras de Jorge Luís Borges, em seu livro “Sete Noites”, no item referente ao Budismo:

*“Chegamos agora ao zen-budismo e a Bodhidharma, que foi o primeiro missionário, ainda no século VI. Da Índia, Bodhidharma se muda para a China. Aí se encontra com um imperador que havia fomentado o budismo; além de enumerar monastérios e santuários, o monarca lhe dá informações sobre o número de neófitos budistas. Bodhidharma lhe diz: ‘Tudo isso pertence ao mundo da ilusão; os monastérios e os monges são tão irrealis quanto você e eu’. A seguir, vai meditar, sentado diante de uma parede.”*⁵⁸

Do sânscrito: “dhiana” (meditação), para a palavra chinesa “Tch’an” ou “Chang”, e depois “Zen”, no Japão, o Zen Budismo (ou: a “meditação iluminada”)se tornou influência no mundo todo.

Chegando ao Japão, a doutrina se ramifica em diversas seitas. Ela apresenta um método novo para se chegar à iluminação, que só funciona depois de muitos anos de meditação. Não se trata de uma série de silogismos. É preciso intuir a verdade no momento exato. O método chama-se ‘satori’ e consiste num fato brusco que vai além da lógica. (...) O neófito pergunta ao mestre o que é Buda. O mestre

⁵⁷ BUDA, o pensamento vivo de. Ediouro: Rio de Janeiro, 1985, p.78.

⁵⁸ BORGES, Jorge Luís. *Sete Noites*. Max Limonad: São Paulo, 1987, p. 109.

responde: ‘O cipreste é a horta’. Trata-se de uma resposta inteiramente ilógica que pode despertar a verdade.’ (Borges, p.109)

O Tch’an foi uma escola budista chinesa que surgiu durante a dinastia Tang (618-907). Chegou no Japão por volta do século XII, difundindo-se por duas seitas “rivais”: Rinzaí e Soto.

Lao Tse, um chinês que viveu aproximadamente entre o ano 550 a 479 a.c., era funcionário na corte dos Tchu, que renunciou ao cargo de arquivista, montou um boi e se dirigiu a oeste.

Segundo a lenda, o guarda de um paço ao qual Tse se aproximava, percebendo sabedoria nele, pede-lhe que deixe anotações de sua filosofia como forma de tributo para a passagem. É então que o sábio escreve o “Tao te Ching”(o livro do caminho perfeito), monta seu burro novamente e, segundo ainda a lenda, desaparece no horizonte para nunca mais ser visto novamente.

Este livro se tornou uma espécie de “bíblia” do caminho perfeito, influenciando no advento do “Taoísmo”.

“Tao” é uma palavra que não tem significado conclusivo: pode-se dizer que se remete ao “caminho”, e este caminho é a condução da vida, sem esforço, deixando-se levar, como as águas do rio levam as folhas que caem sobre ele. A partir do momento em que o homem se desvia do Tao, ele passa a lutar contra a corrente, se desconectando do equilíbrio “natural” cósmico.

O pensamento taoísta influenciou e irrigou fortemente o Tch’an (Zen):

“O Zen não é uma filosofia nem uma religião, mas uma experiência total e direta, uma maneira de ser, de um modo de viver e de perceber plenamente a realidade imediata, aqui e agora, com uma consciência inteiramente livre, liberada de qualquer preconceito e conformismo. Um santo deslumbramento no sabor do instante.”⁵⁹

O Zen é uma “escola” filosófica oriental, que utiliza como forma de ensino, um tipo de questão, para a qual não possui resposta imediata racional.

Tal questão é dada por um mestre a seu discípulo e, às vezes, tal dúvida persegue o aluno durante uma vida inteira, pois sua resposta não depende de uma retórica categórica racional, mas sim de uma “pane” em sua mente lógica. Tal pane

⁵⁹ Varenne, op. cit., última capa.

provocaria uma elevação da mente do discípulo, levando-o ao “Insight”, palavra inglesa que tem o significado de esclarecimento repentino.

No que consiste o *koan*?

Em sua origem, esta palavra vem da China:

“Koan é a tradução japonesa da palavra chinesa kong n’gan, que significa literalmente “documento público ou caso de jurisprudência.”⁶⁰

Outra autora, nos esclarece, através das palavras de D. T. Suzuki, em seu livro “A Grande Libertação”, que:

“Traduzida literalmente, a palavra koan significa ‘estatuto’ ou ‘decreto’. É uma expressão que entrou em uso no fim da dinastia Tang. Hoje em dia é usada para descrever um dispositivo destinado a ajudar a abrir a mente do discípulo para a verdade do zen. Esse dispositivo pode tomar a forma de um caso relacionado com um mestre antigo, ou de um diálogo entre um mestre e um discípulo, ou de uma observação ou pergunta feita ou proposta por um mestre.”⁶¹

O koan já foi mencionado por Umberto Eco como fator utilizado por vários artistas, inclusive pelo músico Jonh Cage em suas apresentações inusitadas. Assim descreve Eco em seu livro *Obra Aberta*, ao referir-se a uma atuação irreverente do músico John Cage que teve como resultado um sentido de ilogicidade ao público:

“(...) assim como o mestre Zen obriga o discípulo a refletir sobre o koan, o enigma sem solução do qual deverá surgir a derrota da inteligência, e a iluminação.”⁶²

Em outro livro “A vaca de ferro do zen” de Albert Low, descreve-se um *koan* como um dito ou frase proferida por um mestre zen, que busca uma resposta intangível racionalmente.

Vejamos agora um dito que provavelmente é o mais conhecido e/ou divulgado, que está presente no livro de Low:

“Qual é o som de uma das mãos ao bater das palmas?”⁶³

⁶⁰ Ibid, p. 112.

⁶¹ in ITAL, Gerta. *No caminho do Satori*. Siciliano: São Paulo, 1992, p. 35.

⁶² ECO, Umberto. *Obra Aberta*. Perspectiva: São Paulo, 1971, p. 213.

Em verdade, nossa mente racional poderia talvez levantar indefinidas hipóteses como respostas, mas provavelmente, se analisarmos friamente a questão, vemos que ela é impossível de ser respondida pelos padrões através dos quais nossa mente funciona.

Se uma mão dá de encontro à outra, o som provém do impacto de ambas...como subtrair, ou melhor, abstrair o som de uma palma apenas, no impacto? Teria o som reduzido o volume à sua metade?

(Mão direita + Mão esquerda) = ?

2

Em realidade lógica, a resposta torna-se impossível, pois a questão não se completa se não houver junção das mãos. Então só resta ao ser humano imaginar como seria o som, mas mesmo isto não se torna claro para ele.

A esta questão, sem resposta racional, os japoneses deram o nome de Koan.

O koan, então, é uma forma de pergunta, em forma de enigma indecifrável pelos padrões lógicos racionais vigentes. Uma forma de pergunta, para a qual não possui resposta imediata racional, que busca derrubar toda a estrutura condicionada da mente racional.

Na verdade o koan seria apenas um desafio aos arraigados hábitos de nossa mente, ao seu modo de pensar e então agir.

“Os japoneses adaptaram a pedagogia dos sábios chineses, insistindo na postura de meditação assentada (zazen) e na resolução de enigmas verbais (os famosos Koans).”⁶⁴

Embora o material acerca do koan seja limitado, alguns autores, tanto da literatura como da HQ já o mencionaram, ou utilizaram-no, consciente ou inconscientemente.

Pablo Neruda teve um livro póstumo publicado, com poesias absurdas, ou para ser mais preciso, que podem ser categorizadas como poesias em forma de *KOAN*, ou ainda

⁶³ LOW, Albert. *A vaca de ferro do Zen*. Ed. Bodigaya: Porto Alegre, 1997, p. 12.

poesias *Koânicas*:

“Sofre mais o que espera sempre que aquele que nunca esperou ninguém?”⁶⁵

*“A gota viva do mercúrio
corre para baixo ou para sempre?”⁶⁶*

“Quantas abelhas têm o dia?”⁶⁷”

O *koan* está presente também em livros científicos como o *Tao da Física* de Fritjof Capra, que traça um paralelo da filosofia oriental com os novos percursos da Física Quântica, mais precisamente na página 45 da edição brasileira:

“Você pode produzir o som de duas mãos batendo uma na outra. Mas qual é o som de uma das mãos?”⁶⁸

E ainda nos demonstra outro *Koan*:

“Qual era o seu rosto original-aquele que você possuía antes de nascer?”⁶⁹

Na página anterior nos dá uma visão melhor do que são os *Koans*:

⁶⁴ VARENNE, Jean-Michel. *O Zen*. Martins Fontes: São Paulo, 1986, p. 9.

⁶⁵ NERUDA, Pablo. *Livro das Perguntas* (obra póstuma). L&PM: RS, 1980.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁸ CAPRA, op. cit, p. 45.

⁶⁹ *Ibid.*

“Os zen-budistas possuem um talento especial para mudar em virtude as inconsistências geradas pela comunicação verbal; e, com o sistema Koan, desenvolveram uma modalidade única, inteiramente não-verbal, de transmissão de seus ensinamentos. Os Koans são enigmas absurdos, cuidadosamente preparados com o fito de fazer com que o estudante do Zen se aperceba, do modo mais dramático, das limitações da lógica e do raciocínio. O palavreado irracional e o conteúdo paradoxal desses enigmas torna impossível sua resolução através do pensamento. (...)”⁷⁰

Scott McCloud no livro *Desvendando os quadrinhos*, categoriza pela primeira vez os quadrinhos em seis tipos, onde, num deles, o sexto tipo chamado de *Non-Sequitur* (**fig. 11, p. 81**), na qual o quadrinho seguinte ao anterior não parece ter lógica ou coerência, aparentando ser a história uma não história, ou seja, uma HQ cujo roteiro parece não existir, ou ter lógica.

McCloud chega mesmo a se aproximar de uma explicação “Koânica” ao tentar explicar que este tipo de narrativa pode ter algum modo de entendimento, e acaba criando uma página-koan no livro.

Alguns autores se utilizam muito deste recurso, principalmente os japoneses nos *Manga*, que muitas vezes trazem sequências no meio de uma aventura como uma ação decupada em vários quadros aparentemente sem ordem necessária cronológica de leitura, demonstrando uma cena aparentemente irrelevante, como por exemplo, o almoço de um personagem, enquanto o dia se apresenta ensolarado. Mas tal enfoque não surge como ponto principal, e sim como um apêndice necessário (ou não?) ao roteiro. No Brasil, o mais próximo deste tipo de roteiro aparentemente ilógico, ou lógico-paradoxal, é o tipo de estrutura narrativa do quadrinhista Henry Jaepelt.

Mas agora, que explanou-se acerca dos *Koans*, deve-se à guisa de lembrança, mencionar-se o próprio título deste trabalho, coadunado por um subtítulo, que na verdade é uma tentativa de se produzir um *Koan*, do qual a mente do leitor busque se sobrepular, ao tentar obter respostas para a questão:

“Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?”

⁷⁰ Ibid, p. 44.

Ou seja, existe um quadrinho “desenhado”, estacionado entre dois quadrinhos consecutivos de uma HQ? E se existe, em que plano ele fica? Somente no da imaginação?

O leitor poderá se estender sobre isto, após ler o **item 2.5, “Koan e HQs Quânticas (ou Koônicas)”**, onde se darão os estudos de caso de HQs *koônicas*.

Antes de se encerrar este item, é imperativo que fique bem claro, que o koan não é algo que se pode encerrar em normas ou padrões. Segundo Varenne (p.126), esta maiêutica chinesa sofreu um doutrinamento rígido, ao ser transposta ao Japão, perdendo toda a sua criatividade implícita. Koans se tornaram em números “oficiais” e toda uma criatividade espontânea foi sendo substituída pelo caráter da disciplina dura.

Os grandes mestres orientais costumavam alertar que seus dedos só podiam apontar para a Lua...mas não eram aquele satélite. O caminho não é a casa.

Os koans surgem espontaneamente. São como plantas novas, sempre trazendo novas essências.

Por isto, esteja de “mente” aberta, ao ler, mais adiante, as análises, por exemplo, das HQs. Os koans podem surgir para vocês, em pontos não visualizados pelo espírito de pesquisa deste autor-pesquisador.



Figura 11-Non-Sequitur: HQ Koânica

Modalidade categorizada por McCloud, para designar roteiros de HQs, aparentemente desconexos. O autor e pesquisador, cria uma página que demonstra esta categoria. A página acaba por parecer koânica, devido a sua não-continuidade e não-conectividade aparente.

McCloud insiste que, apesar de não parecer fazer sentido, este tipo de HQ teria algum outro nível de interpretação (talvez o autor tenha, intuitivamente, tangido os koans, neste tipo de constatação).

Na seção de anexos desta dissertação, há um experimento feito pelo video-maker e professor Pelópidas, com o mesmo questionamento lógico aos quadrinhos: mas no caso, pertinente a uma metodologia própria, referente aos koans, num trabalho acadêmico.

Fonte: McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Makron Books: São Paulo. 1995.

2.4.2. Ciência Quântica e Koan Zen: pontos de convergência

A cultura do ocidente está, decerto, implicada na construção do pensamento cartesiano (Descartes: “Penso, logo existo”), e teve seu impulsionamento maior desde os séculos XVII e XVIII, desembocando no Iluminismo, movimento que impôs as “luzes da Razão” às “trevas da superstição religiosa” por que passou o ocidente na Idade Média.

A nova crença e “fé” nesta “Razão” acabaram por impor e impulsionar novas descobertas científicas, tirando o homem da mera superstição, e colocando sua mente a serviço de novos aspectos até então tidos como “mágicos”, culminando na eletricidade e principalmente na lei da “gravidade” de Isaac Newton. Nesta fase, instaura-se uma visão estritamente mecânica e funcional do universo, com suas leis imutáveis, onde se pensava que havia interdependência entre as mesmas (acarretando toda a fragmentação em todas as estruturas nas sociedades, como por exemplo, as divisões técnicas das profissões).

Depois, com Albert Einstein, averiguou-se que, embora certas leis sejam inquestionáveis, como a da gravidade e a velocidade da luz, todas elas teriam um caráter não absoluto, pois dependeriam de uma “relativa” posição do observador face a elas. Einstein verificou

“que tempo e espaço não são grandezas absolutas, e que matéria e energia são intercambiáveis. Niels Bohr e Werner Heisenberg, voltados para o microcosmo, construíram o modelo da mecânica quântica, o reino da indeterminação: o elétron pode ser partícula mas também onda; o espaço talvez não seja contínuo; é impossível determinar a exata localização do elétron em dado instante. Conhecer e viver o mundo tornaram-se operações inextricavelmente associadas ao saber científico e à prática mediada por artefatos tecnológicos.”⁷¹

Tamanha complexidade acabou desconcertando todos os paradigmas antigos, passando a denominar-se a física, de clássica para quântica.

O físico alemão Max Planck, apresentou em 1900, a teoria dos Quanta, segundo a qual a energia realiza-se descontinuadamente, segundo múltiplos inteiros de uma quantidade mínima, que ele denominou de “quantum de energia”.

⁷¹ Quo Vadis? in *Mundo Geografia e Política Internacional*, pg. 7.

Para se entender melhor, qual o peso destas descobertas, pode-se dizer que equivaleriam à ampliação dos conceitos criados por Freud (Id, Ego e Super-Ego), e posterior complementação destas abordagens psíquicas, com os conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo, situadas por seu ex-discípulo, Carl Gustav Jung, ultrapassando e universalizando o leque limitante a que Freud aprisionou a mente humana, interconectando a mente do homem com desígnios similares (arquétipos universais) a cada um de nós.

Se na física clássica, tudo funcionava independentemente, na atual, nada poderia SER sem que influísse ou fosse influenciado por todas as outras coisas:

“Por exemplo, ao contemplar a natureza, ao invés de analisar a teia de relações complexas existentes, os cientistas tudo compartimentaram e isolaram. Não consideraram relevantes os relacionamentos em todas as direções, para frente, para trás, para dentro e para cima, que todas as coisas e todos os seres (rochas, ventos, águas, florestas, animais, homens e mulheres) estabelecem entre si.”⁷²

Os conceitos da teoria Quântica, demonstraram que os átomos, contrariamente

“a serem sólidos e indestrutíveis, consistiam em vastas regiões do espaço nas quais se moviam partículas extremamente pequenas. Agora, a teoria quântica tornava claro que até mesmo essas partículas nada tinham a ver com os objetos sólidos da Física Clássica. As unidades subatômicas da matéria são entidades extremamente abstratas e dotadas de um aspecto dual. Dependendo da forma pela qual as abordam, aparecem às vezes como partículas, às vezes como ondas; e essa natureza dual é igualmente exibida pela luz, que pode assumir a forma de ondas eletromagnéticas ou de partículas. (...) Essa contradição deu origem à maioria dos paradoxos semelhantes aos Koans, paradoxos esses que acabaram por levar os cientistas à formulação da teoria quântica.”⁷³

⁷² BOFF, op. cit, ps 72/73.

⁷³ CAPRA, op. cit, p. 57.

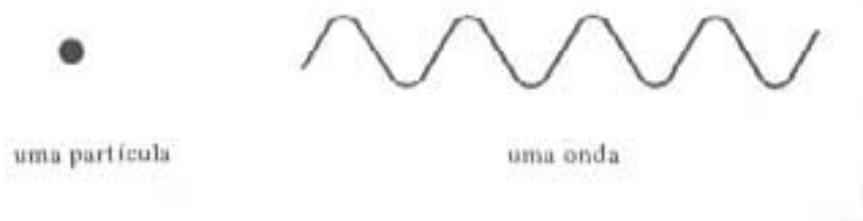


Figura 12- Elétron portando-se como onda e partícula: destronando conceitos rígidos da física clássica Fonte: CAPRA, Fritjof. O Tao da Física. Cultrix: São Paulo, 1990, p.57.

Para Boff, no mesmo livro já citado, “A Águia e a Galinha”, se existe o princípio da complementaridade entre a partícula e a onda, o mesmo deveria ser lembrado quanto à existência do corpo-alma do ser humano. O autor frisa que, embora pareça haver um paradoxo, as duas dimensões conviveriam sem conflito, como se apresenta o fenômeno onda-partícula. E o esquecimento do homem, relegando por fim, sua alma, teria a ver com o cientificismo sectário da física clássica.

Tal raciocínio remete imediatamente à função dos Koans-zen orientais, que, de certa forma, existem para sobrecarregar a mente racional, numa dicotomia paradoxal, buscando a transcendência (que talvez possa ser tida como complementaridade).

Embora tais koans sejam um enigma sem solução, e utilizados como exemplos explanatórios da física quântica por Fritjof Capra, Steven Pinker em seu recente livro “Como a Mente Funciona”, após mais de quinhentas páginas abordando todo o mecanismo atuante da mente (e seu aspecto evolutivo-histórico), conclui no final, uma possível teoria acerca das questões filosóficas que têm permeado a evolução humana, sem nunca terem podido ser respondidas racionalmente:

“Inclino-me um pouco para uma solução diferente, defendida por McGinn e baseada em reflexões de Noam Chomski, do biólogo Gunther Stent e , antes deles, de David Hume. Talvez os problemas filosóficos sejam difíceis não porque sejam divinos, irreduzíveis, sem sentido ou ciência rotineira, mas porque a mente do ‘Homo sapiens’ não dispõe do equipamento cognitivo para resolvê-los. Somos

organismos, e não anjos, e nossa mente é um órgão, e não um conduto para a verdade.”⁷⁴ (Pinker, 587).

É possível que esta declaração do cientista cognitivo tenha proporção direta com o pensamento zen, haja visto que, para o discípulo em busca de transcendência, ele e sua mente são aspectos limitados de algo maior, cósmico, e que, pela ação do koan e seu “insight” final, o faz ultrapassar de vez estes limites, atirando-o ao entendimento “paradoxal” daquilo que não pode ser compreendido.

Para Capra, no livro “O Tao da Física”:

“Parafraseando um antigo provérbio chinês, os místicos compreenderam as raízes do Tao, mas não os seus ramos; os cientistas compreendem seus ramos mas não as suas raízes.” (Capra, p. 228)

Numa das incursões no livro Espaço-Tempo e Além, os autores lançam a teoria de que:

“Lampejos intuitivos são um exemplo de saltos quânticos conectando diferentes estados de consciência.”⁷⁵

Outro fato interessante, é uma idéia defendida por Everett em sua tese de doutorado, mencionada no livro supra-citado, de que, cada um de nós vive em vários universos paralelos, onde, em cada um, algo diferente e complementar acontece, sem que tenhamos consciência do fato. Então, se neste mundo uma moeda cai na face “cara”, no outro há a queda no lado “coroa”.

O que em primeira instância parece um absurdo para nossa mente tridimensional, pode ser “coerente” num outro âmbito.

Na lógica formal de Aristóteles, apontam-se três princípios:

- 1- Identidade: A é A e B é B.
- 2- Não Contradição: A é diferente de B;
- 3- O 3º excluído: Não pode ser A e B ao mesmo tempo.

Esta é a lógica da dialética Aristotélica, onde há um diálogo, uma relação e contraparte: o silogismo, que consiste num conjunto triádico de proposições.

O silogismo matemático acima pode ser exemplificado de outra maneira: se o homem é um animal racional, e Aristóteles é um homem, logo, Aristóteles é um animal racional.

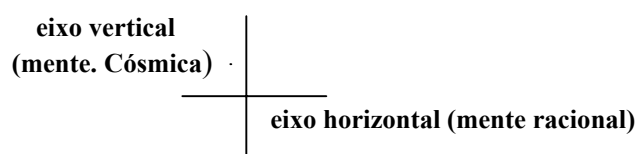
⁷⁴ PINKER, Steven. *Como a mente funciona*. Companhia das Letras: São Paulo, 1998, p. 587.

⁷⁵ TOBEN, op. cit, p. 84.

Já na lógica paradoxal (paraconsistente), há o absurdamente dialético, onde o menor É o maior (Tao).

*“Em todos os lugares você aprende a ser racional e não místico. Todos são treinados para serem claros. Se você quiser ser claro terá de se mover na horizontal, onde A é A; B é B; e A nunca é B. Mas no abismo misterioso da vertical, as fronteiras diluem-se e fundem-se: homem é mulher e mulher é homem; certo é errado e errado é certo; luz é escuro e escuro é luz; vida é morte e morte é vida - todas as fronteiras diluem-se, fundem-se. Por isso, Deus é um mistério e não um silogismo. Aqueles que provam Deus fazem simplesmente o impossível; não é possível dar provas de Deus. As provas só existem na horizontal.”*⁷⁶

Koan se explicaria então, como um mecanismo criado, pela própria mente racional (ou melhor, utilizando-se de dados concernentes ao universo que ela apreendera), mas visando a suplantação da mesma, pois como dissertou o filósofo oriental Osho, o silogismo só existe na vivência do “horizontal”. Esta explicação diferenciada de eixos (horizontal e vertical), foi dada também pelo filósofo-educador brasileiro huberto Rohden, que delineava em suas explicações duas linhas perpendiculares, onde, dizia o autor, na horizontal estariam todos os possíveis (e infindos) conhecimentos racionais, que o homem poderia trilhar, mas que, enquanto não alcançasse o ponto de cruzamento desta linha com a vertical, e principiasse a subí-la, jamais compreenderia a amplitude real do conhecimento cósmico.



Como se vê, a explicação, tanto de um, como de outro pensador, embora ambos sejam de origens étnicas distintas, acabam por serem similares, comprovando assim, o fato de que, por melhores caminhos que a mente racional encontre para

⁷⁶ OSHO. *A Harmonia Oculta*. Cultrix: São Paulo, 1998, p. 50.

explicitar suas dúvidas, tais caminhos terminam sempre sendo em formas alegóricas, ou metafóricas, devido à dificuldade do alcance da linguagem racionalizada.

Insistia ainda, o filósofo Rohden, que enquanto o homem não experimentasse a veia mística (o “insight”), ele jamais poderia compreender outro semelhante que o já tivesse feito, e por isto, sua mente racional (e parcial), não poderia conceber nada que estivesse alheio às leis “clássicas”.

Leonardo Boff discorre em seu livro “A Águia e a Galinha”, uma metáfora com o homem “normal” e o “divinizado”, onde um, obviamente o primeiro, é a galinha, e o segundo é a águia. Mas em seu livro ele narra o fato, como se todos os homens fossem águias extraviadas, de identidades perdidas, que por seu convívio com as galinhas (as próprias mentes limitadoras), acabam por pensar serem como elas, jamais voando aos céus, mesmo tendo asas para tanto.

De novo a linha horizontal, em confronto com a vertical (solo e ar).

As palavras limitam o rol de “coisas” que o ser humano “vê” por dentro de si mesmo, e a limitação de verbetes para transmitir um fato (no caso das poesias, em especial os haikais), só parece ter a função “gestáltica”(tocaremos neste assunto, mais adiante, em outro item) de que a *não-mente*, complete o que a mente-racional colocou, tal como a função dos Koans, que pedem que a não-mente surja, onde sua contraparte não alcança. E, o mais paradoxal, talvez resida no fato de que toda esta explanação feita, tenha uma ordem lógica facilmente compreensível e detectável pela nossa mente racional, mas que também torna “claro” o fato de que tudo o que é explicado e dito, culmina como insuficiente para que se complete o que a mente (ou melhor, a não-mente) pede.

Para completar este item, seria interessante deixar registrado que o ensino educacional atual está defasado há muito tempo, com relação os conceitos científicos da era atômica quântica apontados. Desde a tenra infância até a universidade, o cidadão, em especial, o brasileiro, não tem a atualização de tais atualizações científicas na rede educacional, tendo esta, estancado seus conceitos desde as reformulações da ciência iniciadas com Einstein, significando que as escolas e faculdades têm lecionado, mesmo atualmente, conceitos pertinentes à década de 30. O átomo, nas escolas, ainda é indivisível (nunca existiu a bomba atômica!), e, apesar da “interdisciplinaridade” tão alardeada, ela mesma é tomada como se fosse uma revolução exclusivista e independente de todo o restante de coisas e fatos existentes

no mundo (e por tabela no universo), desconsiderando sua própria atualização: é como se um cego passasse a enxergar, mas com miopia, e alardeasse aos quatro cantos, que estava curado! E por isto, passaria a enxergar seu mundo deficitariamente, como se fosse perfeito: mas no ato de tentar dirigir um automóvel, por exemplo, por não conseguir visualizar nitidamente a sinalização, comete infrações que podem gerar situações de perigo mortal, tanto a ele, como a seus semelhantes. Em referência ao ensino atual, o mesmo impasse continua, ou seja, mesmo que a disciplina de língua portuguesa tenha a ver com a de ciências, esta mesma não se atualizou, e por isto, antes de funcionarem como uma só, merecem uma revisão completa. De que adianta o rearranjo superficial, se o cerne do problema continua? É como varrer o pó e a sujeira geral para debaixo do tapete. A casa continua suja.

Ora, se a física moderna veio, não só para sepultar conceitos errôneos da clássica, mas também completá-la alertando-nos de que todas as coisas são conectadas e interdependentes, por que esta obtusa formação escolar acadêmica, insiste em fingir que forma e informa os seres humanos? Não se pode pensar mais, que o ensino é independente da vida diária do cidadão, pois a ciência existe para que o ser humano tome consciência de sua posição como uma peça importante do todo.

Ainda assim, veremos nos itens seguintes, que muitos autores de HQs têm se informado a respeito destas novas implicações científicas em suas vidas. Outros autores, refletem tais conceitos criando obras intuídas, e ao que apontam os dados, o artista em geral, possui o “dom” de perceber as mudanças paradigmáticas que parecem sempre ocorrer à sua volta, registrando-as.

Para terminar estas ponderações, é interessante perceber um reflexo destas novas categorias do pensar e viver a vida, de acordo com os padrões *quânticos*, não só nas obras de autores de HQs, mas também nas de poetas.

Designer e poeta brasileiro, Tchello, tem divulgado suas poesias em livros auto-editados, bem como na Internet. Este que vem a seguir, foi vencedor no concurso “Cidade de Criciúma” de Santa Catarina, em 1994:

PARADOXO DIGITAL (Tchello d'Barros)

*Hoje ninguém duvida
da ávida ciência
que sentenciar a vida
do homem hodierno*

*Será essa
evolutiva transcendência
do andróide pós-moderno
o preço do equívoco
rumo ao inevitável?*

*Ou tal involutiva mutação
de urbanóides da nova era
que desceram das árvores
e ao cosmos subiram
é o efeito da causa
de mera evolução?*

*Assim é o crepúsculo
frente ao milênio
que veloz se aproxima
sem sequer de Hiroshima
termos nos esquecido.*

*Mas se tal neurônio digital
não viesse a lograr
nesse novo paradigma
nem mantra nem tantra
remontariam ao ancestral.*

*Pois sequer
hologramas rupestres
e nucleares sambaquis
ou ainda os próprios
atômicos sarcófagos
poderiam deletar:*

*da vida o lume
nem do vácuo o cosmos
nem da rota o rumo
nem da terra o humus*

*nem do alvo a mira
nem da ira a mágua
nem da água a alga
nem da alma o magma.*

*E nesse paradoxo existencial
pelos cósmicos quasares
um digital questionamento:*

*Entre chips, bits e kbytes
haverá espaço*

*pra um arcaico hai kai?*⁷⁷

Acerca de mais informações quanto à natureza científica da física quântica, e sua relação à filosofia mística oriental, mais dados serão adicionados, conforme haja a necessidade à formatação do corpo desta dissertação, principalmente nos itens que trazem estudos de casos de HQs autorais “koônicas”, onde, novas informações se juntarão às dadas, ilustrando melhor cada HQ abordada.

Tal metodologia irá aglutinando os conceitos que, mesmo aparentemente fragmentados, se juntarão como um quebra-cabeças, na mente do leitor.

Esta maneira de trazer à tona apontamentos fraturados, na verdade tem causa no próprio “fazer” de um trabalho, que, mesmo científico, não pode se privar do processo criativo intuído - os “insights”- pois, conforme se verá nas explicações, o vivenciar o tempo presente em sua plenitude, é o Tao, ou seja, é a filosofia oriental aplicada à vida, não como simples intelectualismo, mas sim, como um ato vivencial.

O cérebro humano é capaz de perceber fatos isolados, que aparentemente são díspares, mas que em verdade se complementam (daí vem a palavra “Universo”: o uno que se torna diverso - e os diversos que convergem ao uno). A denominada era Pós-Moderna tem por base este conceito de imbricamentos de informações dispersas e ancrônicas, que totalizadas constróem o novo, o inusitado. Assim é a atual era do vídeo-clip, no qual as imagens se cruzam, em narrativas não-lineares, onde as elipses, as lacunas deixadas pelas imagens “fantasmas”, são adicionadas na mente do observador (“gestalt”). E este observador torna sua capacidade de entendimento mais rápida (é o que acontece com as gerações atuais, cada vez mais precoces no tocante a estes rompantes mentais-cognitivos).

Mas nada disso servirá, se os principais focos administradores das nações, não se adequarem a estas revoluções: política, educação e ciência e religião, não estão fazendo seus papéis. Antes, eles vivem isoladamente, com conceitos que, quando não são defasados, como os da Física Quântica, também não são repassados à vida cotidiana, permanecendo com tais conceitos enclausurados, em um círculo entrópico, alimentando parcialmente seus laboratórios, e vampirizando retoricamente as sociedades que os suprem e pagam por suas pesquisas (o filme de Godfrey Reggio, “Koyaanisqatsi”, mostrando imagens de países subdesenvolvidos, em contraste com as imagens faraônicas dos países altamente desenvolvidos, sugere esta metáfora do ser

⁷⁷ D' BARROS, Tchello. Poema recebido por e-mail. <tchellodbarros@zaz.com.br>

que suga a vitalidade de outro ser, tornando este cada vez mais fraco, e o outro, contrariamente, mais fortalecido).

Mas, vamos continuar tais reflexões, a partir dos itens seguintes, que, como foi dito, irão despejando as informações pertinentes à elaboração deste trabalho, conforme irão surgindo questões que demandem tais especificações.



Figura13-Elipses

Os desenhos de Henfil são preenchidos pelo inconsciente do leitor. O mesmo se dá na elipse dos quadrinhos. O “vazio” que resta entre os quadros, se torna “existente” no plano mental do leitor. O princípio paradoxal vazio/cheio (Tao), figura/fundo (gestalt), salto quântico (a mente total, cósmica), encontra-se presente, tanto nos desenhos de Henfil, como nas HQs, mesmo que elas pareçam não ter sido completadas na mente de forma lógica (como demonstra Mccloud, na página correspondente). Para se compreender obras “non-sequitur”, a mente deve responder o Koan (a própria estrutura da obra: a HQ koânica).

Fonte: CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *Propaganda Subliminar Visual Gráfica - dos Icones ao Subtexto*. Tese de Doutorado. USP: São Paulo, 1993, p. 193.

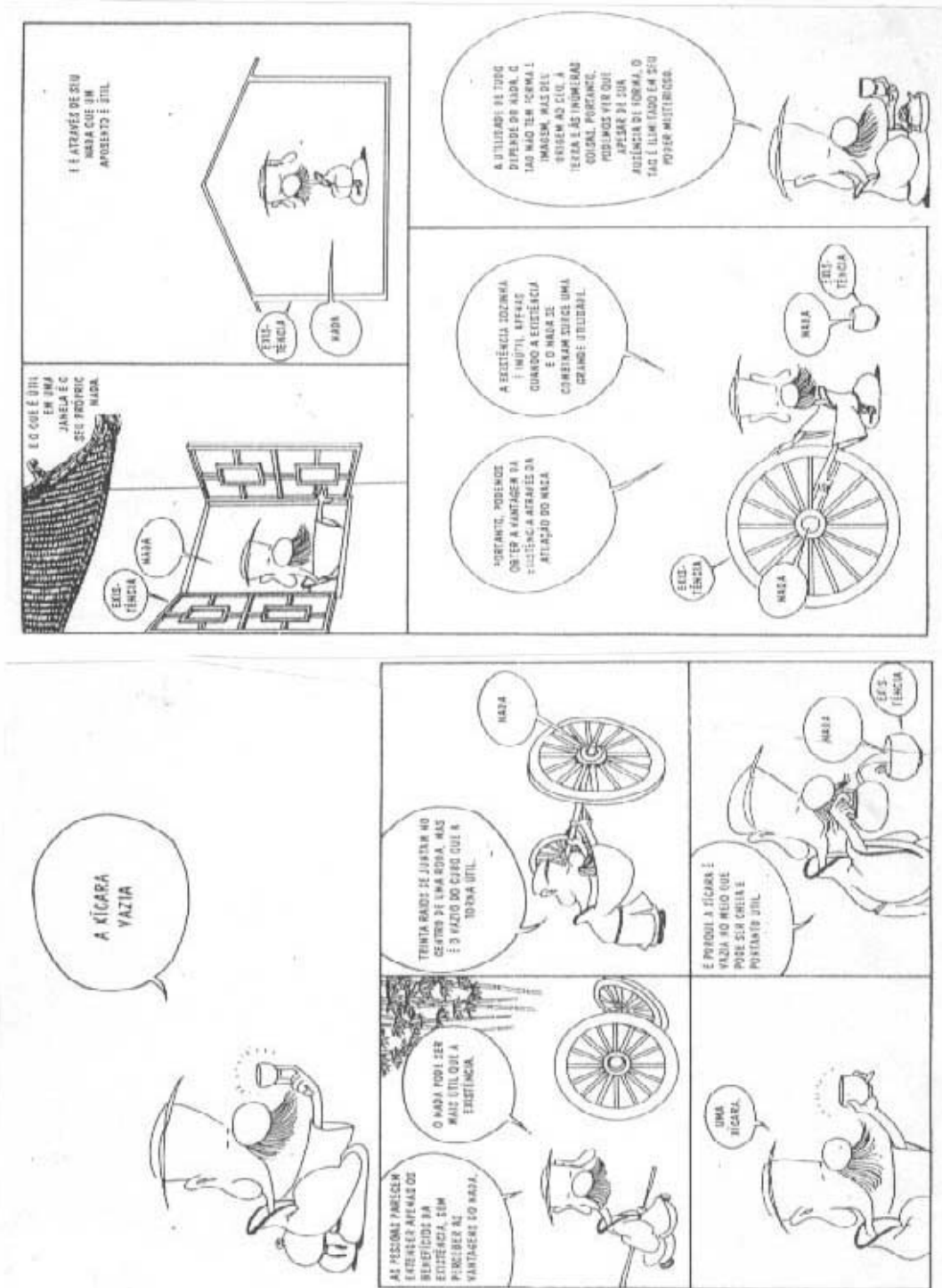


Figura 14- A xícara vazia (Filosofia taoísta em quadrinhos)

Conceito taoísta que explica o vazio, como o potencial do cheio (gestalt: figura/fundo, onde uma implica na outra). Assim, os vazios entre os quadros nas HQs, implicam potencialmente nos “quadrinhos” que habitam estes vazios.

Fonte: CHUNG, Tsai Chih. Tao em Quadrinhos. Ediouro: RJ, 1997, p.44 e 45.

2.5. Koan e HQs Quânticas (Koânicas)

2.5.1. HQs e Bashô: Os vazios/cheios nas HQs Koânicas

No livro de Osho “A Harmonia Oculta - Discursos sobre os fragmentos de Heráclito”, o autor menciona que os poetas de haiku, são muito similares em seu modo de refletir. O autor comenta a respeito de um destes maiores poetas, Bashô:

“Bashô não escreveu nada de um modo filosófico; escreveu em pequenos haikus, apenas três linhas, haikus de dezessete sílabas, pequenas peças. Heráclito também escreveu fragmentos; não escreveu um sistema tal como o fizeram Hegel e Kant; ele não é um sistematizador - escreveu apenas máximas oraculares.(...) O método da máxima oracular desapareceu do ocidente. (...) No Oriente, todos os que se iluminaram escreveram dessa maneira. São assim os Upanishads, os Vedas, Buda, Lao Tsé, Chuang Tzu, Bashô: apenas máximas. São tão pequenas que é preciso penetrá-las, e na tentativa de entendê-las você acaba se transformando - o intelecto não está à altura delas. “⁷⁸ (Osho, 24)

Ora, determinado momento na história das HQs, o Brasil passou a apresentar autores que, por não terem tempo, nem editoras interessadas (como no mercado norte americano e europeu), acabaram por produzir HQs em seu gênero filosófico, sintéticas, onde em poucas páginas, transmitiam suas mensagens, publicando-as em fanzines espalhados pelo Brasil, como o fanzine *Mandala* (ex. *Tyli-Tyli*: **ver fig. 9, p. 65**) e até alguns países como Portugal, com o fanzine *O Voo da Águia*, ou o recente *Equinócios*.

É de se salientar que o Brasil, diferencia-se, por exemplo de Portugal e França, por ter surgido como nação há somente quase quinhentos anos, invadida e colonizada por europeus, árabes e orientais. Este poderia ser um motivo da não valorização real à cultura, no concernente aos quadrinhos, pois o Brasil, sendo um país recente, está ainda às voltas com sua busca de uma identidade unificadora; logo a maioria de seu povo teria menos tempo para despender em filosofias, ou esteticismos mais acurados, já que muitos de seus esforços estariam empenhados na construção e avanço tecnológico do país.

⁷⁸ Ibid, p. 24.

No que tange a este processo de *culturalização*, embora os EUA estejam mais evoluídos em vários aspectos, faz-se crer que, com relação à cultura e construção de identidade, o país do Tio Sam esteja em similaridade com o Brasil. Verifica-se isto, quando se sabe que, no que tange à importância dispendida às HQs, os EUA se portam quase tão pouco interessados culturalmente (excetuando-se os objetivos estritamente financeiros) quanto nosso país, que, sobremaneira se distingue da Europa e seus países (como a França e o Reino Unido).

Por exemplo, como já se mencionou em capítulos anteriores, embora a indústria de entretenimento em geral, inclusive de HQs esteja bem adiantada tecnologicamente, foi somente em meados da década de 80 que nos EUA, as HQs começaram a ser melhor observadas pelo público adulto, pois antes eram apenas objetos de consumo massificado, sem quase valor artístico (o oposto da Europa, que já as valorizava na França desde início dos anos 70).

Neste ponto, ressalta-se uma suposição de hipótese intuída (com bases também em experiência própria como autor que sou, da área), de que as HQs recentes brasileiras feitas para o público adulto, de gênero filosófico, estejam se apresentando na forma similar fragmentada, tais quais *hai-kais*, porém desprovidos de regras (e muitas HQs têm até digressões *koânicas*). Ou seja, estas HQs estão vindo em forma de síntese, fragmentadas, pedindo uma resposta do público leitor...e tal resposta em geral, teria que ser direta, oriunda da não-mente.

Ressalte-se que este tipo de HQ *Koânica* (que traz junto, intuídas por vezes, informações mescladas da física quântica com o misticismo holístico), parece ser uma tendência nova da década de 90, com manifestações em vários países, mas principalmente mais no Brasil (pelos fatores já antes conjecturados), além do que, nosso país possui uma formação étnica oriunda de todos os cantos do globo, o que se reflete nas múltiplas tendências religiosas.

Faz-se mister também, lembrar-se a similaridade destas HQs com suas estruturas suscintas e fragmentadas, em relação direta com os *haikus*, ou questões *Koânicas*, e fragmentos do filósofo grego incompreendido, Heráclito (chamado também de: O Obscuro), mencionado por Osho, que explica no mesmo livro, a função direta do fragmento, em relação ao salto da mente.

Eis alguns fragmentos de Heráclito, retirados do livro “A Harmonia Oculta”, de Osho:

*“A harmonia oculta
é superior à aparente.
A oposição traz concórdia.
Da discórdia
nasce a mais bela harmonia.
(...)
Há uma harmonia de tensões contrárias
Assim como a do arco e da lira.
O nome do arco é vida,
mas sua função é a morte.”(Osho, p. 11)*

Para Osho, se Heráclito tivesse nascido no oriente, teria sido considerado um Buda, mas como nasceu entre os gregos, foi um incompreendido (principalmente por Aristóteles, que o alcunhou de Heráclito, o obscuro).

Osho vê o poeta Bashô e Heráclito, como seres muito próximos, em relação à sua expressão ideária, pois ambos se valem de máximas curtas e fragmentadas. Heráclito não sistematizou, não criou um sistema, como alguns pensadores, mas escreveu pedaços em forma de máximas oraculares.

*“O método da máxima oracular desapareceu do Ocidente. Somente Nietzsche voltou a escrever dessa maneira: o seu livro ‘Assim Falava Zarathustra’ consiste de máximas oraculares - mas depois de Heráclito, apenas Nietzsche.
No Oriente, todos os que se iluminaram escreveram dessa maneira. São assim os Upanishads, os Vedas, Buda, Lao Tsé, Chuang Tzu, Bashô: apenas máximas. São tão pequenas que é preciso penetrá-las, e na tentativa de entendê-las você acaba se transformando - o intelecto não está à altura delas.”(Osho, p. 24)*

Neste livro, Osho não cita a palavra Koan (mas já o fez em outros), contudo percebe-se que, na forma destas máximas oraculares está o mesmo conceito de que a mente intelectual tem que ser destronada, para advir a consciência.

Nas HQs, a “técnica” das máximas oraculares, mencionada por Osho, está intimamente ligada à própria estrutura “gestáltica” da página.

Gestalt significa todo, forma, configuração. Na gestalt, a forma percebida (de um vaso, por exemplo) é a figura e está interposta entre o observador e o fundo.

Em sua tese de doutoramento, Flávio Calazans:

“A Psicologia da Forma, Gestalt, apresenta diversas leis de agrupamento perceptual, entre as quais a mais popularizada é a de Figura-Fundo (...)

Mas, existem outras leis, como a da Totalidade, segundo a qual a tendência humana é a do fechamento das figuras visando a boa forma.”(Calazans, p. 186)

Partindo-se desta teoria, compreende-se como as máximas oraculares seriam “completadas”, mas talvez, não pela mente racional. Isto se atribui ao fato de que, os koans, as poesias hai-kais, os fragmentos paradoxais de Heráclito e do Tao Te King, são produzidos por seres que, em uma primeira instância, estiveram (ou estavam no ato criador), no *momentum* chamado de agora: o insight, que libera a mente racional do passado e futuro, fazendo-a “saltar” no eterno presente quântico.

Esta é uma suposição intuída, mas que encontra respaldo, com muitos cientistas:

“Quando quero saber se uma verdade é boa e salutar, se é uma verdadeira verdade, incorporo-a, ingiro-a, por assim dizer; se ela me convém, se colabora harmoniosamente no interior de meu organismo com os outros elementos de meu psiquismo, se continuo a funcionar bem, a sentir-me bem e se nada em mim revolta-se contra a intrusa, então eu sei que se trata de uma boa verdade, que não é venenosa nem me prejudica.”⁷⁹ Jung

“O que é um grande físico? Não é o sujeito que sabe mais física que o outro, mas o que tem mais imaginação. Se a gente tornar as coisas esquemáticas demais, elas deixam de ser vivas. É através da intuição que a gente descobre as coisas novas.” (Schemberg, Mário)⁸⁰

“O que falta é, fundamentalmente, a consciência de que em primeiro lugar nós somos seres humanos, e depois cientistas. Temos

⁷⁹ SILVEIRA, Nise da. *in Jung vida e obra..* Jose Alvaro editor/paz e terra, São Paulo, 1975

⁸⁰.O Físico Zen. *in Globo Ciência..*Globo: Rio de Janeiro, ano 3, n. 30, jan/94, p. 70.

sentimento, emoção, intuição, e não apenas raciocínio.(...)” Harbans Lal Arora, físico e iogue indiano⁸¹

Retornando à tese de Calazans, na pg. 191 encontramos referência à

“Outro elemento de linguagem lacunoso e entimemático das HQs tem sua origem no cinema: a ‘Elipse’. Marcel Martin no livro ‘A linguagem cinematográfica’ explica no capítulo 4, ‘Das Elipses’ que: ‘O cinema é a arte das elipses...o cineasta pode recorrer à alusão e fazer-se entender com meias palavra.’(p.75)”

A Elipse nos quadrinhos, muito utilizada, como no cinema, estabelece-se nos “vazios” entre os quadrinhos. (*Ver fig. 13, p. 91*)

O leitor completa mentalmente a lacuna, como se trocasse o momento escolhido da figura-fundo de um objeto (ou de uma representação desenhada do mesmo).

As HQs e suas lacunas poderiam nos remeter, aos “teletransportes” que vemos em filmes de ficção científica. Tais teleportes nada mais seriam que os complementos invisíveis dos fragmentos nas imagens desenhadas em sequência “quântica” (ou os complementos de textos de Heráclito, ou de hai-kais).

Na página 80 do livro, *Espaço Tempo e Além*, de Bob Toben e Fred Alan Wolf, há uma explicação “quadrinizada” sobre como poderia ser possível um “teleporte” humano:

“Cada ação no tempo “Real” é uma sequência indefinida de materializações e desmaterializações no nível quântico microscópico. Elas ocorrem mais depressa que a velocidade da luz e em número tão grande de vezes que se percebe esta ação como contínua. A teleportação poderia resultar de um gigantesco salto Quântico.”⁸²
(*Ver Fig. 18, p.124*)

Por outro lado, pense-se na estruturação de uma história em quadrinhos, ou mais especificamente de uma página dela, ou ainda de dois quadrinhos sequenciados: o quadrinho primeiro, visível, é o quadrinho que ESTÁ. Em seguida, desmaterializa-se toda a cena, numa fração de tempo, o suficiente para que a fração seguinte surja, em lugar da imediata: pronto, ocorreu o “teleporte” de uma das cenas da HQ, de um

⁸¹ Ibid, p. 71.

⁸² TOBEN, op. cit, p. 80.

possível presente-passado, para um possível-presente futuro. Mas, o paradoxo não é o fato de a cena “desaparecida” estar no vazio entre estes dois quadrinhos, e sim no absurdo dela ser uma cena futura em potencial, ao mesmo tempo em que ela também se torna um momentum passado, no instante em que o leitor põe seus olhos no quadrinho visível, conseguinte a ela.

Pode-se concluir, então, que uma história em quadrinhos (mais especificamente uma ou duas páginas por vez da mesma), existe tanto no passado, como no presente e no futuro: os três planos possíveis ao mesmo tempo (independente se os olhos do leitor enfocam determinada cena, pois, mesmo assim, subliminarmente, tanto as cenas passadas como as futuras estariam invadindo sua mente, dando-lhe informações contínuas dos eventos possíveis).

Os subliminares são as mensagens, no caso, visuais, que por vezes passam despercebidas pela nossa visão, que no entanto são captadas “pela visão periférica, o canto do olho”, como nos informa Flávio Calazans, em seu livro Propaganda Subliminar Multimídia, à pg. 31:

“Ao ler uma HQ a fôvea centraliza e foca as letras, o texto dentro dos balões, as falas dos personagens. No decorrer da trama, a curiosidade força o leitor a procurar avidamente o próximo balão, e assim sucessivamente, mantendo o ritmo de leitura. Ora, a atenção centrada no signo verbal nos balões torna os desenhos perceptíveis apenas de relance, pela visão periférica dos bastonetes como fundo subliminar.”⁸³

A Gestalt, como já foi dito, pode ser empregada como uma visualização melhor, desta questão de figura-fundo: quando vemos dois desenhos contornados simetricamente de vasos, sobre um fundo branco, podemos visualizar, alternadamente, as figuras saltadas dos objetos, ou, por sua vez, um novo “desenho” que vai surgir, se considerarmos apenas o “negativo” dos desenhos, ou seja, se centrarmos nossa visão na forma que é produzida pelo fundo branco do desenho (técnica, aliás, empregada por Betty Edwards, em seu livro “Desenhando com o lado direito do cérebro”, para que o aluno desenvolva uma visão mais “intuitiva” no ato de desenhar).

⁸³ CALAZANS, op. cit., p. 31.

Então, reside aí o paradoxo das leituras de um “gibi”: assim como podemos ler um quadrinho após o outro, numa sequência narrativa, ao mesmo tempo nossa mente é subliminarmente bombardeada pelas imagens que ainda não “lemos” (bem como as que já lemos), numa visualização “quântica” de passado, presente e futuro ao mesmo tempo. É como se fôssemos videntes, deuses oniscientes, que já saberiam tudo o que se passa, passou ou passará aos protagonistas da HQ. Neste ponto, uma revista ou álbum de HQ (ou “Graphic Novel”- Romance Gráfico, como também foram chamados os álbuns de HQs de roteiros mais apurados, graças a Will Eisner), acaba por se tornar um instrumento de comunicação único, que possui uma qualidade impossível de existir em outros meios, como no cinema, ou mesmo em um texto de um livro (embora, seja possível aplicar-se a mesma teoria a um texto exclusivamente literário, já que da mesma forma, os olhos se concentrarão na palavra imediata, enquanto a visão periférica captaria o passado e futuro “letreirizado”, mas que, por não possuir o código imagético, dificultaria sobremaneira tal entendimento).

Esta peculiaridade nas HQs, donde o leitor torna-se um Demiurgo-vigia, que pode, caso queira, subverter a própria leitura, folheando aleatoriamente as páginas, sem se importar com cronologia (embora dificulte assim um entendimento de HQs cujas narrativas sejam conexas), traz também outra distinção, que remete à Gestalt: entre os quadrinhos onde ocorrem as narrativas visuais, está o vazio, que em verdade, contém os instantes que “ocorrem” nas cenas “mentais” do leitor. É nestes espaços de vacuidade, que a história continua sua narrativa. É neste paradoxo, do vazio que contém o cheio que está o Koan nas HQs: Como pode haver uma cena seguida de outra, por vezes claramente sequenciada, e outras, cronologicamente muito distanciadas, como se o ínterim tivesse existido noutra plano (no vazio entre os dois quadros), mas invisível aos olhos do leitor.

Claudio Faria Marques, em seu texto “Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis”, à pág. 84 do Anuário Intercom de Iniciação Científica em Comunicação Social de 1998, descreve que:

“Coupèrie (1970), ao se indagar se a hq é arte, literatura ou meio de comunicação de massa, afirma que: ‘a HQ é tudo e nada disso ao mesmo tempo. Ela é contraditória e paradoxal, infinita e mutável, pátria do conformismo e da rebeldia. Examinem bem esta arte.

Encontrarão nela a luz e a sombra, a verdade procurada e o lado sombrio de nós mesmos.’ (apud Anselmo, 1975, p.37)”

Ao que parece, as HQs, mesclas da literatura escrita, com a manifestação pictórica, tem muito mais a ver com a lógica paradoxal e os Koans, do que aparenta.

Se se remeter às próprias variações de diferentes designações dadas a elas, onde, cada país denomina as HQs por uma qualidade específica, e onde, esta própria arte até hoje tem sido relegada como arte menor (salvo alguns esforços franco-belgas), chega-se à conclusão que realmente as HQs são arte e não arte, úteis e perniciosas, afamadas e difamadas, mais do que qualquer outro veículo de comunicação ou arte o tem sido.

William Blake, poeta e pintor/gravador inglês do século XIX, também tem sido incompreendido durante esta jornada racional humana: poetas não o têm considerado de relevância, e pintores não o têm tido como artista: mas a verdade é que, como Heráclito, o obscuro, Blake enxergava diferentemente de seus contemporâneos:

*“Para ver um mundo num grão de areia
E um céu numa flor silvestre,
Segure o Infinito na palma de tua mão,
E a eternidade numa hora. “
(Blake in Capra, p. 222)*

Em um de meus trabalhos: “Homo Eternus” (quatro tomos contendo HQs filosófico-místicas), eu atribuo a Blake o pioneirismo dos Fanzines, pois ele editava seus álbuns, contendo textos próprios, ilustrados com gravuras pessoais, pintadas à mão, uma a uma.

Para o graduado em História, esgrimista e músico de rock pesado⁸⁴, Bruce Dickinson, William Blake foi o primeiro poeta “Heavy Metal” da história.

Este estigma de pioneiro, aos seres que jamais são entendidos em sua época de vida (Blake, Heráclito) caminha lado a lado com o paradoxo, com a lógica que parece ilógica, com o tudo e o nada, com o vazio e o cheio.

⁸⁴ Assim como a literatura (e os quadrinhos) possui distinção de gêneros, a música também pode ter suas

classificações, como o gênero “Heavy Metal”, filho do rock, e pai de sub-gêneros, como o speed metal e o trash metal, entre outros.

Em seu livro “Vide et Plein” (Vazio e cheio), François Cheng, reconta uma lenda acerca de um pintor taoísta chamado Chang Seng-yu, que uma vez pintou sobre um muro quatro dragões sem olhos. Perguntado por que, respondeu que, se os pintasse, os dragões fugiriam. Acusado de mentiroso, acaba por pintar olhos a dois dos dragões, e de repente, um pedaço da parede se rompe, donde voam dois dragões. Passado evento, o povo vê que ainda ficaram no muro dois dragões sem olhos.

Este bem pode ser um conto, onde evoca-se o caráter Koânico, o impossível tornado possível, mas incompreensível...o paradoxo do real e do irreal. O que é real, o que é falso?

Ainda no mesmo livro, o autor traça um paralelo em que o Yin-Yang (o símbolo dos opostos que se complementam), podem representar o pincel (yin-a passividade), e a tinta (yang-a atividade), demonstrando como se guia um pintor taoísta (que deve se deixar dirigir pelo sopro divino):

“(...)Un trait tracé à la règle est un trait mort. Seule est vraie la peinture où le Pinceau est guidé par l’Esprit et se concentre sur l’Un.”⁸⁵ (Cheng, pg. 79)

(Trad.:” Um traço traçado com regra é um traço morto. Só é verdadeira a pintura onde o pincel é guiado pelo Espírito e se concentra sobre o Uno.)

Para os taoístas, a vida deve seguir como um rio, e o homem nunca deve se esforçar contra a corrente. O mesmo se dá em todos os afazeres de sua vida. Se o homem permitir-se se esvaziar de desejos não naturais, se enfim, o homem se tornar vazio, só aí ele poderá se tornar “cheio”, imbuído de todas as qualidades, pois estará, como as águas do rio, se coadunando com a natureza, tornando-se homem, e ao mesmo tempo divinizado (pois, para os taoístas todas as coisas são divinas).

A diferença básica do Taoísmo para o Budismo, é que no primeiro, a preocupação centra-se no espírito do homem, e no segundo, nos problemas e na dor humanas.

⁸⁵ CHENG, François. *Vide et Plein-La langage pictural chinois*. Éditions du Seuil: Paris, mai 1991, p. 79.

*“Tao é a fonte do profundo silêncio.
Que o uso jamais desgasta.
É como uma vacuidade,
Origem de todas as plenitudes do mundo.
Desafia as inteligências aguçadas.
Desfaz as coisas emaranhadas,
Funde em uma só todas as cores,
Unifica todas as diversidade.
Tao é a fonte do profundo silêncio.
Atua pelo não-agir.
Ninguém lhe conhece a origem,
Mas é o gerador de todos os deuses.”
Lao-Tse⁸⁶*

Seriam as HQs, metáforas do destino da vida em si: com futuro pré-determinado?

Ou seriam a versão de um dos prováveis universos possíveis, estando as outras probabilidades imediatamente à frente nos vazios entre os quadrinhos deste plano?

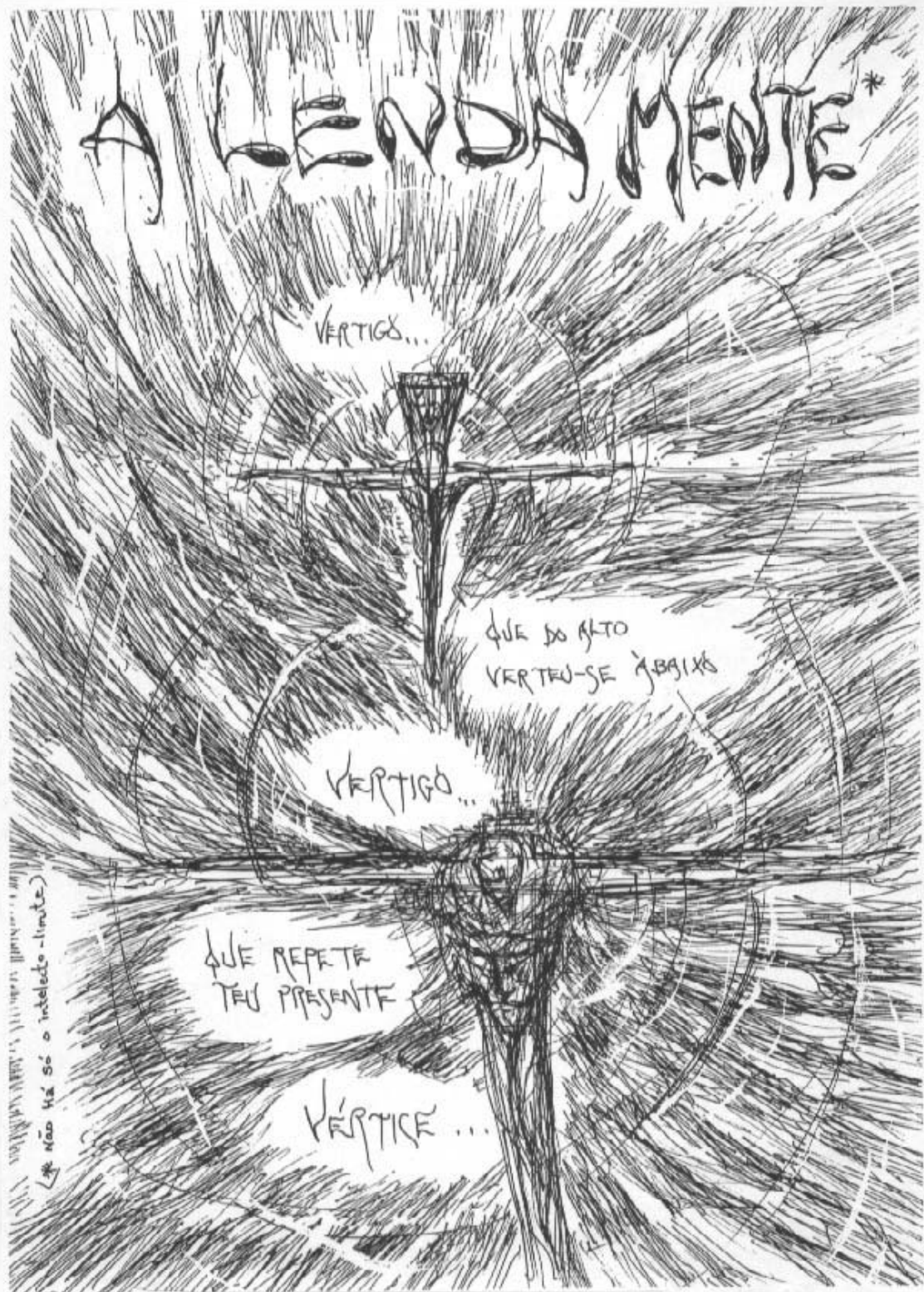
Poderíamos escolher a cena “futura” de outro plano? Ou não haveria como imbricar diferentes níveis de existência?

Seria este narrador, autor desta dissertação, um ser realmente verdadeiro? Ou haveria outra versão dele que compusesse este trabalho, enquanto que, outro, alheio a este, realiza afazeres totalmente distintos dos denominados normais pela sociedade ocidental vigente?

Seria ele-eu real?

*“Meu corpo está unido ao meu centro,
O centro está unido à energia’
A energia está unida ao espírito
E o espírito está unido ao vazio perfeito.”
Lao-Tsé*

⁸⁶ LAO-TSE. *Tao Te King*. Tradução e notas: Huberto Rohden. Ed. Alvorada: São Paulo, 1988, p. 32.



(* não há só o intelecto-limite)

A LENDA MENTE*

VERTIGOS...

QUE DO ALTO
VERTEU-SE ABAIXO

VERTIGOS...

QUE REPETE
TEU PRESENTE

VERTICE ...



PAITÉTICA ÉGIDE...

PERIPATÉTICA ÉGIDE...

O HOMEM É UM ANIMAL RACIONAL?
ENTÃO SOU (TU) UM RACIOCINANTE ANIMA/ANIMUS...?
SE SOU (TU), QUEM É ACIMA DE MIM (TI) MESMO?

SIM!

SIM... A LENDA...

A LENDA,
MEUS AMIGOS...

A LENDA (ELA),
MENTE...

(A poesia atinge diretamente, como o Koan)

(As máximas são completas: é preciso penetrá-las,
e então, só então há o "AH!")

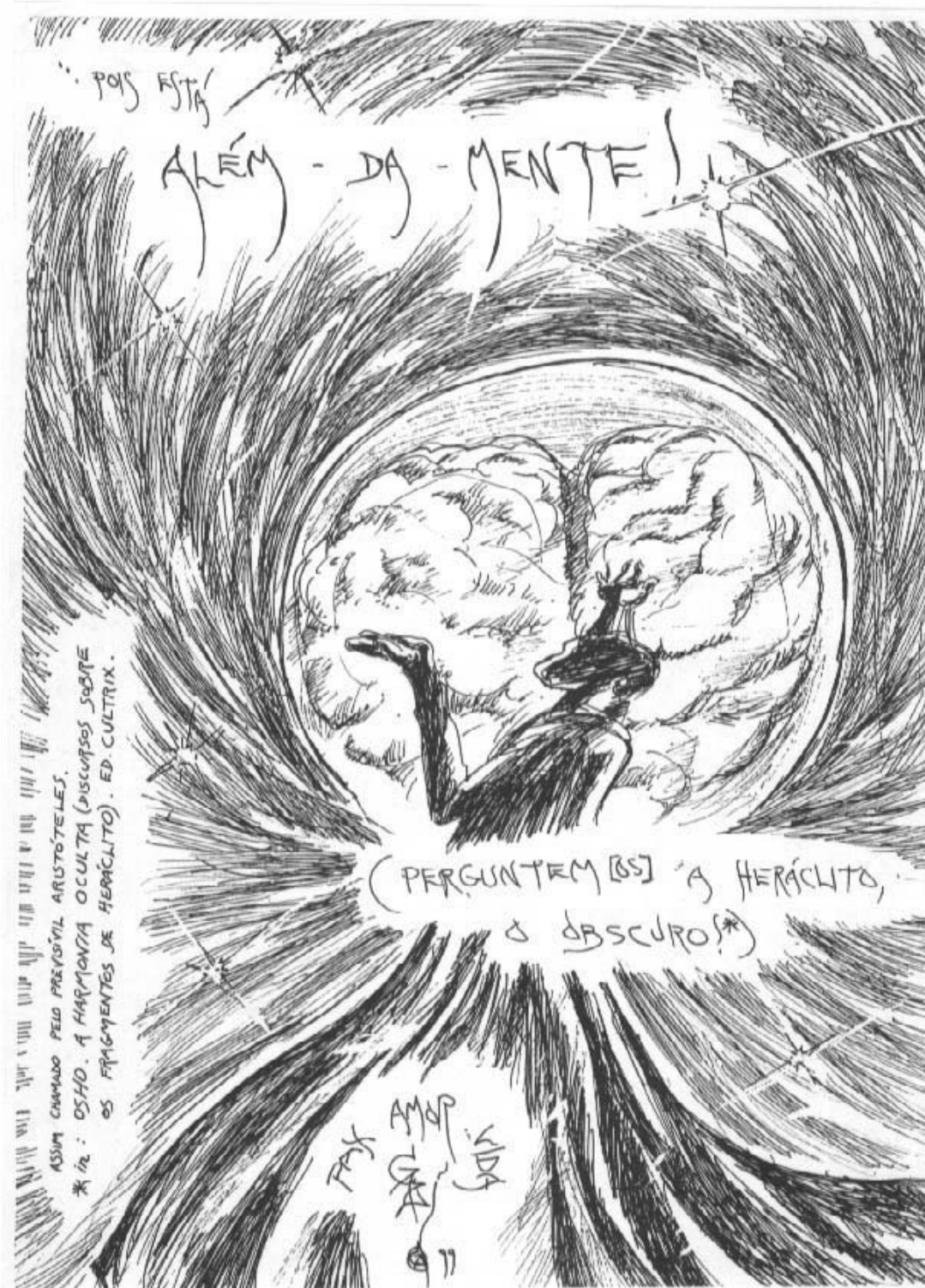


Figura 15- A Lenda Mente (Gazy)

HQ produzida diretamente à nanquim, e de estrutura fragmentada (como as poesias Hai-kais, e os textos de Heráclito, o filósofo obscuro).

2.5.2. O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas - Estudos de Caso

Vamos agora, já que se elucidaram pontos importantes deste trabalho (como, por exemplo, a importância como veículo de expressão ideária e muitos outros aspectos das HQs e também o significado do *Koan* e o paralelismo entre a ciência quântica e o misticismo oriental), ao estudo de casos de algumas HQs, que porventura possuam o *Koan* descrito em suas estruturas narrativas.

Ressalta-se lembrar que o *Koan* em si não é um fim. O objetivo de um *Koan* e isto tem que ficar claro, é que nossa mente racional entre em atrito consigo mesma e, ao perceber seu limite de entendimento, acabe por ceder sua vez de pensar racionalmente para um outro modo único e inenarrável de se “ver” (pensar). Seria algo muito similar aos insights defendidos pelos meditadores orientais, ou ainda à abertura da percepção limitada dos cinco sentidos para uma percepção cósmica, aquela a que queriam chegar os que consumiam ácidos lisérgicos, na época dita “Hippie”.

O famoso guitarrista Jimmi Hendrix chegou a reconhecer, pouco antes de perder a vida, justamente devido aos excessos acometidos ao seu corpo, que finalmente descobrira que a música funcionava do mesmo modo que as drogas lisérgicas e que, portanto, às gerações futuras bastaria a música para se abrirem as portas da percepção, relegando, enfim, o uso de tais alucinógenos, como desnecessários, já que o ser humano possui o dom de produzir música. Por outro lado, o autor de HQs inglês, Alan Moore, nos diz que cria seus roteiros sob a influência de drogas “naturais”, pois só assim ele pode sentir o ato criador em todo seu potencial.

Todas estas incursões humanas, em tentativas de despertar algo maior e obscuro, residente n’algum local da mente-cérebro do homem, vem de encontro à reflexão que Aldous Huxley nos brindou:

*“Refletindo sobre minha experiência, vejo-me levado a concordar com o eminente filósofo de Cambridge, Dr. C. D. Broad ‘que será bom consideremos, muito mais seriamente do que até então temos feito, o tipo de teoria estabelecida por Bergson, com relação à memória e ao senso de percepção. Segundo ela, a função do cérebro e do sistema nervoso é, principalmente, **eliminativa** e não produtiva. Cada um de nós é capaz de lembrar-se, a qualquer momento, de tudo que já ocorreu conosco, bem como de se aperceber de tudo o que está*

acontecendo em qualquer parte do universo. A função do cérebro e do sistema nervoso é proteger-nos, impedindo que sejamos esmagados e confundidos por essa massa de conhecimentos, na sua maioria inúteis e sem importância, eliminando muita coisa que, de outro modo, deveríamos perceber ou recordar constantemente, e deixando passar apenas aquelas poucas sensações selecionadas que, provavelmente, terão utilidade na prática. 'De acordo com tal teoria, cada um de nós possui a Onisciência. Mas, posto que somos animais, o que mais nos preocupa é viver a todo custo. Para tornar possível a sobrevivência biológica, a torrente da Onisciência tem de passar pelo estrangulamento da válvula redutora que são o nosso cérebro e o nosso sistema nervoso.' ”⁸⁷

Será que estes novos autores de HQs, em especial os brasileiros, inserindo intuitivamente até, os *Koans*, não os trariam com a mesma função das drogas, ou melhor, das músicas?

Antes de começar a rápida análise das HQs, é interessante mencionar-se que os koans também estão surgindo, deliberadamente, talvez, em outras mídias, como é o caso do filme *Jerry Maguirre*, escrito e dirigido por Cameron Crowe, e que tem por ator Tom Cruise, no papel de Maguirre. Este filme narra a história de um agente de esportes que tenta solavancar um desportista, Tod. Este, durante uma conversa dos dois, acaba mencionando a palavra “*Kwan*”, e depois, quando numa importante partida de futebol em que joga brilhantemente, desmaia ao sofrer forte agressão, é acordado em seguida por um médico, ao bater das suas mãos. Resta saber se o escritor do filme sabia o que era um *Koan* (pois usa também o *Koan* das mãos como ato de “despertar”o atleta), ou se a legenda está errada. Por outro lado, existe a palavra *Kuan* que no taoísmo, tem o mesmo significado que “visão”, segundo Fritjof Capra:

“A base sólida do conhecimento que repousa na experiência, no misticismo oriental, sugere um paralelo em face da idêntica base sólida do conhecimento científico, que também repousa sobre a experiência. Esse paralelo é ainda mais reforçado pela natureza da experiência mística. Esta é descrita, nas tradições orientais, como um

⁸⁷ HUXLEY, Aldous. apud OLIVEIRA, op. cit, p. 154-155.

*insight direto, situado exteriormente ao mundo do intelecto e obtido pela observação e não pelo pensamento, pelo olhar para dentro de si mesmo. No Taoísmo, essa noção de observação acha-se incorporada ao nome dos templos taoístas, Kuan, palavra que originalmente significa “olhar” (como no caso da “torre” do I Ching)”*⁸⁸

Deixa-se ao leitor estas últimas dúvidas, só para lembrá-lo de que tudo está sempre em movimento, e o fluxo do tempo é sempre uma ação *Koânica* criadora:

*“Heráclito diz algures que tudo está em mudança e nada permanece parado, e, comparando o que existe à corrente de um rio, diz que não se poderia penetrar duas vezes no mesmo rio.” (Platão, Crátilo 402a)*⁸⁹

Neste capítulo vamos apenas, a título de ilustração, citar a presença de possíveis *Koans* em HQs de vários autores.

Embora empregue-se em determinados momentos, neste trabalho, conceitos de Gestalt, e semiótica, os estudos de caso ficarão sob uma análise mais despojada, utilizando referências maiores das concepções modernas da física atual (Capra e Bob Toben), mesclados ao pensamento filosófico-místico oriental (Osho e LaoTse).

Acredito que em nada estarei desvalorizando a “cientificidade” desta pesquisa, visto que tenho usado variados exemplos na defesa de uma amplitude de liberdade maior, que não cerceie novas modalidades de se pensar, criando soluções mais criativas, que, se não utilizadas em toda sua potencialidade neste trabalho, poderão despontar em outros, elaborados por pesquisadores mais corajosos.

Justifica-se esta metodologia não muito ortodoxa, lembrando que no início de suas elucubrações e descobertas mentais, os gregos não calcavam em pensamentos de conterrâneos seus, mas sim, inseriam em suas teorias, pontos de vistas diferentes, mas que servissem de alguma forma como informações ampliadoras a seus próprios pensamentos, auxiliando-os assim, em seu desenvolvimento pessoal.

Caso seja insuficiente, a justificativa acima poderá ser corroborada com o desígnio que o koan⁹⁰ traz, o qual é justamente, destruir os processos caducos da mente racionalizada.

⁸⁸ CAPRA, op. cit. p. 35.

⁸⁹ apud REZENDE, Antonio (organizador). *Curso de Filosofia*. Jorge Zahar Editor/SEAF: Rio de Janeiro, 1992, p.25.

⁹⁰ Objeto principal, junto às HQs, deste trabalho.

Partindo-se deste princípio, e tentando encarar o mais seriamente possível estes desígnios, seguem-se as análises (derivadas muitas vezes, de hipóteses intuídas). Inicialmente mencionando uma autora brasileira, Erika Saheki, que mescla o estilo mangá com a temática filosófico-intimista. Depois, mostro algumas HQs minhas, seguidas pelos pesquisadores Bob Toben e Alan Wolf, que terão analisada uma página de seu livro “Espaço-Tempo e Além”, acerca dos conceitos pertinentes às asserções de saltos quânticos. Como este livro é em forma de quadrinhos, esta página em específico, se coloca muito bem aos desígnios desta dissertação. Em seguida, estudar-se-á um desenho de Escher, que, embora não seja HQ, serve como excelente paralelismo aos Koans, funcionando, seu desenho, como um *koan visual*.

A seguir, virão estudos de páginas e/ou HQs de autores que trazem koans implícita ou explicitamente em suas narrativas, como é o caso do autor inglês, Grant Morrison, que faz a citação explícita de um koan. Segue-se uma página de HQ de outro inglês, Alan Moore; uma HQ do francês Phillipe Caza; o holandês Paul Kirchner com duas HQs da série surrealista “The Bus”; os norte-americanos Jim Starlin e Stan Lee; e o espanhol Rubén. O italiano Andrea Paziienza tem duas páginas de uma HQ que exemplificam muito bem o conceito de “Non Sequitur”, dado por McCloud. Os últimos são autores brasileiros como Henry Jaepelt, Edgar Franco, Antônio Amaral e Flávio Calazans. O dinossauro “Horácio”, de Maurício de Souza, também merece um estudo, e por fim apresentamos uma inusitada HQ da linha Walt Disney produções, traçando alguns paralelos entre uma HQ de R. Crumb e “Casulo” (de minha autoria).

Embora o título desta dissertação delimite a análise aos quadrinhos autorais adultos, optou-se, por razões explicadas no item Walt Disney, incluir uma página de uma HQ do personagem Mickey Mouse. Quanto à autoria, é importante explicar que, de certa forma, em se existindo a assinatura artística de um Walt Disney, ou de um Maurício de Souza, nas introduções de todas as HQs pertinentes às suas publicações, há a possibilidade de que ambos, se não são mais, já tiveram suas fases autorais (Maurício com Horácio, o dinossauro, Walt Disney, nos primórdios de sua carreira, assim como Stan Lee, cujo nome ainda figura a título de reconhecimento, como apresentação da maioria das HQs da editora Marvel Comics, mesmo que ele não tenha criado, obviamente, todos os personagens).

O que acontece é que seus nomes passam a ser a denominação de suas empresas, mesmo que eles não mais estejam vivos, ou produzindo. Neste ponto em diante, a autoria deixa de existir, para dar lugar a um produto criado por um grupo de funcionários da empresa “Maurício”, ou “W. Disney”.

Mesmo assim, merecem atenção as HQs do personagem Horácio, de Maurício de Souza, pois Horácio, de certa forma, é o alter-ego do autor. Suas HQs são as únicas que Maurício não permitiu serem feitas por ninguém mais além dele. A autoria, neste caso específico, redime-o de alguma possível crítica a respeito de seu trabalho ser apenas comercial, e ainda produzido por uma equipe, e não por um autor.

No caso de HQs da linha Disney, na época atual, dificilmente poderia ser encontrada uma HQ estritamente autoral, haja visto que, as HQs são produzidas por grupos de funcionários, e espalhados por vários países do mundo, inclusive o Brasil.

Mas esta HQ do personagem Mickey, que ora se encontra em estudo, mesmo direcionada ao público infanto-juvenil e não sendo autoral, por trazer no roteiro elementos pertinentes e importantes ao delineamento do tema desta dissertação, foi incluída neste rol de análises.

Como se verá também, no item **2.5.21**, referente à HQ de Walt Disney produções, as HQs realmente refletem os paradigmas científicos e sociais de cada época, corroborando com as teorias do inconsciente coletivo de Jung.

“Do mesmo modo que o corpo humano apresenta uma anatomia comum, sempre a mesma, apesar de todas as diferenças raciais, assim também a psique possui um substrato comum. Chamei a este substrato inconsciente coletivo.”⁹¹ Jung

É notório que as HQs atuais, principalmente as comerciais de linha de produção industrializada norte-americanas, como as de Super-Heróis e personagens Disney, sejam bem menos imbuídas de mensagens construtivas no que concerne à ética e moral humanas, e também menos ainda munidas de informações intelectuais úteis e interessantes, ao público, em relação ao mesmo tipo de HQs da década de 70, por exemplo. O leitor constatará isto, ao se dirigir ao item que expõe uma HQ da linha Disney, da década retrasada.

Em todas as HQs demonstradas, o leitor perceberá que subjazem informações díspares quanto à bagagem cultural pertinente a cada autor. Muitas destas

⁹¹ SILVEIRA, Nise da. Op. cit, p.72.

informações são, implícita e/ou explicitamente, calcadas em teorias científicas, como a Relatividade de Einstein, a Física Quântica, a Geometria Fractal, a Filosofia Existencialista e sua busca permanente por respostas que jamais se completaram. Muitas destas HQs intuitivamente brincam com estas dúvidas/respostas, criando questões e situações absurdas que são verdadeiros koans.

É mister lembrarmos-nos de que a função dos koans nada mais é que fazer a mente chegar a seu limite, através das dúvidas que não são respondidas pelos métodos intelectuais cartesianos, suplantando-os por novos modos inusitados de se pensar (ou melhor, de não mais se pensar, e sim, intuir, ter um *insight*). Esta função koânica pode aparecer através da didática de mestres zen, filmes, HQs, etc. - pois, no fundo, a busca humana é sempre a mesma: a felicidade, mesmo que não se saiba muito bem o que ela é (este é um koan que não foi resolvido).

A respeito de minhas HQs, embora seja questionável uma auto-análise no meio acadêmico, este que ora lhes redige este texto não se sente honesto em omitir seu trabalho, justificando tal ato, novamente com a frase de Nise da Silveira em seu livro *Jung, vida e obra*:

“A física moderna reconhece o problema das projeções psíquicas na investigação científica. Jean Charon, autor da Teoria unitária do universo, diz mesmo que o ideal de separar inteiramente observador e coisa observada é inacessível.”⁹²

Feitas as devidas explicações, vamos afinal aos estudos de casos. Observe-se que não há ordem alfabética quanto à disposição destes autores, dependendo de uma classificação que foi se ordenando no decorrer deste trabalho.

⁹² Ibid, p. 149.



Erika Saheki

2.5.3. Erika Saheki

Estes estudos de caso mostrarão algumas HQs de autores de formação e culturas díspares, mas que parece sempre trazerem algo em comum: a busca por desvendar o incognoscível (o que acaba sendo um exercício de maturação pessoal).

Outro ponto interessante, é a respeito da origem do koan. Como já foi explicado, o koan foi “criado” no oriente, e tudo devido ao fato de os seguidores de Buda, se aterem nos paradoxos da vida. O conceito “Koan”, foi iniciado no Japão.

A inteligência racional já foi desvelada, e os místicos e religiosos (no sentido original do termo, de religar-se) do oriente perceberam que lidavam com padrões sempre antigos, que a mente lhes impunha.

Daí, a importância o método do koan, no qual uma questão acompanha, por toda uma vida, às vezes, o indivíduo, até que ele “desperte” da ilusão da razão conflitante (pois conflita com o amor incondicional. A razão quer para si, deseja, mas não ama).

A dor que acompanha o processo do despertar, dura uma vida inteira. Nada mais natural que, enquanto as pessoas não descubrem a solução, elas por vezes se enveredam por caminhos de expressão da alma.

Embora neste trabalho tenha-se a intenção, dentre outras, de apontar os koans em HQs autorais, não se deve desprezar autores que caminhem paralelamente a estes pontos. Abre-se este estudo com uma autora (de quem um trabalho artístico já está mencionado e à mostra no item referente aos gêneros por que passeiam as HQs - para isto *ver item 2.3.5., fig. 61*), que, curiosamente é uma das poucas mulheres que enveredam pelo mundo dos quadrinhos, principalmente no Brasil. Erika Saheki tem, coincidentemente aos koans, descendência japonesa, e seus trabalhos são tematizados com auto-reflexões, de caráter muito intimista. Suas HQs são curtas, mas não muitofragmentadas no roteiro, embora se utilize de uma linha pessoal poética. Na estética, o ponto de interesse é a mescla que ela faz, pois agrupa elementos do “Mangá” (tradicional desenhos japoneses, cujas qualidades mais marcantes são os grandes olhos, e as linhas de movimento, em contraste ao desenho estático).

Na França, nos anos criativos da década de setenta, uma “escola” de estilo imperou, com linhas claras e hachuras pequenas e trabalhadas (Moebius, Bilal, Caza,

etc). No infanto-juvenil, o mesmo se deu, porém as linhas eram ainda mais limpas (“Tin-Tin”, na Bélgica). Na Itália, os *Westerns*, e as HQs eróticas têm dominado o gosto do público. No Japão, o já mencionado Mangá. Nos Eua, imperava o traço realista dos super-heróis, dando lugar, agora na década de 90 ao traço mal desenhado, caricaturizando ao contrário (pois não há a intenção de caricaturizar, do desenhista americano), os super-seres, como se fossem monstros disformes anabolizados, e todos iguais, pois a regra se tornou uniformizar os traços.

No Brasil, pode-se dizer que existem muitas linhas espalhadas, principalmente o estilo de terror “sujo”, que tanto tempo marcou as HQs brasileiras dos anos 60 e 70 (o Mangá já existia naquela época graças ao quadrinhista Claudio Seto).

Mas não se pode refutar que, das variadas tendências, há uma em especial no Brasil, que apresenta estilo de traços contrastantes de preto e branco, com temáticas intimistas (filosófico-místicas, eu diria). Não que todos enveredem por este caminho (não é bom que exista a monocultura, pois a variedade é como o “(di) verso” do “uno”), mas já existem muitos autores trilhando-o. Além de mim, Edgar Franco, Al Greco, Rosemário, e a aqui mencionada Erika, e até mesmo o trabalho de Calazans (que é uma mescla deste estilo direto e rápido brasileiro - porque também barato - de se contar histórias concisas, mas com profundidade⁹³, aliado ao enriquecimento cumulativo de informações, típico da linha européia).

De qualquer modo, aponta-se aqui o trabalho desta quadrinhista, que ainda está em início de carreira, só para lembrar que não deve haver preconceito com relação a tipo algum de pensamento (pois o pensar é da mente racional), e as HQs não são, afinal, exclusividade do público masculino, como erroneamente se pensa.

Embora não sencontre elementos diretamente koânicos nos trabalhos de Erika, as questões filosóficas e existenciais, se travestem de poesia e fantasia, o que por si só, já seria enriquecedor, pois metafórico (como a HQ já vista “Aquário”).

⁹³ tal qual os fragmentos de Heráclito, ou as poesias de Bashô.





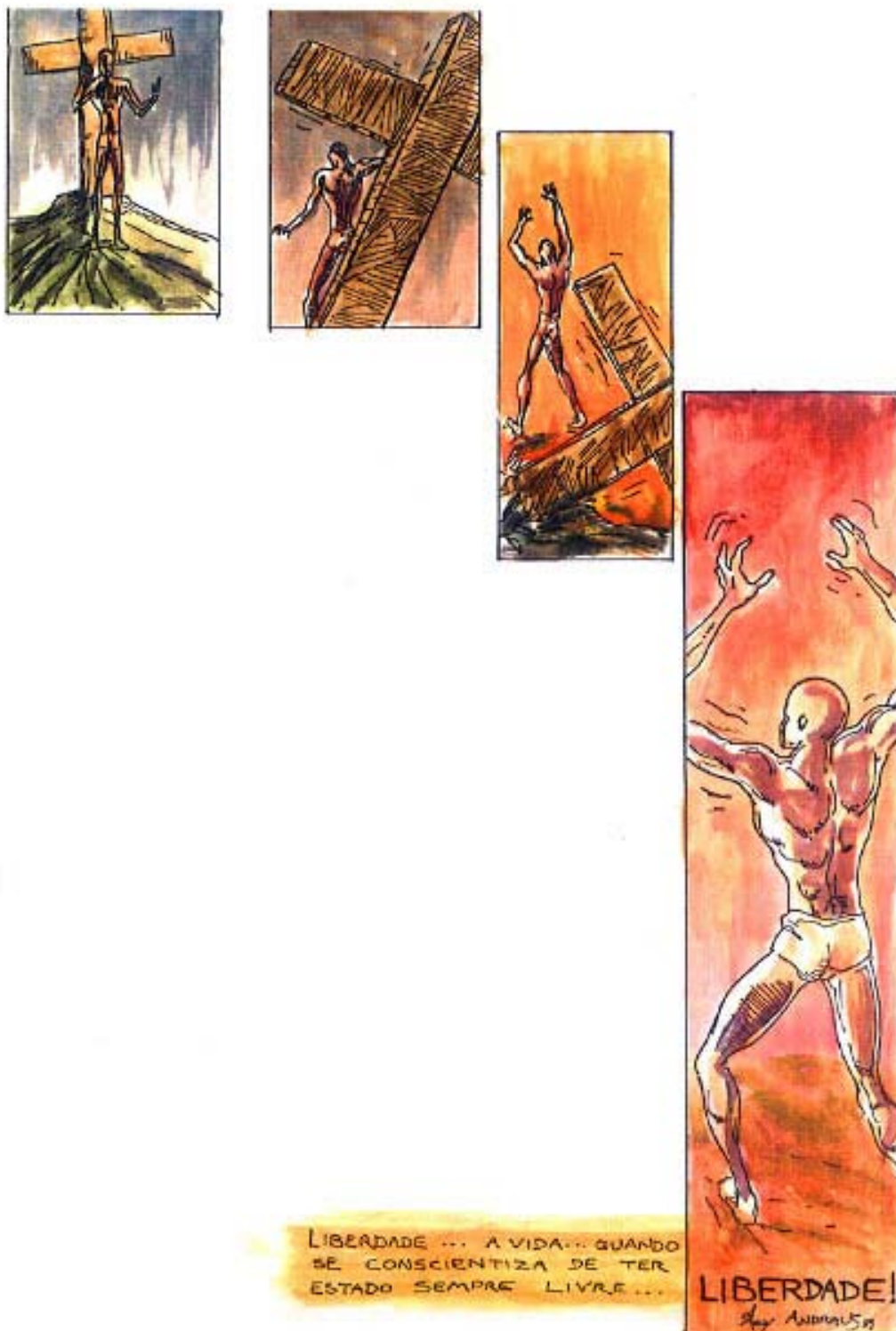


Figura 16- Sina (Gazy Andraus)

HQ cujo koan está implícito no sofrimento humano, de se libertar dos grilhões ilusórios da mente : a liberdade só ocorre quando o racional abandona o questionamento, que não pode ser resolvido sem uma intervenção cósmica (insight).

Fonte: Arquivo pessoal do autor.

2.5.4. Gazy Andraus

Esta é uma HQ que foi produzida em 1989, muito antes de eu saber o que eram Koans.

Em três páginas, é mostrado um homem calvo, semi-nu (simbolizando o homem universal, de todas as raças), que está como que crucificado, e em cuja expressão facial, podemos vê-lo debater-se, agonizando, a fim de se libertar da crucifixão, em duas páginas, onde seu rosto é apresentado à exaustão.

Ao final da segunda página, o homem se resigna com sua condição, vencido pelo cansaço, e então é que, de súbito, sai da cruz como se nunca estivera aprisionado, abandonando-a, liberto, enquanto esta cai por trás dele, na terceira e última página.

Numa primeira leitura, pode-se incorrer numa interpretação simplória, que dá a entender que o homem pensava estar preso à uma cruz, que em verdade não o detinha de modo algum.

Antes de continuar a análise desta HQ, é importante justificar quais os modos que se pode proceder à uma análise.

Os bens culturais, em especial os relativos à comunicação escrita, como livros e HQs (e também filmes com seus roteiros), podem ter vários níveis de leitura, que atingem faixas etárias distintas (os álbuns de HQs do personagem francês Asterix são bons exemplos, pois, ao mesmo tempo que são lidos por crianças e adolescentes, que têm um certo nível de entendimento de seus roteiros, também o são lidos por adultos, que destrincham as nuances específicas para sua respectiva faixa etária).

Mesmo os dicionários de símbolos, distribuem significados múltiplos, porém distintos a cada objeto em análise, quer em relação psicológica individual, mas também mitológica universal. Portanto, uma análise pode também permanecer num nível superficial, bem como se estender a outro mais implicado e complexo, que ultrapasse o mero psicologismo pessoal até um arquétipo transpersonalizado.

Foi com este intuito, que Olavo de Carvalho escreveu o livro “Símbolos e Mitos no filme *O Silêncio dos Inocentes*”, após ter apresentado três palestras na Escola Astroscientia, do Rio de Janeiro em julho de 1991. Na verdade, foi uma resposta do pesquisador, ao modo superficial com que os críticos brasileiros vêm tratando os filmes em geral. Ainda, segundo Olavo, seria tarefa dos críticos, criar parâmetros fundamentados para que o público possa melhor compreender os valores ocultos e simbólicos nas narrativas cinematográficas. No entanto, o despreparo destes

críticos reflete numa análise que reduz todas as produções a banalidades ou padrões psicológicos estereotipados.

Partindo-se desta perspectiva, eu poderia analisar a HQ “Sina” de várias formas possíveis. O meio acadêmico solucionou a questão aplicando a Semiótica. Mas esta tornou-se uma nova “língua” corrente nas universidades, e aqueles que não comungassem dela estariam excluídos. Ora, repetindo Feyerabend, a ciência atual tomou o lugar da inquisição da Idade Média, e, já que para Heráclito, a lógica é “ilógica”, não creio ser este o melhor método. Se tenho intuição, e segundo as filosofias orientais, corroboradas agora por alguns defensores da nova física quântica, creio poder chegar ao mesmo ponto que a semiótica, analisando de outra maneira esta HQ (ou qualquer outra coisa). Creio também, que todos os estudos e interpretações humanas, do difamado misticismo à ciência quântica, têm vários níveis de significado, entendimento e objetivo. Subindo em escalas de valor, cada estudo e sua respectiva interpretação estão em proporção direta com o degrau de consciência em que se encontra o indivíduo (consciência é a ciência entendida e aplicada à vida). Neste entendimento, mesmo a Semiótica, é só mais uma roupagem que busca esclarecer o indivíduo, tornando-o, primeiramente ciente, e depois consciente dos significados dos signos em sua vida. A Semiótica, como qualquer outra ferramenta de estudos, aproxima o indivíduo de seu próprio potencial cognitivo, elevando-o até, digamos, ao nível da consciência cósmica. O mesmo destino busca a ciência quântica, a filosofia do Tao, e os koans do zen.

“Recentemente, sob o nome de ‘experiência précognitiva’, Danah Zohar atualizou e ampliou a discussão iniciada por Jung sobre adivinhação e sua relação com a física contemporânea. É que, para escapar a concepção newtoniana de tempo linear e contínuo válido para todos os elementos de uma determinada totalidade, concepção universal e historicista (que no âmbito das ciências humanas poderiam ser representados por Marx e Max Weber); Jung e Von Franz incorreram em uma concepção einsteiniana de um tempo relativista e sincrônico: a duração intrínseca do espaço físico. Atualmente, graças aos teóricos da complexidade (Prigogine, Atlan, Morin), a descontinuidade e a sincronicidade de nossas memórias não são mais avessas à história e a irreversibilidade da vida. Ao contrário: agora

elas se completam em uma visão que quer religar o universal ao particular, o global ao específico, o passado ao futuro. Trata-se agora de encontrar um equilíbrio entre um 'querer involuntário' formado pelo conjunto de fatores históricos determinantes e uma 'consciência cognitiva' forjada na seleção sincrônica das possibilidades. Esta nova concepção corresponde a noção de 'múltiplos tempos simultâneos compreendidos dentro de um único tempo irreversível' proveniente da mecânica quântica e oferece um novo paradigma de representação onde a previsibilidade de um evento dependerá, ao mesmo tempo, do simbólico e do científico, de uma leitura simbólica do inconsciente e do rigor crítico da sua interpretação. (...)" (Marcelo Bolshaw Gomes, jornalista e professor de "Tecnologia da Comunicação na UFRN)⁹⁴.

Partindo-se destes pontos, uma análise de uma HQ, no caso "Sina" de minha autoris, poderia exemplificar o que estou ensaiando:

Numa primeira leitura, a HQ "Sina" traz o significado direto de que há um homem crucificado, em sofrimento, tentando se libertar da cruz. Ao final, alguma coisa torna possível tal fato, e o homem se torna livre.

Neste tipo de análise (como na dialética Aristotélica), a lógica não pode explicar como se deu a soltura do condenado, já que ele estava atado à cruz.

Já, num segundo modo de leitura (e isto depende da bagagem cultural de cada um), posso dizer que um homem se libertou "metaforicamente" do jugo de seu destino, ao se ver livre da crucificação.

Num terceiro nível, concluo que o homem representa a libertação de todos os seres da Terra, de seu jugo pesado. Mas tal libertação não se dará pelo sistema lógico-racional, e sim, através do "salto quântico" da mente do homem, pois como se constata na HQ, a libertação somente veio quando o homem parou de "Perguntar" (de racionalizar), e se "deixou" levar pelo rio da vida (taoísmo).

Este é o modo que analiso esta HQ, cujo koan implícito, é a gritaria incessante da mente racional do homem, implorando-se por libertar-se logicamente, de algo que não acontecerá jamais, por esta via.

Esta HQ foi realizada em 1989, muito antes de eu pensar em fazer um mestrado, ainda mais, acerca de Koan (o qual, eu nem conhecia).

⁹⁴ GOMES, Marcelo Bolshaw.

A título de comparação, o leitor pode ler a HQ “A Lenda Mente”(encartado n’algum ponto *quânticamente/koânico deste trabalho*, e verificar, tanto minha evolução na estética, como no modo narrativo.

Quando realizei a HQ “Sina”, eu ainda me utilizava de réguas, e de elaboração à lapis, antes de finalizar a HQ. Mas o processo criativo era engatilhado pela audição de músicas. Ainda hoje, no tocante à criação, utilizo-me da música, mas quanto às réguas e *lay-outs* (rascunhos à lápis), estes eu aboli há muitos anos.

Phillippe Druillet é um quadrinhista francês, que, tal como os escritores surrealistas, também não pré-elaborava seus roteiros, mas os “despejava” diretamente, fluindo com o momento.

Neste aspecto, aproxima-se muito, seu modo de trabalhar, com o meu (exceto que não mais me utilizo do lápis, sequer para escrever o texto nas HQs, que, aliás, por fazerem parte da obra completa, são feitos com a mesma metodologia que os desenhos: intuitivamente, e como se fossem ‘desenhos’).

Enfim, o leitor pode observar na HQ “A Lenda Mente” (que criei logo após a leitura momentânea do livro de Osho “A Harmonia Oculta”), que o grau de fragmentação, tanto de texto, como de quadrinhos, é extremo.

Durante a leitura do livro de Osho, percebi que, tal como a poesia Hai-cai, os fragmentos de Heráclito, e os textos de Lao Tsé, algumas HQs de certos autores têm tendência a esta economia de informação (e conclui que meus trabalhos seriam um exemplo muito próximo desta tendência).

Ao criar uma HQ, venho já há muitos anos, me utilizando deste processo intuitivo (direto à tinta), tal como se verifica numa pintura oriental taoísta, que se realiza por seu autor da mesma forma (sem regras acadêmicas).

Então, talvez seja por esta razão que alguns artistas (no caso das HQs: Henry Jaepelt e mesmo eu) tenham em seus trabalhos, como algo obscuros e de difícil compreensão ao público em geral. Como disse Osho, as máximas oraculares tonteiam o intelecto, que, não estando à altura delas, acaba por “desistir”, dando lugar aos insights.

GANDRAUS
A FILA SOFIA (UM KOAN A CADA "AHN?")

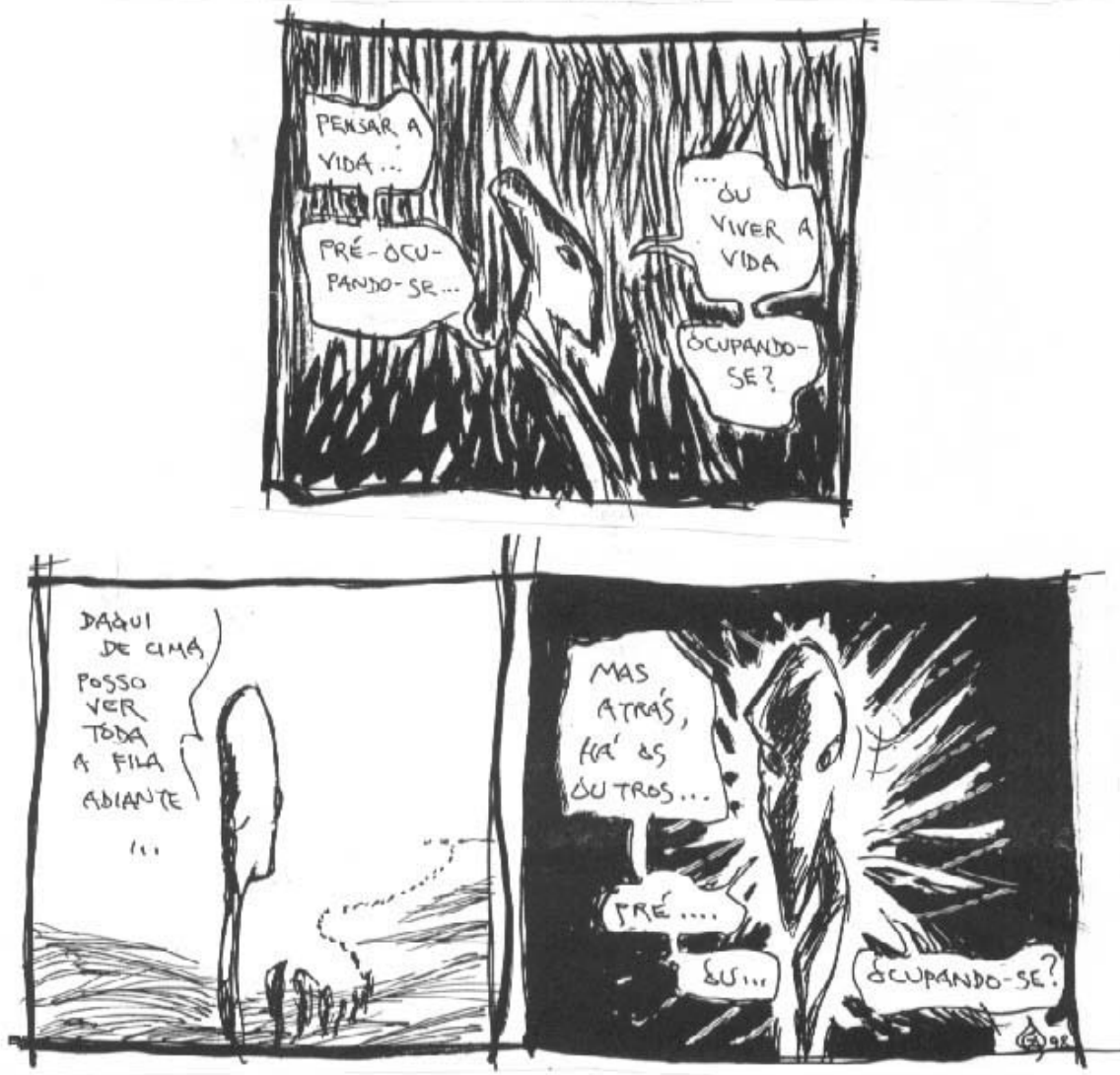


Figura 17- Fila Sofia (Um Koan a cada Ahn?)

Uma série de tiras, nas quais seres antropomórficos extraterrestres confabulam questões filosóficas universais. Autor: Gandraus (ver outras tiras da série na seção de Anexos.) Fonte: Arquivo pessoal do autor.)

2.5.5. Tiras da Série “A Fila Sofia” de Gandraus

Como autor de Histórias em Quadrinhos para adultos, criei uma série de tiras sequenciadas, à qual batizei de “*A Fila Sofia*” (algumas das quais foram publicadas no jornal regional de cultura e variedades, *Emissário*, de São Vicente, SP). Nesta série, apresento seres garatujados de cabeça avantajada, que ora ou outra aparecem em fila, indo a algum lugar não identificado, e fazendo perguntas filosóficas entre si, com o claro intuito de serem destinadas ao leitor.

Minha finalidade é a de deixar que o próprio público tenha suas respostas, ou ainda, novas questões partindo daquelas. Em dado momento, tal trabalho artístico coincidiu com o encontro do tema definitivo para minha dissertação de mestrado, que são os *Koans*.

Por esta razão, rebatizei as tiras, completando o título “A Fila Sofia” com um subtítulo dentro de um parêntese, a saber: *A Fila Sofia (Um Koan a cada “Ahn?”)*.

Veza ou outra, crio essas tiras, nas quais não uso as personagens humanóides, mas sim, outros objetos em uma sequência de quadros que não parecem ter nexos algum, como por exemplo, uma tira de três quadros, em que no primeiro aparece o texto “*uma uva*” junto à ilustração da fruta de mesmo nome, no seguinte quadrinho, há o texto “*uma luva*” e a imagem de uma luva de boxe e, por fim, no último quadro surge um desenho de uma mão aberta e o texto “*uma fome!*”.

Esta sequência é proposital, e embora não pareça fazer sentido, a intenção é de que a mente do leitor tenha um salto quântico, ou melhor *Koânico* e se aperceba de realidades das quais comumente permanece desligada.



Figura 18- Teleportação

Paralelo entre as novas teorias da física quântica com as HQs.

O salto quântico está para a ciência clássica, na mesma proporção direta que a solução de um koan está para a mente racional.

Se cada movimento humano, no tempo “real” é uma infinidade de saltos quânticos (materializações e desmaterializações), o mesmo se aplica às HQs: cada quadrinho subsequente ao anterior suporta uma infinidade de quadrinhos “sumidos”, que completam a cena.

Cada HQ poderia ter nos vazios entre seus quadrinhos, os quadros que completam a narrativa, mas que estariam “invisíveis” neste plano, devido à rapidez de suas “aparições”.

(Fonte: TOBEN, Bob e Wolf alan. Espaço-Tempo e além. Cultrix: São Paulo, 1991, p. 80.)

Desenhos à direita: Gazy

2.5.6. Bob Toben e Fred Alan Wolf

No livro “Espaço-Tempo e Além”, os autores tentam explicar os novos conceitos da física quântica, e até mesmo incursionam por teorias corajosas, possivelmente não muito bem aceitas pela maioria dos cientistas. De qualquer modo, a visão dos autores é similar à de Capra, mas a diferença é que elaboraram um livro todo em quadrinhos, onde cada página possui uma letra de rodapé que remete o leitor à uma explicação mais pormenorizada e técnica, ao consultar o glossário do final do livro (que não é em forma de HQs, mas sim redigido). É nesse glossário que o leitor vai se familiarizando com os conceitos quadrinhizados dos autores.

No livro “Espaço-Tempo e Além” (ver fig. 18, p. 124), descreve-se a possibilidade de um teletransporte (o mesmo usado nos filmes da série de FC “Jornada nas Estrelas”), partindo-se do fato que:

*“cada ação no tempo “real” é uma sequência indefinida de materializações desmaterializações no nível quântico microscópico”
(...)*

Na mesma página, eles concluem, então, que:

“A Teleportação poderia resultar de um gigantesco salto quântico.”

Ora, podemos levar esta definição ao mundo dos quadrinhos também, traçando um paralelo:

“cada ação no tempo ‘real’ é uma sequência indefinida de materializações e desmaterializações de quadros no nível quântico microscópico, resultando no movimento ‘real’ do cinema, por exemplo”⁹⁵

E:

“a teleportação poderia resultar de um gigantesco Salto Quântico, que são as sequências em quadrinhos de uma HQ”.⁹⁶

Pronto, agora é só transferirmos este modo de “ver” para qualquer HQ, onde a sequência de um quadro para outro e sua narrativa temporal, vão depender do tamanho do “Salto Quântico” (um quadrinho pode ser seguido de um seguinte, muito no futuro, ou poucas ‘cenas’, minutos ou segundos depois).

⁹⁵ Parodiando a citação dos autores, na página 80 do livro Espaço-Tempo e Além, já referido.

⁹⁶ Idem.

Cada “vazio” que surge entre cada quadro, é a ação que se realiza virtualmente (ou no outro plano). Quanto maior o salto quântico entre os quadrinhos, menos “lógica” pode parecer a narrativa, e daí pode advir uma maior percepção do cérebro “leitor”, devida a estes espaços vazios koânicos.

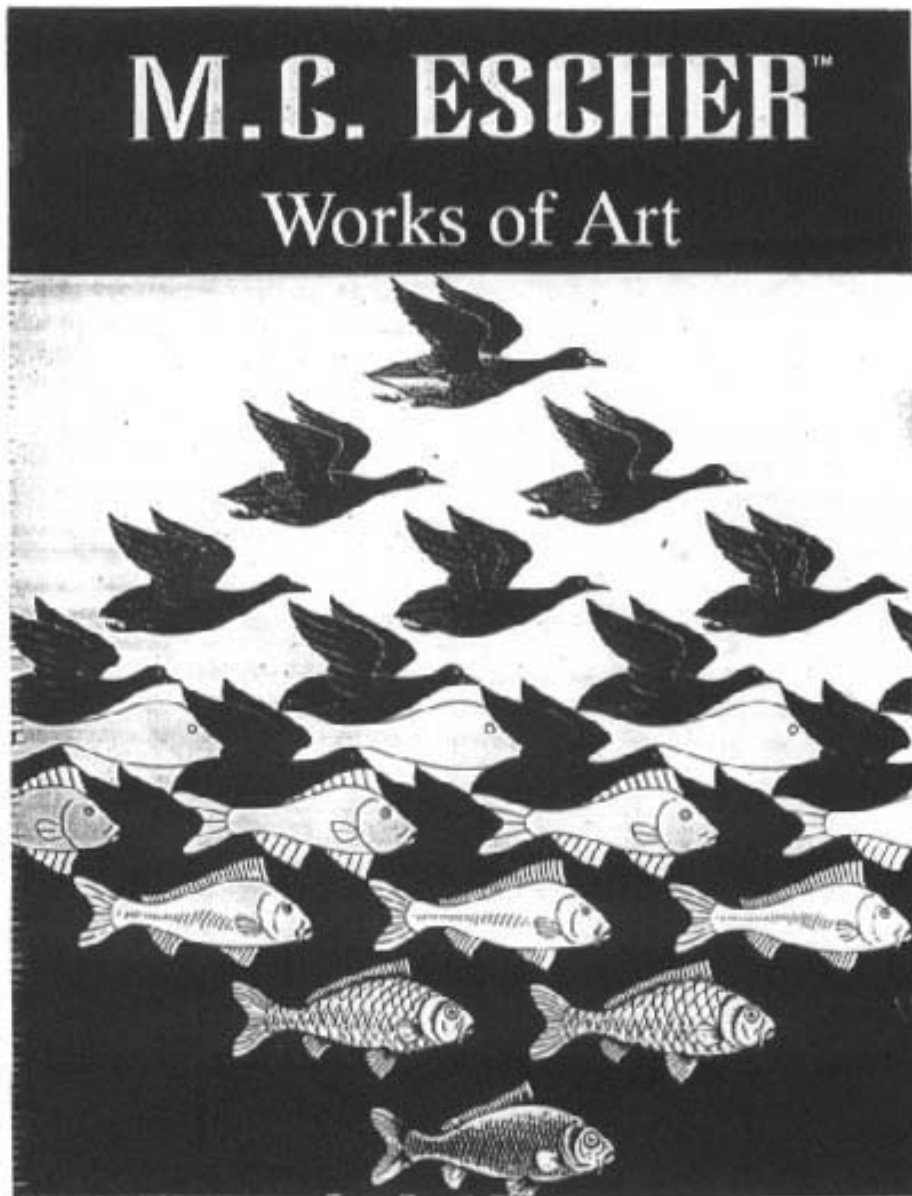


Figura 19

“Gestalt” nos desenhos de Escher: no centro do desenho, as formas se confundem entre os peixes e as aves. É possível visualizar um de cada vez, tomando-se como base o binômio figura/fundo. Seria possível visualizar-se ambos ao mesmo tempo? Não com os dons limitantes da mente racional. Esta, talvez, seja a meta deste koan visual.

Fonte: ESCHER, M. C. Works of art. Leopard: London, 1995, capa.

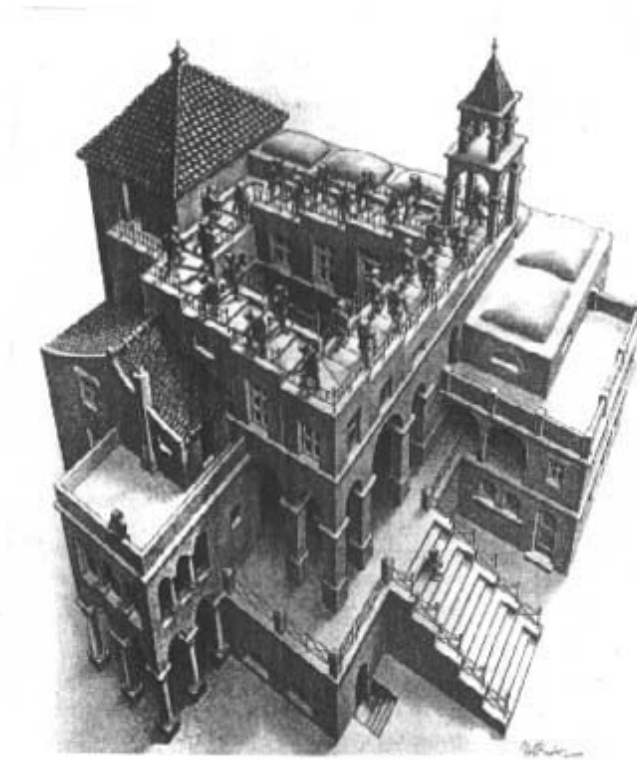


Figura 19a - Escher: Subir e descer/voar e nadar

Koan nos desenhos paradoxais de Escher: fileiras de homens sobem e descem uma escadaria que vai a lugar nenhum, numa lógica impossível de ser realizada na realidade tridimensional.

O entendimento, a resposta para o enigma já não se encontra mais na mente racional.

Fonte: LANNERS, E. O Livro de Ouro das Ilusões. Ediouro: Rio de Janeiro, 1982, p. 38.

2.5.7. M.C.Escher

No livro “O Zen” de Jean-Michel Varenne, na p.150, o autor se refere ao jardim de pedras de Ryoanji. É um local japonês que data do séc. XV, e de autoria desconhecida, formado por um local vazio, mas delimitado por quinze pedras dispostas em cinco grupos, que torna impossibilitada uma visão global delas. Varenne comenta que muitas são as interpretações dadas e este conjunto, mas ele mesmo prefere se

“ater à idéia de uma espécie de ‘koan visual’. Frente a essas rochas hieráticas, a essas linhas impecavelmente traçadas pelo ancinho dos monges, a razão deve necessariamente render-se.”

Ora, se um koan é uma frase oferecida a um discípulo, de modo a ajudá-lo a meditar, e suplantar sua mente racional, repetindo constantemente a frase (existem por

volta de 1700 koans “oficiais”), por que não serviria à mesma função uma imagem (sem textos narrativos ou inquisitórios)?

Se as HQs oferecem alguns exemplos de koans embutidos nos textos (ou mesmo nas imagens, como na HQ “O Vento” de Caza⁹⁷), porque desenhos também não poderiam trazer “koans visuais”?

É o que nos brinda o desenhista holandês, Maurits Cornelis Escher (1898-1972), e sua arte impossível. Há vários desenhos seus que serviriam de exemplo, de sua arte “koânica”, mas este, da escadaria que parece subir ao mesmo tempo que desce, sem mudar de plano (*fig. 19a*) parece-nos o mais diretamente *koânico*.

Escher criou muitos desenhos em que traz o contraste gestaltico do preto e branco (no qual, uma forma anula a outra, embora a complete paradoxalmente, e vice-versa), ou o conceito oriental taoísta do vazio/cheio. Estas figuras não podem ser visualizadas ao mesmo tempo. Antes, uma exclui a outra (como nas escadarias: é mister escolher se seguimos os homens que as sobem, ou os que as descem). Mas talvez, para que nossas mentes possam “ver” ambas ao mesmo tempo, a única possibilidade seria a transcendência da mesma, destronando a lógica, a mente racional: e então seria provável que nós não mais a víssemos com nossos olhos “normais”. Talvez Escher, inconscientemente de uma metodologia zen- budista, estivesse se (e nos) exercitando com a mesma finalidade que tinham os mestres e seus Koans.

⁹⁷ Ver item 2.5.9.



Figura 20- Grant Morrison

Nesta HQ, Grant Morrison, através do personagem, no terceiro quadrinho, menciona o koan zen "Primeiro há a montanha, depois não há montanha, depois há."

Fonte: Morrison, Grant. *Mundos em Colisão. Patrulha do Destino (HQ)*. Ed. Metal Pesado: São Paulo, 1998.

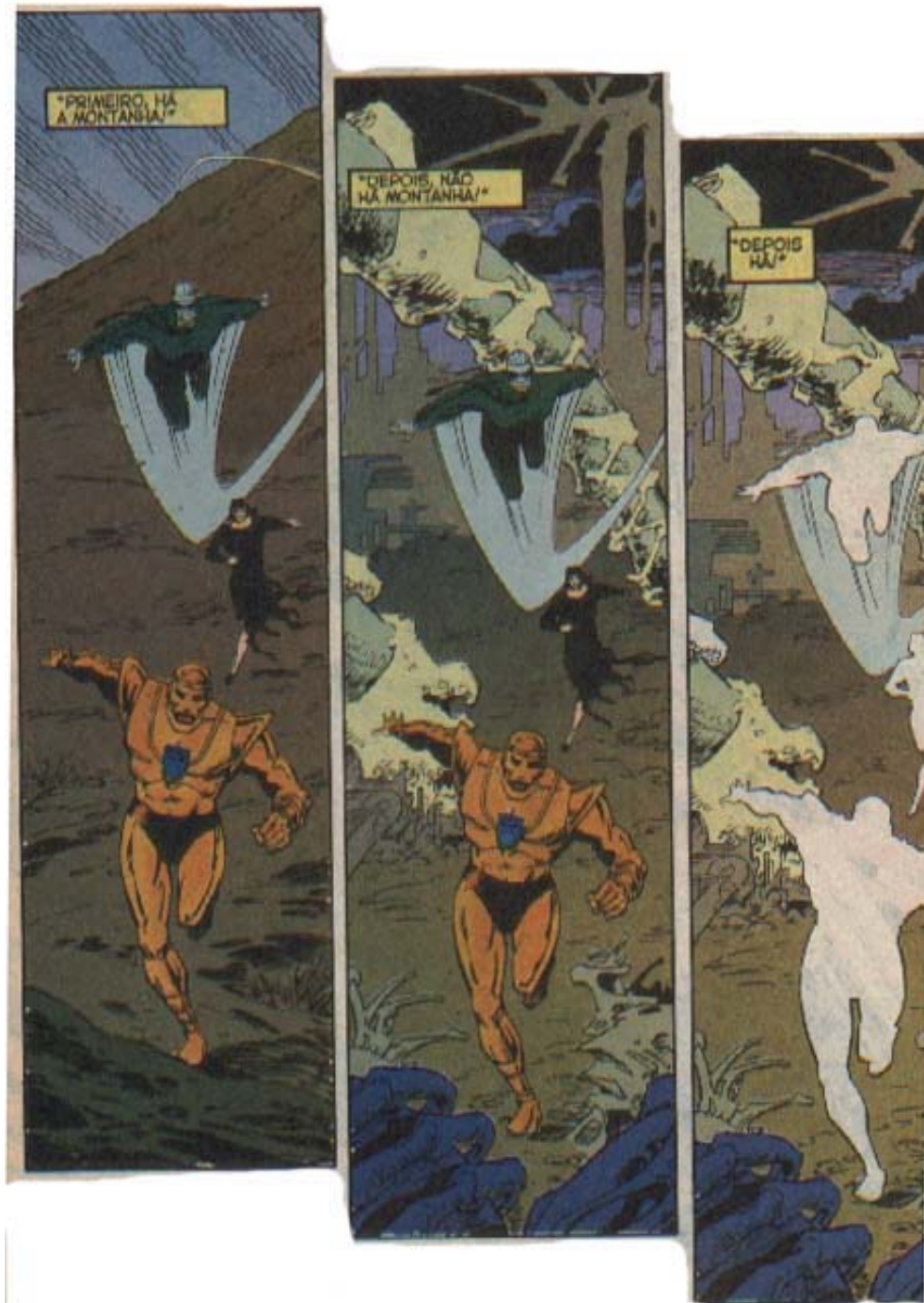


Figura 20a - Grant Morrison

O cenário e a página aludem ao koan, que aparece em narrativa dividida em três, igualmente aos quadrinhos. O tempo narrativo nesta HQ está estacionado, e mostra o cenário de fundo sendo “arremessado” quanticamente, a um plano paralelo ao “real”, ou vice-versa. No primeiro quadro, o cenário reflete um sopé de montanha (aludindo ao koan: “Primeiro há a montanha”), no qual surgem membros da Patrulha Destino. No quadro seguinte, o cenário de Orqwith toma o lugar do terrestre. O último quadro apresenta o mesmo local da cidade paralela de Orqwith, só que agora com os contornos “gestálticos” dos três personagens, aludindo a uma presença “possível” deles, no mundo paralelo. Cada “vazio” entre os quadrinhos, pode comportar uma outra “cena” que se encontra em outro plano de existência.

Fonte: Morrison, Grant. *Mundos em Colisão. Patrulha do Destino*(HQ). Ed. Metal Pesado: São Paulo, 1998.

2.5.8. Grant Morrison

Estas HQs seguintes, têm como protagonista um grupo de super-heróis chamado “Patrulha do Destino”, pertencente à editora norte-americana, DC Comics. A história foi escrita pelo autor inglês Grant Morrison, publicada pela revista brasileira de mesmo nome do grupo de personagens (editada pela ed. Metal Pesado), e seus quatro capítulos têm por título os seguintes enunciados:

“Saindo dos Escombros”(parte 1), “Fábulas Morais”(parte 2), “Mundos em colisão”(parte 3), “O Ossuário”(parte 4).

O roteiro versa sobre a sobreposição de um mundo paralelo, na verdade uma cidade-mundo chamada Orkwith, criada por um grupo de filósofos que conceberam um livro auto-referente, cujo conteúdo se portaria como parasitas que permeariam a consciência humana, alterando-a.

No roteiro de Grant Morrison, a Patrulha do Destino, tem por missão achar uma maneira de fazer um mundo paralelo auto-gerado, retornar à sua não-existência antes que engolfe de vez nosso planeta Terra. A tarefa é concluída com sucesso, após muitas peripécias, quando um personagem da Patrulha (Resbis) tem que inquirir os dois monarcas (o negro e o branco) do planeta agressor:

“Por que há alguma coisa em vez de nada?”, ele lhes pergunta.

Um só deles sabe a resposta. O que está vestido de negro responde ser mentiroso e não saber por que há alguma coisa em vez de nada, e o de branco diz-se honesto e também afirma não saber a resposta. Então Resbis acaba por inquirir novamente, desta vez apenas o de preto, pois sendo ele mentiroso, saberia a resposta.

Ele então, responde-lhe que *“Há alguma coisa em vez de nada”*.

A conclusão vem através da boca do patrulheiro que lhe retruca então, que se assim é, ele (o de preto) não deve existir. Com isto, todo o planeta de Orkwith deixa de existir no plano do planeta Terra, liberando-o novamente e restaurando-o à ordem implícita.

O grau de complexidade desta HQ é comparável com as questões atuais da física quântica, da qual muito se utiliza o escritor.

Nesta HQ, o autor emprega explicitamente o koan, que é mencionado pelo mentor da equipe, ao exemplificar aos personagens o que estaria acontecendo com o planeta Terra, através do seguinte *Koan*:

“Primeiro, há a montanha, depois não há montanha, depois há!” (ver fig. 20)

Ainda, na página de conclusão deste segundo capítulo, o mesmo *Koan* é repetido, dividido em um bloco de textos de três partes, respectivamente em três quadrinhos (ver fig. 20a). A página mostra três elementos da Patrulha, saindo de sua base, em uma corrida para buscar um companheiro que foi mandado para outra dimensão. No exato momento em que eles correm, a paisagem ao redor (que é o sopé de um morro), se transforma em outra paisagem urbana extra-terrestre (segundo quadro), para então restar a mesma paisagem, mas somente com as silhuetas das três personagens, como se elas estivessem lá, sem realmente estar (quadro três), o que condiz com o texto dividido na sequência:

“Primeiro, há a montanha”. “Depois, não há montanha!”/“Depois há!”

Este é um *Koan* que se coaduna perfeitamente com algumas descobertas da nova física, dentre elas, a de que uma partícula subatômica se porta diferentemente, a cada vez que é estudada pelo pesquisador.

Capra chega a mencionar tal atitude da partícula com a da criança pequena que brinca com sua mãe ao fechar seus próprios olhos, pensando então que ela (a mãe) não mais existe, para só tornar a reaparecer quando os olhos da criança se abrirem novamente.

Vazio e cheio, yin/yang, equilíbrio dos opostos, estar e não estar: são estes, os conceitos que permeiam esta HQ: pois, como é possível que a montanha (no caso, o planeta), esteja e não esteja em determinado local? A mente lógica não pode responder, pois este é o koan desta história.

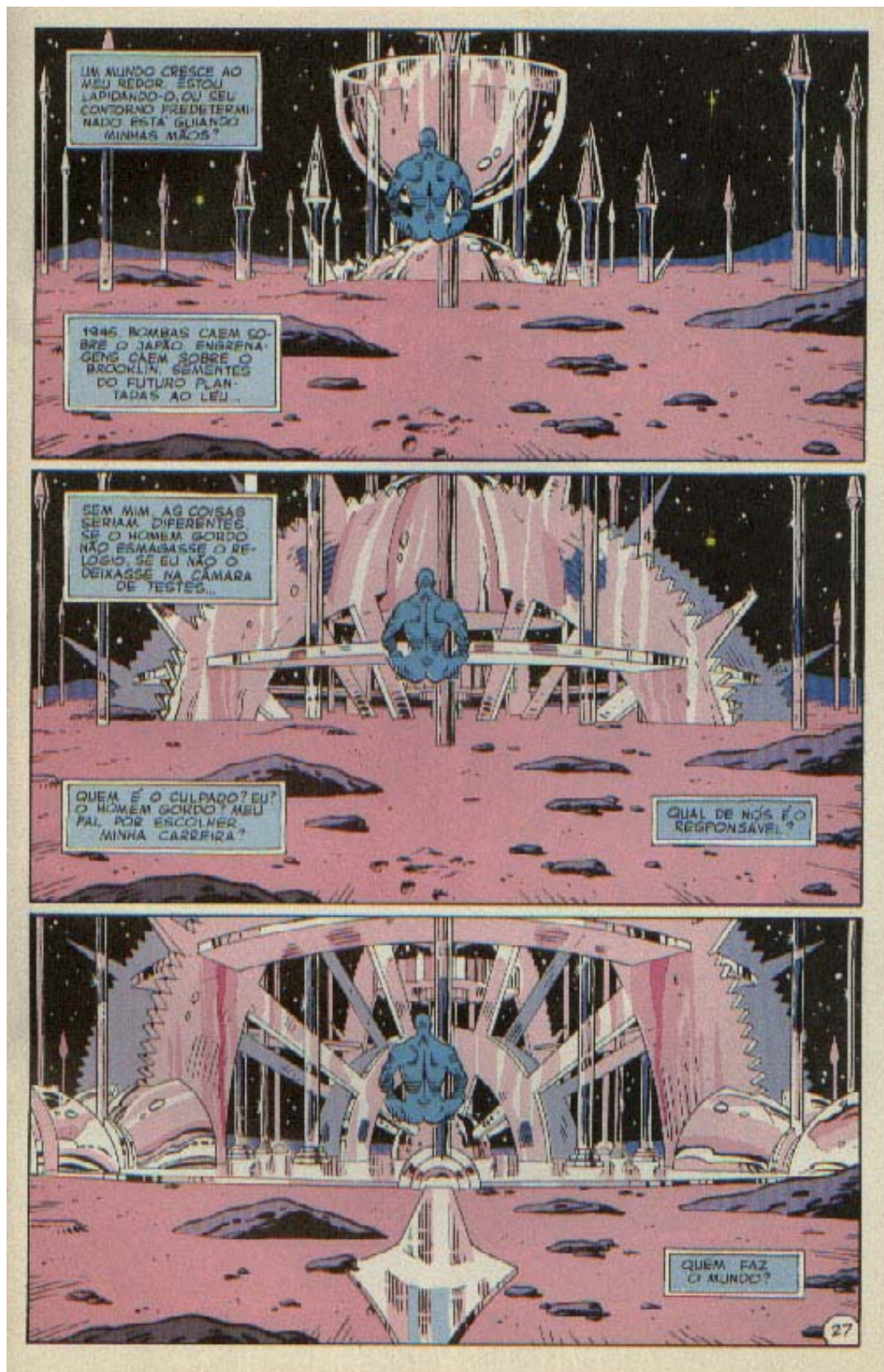


Figura 21- Alan Moore

Dr. Manhattan (uma espécie de semi-deus) reflete sobre a vida e a eterna questão filosófica: “Quem faz o mundo?” Um autêntico koan sem resposta definitiva.

Fonte: MOORE, Alan. *Watchmen*. Abril: São Paulo, dezembro/88, vol. 2, Capítulo: Relojoeiro, p. 27.

2.5.9. Alan Moore

Alan Moore, em sua obra “Watchmen”, de 12 capítulos, na qual expõe conceitos da teoria do caos e os fractais, traz um interessante koan implícito, num dos episódios.

O roteiro principal aborda as mesmas questões da ciência atual e suas dúvidas: o que é o universo. Dúvidas estas, oriundas da mente de Alan Moore, que, como todo autor, se vale do veículo, no caso, HQ, para expressar suas idéias.

O roteiro desta HQ se inicia com a necessidade da reunião de um ex-grupo de super-heróis em crise, tentando elucidar um assassinato cometido a um de seus componentes.

É importante colocar-se um aparte nesta análise, para se distinguir novamente o autor verdadeiro, do não-autor (ou pseudo-autor). Em todas as obras de um autor, seus anseios ideários são expressados, sem a censura de terceiros, e com isto, vêm naturalmente a responsabilidade do que o autor está divulgando. O leitor é uma espécie de “escutador” das idéias de, por exemplo, um escritor.

Nos trabalhos de muitos autores de HQs, verdadeiros (não comerciais), o que se vê é esta utilização metafórica de elementos a dispor de sua criatividade. Grant Morrison, por exemplo, ao escrever a última história do personagem Homem-Animal, despediu-se de seu público, através da metalinguagem, onde se colocou dentro da HQ, participando com o personagem. Neste roteiro, ele se revelou um “Demiurgo” (nome que os platônicos davam ao deus criador do universo), que controlava toda a vida do personagem. Ao mesmo tempo, se utilizava da HQ para divulgar sua adesão à alimentação vegetariana, e comungar com o personagem (e os leitores), a tristeza por não ter a quem recorrer, após a morte de sua gata. Enfim, ele situa a realidade, como algo também relativo, já que, enquanto uma realidade é a dos gibis (a qual ele pode ‘brincar’ de deus criador), a outra é a “real”: aquela em que todos os seres humanos se encontram sem respostas.

Ora, Alan Moore envereda pelos mesmos questionamentos, utilizando-se, obviamente dos personagens

Nesta realidade criada pelo autor, um dos Watchmen, Dr. Manhattan, é uma espécie de super-homem (na verdade, quase um Deus), que ajuda os EUA a ganhar a guerra do vietnã. A origem deste herói está imbricada em conceitos quânticos, e é tão

complexa quanto eles. Por poder prever o futuro, e saber os padrões possíveis, acaba por se desinteressar da humanidade, e se retira temporariamente para o planeta Marte.

Uma vez lá, vai construindo uma imensa cidade mecânica, similar ao mecanismo de um relógio, onde, ao mesmo tempo, filosofa questionando quanto à razão de sua existência e do mundo, :

“Sem mim, as coisas seriam diferentes. Se o homem gordo não esmagasse o relógio, se eu não o deixasse na câmara de testes... Quem é o culpado? Eu? O homem gordo? Meu pai, por escolher minha carreira?”

E, ao término da construção do mecanismo-cidade, Alan Moore, através da boca do personagem Dr. Manhattan, lança um koan:

“Quem faz o mundo?”⁹⁸

Perguntas que, nem mesmo o personagem, possuidor do dom da previsibilidade, soube responder .

⁹⁸ ver figura 22, p. 133.



HISTORIA
PHILIPPE KILLIAN
DESE NHO
CAZA



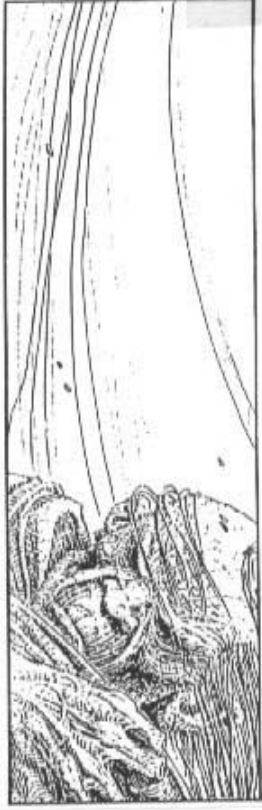
VENTO



DESDE SE NIPPE,
NESTE MUNDO
O VENTO SURTA.



"O VENTO"

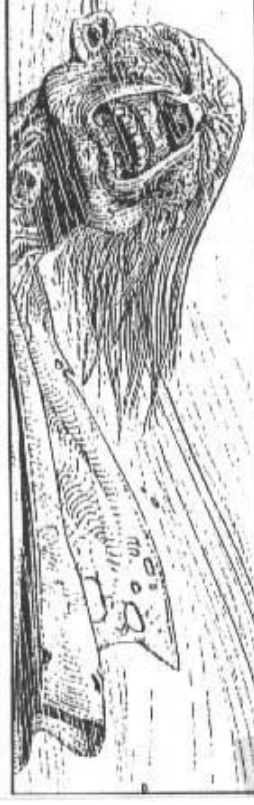




... A MENOS QUE
LUTASSE CONTRA
O VENTO.



LA, NADA PODIA
NASCER, CRESCER,
SOBREVIVER...



... LUTANDO CONTRA
O VENTO CADA
INSTANTE DA SUA
VIDA...

... DESDE SEMPRE

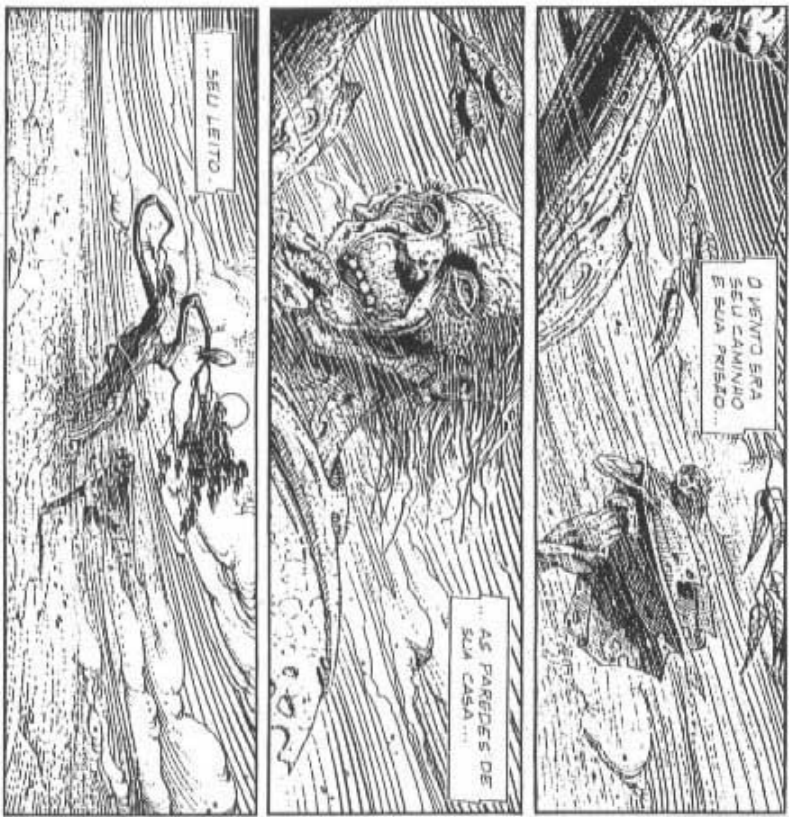


FOI LA' QUE ELE
NASCEU, QUE ELE
CRESCEU, QUE
ELE SOBREVIVEU...



EM SEU
UNIVERSO.





UM DIA
O VENTO
CESSA.

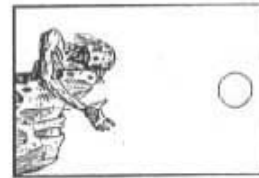
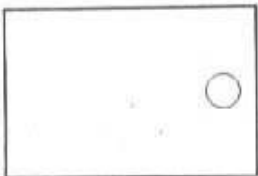
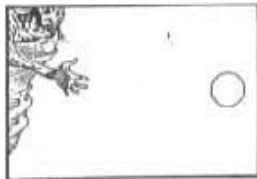
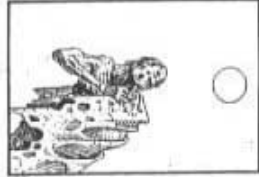
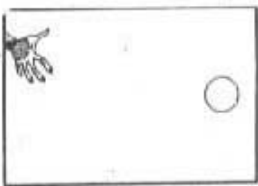


Figura 22- Caza

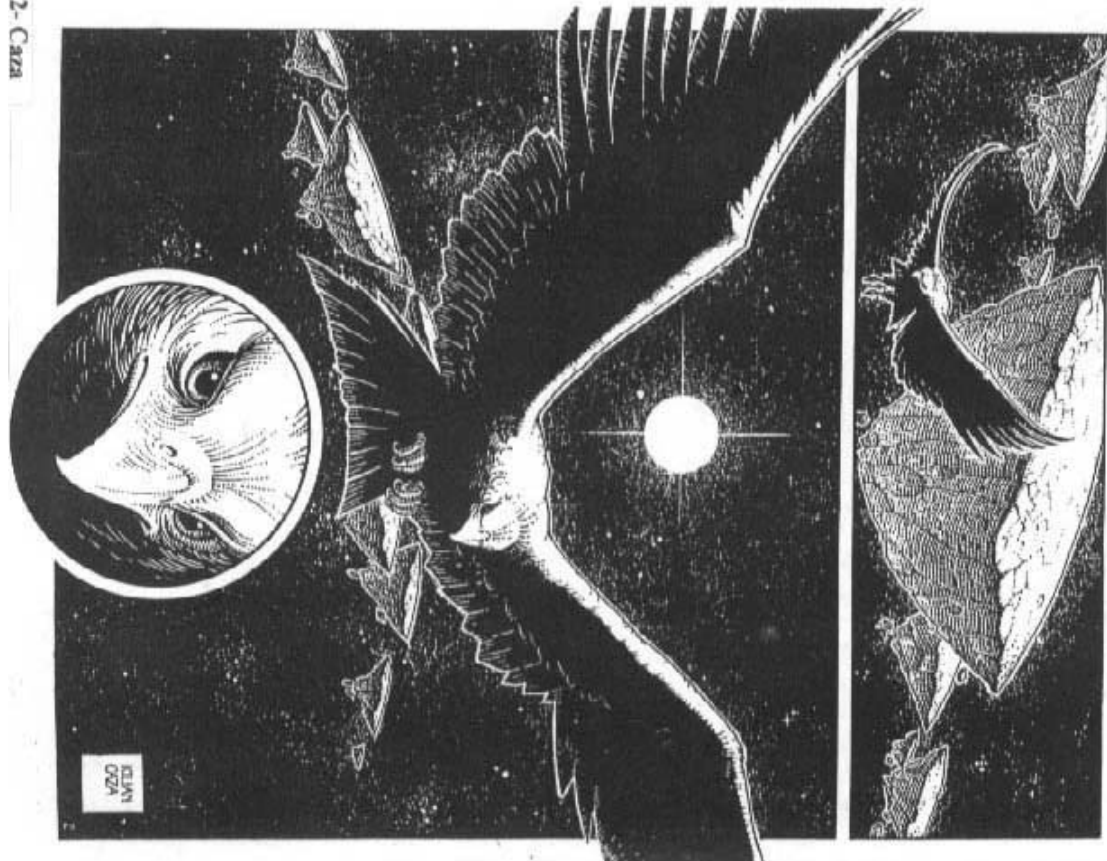
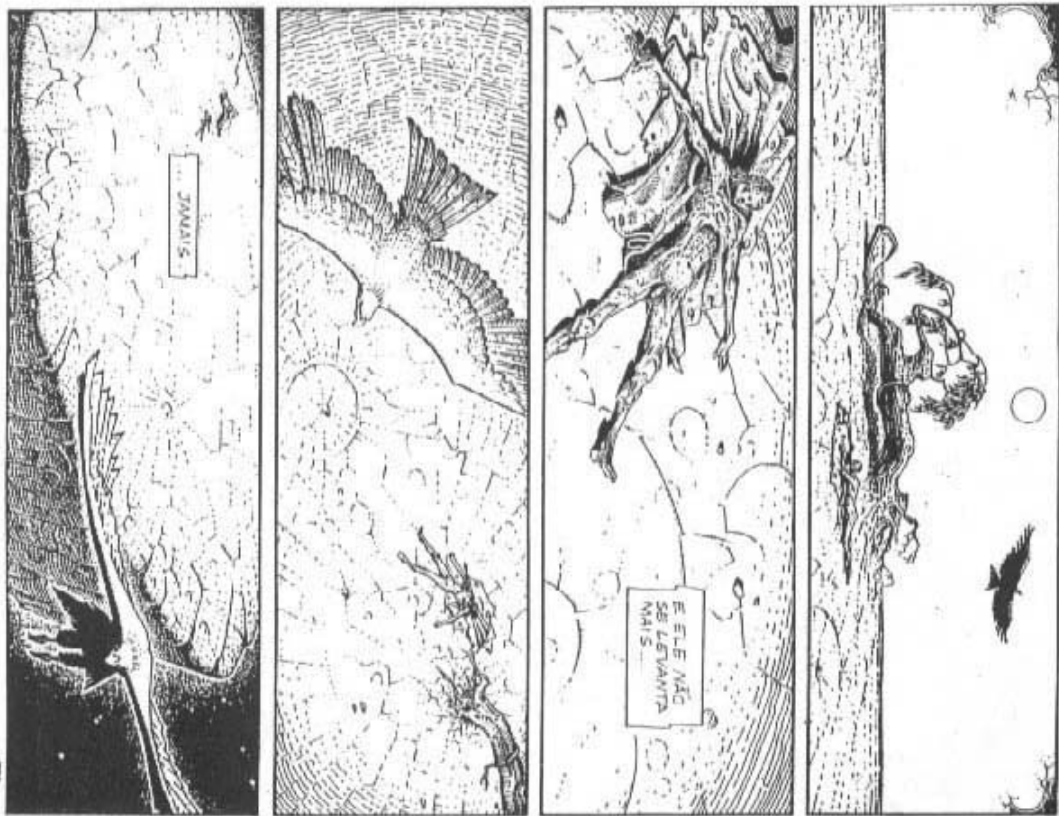


Figura 22- Caza

Nesta HQ de Caza, um dos prováveis koans surge ao final, no olhar inquisitório da águia.
Fonte: Fanzine Especial, n.1, ed. Ofeliano de Almeida.

2.5.10. Caza

A HQ “O Vento” (publicada no Brasil em um fanzine, editado por Ofeliano de Almeida e, recentemente, pela revista Heavy Metal, filiada em nosso país) de Phillippe Caza, consta de oito páginas e possui uma mensagem em seu final, que pode ser tida como *Koânica*:

A história se resume na questão de que um homem, único residente em um mundo árido, tem por tarefa de sua existência confrontar sempre um vento incessante. É uma alegoria dos obstáculos que permeiam a vida de todo ser humano. Junto a ele, restam uma árvore e uma ave de rapina, similar a uma águia. Um dia, afinal, o vento pára de soprar, e, tendo a vida toda lutado contra isto, o homem (e também a árvore), tomba ao solo. Na última página, vemos a águia voar em direção ao espaço cósmico, deixando para trás o fragmento de rocha onde vivia o homem. E mais, revela-se, então, que outros meteoritos permanecem ao lado daquele onde morava o ser humano, deixando para o leitor a idéia de que talvez outros homens iguais àquele, e de vivência ‘também tumultuada’, habitavam individualmente cada uma das rochas espaciais.

Por fim, o suposto *Koan* surge quando no último quadrinho aparece a face da águia a olhar para o leitor, como se perguntasse algo a ele. Ora, não há texto algum explicando este final, deixando, talvez, uma obra aberta, passível de várias leituras (ou incursões questionadoras, a respeito de quem seria aquele homem, ou do porquê de ele habitar sozinho aquela rocha, ou ainda, e o mais intrigante: o que quereria de nós a face inquisitória da águia?)⁹⁹

Todas estas questões podem ser respondidas, de acordo com a bagagem cultural de cada um de nós, e de diferentes modos, visto que nossas mentes têm o dom de criar e de ao mesmo tempo racionalizar...mas talvez a resposta só nos venha se nossa forma de pensar for suplantada. Talvez a colocação do autor tenha sido também intuitiva: saíamos das rochas mentais e partamos num vôo às alturas, até nos imbricarmos no espaço cósmico da supramente, onde lá, não havendo alto ou baixo, todo o vácuo permear-nos-á.

Todas estas indagações podem provir da simples observação do quadrinho final; e se este nos traz tais elucubrações, e se nos guia a estas questões que se

⁹⁹ Um dos possíveis significados simbólicos atribuídos à águia, segundo o Dicionário de Símbolos de Herder Lexicon, é o de um elemento que “personifica ou carrega a alma do soberano que sobe aos céus após a incineração do cadáver”.

desdobram a outras mais, talvez o objetivo seja similar ao do *Koan*: fazer nossas mentes racionais encontrarem seus limites e, então, darem afinal a resposta *Koânica*, a resposta quântica, aquela que (tal qual as medidas tridimensionais e a relação das leis da gravidade atuantes no fragmento planetóide) esteja em quântica proporção, não à existência do alto e baixo da tridimensionalidade e sim, na quadridimensionalidade, ou além do espaço cósmico em que a águia adentrou.

the bus

PAUL KIRCHNER ©

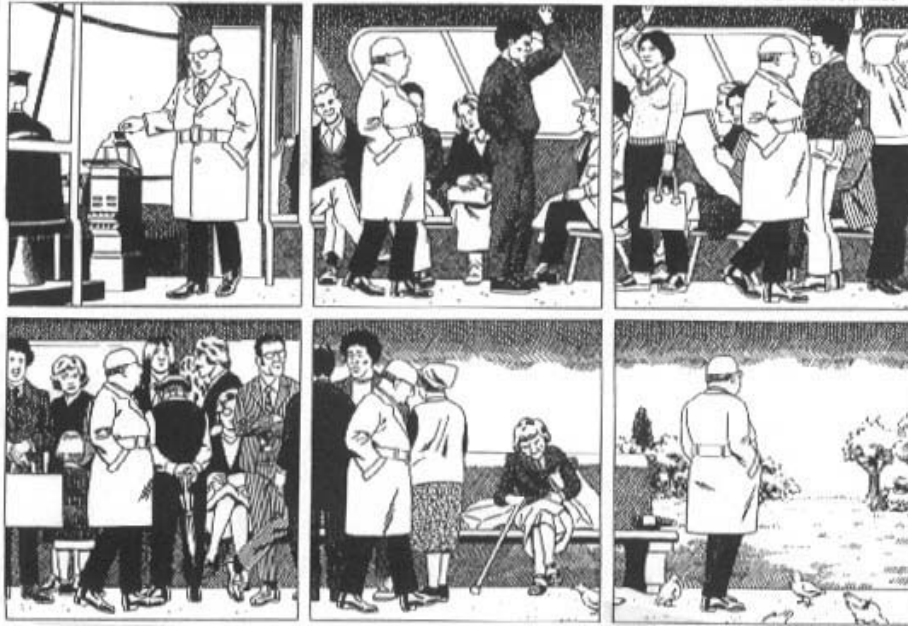


Figura 23-The Bus (Paul Kirchner)

Kirchner cria situações impossíveis de existirem na vida real: a mente racional não pode responder a estes dois koans: um ônibus, cujo interior se torna uma praça externa arborizada, e questões duais filosóficas, com situações improváveis - ruas circulares, que se fecham em si mesmas e paredes de tijolos atravessando uma via de automóveis: imagens aliadas a questões pertinentes, como a do primeiro quadrinho- Livre arbítrio ou predestinação? As tiras falam por si mesmas.

Fonte: Heavy Metal - The adult illustrated magazine. HM Communications: New York, january 1979,p. 6. august 1981,p. 96. november 1983, p. 96.

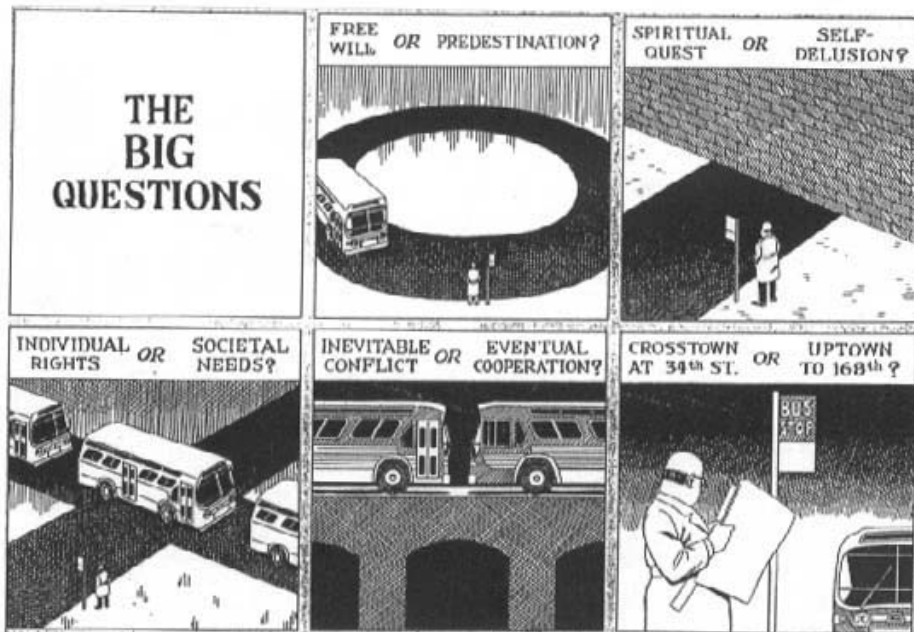


Figura 23-The Bus (Paul Kirchner)

Kirchner cria situações impossíveis de existirem na vida real: a mente racional não pode responder a estes dois koans: um ônibus, cujo interior se torna uma praça externa arborizada, e questões duais filosóficas, com situações improváveis - ruas circulares, que se fecham em si mesmas e paredes de tijolos atravessando uma via de automóveis: imagens aliadas a questões pertinentes, como a do primeiro quadrinho- Livre arbítrio ou predestinação? As tiras falam por si mesmas.

Fonte: Heavy Metal - The adult illustrated magazine. HM Communications: New York, january 1979,p. 6. august 1981,p. 96. november 1983, p. 96.

2.5.11. Paul Kirchner

As HQs deste autor holandês, são histórias que transitam entre o real e o “impossível”.

Na série “The Bus”, que traz HQs curtas, pode-se perceber que os Koans, ora visuais, ora causados por textos aliados à imagem, existem.

HQ n°1: Numa das HQs, em seis quadros, um passageiro ingressa num ônibus urbano, e, na sequência dos quadros, ele vai se encaminhando para a traseira do veículo. Quando, surge o penúltimo quadro, o personagem se depara com um banco de praça, no qual está sentada uma senhora senil, e um pombo no canto inferior direito, culminando no quadrinho final, onde o ônibus desaparecera, dando lugar a uma praça arborizada.

O personagem (que apesar de ter adentrado um ônibus) surge, enfim, ao ar livre sem ao menos ter saído do veículo.

A impossibilidade remete aos desenhos de Escher: o possível visual é impossível no real.

Como uma pessoa pode entrar num local fechado, e em seguida estar numa rua, sem ter saído do claustro?

HQ n°2: A segunda HQ é mais próxima ainda de um Koan, pois traz um texto escrito aliado às cenas desenhadas:

São seis quadros, onde no primeiro aparece o título da HQ: “As Grandes Questões.”

No segundo quadrinho, surge um cenário, que é uma rua circular, na qual um homem aguarda na calçada, ao lado da placa de parada de ônibus, que o mesmo encoste. O texto pergunta: “Livre destino ou Predestinação?”

No seguinte, está o mesmo homem, na mesma cena, em uma rua que termina bruscamente num beco sem saída, aguardando o ônibus que, cuja única possibilidade de aparecer, seria se viesse da esquerda, pois a via direita está bloqueada com uma parede. O texto diz: “Busca espiritual ou auto-ilusão?”

O quarto quadro representa um cruzamento, de onde uma fileira de ônibus faz a travessia por só uma das vias, enquanto o homem aguarda na parada de ônibus da via que não tem trânsito. O texto pergunta: “Direitos individuais ou necessidades sociais?”

Na penúltima vinheta, dois ônibus avançam um de frente ao outro, sobre um viaduto. O texto: “Conflito inevitável ou cooperação eventual?”

Por fim, no sexto quadrinho, aparece num primeiro plano, o homem no ponto de ônibus, lendo um jornal enquanto, no segundo plano surge o ônibus em sua direção. Finaliza-se com a questão: “Crosstown na rua 34, ou Uptown na rua 168?”

Esta história suscita muitas questões filosóficas derivadas das que ela tem imbuída. Cada quadro traz uma imagem interconectada com o texto, de questões ambíguas. Na primeira, pergunta-se se o homem tem livre arbítrio, ou se sua vida é predestinada, ao mesmo tempo que a imagem da rua circular remete o leitor imediatamente à simbologia da roda que não tem fim, da cobra que morde a própria cauda, do próprio ciclo da vida, que, embora pareça ter um início, meio e fim, jamais deu certeza de tais questões à nossa ciência atual. O leitor pode refletir pessoalmente conforme visualiza esta HQ, quadro a quadro. E talvez sua mente, cansada desta (e das seguintes indagações), aporte finalmente na última das cinco perguntas feitas: Qual o ônibus que está se aproximando? O de prefixo “Crosstown ou Uptown?” Os Koans anteriores são substituídos imediatamente por uma questão “real”, que terá resposta, já que o ônibus que se avizinha, pode unicamente ser um, ou outro.

E assim retorna-se a mente, a seus afazeres “tridimensionais”, facilmente realizáveis por ela. O autor Kirchner, leva o leitor a brincar com sua capacidade de abstração, até o limite em que ele, o leitor, volta à “realidade”, ao tentar elucidar qual ônibus está vindo.

Mas é o leitor o personagem? O leitor saberá mesmo qual o veículo que se aproxima? Ou será esta mais uma indagação paradoxal, que não encontrará resposta...ou ela estará lá, como uma gestalt que se completa alternadamente, no espaço vazio, depois do sexto e último quadrinho?

Nesta segunda HQ, aparecem as “máximas oraculares”, já mencionadas por Osho em referência a Heráclito e às poesias Hai-cai. Kirchner economiza o máximo, contando várias possibilidades em cena, a cada quadrinho. A mente tem que se estancar em cada vinheta (quadrinho), como se também estivesse aguardando na parada de ônibus, o mesmo veículo que o personagem espera.

O leitor é também um “passageiro” em potencial...ou melhor, a mente do leitor, que aguarda sua “ida” (ou sua deserção, afinal, após tamanha espera, tamanha luta).



Figura 24- Jim Starlin

A “consciência cósmica” do Capitão Marvel (página superior: quarto quadrinho à direita, e oitavo, da página inferior), é uma metáfora para o “insight”, que permite ao ser humano se iluminar espiritualmente, tornando sua mente, de racional para intuitiva, como num resultado a um koan, finalmente “respondido”, como defendem teóricos como Capra, e místicos, como Lao-Tsé.
 Fonte: Heróis da TV. Abril: São Paulo, maio de 1980, n. 11, p.22, e n.14, p.61, ago/1980.

2.5.12. Jim Starlin

Jim Starlin é um autor norte-americano que já foi combatente na guerra do vietnã. Tem trabalhado por muitos anos para as duas maiores editoras dos EUA. Mesmo sendo obrigado a usar super-heróis, Starlin é um dos poucos atuantes nesta área, que pode ser chamado verdadeiramente de autor. Geralmente, ele mesmo desenha e roteiriza suas histórias, de caráter épico-científico, mas utilizando conceitos e paradigmas da condição humana como pano de fundo de seus enredos. Por ter estado em uma guerra, as questões da morte e existência costumam permear os diálogos de seus personagens. Alguns destes diálogos mais marcantes, aparecem quando filosofa sobre a inutilidade da guerra, através da fala de personagens, como o super-herói chamado Capitão Marvel, numa saga envolvendo, inclusive, transcendência cósmica (editada na revista Heróis da TV, n. 11-15, pela ed. Abril em 1980)

Marvel é um guerreiro que se rebela contra sua raça, após visita à Terra, numa missão em que atuou como batedor, com o intuito de invasão de nosso planeta. Após tal missão, modifica seus desígnios e passa a defender os terrestres. Quando Starlin passa a escrever e desenhar esta saga, acaba incluindo conceitos filosóficos e místicos que influem diretamente no personagem, principalmente na história intitulada “A Metamorfose do Capitão Marvel”. Tal transformação nada mais é que uma modificação na estrutura mental do herói, tornando-o mais consciente de si mesmo, e de sua relação com o universo. Dependendo dos momentos de ação, o resultado da metamorfose eclode e Marvel tem “insights”, nos quais todo seu rosto se transfigura, passando a refletir uma imagem do espaço cósmico (representado em desenhos ilustrando planetas e estrelas, como pode ser visto na *fig. 24, p. 146*). Nestes instantes, sua percepção aumenta enormemente, a despeito de seu entendimento, e Marvel passa a ter uma consciência cósmica. Ora, o que mais seriam tais lapsos, do que resultados muito semelhantes aos “efeitos” possíveis de mecanismos (como os Koans) que auxiliam o ser humano a ter uma percepção superior aos meros raciocínios lógicos? Poderíamos dizer que, em determinados períodos, Marvel “resolvia”, ainda que muito rapidamente, “Koans” inauditos, resultando em insights, que possibilitavam sua consciência cósmica de aflorar.

Nestes momentos, suas portas da percepção estariam, afinal, abertas.

Outras sagas foram escritas pelo autor, dentre as quais, “Warlock”, “Gilgamesh” (fc baseada na lenda suméria), e, inclusive, a “Morte de Capitão Marvel” (primeiro super-herói norte-americano a morrer de câncer).

Infelizmente, devido às estruturas narrativas dos roteiros de Jim Starlin serem épicas, envolvendo muitos capítulos, e centenas de páginas, este trabalho se limitará apenas aos ‘insights’ cósmicos do Capitão Marvel”.

Mas, antes de passar para o próximo autor, interessa mencionar que os roteiros de Starlin, sendo gigantescos, são, de certa forma, o contrário das HQs “fragmentadas”, dentre as quais, algumas de autores brasileiros, como se verá mais adiante.



Figura 25- Stan Lee

Metáfora para a vida humana, “aprisionada” na Terra (na “mente” racional). O Surfista Prateado é um ser cósmico, preso ao nosso mundo. Com isto, passa a ter crises existenciais, que o assaltam, tais quais como koans não resolvidos (a resolução dos koans se dá a partir do momento em que o ser se “liberta” da Terra/mente).

Fonte: Heróis da TV. Abril: São Paulo, novembro de 1981, n. 29, p.44.

2.5.13. Stan Lee

Stan Lee foi o homem que deu vida a muitos super-heróis, como “Os Quatro Fantásticos” (uma representação metafórica dos quatro elementos: Tocha Humana/fogo, Coisa/terra, Mulher Invisível/ar e Homem Borracha/água), e “Thor” (baseado no deus das lendas nórdicas, que emprestou seu nome ao dia da semana “Thursday”- ou, o dia de Thor - esta versão de Stan Lee é também uma metáfora para os seres humanos, que talvez, em essência, sejam deuses potenciais em forma humana aprendendo a desenvolverem a humildade perante o universo).

Embora Lee, tenha ajudado a reerguer uma editora que se tornou um império da industrialização dos “Comics” americanos, redime-se como autor, tal qual Maurício de Souza.. Esta redenção de ambos, Stan Lee e Maurício, se dá graças aos personagens que criaram: respectivamente Surfista Prateado e o dinossauro Horácio, personagens que pareciam expressar cruamente aspectos inerentes aos questionamentos existenciais humanos.

Lee trouxe ao mundo dos quadrinhos outra metáfora da condição humana: o Surfista Prateado, um ser extraterrestre, que (tal como Marvel), tinha a tarefa de entregar nosso planeta a conquistadores, neste caso, a seu senhor Galactus (um semi-deus gigante, de poder quase ilimitado, mas que necessita se alimentar de planetas com vida). Obviamente, o Surfista, um arauto de poder menor que seu senhor, mas igualmente cósmico, rebela-se contra seu mestre assim que constata serem os humanos similares às pessoas de seu planeta Zenn-la. Na tentativa de salvá-los (com a ajuda dos quatro elementos, ou melhor, dos quatro fantásticos), consegue impedir a decisão de Galactus, que, em represália ao comportamento traidor de seu arauto, condena-o a ficar aprisionado no planeta Terra, ainda que continuasse com todos seus poderes, incluindo o de voar sobre uma prancha prateada de material indestrutível (de qualidade e cor igual à própria pele prateada do Surfista).¹⁰⁰

Com esta decisão, o personagem termina por, a cada aventura solo, se amaldiçoar constantemente por seu destino, pois, embora quisesse ajudar os seres humanos, estes, por serem menos evoluídos que o extraterrestre (no tocante à moral e ética), o temem e o rechaçam constantemente, trazendo para sua mente lembranças de

¹⁰⁰ No Dicionário de símbolos de Herder Lexikon, p. 165, a prata está associada, entre outras, à pureza para os sumérios; e à representação da purificação da alma, na simbologia cristã.

seu planeta natal e sua ex-noiva, os quais jamais verá novamente. E ao final de suas HQs, Stan Lee coloca nas falas do Surfista, indagações existenciais, e mesmo filosóficas (ou até Koânicas), como a que finda uma aventura na qual, o personagem acaba por se colocar inconscientemente no lugar dos humanos, invertendo a posição de vítima incompreendida, para perseguidor intolerante, pois não percebera que pela primeira vez em sua vida, estaria sendo solicitado para auxiliar em pesquisas científicas. Ao final da HQ, arrependido, reflete:

“Será que fui humano demais...ou não fui humano o bastante? (ver fig. 25)

Noutra HQ, questões enigmáticas, como a que o filósofo taoísta, Chuangtse, lança, após despertar de um sonho no qual se via como uma borboleta, ou perguntas cujos elementos remetem aos conceitos quânticos de planos variados de existência¹⁰¹, se fazem presente nas falas do Surfista:

“O que é verdade e o que é fantasia?”

“Será que eu salvei realmente o universo ou acordei de um sonho?

Pode um futuro, já existente, ser apagado para sempre?”

“Seria o próprio cosmo uma centelha de imaginação, acesa por um pensamento ocasional e capaz de ser apagada à vontade?”

“Talvez...talvez seja melhor que nunca conheçamos as respostas!”¹⁰²

(fig. 25)

Acerca da relatividade, é interessante ser mencionado o diálogo travado por Galactus e seu arauto, quando ambos tentavam validar seus pontos de vista.

Ao ser inquirido pelo arauto, de como poderia matar milhões de seres inteligentes sem se importar, destruindo um mundo inteiro ao consumir sua força vital (referindo-se, no caso, à Terra), este lhe responde com outra pergunta:

“Se sua vida dependesse de pisar em um formigueiro, você hesitaria?”

São koans emitidos pelos balões de fala de Histórias em Quadrinhos, criadas por um autor que busca soluções, como qualquer outro ser humano, para as inquietações da mente humana.

¹⁰¹ Vide livro Espaço-Tempo e Além, op. cit.

¹⁰² LEE, Stan. Em algum lugar do futuro. in *Heróis da TV*. Abril: São Paulo, n. 29, p. 3-44, nov/1981.



Figura 26- Entre Piernas (Rubén)

A teoria da Relatividade sintetizada nesta HQ espanhola de uma página.
(Fonte: HQ de Rubén in Vinhetas de España. Instituto de Cooperacion Iberoamericana - Catálogo
produzido para a exposição itinerante com a colaboração da Embaixada da Espanha, 1992/93.)

2.5.14. Rubén

Este autor de HQs espanhol, Rubén, traça um divertido, porém filosófico apontamento na HQ “Entre Piernas” (fig. 26, p. 152), de uma só página, na qual um menino agachado, vislumbrando uma formiga, confabula:

“...la pueden pisar en cualquier momento...”

O ponto principal, é que, embora o garoto não perceba, um mesmo destino pode ser reservado a ele, já que, absorto em contemplação ao inseto, não percebe que os adultos “gigantes” que passam ao seu redor também podem inadvertidamente, pisá-lo (a física atual admite que o objeto e o observador são ambas partes de um todo que os comporta: logo, o pesquisador também é outro ponto de vista de “alguém “mais).

É a teoria da relatividade, simplificada e refletida nesta HQ: uma formiga pode ser minúscula aos olhos de uma criança, mas esta pode parecer pequena, se inserida no mundo dos adultos. O menino, absorto em suas divagações, não percebe que ele também pode ser uma “formiga”, digna de compaixão e cuidados. Na verdade, esta não exemplifica muito bem um exemplo koânico, mas, por outro lado, prepara a mente do leitor a que possa refletir na fragilidade dos conceitos humanos, em relação à realidade ulterior da vida (e do *Cosmos*), pondo em xeque qualquer definição conclusiva, tida como “correta”.

Para o físico norte-americano Bohm, a realidade cotidiana subjaz à uma realidade maior, em um outro nível de existência:

“Sua idéia central é que a realidade com a qual nos deparamos em nossa vida cotidiana constitui, de fato, uma forma de ilusão, semelhante à imagem de um holograma. Subjacente a ela, haveria um outro nível de existência, vasto e primordial, que daria origem às aparências do mundo físico de modo análogo ao processo através do qual um fragmento de um filme holográfico produz o holograma.”¹⁰³

¹⁰³ Ibid, p.53.

O físico ainda

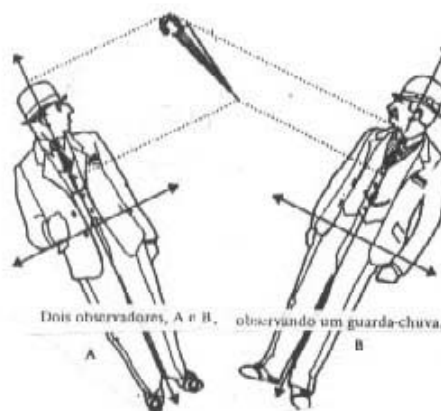
“denominou ‘ordem implícita’ (implicate order) a esse nível básico de existência, em contraposição à ‘ordem explícita’ (explicate order) da realidade cotidiana.”¹⁰⁴

No livro de Capra, uma ilustração (**fig. 27**), demonstra como os conceitos de coordenadas são relativos: o que é esquerda para um observador (A), pode não ser para o outro (B). Ainda segundo Capra, tais conceitos da relatividade já eram conhecidos antes, mas não no que concerne ao “tempo”, pois a física considerava que:

“A ordem temporal de dois eventos era tomada como independente de qualquer observador. (...)

“Einstein reconheceu que as especificações temporais também são relativas e dependem do observador. Na vida cotidiana, a impressão de que podemos dispor os eventos a nosso redor numa sequência temporal única é criada pelo fato de que a velocidade da luz - aproximadamente 300.000 km por segundo - é tão elevada, comparada a qualquer velocidade que conhecemos, que podemos partir do pressuposto de que estamos observando os eventos no momento mesmo em que estes ocorrem. Tal suposição, contudo, é incorreta. A luz necessita de algum tempo para se deslocar do evento para o observador.”¹⁰⁵

Figura 27-
Dois observadores e um guarda-chuva.
A relatividade, segundo a “verdade” visualizada de cada observador.
(Fonte: CAPRA, Fritjof. O Tao da Física. Cultrix: São Paulo, 1990, p.128)



Com todas estas revoluções, nossos conceitos tendem a se desmanchar. É necessário, então, que novos mecanismos de se “ver”, sejam iniciados.

¹⁰⁴ ARANTES, José Tadeu. A ordem implícita de David Bohm. in Globo Ciência, ano 5, n. 49. Globo: RJ, agosto/95, p. 53.

¹⁰⁵ CAPRA, Fritjof. op. cit., p. 129.

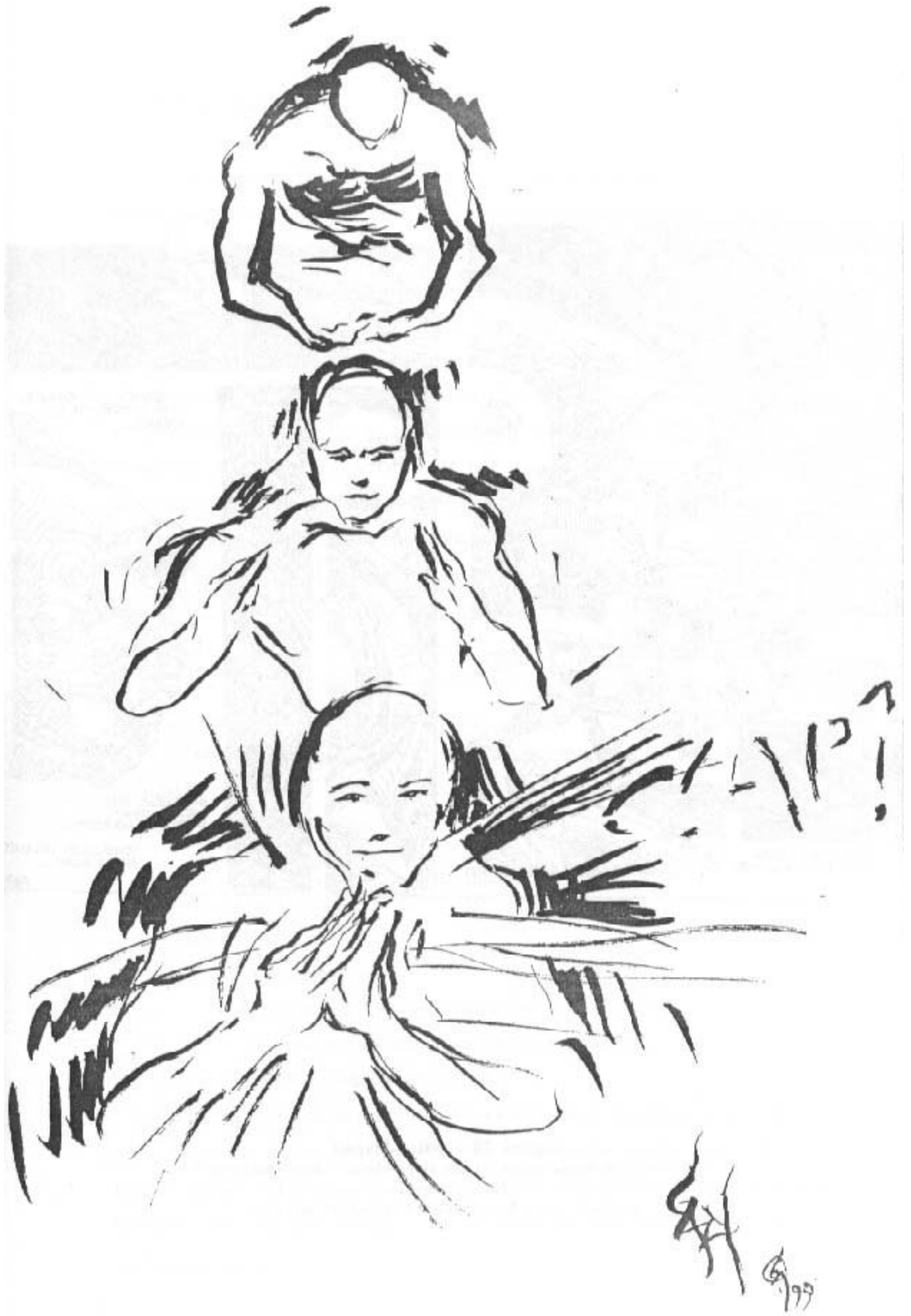




Figura 28 - Henry Jaepelt

HQ "Teoria" de Henry Jaepelt, na qual surge o koan "–Serei apenas real?".

Fonte: Drowned'z

ano I, n.1. Editor Bruno Fumari. São Paulo/SP, sem data.

2.5.15. Henry Jaepelt

Outro autor de HQs para adultos é o incompreendido Henry Jaepelt. Henry cria quadrinhos, do tipo “*Non-sequitur*”, um tipo de categorização, definida por Scott McCloud em seu livro *Desvendando os quadrinhos* (ver fig. 11, p. 81), e que aparece como uma ciência inexata de acordo com o autor, apenas a título de organização, facilitando-nos a compreensão de alguns pontos de seu livro.

Podemos ilustrar esta categorização, mencionando por exemplo a HQ “*Destroços de Sonho*” de Jaepelt, publicada no fanzine Barata, n.16, de seis páginas e sem texto algum. Nesta HQ vêem-se desenhos representando formas humanóides navegando no espaço. Mas é em outra HQ, “*Teoria?*” de duas páginas (porém publicada compactada em apenas uma, no fanzine “*Drowned’z*, n.1), onde percebemos ou detectamos a possibilidade de haver uma leitura *Koânica*.

A HQ principia com seres de formação fantástica e, nas duas páginas que se seguem, não há uma lógica coerente na aparição dos seres (muitos dos quais têm dentro de seus corpos ou cabeças, outros rostos que aparecem subliminarmente, como no caso da última face do último quadrinho que fecha a história. Aliás, este tipo de caracterização é típica deste autor brasileiro.).

O texto de Jaepelt em sua HQ talvez elucide este exemplo (ou suscite novas questões):

“O que está vivo...

Padece fenece...

Como o que está morto ou renascendo”

Página 2:

“Serei apenas real?

A realidade é OPACA...Toda existência é OPACA...

São luzes que não iluminam, tampouco aquecem...

Tentáculos velando nosso sono...”

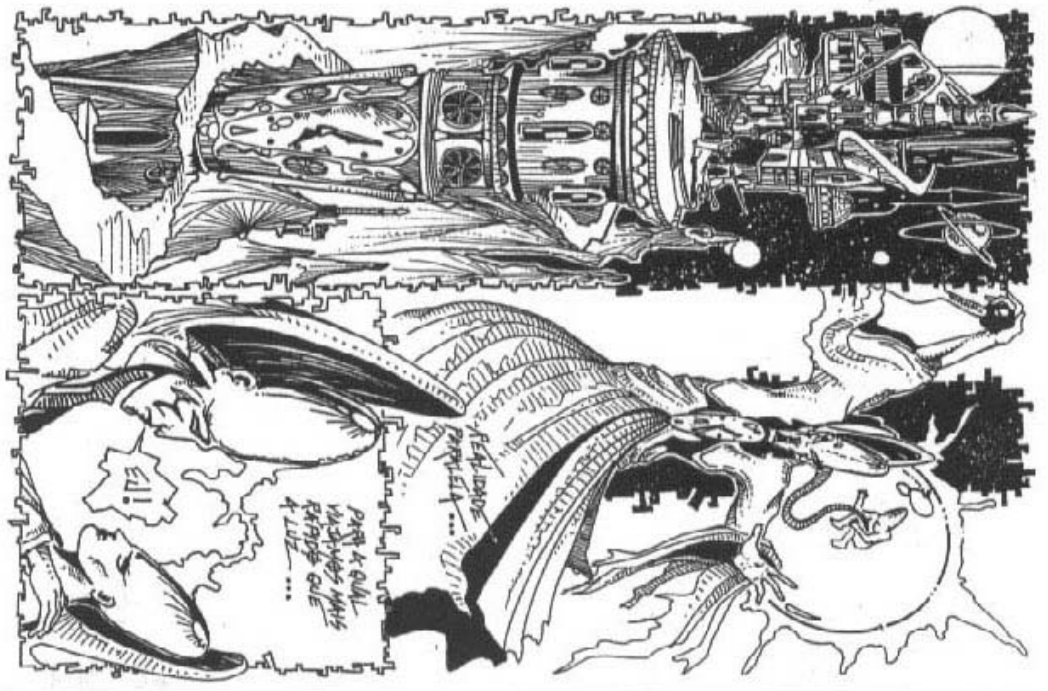
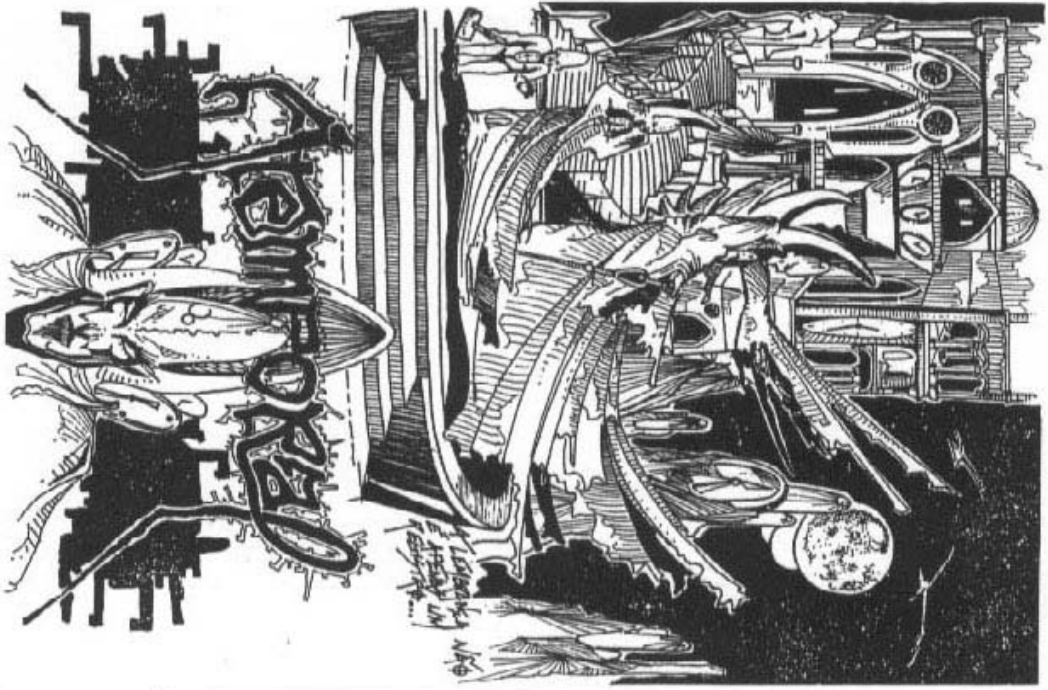
Embora o final deste texto não esteja em forma de pergunta, aparece em seu miolo a questão “*Serei apenas real?*”, que nos traça um paralelo com a frase do filósofo taoísta chinês, onde poem em dúvida se sua existência real é a de uma borboleta sonhando ser um homem ou vice-versa (tal frase aparece como abertura nesta dissertação).

São *Koans* sem resposta racional, que nos escapam.

É necessário reforçar o alerta de que, coincidentemente, muitas das HQs estudadas, têm como ambiente dominante, o cenário do espaço cósmico ou sideral, ou então, como na HQ de Morrison, o entre-plano de dois mundos se interconectando.

Há também que se aludir novamente ao fato de que os autores atuais brasileiros alternativos, que direcionam seu trabalho para o público adulto, com ênfase no poético-filosófico, estão criando conceitos minimalistas e técnicas idem, refletindo possivelmente o estado caótico do Brasil, ao mesmo tempo em que tais obras surgem como única possibilidade *quântificada* de uma gênese evolutiva que eclodira em anos pretéritos, com as HQs de terror-trash (com o perdão da alcunha sem tom pejorativo aos autores), concebidas pelos *Bandeirantes* das HQs sérias, brasileiras, e que ainda se mantêm na ativa, junto aos novos expoentes.

Finaliza-se este estudo, notificando ao leitor desavisado que, este tipo de *HQ Koânica*, provavelmente, tenha elementos únicos de autores nacionais e, mesmo que outras HQs estrangeiras surjam com os elementos *Koânicos* apontados, suas estruturas se configuram totalmente díspares das nacionais. E isto é um trabalho a ser melhor fundamentado para outra ocasião.



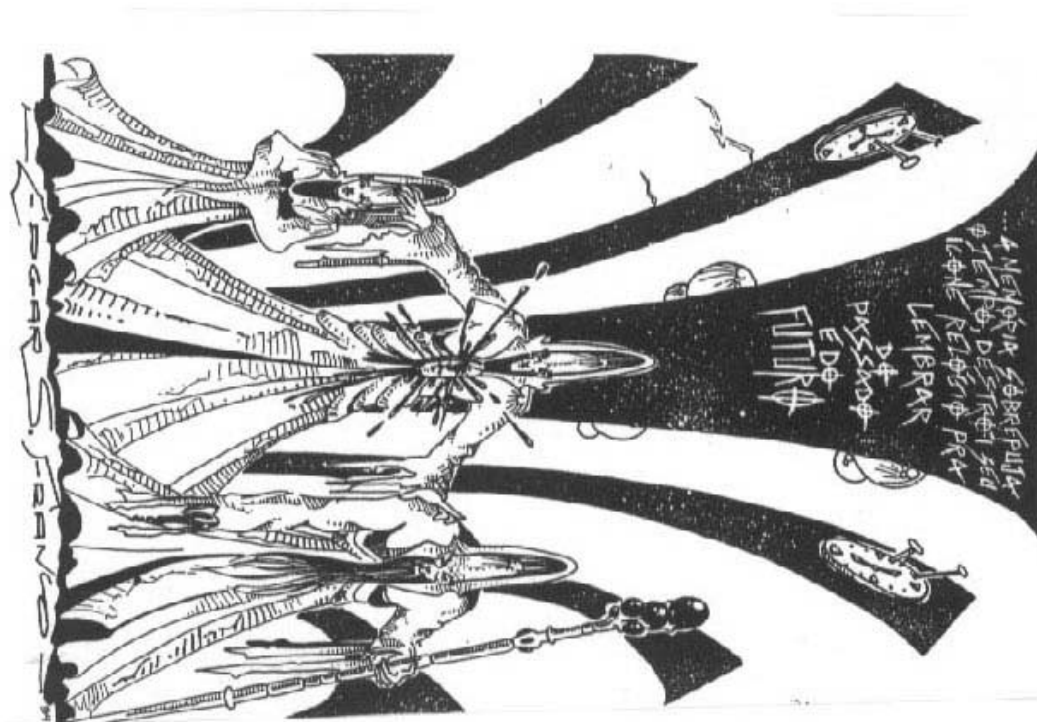
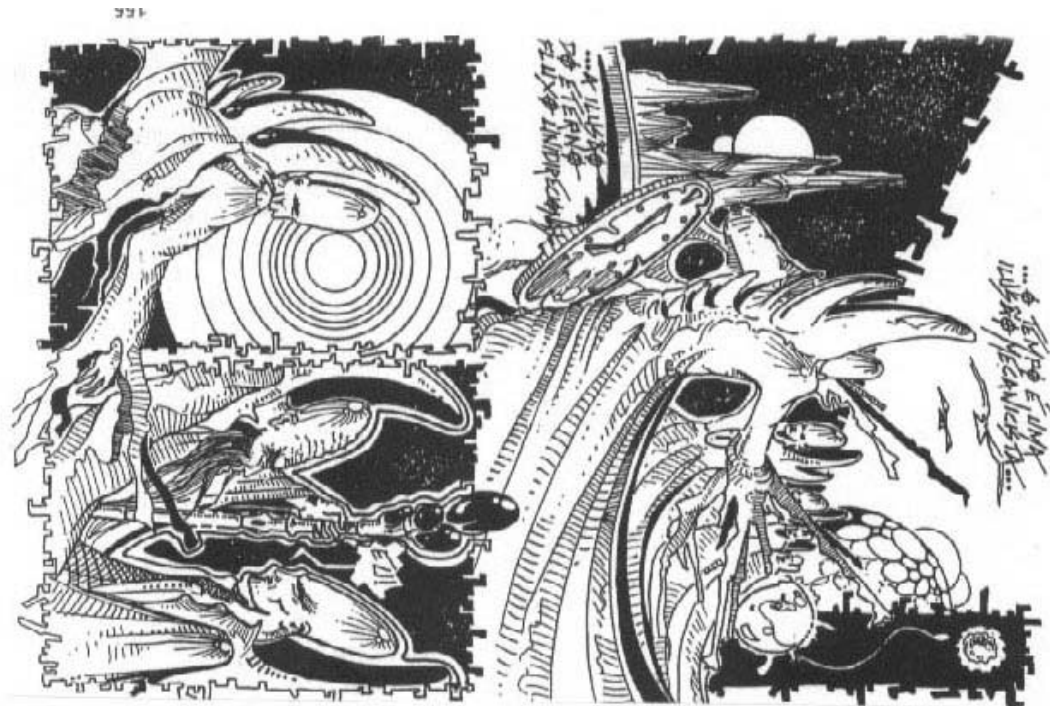


Figura 29- Edgar Franco

HQ " Atemporal" de Edgar Franco, na qual um ser humanoíde encontra-se consigo mesmo, como criança, adulto e senil, trazendo à tona uma realidade impossível de ser aceita, um koan, que se coaduna perfeitamente com as novas teorias da relatividade temporal, e planos distintos de existência, defendidos pela física quântica.

Fonte: FRANCO, Edgar. Atemporal. in: Bifa. Subsolo: Santos, n. 3, ano I, vol. I, outubro de 1994.

2.5.16. Edgar Franco

A outra HQ na qual se pode detectar um *Koan*, tem como título *Atemporal*, é de Edgar Franco, publicada no fanzine “Bifa”, n. 3:

É uma HQ de quatro páginas na qual o autor, alegoricamente, nos situa em uma construção em forma de um castelo fantástico sobre uma rocha, parecendo estar próximo (ou no epicentro) de um espaço cósmico. Nas quatro páginas, ele nos coloca que o passado e o presente, bem como o futuro, não existem isoladamente, tal como é descrito por alguns místicos, ou por físicos que atualmente defendem a realidade de tempos e mundos paralelos (a física Quântica novamente)¹⁰⁶.

Vejamos o que nos relata o texto em *off* do autor, nas duas primeiras páginas:

*“A lembrança não é apenas um registro...
Realidade Paralela...
para a qual viajamos mais rápido que a luz...”*

Neste último parágrafo, aparecem dois seres humanóides mas de cabeças alongadas e calvas, como se fossem extraterrestres, um é adulto e outro criança. O mesmo quadrinho nos mostra o adulto pondo sua mão direita sobre o ombro esquerdo da criança, enquanto ele a fita dizendo uma única palavra: “*Eu*”.

Na terceira página, o texto narrativo em *off* continua:

*“...o tempo é uma ilusão mecanicista...
...A ilusão do eterno fluxo unidirecional”*

Estas duas frases são ditas no primeiro quadrinho, que é o maior e ocupa metade da página.

No Hinduísmo, que influenciou (e influencia até hoje) a filosofia da Índia, existe o conceito de *Maya*, que, segundo Capra, em seu livro “O Tao da Física”:

¹⁰⁶ TOBEN, B e WOLF, F. op. cit.

“não significa que o mundo é uma ilusão, como erradamente se afirma com frequência. A ilusão reside meramente em nosso ponto de vista, se pensarmos que as formas e estruturas, coisas e fatos existentes em torno de nós são realidades da natureza, em vez de percebermos que são apenas conceitos oriundos de nossas mentes voltadas para a meditação e a categorização. Maya é a ilusão de tomar tais conceitos pela realidade, de confundir o mapa com o território.”(Capra, p. 73)

Por esta hipótese, podemos tomar o tempo, já que, segundo Edgar, “é uma ilusão mecanicista”, como um conceito “congelado” da eternidade.

A questão aqui, é saber como lograr não confundir este “mapa com o território”, se a própria mente (como disse já Steve Pinker, em seu livro “Como a mente funciona”, à p. 587), que talvez o homem não disponha de mecanismos suficientes em sua mente, a solver tais enigmas, que, embora lógicos e atualmente explicáveis (até certo ponto, como tentou nos explicar Capra acerca de *Maya*), ainda são insuficientes para nos “transpor” estas barreiras.

Retomando-se a HQ de Franco, há ainda dois menores quadrinhos seguintes: no primeiro, vemos o mesmo ser adulto se aproximar e se confrontar com um semelhante seu, porém visivelmente envelhecido.

Desta feita, a cena do encontro do adulto com a criança se repete, só que agora, há dois adultos, sendo um idoso que ouve do mais moço a mesma palavra da página anterior: “*Eu*”.

A história termina, num último grande quadro na quarta página, que traz os três seres (criança, adulto e velho) surgindo inteiros e de frente para o leitor. Por sobre eles paira o último texto:

“A memória sobrepuja o tempo, destrói seu ícone relógio pra lembrar do passado e do futuro”.

É clara a semelhança de idéias deste texto artístico com os estudos da nova física, principalmente quando nos referimos a Fritjof Capra e seu livro *O Tao da Física*, com conceitos de relatividade no tempo-espaço. Mais ilustrativo ainda, está este roteiro, das considerações do livro *Espaço-Tempo e Além*, de Bob Toben e Fred Alan Wolf, acerca dos vários planos de existência, que poderiam se imbricar, caso pudéssemos nos tornar oniscientes (como o ser que se defronta consigo mesmo em várias épocas distintas, nesta HQ: como é possível isto? Eis um Koan.).

Outro suposto *Koan* pode estar em qualquer *momentum* da leitura desta HQ, mas este pesquisador gostaria de se manter no terceiro quadro da terceira página, onde o adulto diz “*Eu*” ao velho: Como leitor, pesquisador e, acima de tudo, como SER-HUMANO, que tem emoções que não podem ser estirpadas, por mais que o meio acadêmico se iluda tentando em vão amputá-las, deve-se ressaltar que o *Koan* se manifestou para este pesquisador quando se deu a leitura deste terceiro quadro, no mesmo instante em que se deparou com a palavra “*Eu*”.

É clara a intenção do autor em demonstrar que os três seres são a mesma pessoa e que não há linearidade temporal dividindo suas idades, embora a ilusão do tempo permeie nossas mentes. A própria filosofia Taoísta prega a vivência no tempo presente, algo muito distante de nossas vidas “reais”, em que gastamos cada segundo pré-ocupando-nos de um projeto futuro, olvidando-nos de estarmos com nossas mentes no **AGORA**.

Então, como narrado, a “sensação” deste pesquisador ao ler a palavra “*Eu*” fora como se naquele instante sua mente não tivesse mais dúvidas ou perguntas a fazer (como se tivesse havido um “insight”, que em verdade é subjetivo, claro!).

Devido a tal subjetivismo, cabe agora, então, a cada leitor fazer sua leitura e “sentir” ou não o *Koan*. De qualquer modo, todos os elementos da filosofia oriental ou da mecânica quântica estão embutidas nesta pequena obra artística.

O espírito cientificista nunca se desvinculou da arte, e aqui se faz necessário lembrar-se do período Renascentista, onde muitos artistas eram cientistas e, depois, da fase da pintura Impressionista, onde os pintores estavam mais interessados na reprodução ilusória técnica daquilo que eles viam em diferentes fases do dia, suscitando sensações variadas, de acordo com a incidência da luz solar nos objetos e paisagens - nem por isso, deixaram de ser, tais estudos, verdadeiros experimentos científicos.



FIGURA 30 - “Para onde irão os farelos”(Antônio Amaral)

HQ “koânica” de Amaral, cujo roteiro emprega termos matemáticos, numa estruturação semântica personalizada do autor. A HQ inteira de uma página, se porta como um koan, já que seus traços entimemáticos fazem com que a mente do leitor complete as lacunas da falta de formação das figuras. O texto, pertence a um mundo semântico, de entendimento pessoal (extraterrestre, se pensarmos que é uma língua desconhecida a todos na Terra, exceto ao seu autor, Amaral). Por isto, tal texto incognoscível, acaba por estafar a mente “racional”, tentando substituí-la pelo “insight” (ou a resolução do koan)

Fonte: *Fêmea Feroz*, n.1, editor: Hilário R. Filho/Yapê Indústria Gráfica e Editora: São Paulo, s/data, p. 39.

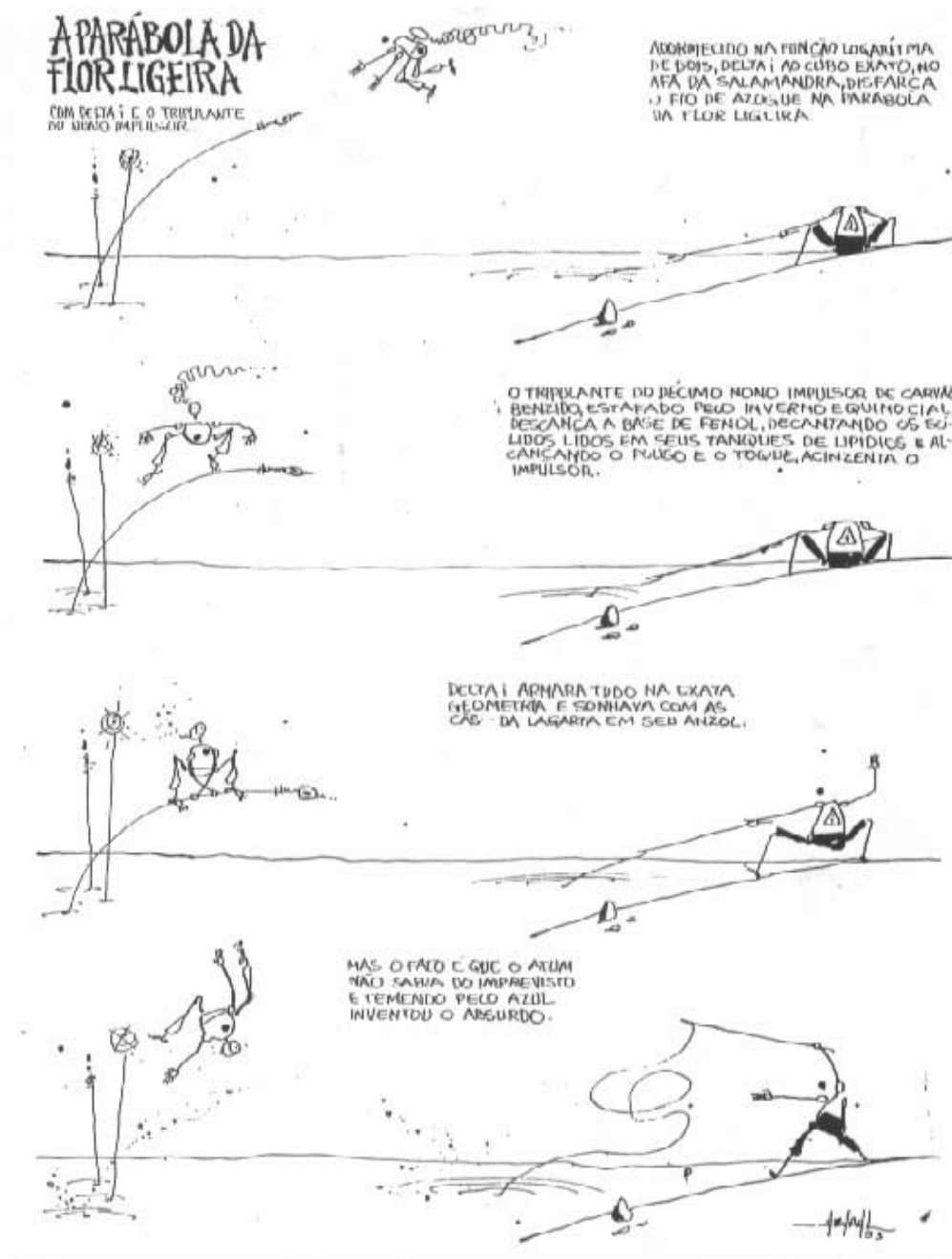


Figura 31 - A parábola da flor ligeira (Antônio Amaral)

A Arte-sequenciada Koânica de Amaral: uma mescla de termos matemáticos, biológicos e físicos, de lógica-paradoxal.

Fonte: AMARAL, Antônio. *Hipocampo*. Editora Diet & Fundação Cultural do Piauí: Teresina/Pi, 1994, p.8.

2.5.17. Antônio Amaral

Outro quadrinhista que alia conceitos da biologia, física e matemática, com palavras regionalistas até, em HQs poéticas e extremamente “Koônicas” é o brasileiro Antônio Amaral, residente no Piauí.

Na HQ “Para onde vão os farelos” (*ver fig. 163*), o autor desfila em uma sequência de quatro quadros horizontais, uma narrativa que muito bem pode figurar num completo koan, se se verificar a interação dicotômica de imagens e texto.

Primeiramente, lembre-se que os desenhos de Amaral remetem muito mais a “garatujas”, que, assim como os desenhos de teste “Rorschac”, ou as figuras fragmentadas de R. Leeper, funcionam com o mesmo princípio do binômio figura/fundo da gestalt, ou o vazio/cheio taoísta: a mente do observador é que vai preencher as lacunas.

Calazans, em sua tese de doutoramento, na p.195, compara este fenômeno ao Entimema, chamando-o de “Silogismo Subliminar”.

Este tipo de traço, pertencente a Amaral, encontra similaridade com os de Henfil, conforme nos relata ainda Calazans, na mesma tese, p.190:

“Nos quadrinhos brasileiros de Henfil (Henrique de Souza Filho) os desenhos caligráficos de baixa definição/resolução são captados pelo hemisfério direito do cérebro, o qual participa da construção de sentido democraticamente, como obra aberta.”

Então, a mente do leitor atento, poderá tentar “entender” que, nesta HQ em específico, surgem a forma de uma casa e de uma mulher trabalhando em um pilão. (*ver fig. 30, p. 163*)

A seguir, vem o texto que traz uma poética exclusiva do autor, mesclando conceitos matemáticos e biológicos (nesta HQ em específico, só matemáticos), tentando montar uma narrativa, de certo modo fragmentada, mas com certa lógica.

Apesar desta tentativa de se “entender” o roteiro de Amaral, o que se percebe é um mascaramento nas informações. É como se elas estivessem travestidas de uma estrutura semântica própria. Seria como os fragmentos de Heráclito, ou os textos de Lao Tsé, onde a compreensão não vem de uma lógica mental, e sim, de um deixar-se abandonar pelo “rio” das palavras: no caso da HQ “Para onde vão os farelos”, a imagem e o texto sequenciados remetem a este outro “mundo” paralelo ao nosso

“real”, mas que não pode ser penetrado por nossa lógica cotidiana: para onde vão os farelos? O que são eles (simbolicamente):

“Procurar os farelos do pilão no ponto mais distante da razão”, é o texto que finda a HQ de Amaral. É a questão que ele deixa.

Esta HQ inteira, é como um koan visual, não podendo ser dissociados textos de palavras, pois ambos formam um conjunto único e koânico.

A respeito de autores de cuja narrativa mais se aproximam da categorização *non Sequitur* de McCloud, em seu livro já mencionado, “Desvendando os Quadrinhos”, Henry Jaepelt tem em suas obras o melhor exemplo (principalmente nas que não têm textos, só imagens), mas, sem dúvida, Amaral, cujos roteiros e desenhos são inextricavelmente “obscuros”, e ao mesmo tempo coerentes (este paradoxo tem sua causa na filologia própria que o autor criou), por vezes comparável a Jaepelt.

Na HQ “A Parábola da flor ligeira” (*ver fig. 31, p. 164*), o autor desfila em uma página, o que há de mais vanguarda nas HQs brasileiras (quiçá no mundo). Veja-se a narrativa inicial, na primeira vinheta:

“Adormecido na função logaritma de dois, Delta i ao cubo exato, no afã da salamandra, disfarça o fio de azogue na parábola da flor ligeira”

As análises a estes tipos de roteiros teriam que ser fundamentadas com entrevistas feitas ao autor, para que se inquirisse a respeito de seu processo criativo, além do auxílio de profissionais de várias áreas, como, um matemático, um biólogo, e até um sociólogo.

Em face da dificuldade de se lograr êxito na análise desta HQ, este pesquisador se permite o direito de apenas citá-la, demonstrando-a ao leitor, que a julgará ser, ou não koânica.

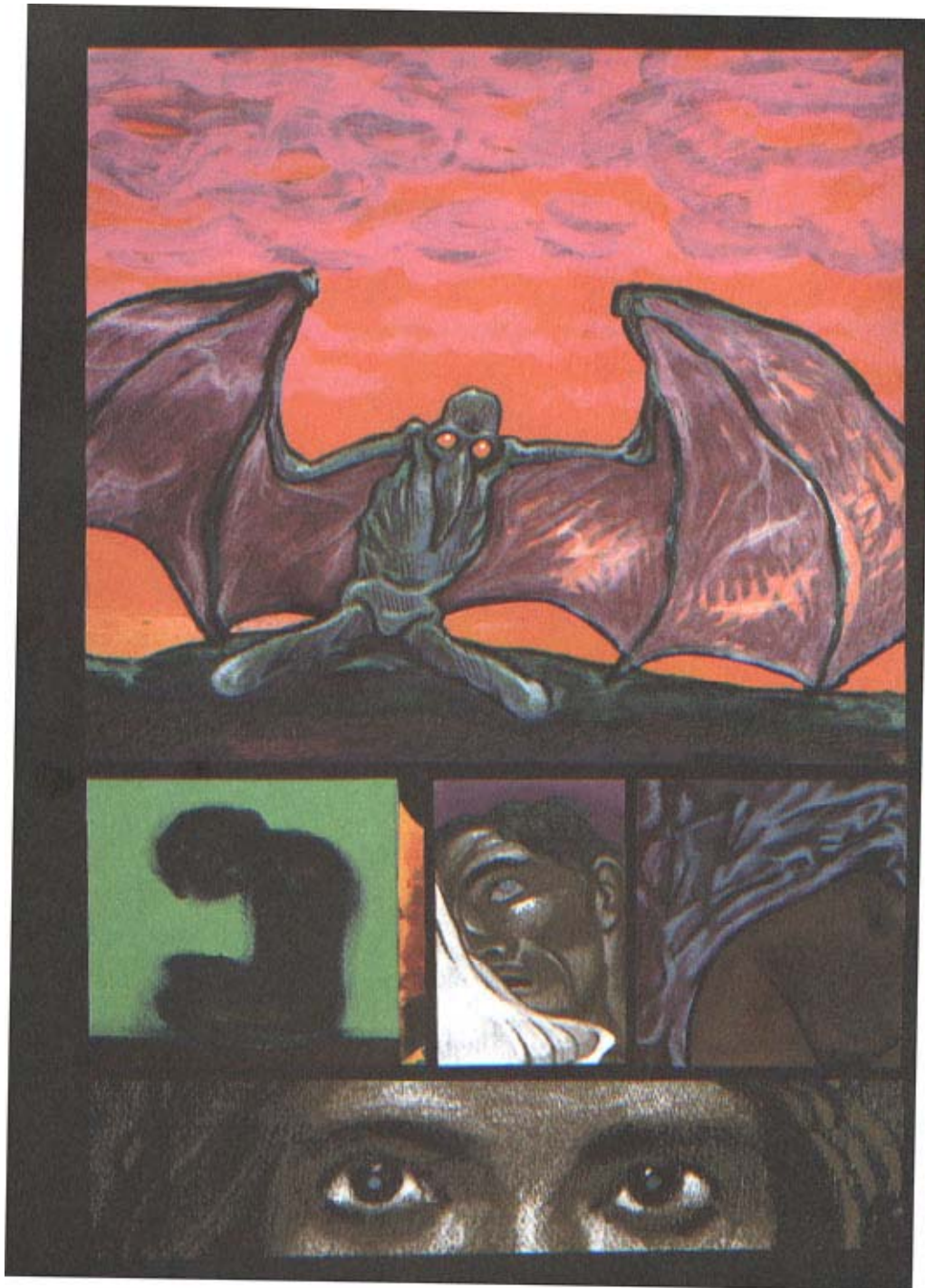


Figura 32- Paziienza

As HQs de Paziienza não se limitam a um estilo estético. Nesta, desenhos realistas se imiscuem com caricaturais. Sua narrativa não linear também se aproxima da conceituação de “non-sequitur” dada por McCloud. As conexões da narrativa deste tipo de HQ estão intimamente ligados com o entimema, a elipse, o vazio/cheio paradoxal, e incompreensível para a lógica cartesiana. PAZIENZA, Andrea. *Zanardi e altre storie*. Editrice Comic Art: Roma, 1988.

2.5.18. Andrea Pazienza

Este autor italiano tornou-se um incompreendido das HQs, principalmente em seu país, só tendo sido reconhecido anos após sua morte. Em seus trabalhos, Pazienza alternava sua arte esteticamente entre o realismo pintado, à pintura “chapada” pop, e às vezes, numa mesma HQ, ele transformava suas formas coloridas, de traços realistas (clássicas), para caricaturais extremadas em preto e branco. Os leitores reclamavam, inclusive no tocante aos roteiros, que, segundo os padrões, as narrativa lineares seriam as corretas. Mas este modo de pensar, está atrelado à física clássica, onde se acreditava na linearidade dos fenômenos. A física quântica desvendou a realidade fractal por trás destes conceitos unilaterais arcaicos, desbancando a linearidade. Agora, todos os eventos e fenômenos são não-lineares. Apontam para todas as direções, e o que é “pior” (para os egóicos ensimesmados), ao mesmo tempo, num paradoxo impossível de ser visualizado pela mente racional (koans insolúveis, novamente).

Um trecho de duas páginas de um “fumetti”(ver significado no tópico relativo às conceituações das HQs) de Pazienza, serve bem como exemplo deste koan, mas em quadrinhos.

“Paz” é uma HQ de oito páginas muda (à exceção da primeira página, que é aberta com um texto poético de B. Pasternak), das quais apresentamos as de número 6 e 7 (*ver fig. 32, p. 167*).

O roteiro inteiro não tem uma estrutura narrativa “lógica”, mas sim com imagens estáticas que parecem ser desconexas, não tendo, aparentemente uma seqüência lógica continuada. É como se fossem imagtens de vídeo-clipes, jogadas ao léu.

Se num primeiro momento, esta falta de lógica possa parecer negar o status de HQ a esta obra, num segundo instante, podemos recorrer à teoria de McCloud (*ver fig. 11, p. 80*), onde constata a existência de narrativas do tipo “Non-Sequitur”, em HQs, principalmente nos Mangás. Para McCloud, apesar da impressão de não ser uma HQ, esta do tipo categorizado é realmente uma verdadeira história em quadrinhos.

Na verdade, nesta dissertação, vou um pouco além de McCloud, e redefino as HQs desta categoria como “Koânicas”.

Verifique as duas páginas: seres monstruosos, aparecem em quadros, ao lado de formas não muito definidas. Em um quadrinho, um rosto de um velho, antecede o quadrinho seguinte, que mostra um cristo barrigudo pendurado na cruz. Enquanto que o desenho do rosto do velho é “realista”, o oitavo quadrinho desta página traz um homem deitado, com pinturas chapadas, lembrando a estética da pop-Art.

Enfim, se o olhar do leitor resolver seguir os quadrinhos aleatoriamente, constatará que a ordem não altera o entendimento. Que entendimento?

Como nas HQs de Henry Jaepelt e Antônio Amaral (ver itens), esta HQ é também reflexo de seu autor. A liberdade criativa dele, por ser total, o faz criar obras de vanguarda. Se para Jung, o artista ajuda a moldar o inconsciente da humanidade (veja esta frase de Jung na abertura desta dissertação), é bem certo que esta vida que vai sendo moldada, constrói-se a partir do desconhecido. E o que se desconhece, se teme. Heráclito, o obscuro não foi só incompreendido por seus semelhantes, mas provavelmente, é certo, temido. Jesus Cristo foi temido pelos que detinham o poder. Jesus Cristo e Gandhi agiam “caoticamente”. A Ciência Fractal demonstrou que os padrões estruturais de todas as coisas se repetem, e gradativamente, com infíndas repetições macro e micro-cósmicas, vão se gerando estruturas aparentemente diversificadas ao extremo (mas são apenas UMA só estrutura agrupada). Tais construções naturais, acabam por promover a riqueza equilibrada. As rentrâncias da natureza, o caos aparente que se forma com as marés nos mares, são, na verdade estruturas concisas. O “Caos” é “Harmonia”, poderíamos dizer. Uma borboleta que esvoaça próxima a nós, pode, com a pequena lufada de vento de suas asas, provocar um furacão, tempos depois, no outro extremo do planeta. Todas as coisas estão conexas. Se eu, um ser humano, cumprimento você, todo o universo seguirá determinado curso...que diferirá de outro, caso eu, ao contrário, lhe desfira um agressivamente um tapa no rosto.

As teorias fictícias da reencarnação hindú (ou espíritas), com suas consequências “Karmicas”, talvez não sejam assim tão fictícias: o universo se equilibra. Yin/Yang. Cheio/vazio. Todas as direções ao mesmo tempo (As disposições dos quadrinhos na HQ de Pazienza: o entendimento está além do racional). O paradoxo koânico do incognoscível. O que é criativo, é caótico. O caótico é aparentemente, “perigoso”. Pazienza era, como Cristo, Gandhi e Thoreau, perigoso.



Figura 33 - Calazans

HQ feita sob auto-hipnose, de Calazans e Paula Prata, em que o absurdo da vida racionalizada e sem criatividade, é questionado por uma mulher que se “iluminou”, e que, tal como um mestre zen-budista, solapa as questões que lhe imputam, com respostas koônicas, propositadamente fora de coerência com a lógica. O paradoxo, aqui, também é representado pelo ornitorrinco (animal “illogicamente” estruturado como um mamífero, possuidor de bico de ave, e esporas venenosas).

CALAZANS, Flávio & PRATA, Paula. *Absurdo - Quadrinhos sob Hipnose*. Auto-Edição. Santos, s/data.

2.5.19. Flávio Calazans

Calazans tem longo histórico nas HQs, tanto como autor, bem como pesquisador.

Mas foi no meio da imprensa alternativa, editando e auto-publicando “fanzines”, que o autor desenvolveu HQs de extrema importância para o Brasil.

Infelizmente, como já foi explicado, nosso país ainda não está em condições de receber e acitar o novo, o desconhecido.

Por isto, a circulação destes trabalhos continua circunscrita aos próprios autores e editores alternativos, que se correspondem via correio e internet.

Calazans lançou o álbum “Absurdo”, feito em parceria com Paule Prata, e ambos sob efeito auto-hipnótico. O resultado foi uma HQ longa, demonstrando o absurdo que é a vida cotidiana cartesiana. Um gigantesco ornitorrinco (animal também de formação não muito lógica: mamífero com bico de pato e esporas) é cavalgado por uma mulher que “desperta” para o absurdo da vida cotidiana, no qual as outras pessoas não percebem ser um verdadeiro inferno. Tal qual outro de seus personagens, “O Poeta dos Paradoxos”, que grita sua liberdade para as outras pessoas, a “Godiva do Absurdo”, como o autor denominou a protagonista do roteiro, após ter tido o “insight”, monta nua (a nudez aqui, simboliza a liberdade e a universalidade da espécie humana) o ornitorrinco gigante, e alardeia às pessoas a liberdade perdida que elas recusam a resgatar.

Na p.9 do álbum, a loira responde com falas concisas (fragmentadas), tal qual koans diretos (técnica zen-budista de ‘quebrar’ a lógica racional da mente do interlocutor):

“Quem é você?”(inquire a repórter)

“Eu sô eu”(responde a Loira)

Indagada sobre onde encontrou o bicho (ornitorrinco), a loira anarquista-paradoxal responde, fulminante:

“Ele que me achou”

Calazans coloca na boca da personagem, uma resposta “koânica”, que busca desarmar a mente da interlocutora, impedindo-a de seguir a lógica habitual. Provavelmente a repórter já estava preparando uma questão seguinte, baseada nas

possíveis respostas previsíveis da “Godiva do Absurdo”, como também é chamada no álbum.

Quando ela responde que “Ele que me achou”, toda a essência do salto quântico está implícita nesta resposta. Bob Toben e Alan Wolf, na p. 106 de seus livros, ao explicar como podem ocorrer os fenômenos da movimentação de objetos pela vontade mental, citam que:

“(...) Não podemos nem mesmo controlar um arco e uma flecha. (...)

“Tudo o que temos de fazer é permitir que a consciência nos encontre e podemos ligar-nos com aquela harmonia na qual a mesa é movida”.

“Ele que me achou” significa que a mente cedeu, e o “insight” pôde surgir. Significa que ela permitiu que sua consciência cósmica pudesse encontrá-la, estabelecendo uma harmonia dela com tudo que lhe está ao redor.

No livro de Varenne, “O Zen”, à p. 115, há um exemplo de resposta koânica:

“Um monge pergunta a Chao-Chou:

- Um cão tem a natureza do Buda?”

“Não! (Em chinês, Wu: em japonês, Mu.)”

Ainda segundo o autor, este é um koan muito usado pelos mestres japoneses da escola Rinzai. E ele completa:

“A pergunta, como sempre, parte de uma tentativa de elucidação racional; a respostainter dita bruscamente a implicação discursiva.”

Como se vê, Calazans, intuitivamente ou não, construiu uma história completamente koânica: a vida é um Absurdo (com as pessoas realizando diariamente trabalhos repetitivos, sem criatividade, tornando-se sacrifícios inúteis realmente, indo de encontro oposto ao verdadeiro significado do trabalho, que não é um jugo pesado, nem um sacrifício, mas sim um Sacro Ofício; um ofício santo, que deveria ser criativo e prazeroso). E nesta HQ metafórica, de um Koan imenso (a HQ *per si*), traz, dentro de sua estrutura, micro-koans (a resposta: “Ele que me achou”, o “Não!”, da escola Rinzai), tal quais fractais que se repetem, do micro ao macro-cosmo, construindo uma HQ caótica, mas que tem a sua “Lógica do Paradoxo”, no viver o presente da vida, na liberdade nua e sempre nova (Agostinho uma vez disse: “Eu morro todos os dias”).

2.5.20. “Horácio” de Souza

Maurício de Souza começou a carreira como repórter policial da Folha de São Paulo. Depois criou personagens calcados nos personagens de Margie: Luluzinha e Bolinha, que são crianças com as questões pertinentes às suas idades. Mas Maurício transformou seus personagens em caricaturas de defeitos humanos, cada qual apresentando um aspecto em maior grau, além de situá-los em cenários insípidos, de nenhuma qualidade reconhecível (exceto Chico Bento). Mônica exalta a ira, Cebolinha, a inveja, Magali, a gula, e assim por diante. Mas defendendo a teoria, quanto à descaracterização de cenários em que se situam os personagens, de que esta falta não é culpa exclusiva do autor. O Brasil é um país que está montando ainda uma identidade, e talvez seja por esta razão, que as cidades da turma da Mônica sejam somente “esboços” virtuais de algo que está por vir. Assim como a gestalt promove a interação da figura/fundo, forçando a mente humana a completar o oposto faltante, assim Maurício, como artista que é (logo veremos), e de acordo com Jung, contribui para moldar a vida futura material, através do psíquico, de todos nós brasileiros.

Ora, se ainda, por sermos descendentes de várias nacionalidades, estamos nos colaborando (intuitivamente, principalmente) para edificar uma identidade própria cultural, nada mais correto (do ponto de vista gestáltico), do que Maurício não desenhar as formas de casas e prédios, ruas e tudo o mais que, junto, forma uma cidade, pois nós, como leitores e brasileiros, temos por obrigação, construir novas cidades, diferentes de todas as outras que já conhecemos. Isto é assim, porque todos os sistemas que cultivamos, são copiados de outros países. No meio acadêmico, copiamos a Europa cartesiana, no financeiro, tentamos seguir com a política do “American Way of Life”, tudo sem que paremos para meditar acerca do rumo que tomamos.

É natural que nunca o sistema político de um país que é novo, funcione, se ele adota sistemas arcaicos. Todo sistema é aprisionante, e, como disse Leonardo Boff, em seu livro já mencionado “A Águia e a galinha”, a moral sem sua atualização ética, é uma moral perniciosa.

As cidades que não existem nas HQs da turma da Mônica, são em potencial, as cidades “criativas” que vamos construir.

Mas não estou defendendo a obra de Maurício de Souza. Estou constatando os fatos.

E também, desde há muito tempo, que estas HQs deixaram de ser do autor Maurício, passando para os “Estúdios Maurício de Souza Produções”.

É certo, como veremos na análise da HQ de Mickey, no item seguinte, que, mesmo sendo produto de uma empresa, por vezes, uma HQ de linha de produção até pode conter mais qualidades que defeitos éticos e morais. As HQs de Chico Bento constataam isto (não há na França, por exemplo, mais nenhum tipo de BD infantil, que traga elementos de amor e amizade, contidos da forma que se encontram - benéficamente ingênuas - nos gibis de Chico Bento). Por outro lado, as HQs atuais, de um modo mundial, não fazem mais jus à criatividade e moral das HQs que eram feitas nos anos 70 (e este fato parece se estender a todos os outros “produtos” humanos).

Mas Maurício de Souza, embora empresário é também, paradoxalmente, um autor de HQs, no sentido de que tem a consciência de que suas idéias atingem as pessoas.

Embora os gibis da Maurício de Souza Produções sejam destinados ao público infantil, em sua maioria, e produzidos por equipes chefiadas, um personagem de Maurício jamais saiu de sua tutela.

O tiranossauro (herbívoro?) Horácio, é o único personagem que o autor revelou não confiar à ninguém, o encargo de suas HQs.

Na verdade, as HQs de Horácio são as únicas, cujo conteúdo tem os três níveis de leitura: todos os segmentos públicos, desde o infantil, passando pelo infanto-juvenil e culminando no adulto, podem ler suas histórias (assim como as do personagem francês Asterix).

Horácio é a face intimista, filosófica de Maurício. Neste caso, vale até o chiste: “Horácio de Souza”, imiscuindo assim, ambas as *personas*. A filosofia de Horácio, o dinossaurinho pacífico (dinossauro é uma palavra derivada do grego, que significa: terrível lagarto), é justamente a de um filósofo, e apaziguador. Mesmo o existencialismo (Sartre) transparece em suas HQs (como nas do Surfista Prateado). Numa de suas aventuras, a Lua se revela a ele, como extremamente instável. Ela aponta suas quatro fases (ótimo como HQ didática ao público infanto-juvenil), como instabilidade emocional. No final da HQ, Horácio, ao ser retrucado pela Lua se ele a achava muito instável, volta-se para o leitor, como se estivesse caminhando a ele, ao

mesmo tempo em que responde a Lua, que ela não seria mais instável do que “nós”. O ponto é que Horácio apresenta sua cabeça em forma de meia lua, no exato instante em que dá a resposta.

A leitura desta HQ, no nível adulto é claríssima: “Horácio de Souza”, está afirmando, em nome de toda a espécie animal (humana), que “nós” todos somos instáveis emocionalmente.

Agora vamos analisar a HQ que traz realmente um koan.

Um grande cubo (símbolo de rigidez: ângulos retos), se aproxima levitando, a Horácio. O cubo apresenta seu poder, e pede que o dinossauro o venere. Na página seguinte, o cubo reafirma suas posições “Teocráticas”, e diz a Horácio que só ele, o Cubo, tem o conhecimento. Ao final, Horácio “desperta”, da “farsa”, e responde ao Cubo que:

*“Quando eu tiver um **Deus**, não terei dúvidas...pois **ele** me conduzirá!”*
*‘Porque eu serei parte **dele**...’*
*...e **ele** parte de mim!’”*

Segundo as novas teorias científicas, todas as coisas estão interligadas (Ciência Fractal), mas, segundo o Tao e o Zen, o homem não pode querer gerenciar sua vida e o mundo.

Quando Jesus Cristo, há 2000 anos, afirmou que o homem não deve se preocupar com o que se alimentar ou vestir, ele não estava mentindo. Dizia ele, que ao homem, bastava se ater à única coisa essencial, e todas as outras lhe seriam dadas.

A “coisa essencial”, é a não-mente, o Tao, o paradoxo do cheio/vazio. É o encontro de Arjuna consigo mesmo (Baghavad Ghita - a bíblia hindú). É o salto Quântico da mente humana para a mente cósmica. É o ego-servo, servir ao Eu-senhor.

É a isto que alude Horácio: “Porque eu serei parte **dele**... e **ele** parte de mim!”; porque meu estado de percepção, minha consciência, se conecta com o campo quântico. Eu sou partícula e onda, e não uma ou outra. Não sou separado, sou completo (mesmo sendo um pedaço - eis o paradoxo, o koan).



Figura 35- O País Perdido (Walt Disney)

Um mundo paralelo coabita com a Terra, mas somente surgindo em ocasiões especiais (teoria similar aos novos conceitos, em que o elétron parece “sumir” e aparecer em situações dependentes da posição do observador. Esta HQ dos anos 70, traz conceitos da nova física para o leitor, que, até hoje, ainda não foram incorporados às redes de ensino e à vida cotidiana.

Fonte

AVENTURA no país perdido. in *Mickey*. Abril: São Paulo, ano XXII, n. 258, p.8-9, abril de 1974.

2.5.21. Walt Disney

Para não excluir as outras HQs que não são destinadas ao público adulto exclusivamente, embora não seja o objetivo deste trabalho, como pode se verificar no título delimitante (e como que para justificar e testemunhar como parece se operar o destino evolutivo de um ser humano), vejo-me obrigado a citar uma história em quadrinhos de Mickey, que saiu no gibi homônimo, de nº 258, pela Ed. Abril, no mês de abril de 1974.

A história se chama *Aventura no país perdido*, e foi a primeira HQ que eu li na vida (pouco depois de meu aprendizado da leitura), então na época, com 7 anos de idade.

O roteiro narra a intromissão de uma fenda espaço-temporal, que surge próxima à casa de Mickey, e que arrasta objetos para aquele outro plano de existência, no qual existe outro mundo, chamado de País Perdido.

Note-se a semelhança deste tipo de roteiro (simplista, no entanto, já que endereçado ao público infanto-juvenil), com o já analisado neste trabalho, de Grant Morrison.

De qualquer modo, aqui cabe um adendo: embora simplista, esta HQ traz em seu roteiro informações excelentes acerca de conceitos científicos, que provavelmente nem eram pensados nas salas de aula das escolas brasileiras, naquele período, ainda mais às crianças. Tais informações, provavelmente ajudariam em muito o avanço intelectual destes adultos em potencial, principalmente se, curiosos, inquirissem pessoas mais velhas que soubessem lhes explicar as questões lidas nas HQs, as quais não foram elucidadas por estas crianças. Mesmo que elas não tivessem tido tais dúvidas, deixando passar despercebidamente algumas informações muito avançadas para sua idade, acredito que, por um efeito subliminar, tais conceitos dados homeopaticamente (através dos gibis da época), acabariam por “auxiliar” de algum modo, na construção de suas mentes.

Refiro-me, por exemplo, à uma explicação que um ser passa a Mickey, na p. 8, 6º e 7º quadrinho, onde se lê em seus balões de fala:

*“De uma forma geral, em seu mundo tudo é **matéria!** E só há uma **certa quantidade** de matéria em seu mundo...”*

E a matéria não pode ser criada ou destruída! Quando você pensa que está destruindo algo, na verdade está lhe dando outra forma!”

Aqui se lançam conceitos científicos, como os do químico Lavoisier, que demonstrou que, da natureza nada se perde, tudo se transforma. Imagine-se um menino de sete ou oito anos abstraindo tal conceito.

Mas ainda, no mesmo gibi, à página seguinte, primeiro quadrinho, o “professor” continua a aula a Mickey (*ver fig. 35, p. 177*):

*“Assim, quando alguém perde um objeto tem que estar **em algum lugar** até ser encontrado...”*

Deste ponto em diante, a coisa se complica, pois tal conceito segue uma lógica às avessas. Se algo é destruído, pela lei de Lavoisier, sua composição estrutural foi simplesmente alterada para outro substrato, passível de se rearranjar com os outros elementos químicos, re-criando-se assim, como algo novo. Mas se um objeto simplesmente “desaparece”, aí não se pode dizer o mesmo, pois sua estrutura simplesmente se transmutou instantaneamente (houve um salto quântico estrutural). Lembrando Capra, e o elétron que se porta como onda e partícula, e a criança que, fechando os olhos “mata” o munduniverso (neologismo criado por mim, para unir as palavras “mundo” e “universo”), pode-se traçar um paralelo de ambos exemplos, com este da fala do personagem da HQ de Disney Produções (pois não há crédito de autoria destas HQs).

Em suma, os conceitos da física quântica já estavam nos “inocentes” gibis da década de 70, muitos anos antes de perpassarem na educação escolar do século XXI (estou supondo que no próximo século, as escolas consigam se atualizar com relação às teorias científicas, aplicando-as. A ciência fractal, que teve como seu pioneiro, Mandelbrot, verifica que o caos aparente do munduniverso, possui um certo paradigma de repetição. Uma folha de árvore, possui em sua micro-estrutura, padrões de repetição, de formato idêntico à folha. Estes padrões, em formatos minúsculos similares, vão se repetindo e se “re-montando” até atingir a estrutura “real” da dimensão de uma folha. De certa forma, em um nível microscópico, estas formações pareceriam estar em um caos total: mas este caos é aparente, e, paradoxalmente é devido a ele que existe a “harmonia” na apresentação da folha. O caos, então, do

mundo é aparente. O caos em que se apresentam as reentrâncias da natureza (morros, rios, ondas), é, contrariamente, o que a sustenta harmônicamente.

Então, este paradoxo, que é o mesmo que aparece no vazio/cheio do tao, na figura/fundo da Gestalt, no fragmento aparente dos textos de Heráclito, nos Hai-Kais e HQs “ilógicas” de Amaral, é o mesmo paradoxo que se apresenta nos koans sem solução racional. É o paradoxo da vida/morte, das questões sem respostas aos seres humanos, da mente que não serve para o homem-cósmico (a mente que mente).

No seguinte balão de fala do ser vivente morador de outro plano de existência, que instrui Mickey, completa-se a explicação dos sumiços de objetos que aconteciam em nosso plano tridimensional (na HQ de Mickey):

“...Por isso nós o trazemos para cá! Não é simples?”

Ele se refere ao planeta que está em um nível paralelo de existência. Segundo o personagem, seu planeta serve como “recolhedor” dos objetos que simplesmente se “extraviam” na Terra. Pois, se algo some, imediatamente tem que estar noutra lugar.

É o mesmo argumento dos teóricos atuais da ciência (como os já mencionados Bob Toben e Alan Wolf). São os conceitos de saltos quânticos, e de buracos negros, que facilitam a travessia de astros a outros planos da existência.

Percebe-se a complexidade contida nestes meros quatro quadrinhos de HQs para crianças, dos anos de 1970?

É de se ressaltar, que naquele período, viu-se florescer uma sorte de eventos criativos, em muitas áreas, principalmente nas artísticas (como nas HQs Francesas, e no Rock progressivo, só para se ficar nesses). Mesmo as HQs de super-heróis, como as aventuras de Batman, Lanterna Verde e Arqueiro Verde, versavam sobre problemas sociais, como o racismo, as drogas e a miséria.

No Brasil, programas infantis, como “Vila Sésamo”, destoavam enormemente dos atuais, que só valorizam o afloramento precoce da libido.

Nas HQs de super-heróis, as artes pasteurizadas se sobrepõe aos roteiros nulos, que exaltam apenas a violência gratuita entre os seres, sem sequer, construções mais complexas de textos (*ver fig. 6, p. 53*).

Enfim, como se vê, uma simples HQ de Mickey, que parece ingênua, pode muito bem transmitir conceitos que auxiliam no engrandecimento cultural de um ser humano (tanto criança como adulto). Por outro lado, HQs atuais descompromissadas com moral ética (como algumas de Tio Patinhas, exaltando o capitalismo egóico

exacerbado), podem criar impérios hegemônicos, às expensas de outros, gerando mazelas terríveis aos povos oprimidos.

Retornando à nossa HQ “Aventura no País Perdido”, darei a sinopse do roteiro (já que fragmentei cenas, mas não deslindei o cerne da história. Mas é assim, mesmo, quanto mais fragmentado este texto, mais paradoxalmente parece incompreensível: porém, como já disse antes, a mente atual das pessoas já é capaz de concatenar com louvado acerto, todos os pedaços “caóticos” em aparência, que vão se agrupando...e até é capaz, a mente, de se anular, como num “tilt” (como num fliperama, em que a máquina pára subitamente seu funcionamento), largando o intelecto limitante, e ostentando a não-mente cósmica).

Na HQ referida, Mickey se vê obrigado a se “teleportar” através da fenda, para resgatar seu cão, Pluto, que para lá foi tragado (os desaparecimentos e posteriores regressos de objetos misteriosamente, sempre fascinaram a ficção científica, e atualmente já são mais aceitos devido à paranormalidade, e aos novos conceitos de interplanos da física quântica - que agora se utiliza das brincadeiras que as crianças faziam ao imaginar sumiços de coisas ao fecharem seus olhos, como metáfora para explicar o modo que o elétron se porta ao pesquisador, como já mencionado anteriormente nesta dissertação).

Ao final, tendo se tornado amigo dos extraterrestres, Mickey retorna com Pluto à nossa dimensão, mas Minnie se espanta ao presenciar a fenda e uma mão extraterrestre, que desaparece logo em seguida. Mickey então, ao término da HQ, acalma Minnie e lhe pede para que não tente entender o ocorrido, limitando-se a se divertir com ele, indo a um cinema.

Como se vê, Mickey “compreendeu” que o raciocínio lógico não comporta o paradoxo.

Mas, o mais interessante, seria o fator da sincronicidade (Jung), em meu caso especialmente, visto que, estou pesquisando um aspecto das HQs, onde o que me importa é a importância da mensagem, que, em essência é a constatação de uma existência ampliada em todos os setores da vida universal, a qual estaria me levando a redescobrir que minha própria vida, já havia sido estigmatizada, demarcada, por um caminho coerente: o dos quadrinhos, e o da lógica paradoxal (a lógica “ilógica”).

A fim de tornar mais clara tal constatação, irei mencionar agora, duas HQs, sendo que uma é de minha autoria (“Casulo”¹⁰⁷), e a outra é do norte-americano, Robert Crumb (“Kozmic Blues”).

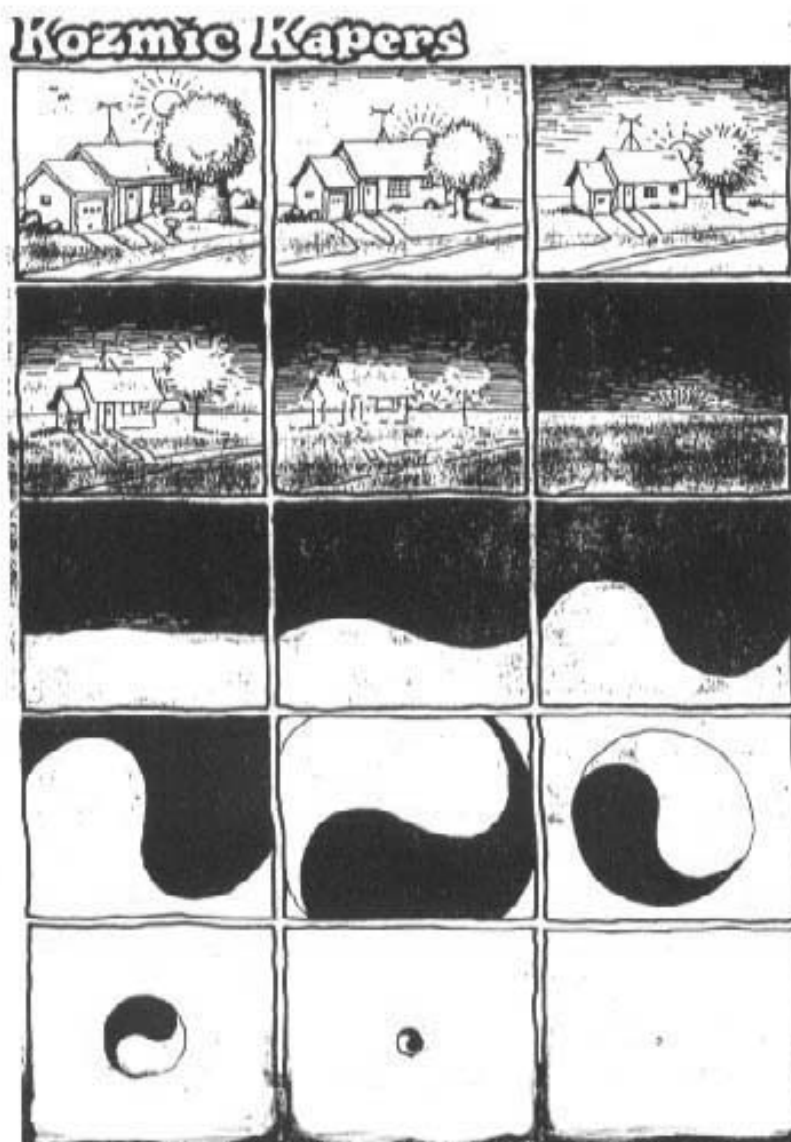
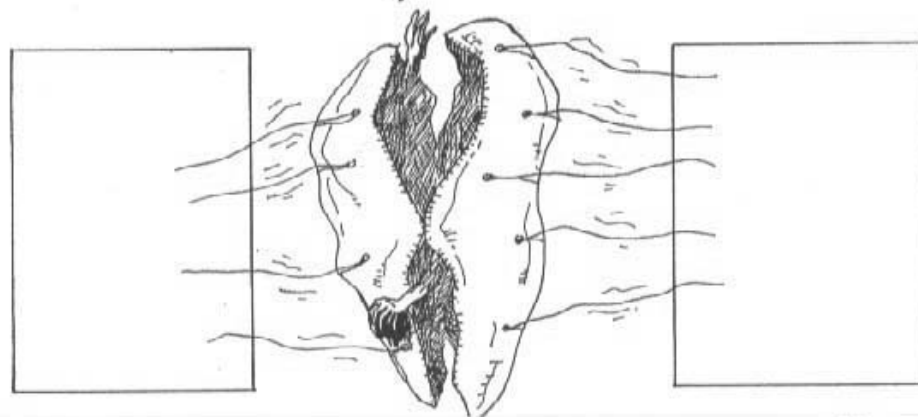
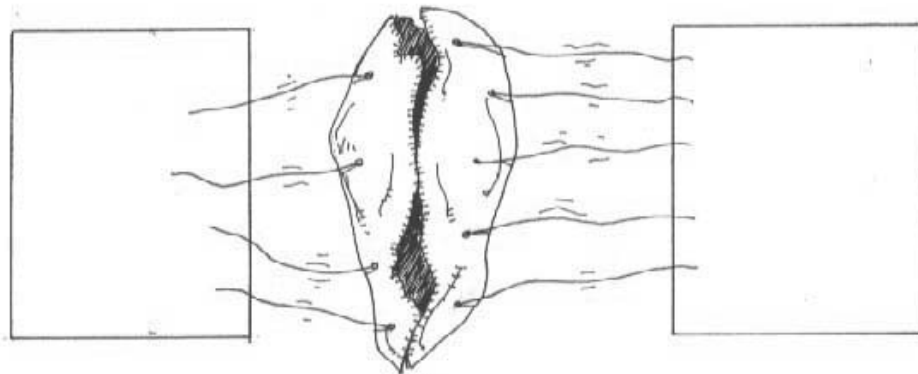
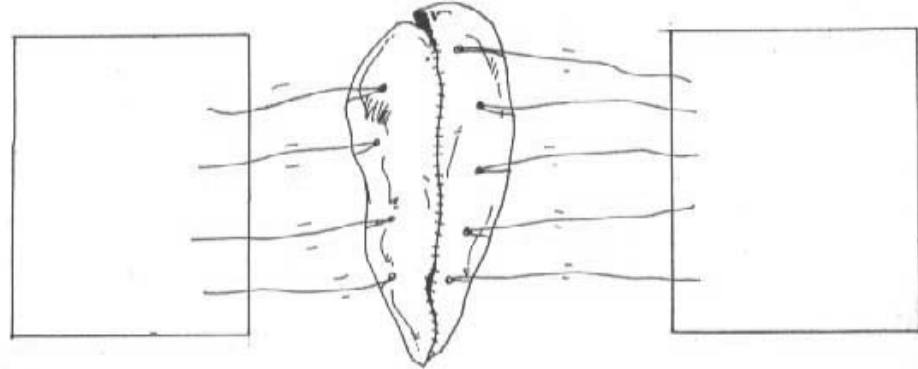
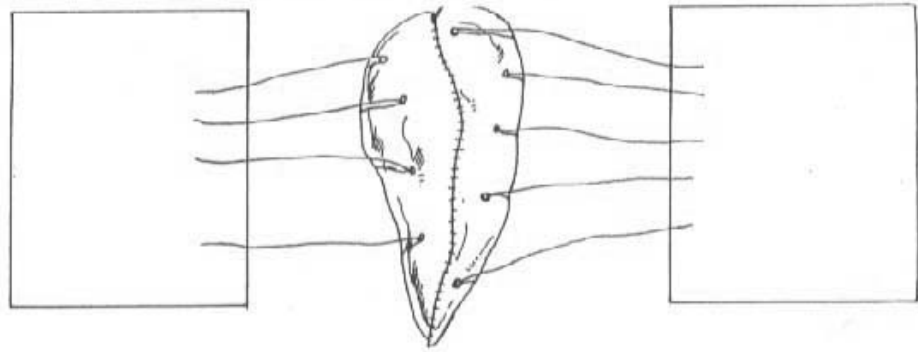


Figura 36- Crumb II

Uma HQ de uma só página, de Robert Crumb, na qual sugere-se uma alteração de planos, onde se constata que a paisagem com a casa vai se desvanecendo (a cada sequência de quadros), sendo substituída pelo contraste de branco e preto (cheio/vazio), culminando num círculo gestáltico, reconhecido como o símbolo oriental yin-yang do equilíbrio dos opostos, até que, mesmo este, se torna tão distante (ou se encolhe), para um quase “nada” (menos que um átomo? Então é um salto Quântico. Foi para outro plano de existência).

Fonte: Desconhecida

¹⁰⁷ Ver figura 37 e 38, p. 183/184.



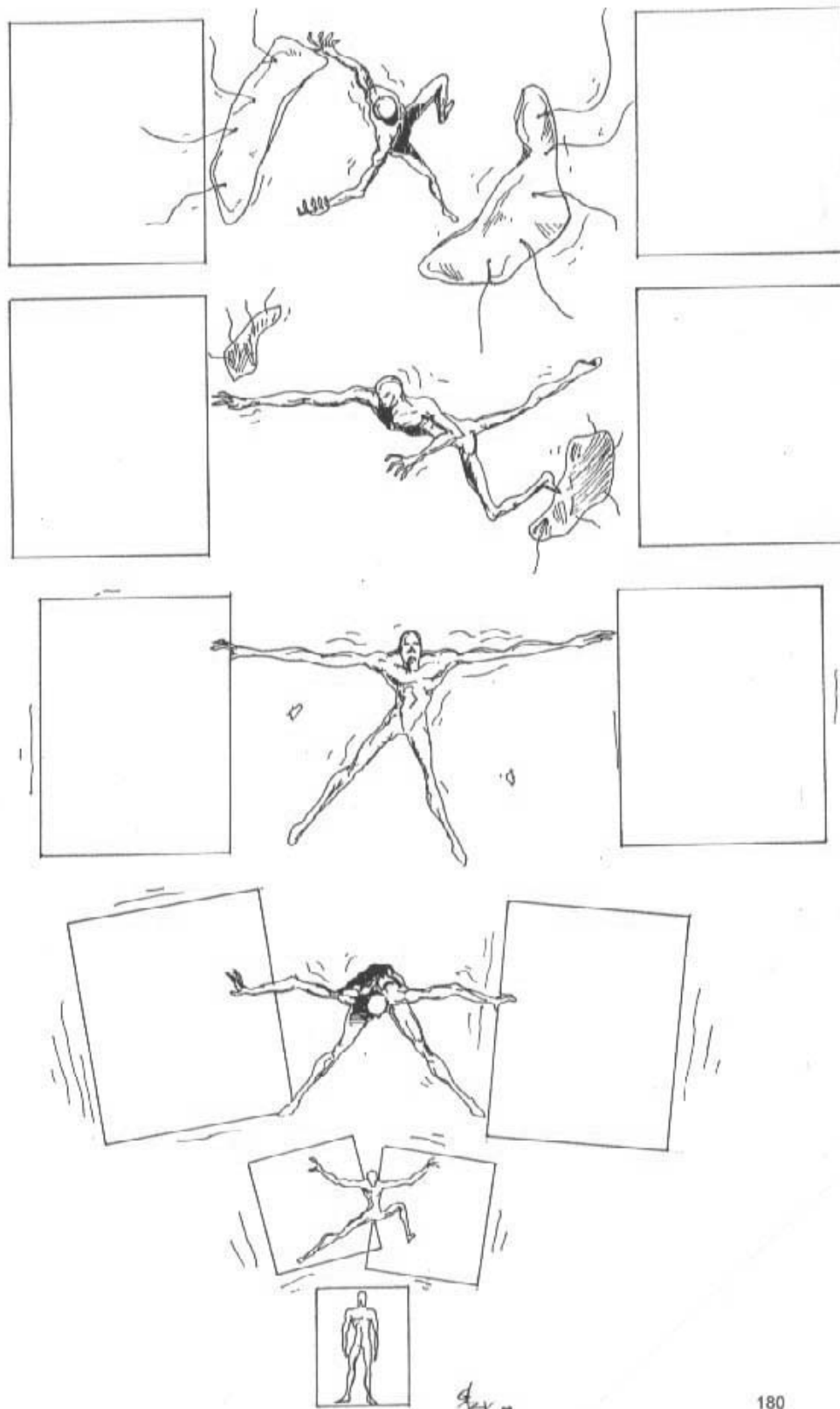


Figura 37- O Casulo (Gazy Andraus)

O “vazio” entre os quadrinhos, é aqui resolvido com a união dos mesmos, onde o primeiro quadro é o passado, e o segundo, o futuro: o (re)nascimento do homem cósmico se dá no eterno presente; no “vão” entre os quadrinhos passado/futuro.

Fonte: acervo pessoal

Na primeira, uma paisagem urbana se transforma em um símbolo do yin/yang, que depois encolhe ao tamanho de um átomo, sumindo de vez: o vazio e o cheio/cheio e vazio. Na segunda, de um casulo fixo a dois quadros equidistantes, irrompe um ser humano, que, no “vazio” entre os dois quadrinhos restantes, se “constrói”, num plano de existência, o qual, na verdade, é formado pela inter-penetração dos dois quadros (passado e futuro, respectiva e possivelmente), puxados pelo personagem (que em uma melhor análise, sou eu mesmo, o qual consegue se fazer “existir” no quadro único (o presente: a unificação do passado e do futuro).

Esta minha HQ, talvez nada mais seja, que a síntese deste trabalho inteiro: o que está entre o vazio dos quadrinhos, é o quadrinho-eu, que é o homem que vive, e deixa a vida “se” viver através dele. O Koan está resumido nesta pequena sequência...e a resposta está na não sequência (na fusão dos dois quadros, que me traz dentro).

E agora, ao rememorar o primeiro gibi que li na minha vida, constato que nele já continha estes dois elementos principais (o próprio gibi, e a busca filosófica), como as sementes do processo, que se vê na HQ “Casulo”.

A fenda temporal, na HQ de Mickey, alude também, a um outro mundo paralelo, do qual não tomamos conhecimento.

Caso exista o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos, poderia ele, então, ser um quadrinho pertencente a outro mundo paralelo, ou seja, a outro roteiro que não faça parte do que está sendo lido?

Se sim, poderíamos então remeter tal conceito a nossas vidas pessoais, e pensarmos na possibilidade de estarmos realmente vivendo em mundos paralelos, nos “vãos” temporais de nossa existência: naqueles momentos em que, entre um micro-movimento e outro de nossas mentes ilusórias, o salto quântico se opera?

Talvez este pesquisador não esteja realmente fazendo esta dissertação...talvez o koan maior, seja tentar resolver o que é este trabalho, ou o que sou eu: e se eu estou mesmo neste plano, ou num outro, cuja presença possa ser visível algum instante, nesta realidade... ou não! Eis os Koans.

2.5.22. Considerações (Koânicas) Parciais

Findados os estudos de caso, de HQs possivelmente koânicas, de criadas por autores nacionais e estrangeiros de HQs, é necessário concluir este capítulo, expondo que, pelo grau de abstração, que tem o caráter subjetivo de uma resposta a um koan, este pesquisador quer crer que, embora com as deficiências não encobertas, este trabalho tem seu valor intelectual e pragmático.

Pois, como querem crer os professos dos Koans, estes, têm correlação direta com o objetivo de que nossas mentes realmente se desagrilhoarem de sua pequenez ilusória. Ao lermos um livro, ou mesmo um trecho que nos incite à reflexão fora da habitual, percebemos de imediato que estamos constantemente sendo “enganados”, iludidos pelas impressões fragmentadas de nossa vida cotidiana.

Numa entrevista à TV Senado, transmitida no dia 30 de outubro de 1999, o sociólogo e consultor de cibernética Waldemar de Gregori, esclarece que os seres humanos já deveriam estar sendo educados com novos conceitos acerca do cérebro. Para ele, a mente é oriunda do cérebro, que deveria funcionar em fase triádica concomitantemente. Ele apontou que a divisão existe, e que, analogamente aos conceitos freudianos, o cérebro divide-se em três:

- 1) o lado direito (ego: pois, segundo o autor, somos semi-deuses miniaturizados), que nos dá a faculdade da invenção, imaginação, vaticinação;
- 2) o lado esquerdo (super-ego: normas sociais), que nos permite planejar, calcular, estudar;
- 3) o central (id: desejos imediatos), que pragmatiza, organiza, busca, com a ação, a concretização direta.

Em seu livro “Propaganda Subliminar Multimídia”, Calazans explica na p.37, a teoria dos três cérebros de Paul McLean:

“O homem teria três cérebros, fruto de três estágios evolucionários:

1)O cérebro réptil, o eixo cerebral, hipotálamo, a sede primitiva dos comportamentos de autopreservação: alimentação, agressão e fuga, território e sexualidade;

2)O complexo límbico, ou cérebro mamífero, apresenta os instintos de rebanho, cuidados com a prole e hierárquias sociais; e

3)O neocórtex seria a última camada, onde se processam a linguagem simbólica, as abstrações e o cálculo matemático e o cruzamento heurístico e arquivos (criatividade).”

No mesmo livro, o autor relaciona os três cérebros, à tríade freudiana: id, superego e ego.

Mas Gregori os relaciona, por sua vez, à:

religião (misticismo/paranormalidade) = direito;

ciência = esquerdo;

sociabilidade/política = central.

Exemplifica com sistemas que deram certo, e outros que fracassaram, como:

-o comunismo e socialismo (Marx), pois havia uma supremacia do cérebro central;

-o capitalismo hegemônico, a educação da “decoreba” falida, com a supremacia do esquerdo;

-e o misticismo exacerbado excludente, onde cada religião, cada crença, exclui a outra, não convivendo frutiferamente (Brasil) , com a supremacia do lado direito.

Finalizando, adverte que a única solução seria o funcionamento triádico destas três frações, e ressalta que em todos os setores da vida universal, tudo opera desta maneira (citando, para ilustrar, a física quântica, que tem por “funcionários” os três elementos: próton, elétron e neutron).

Waldemar cita ainda, que os anglo-saxões, são os que melhor souberam se utilizar destes três componentes do cérebro, pois conseguiram buscar a religião (Lutero), estudando seu funcionamento (estudos científicos), e empregando-o (o progresso material financeiro).

Se esta consideração quanto aos sistemas que deram “certo”¹⁰⁸, do consultor de cibernética é ou não plausível, traz, todavia, uma interessante reflexão acerca dos autores ingleses de HQs, como Alan Moore e Grant Morrison.

Como já mencionado, anteriormente nesta dissertação, os autores que mais veiculam as novas tendências da física atual, nos quadrinhos, são os ingleses. É de se ressaltar que Alan Moore já expôs que trabalha sob o efeito de alucinógenos naturais

¹⁰⁸ Ainda tenho minhas dúvidas, quanto à operacionalidade “balanceada” dos três cérebros, pois pelos zen-budistas, e os Koans, a mente cósmica humana parece estar num plano de existência inexplicável ao nosso. Para eles, ainda é limitante o cérebro-mente.

(não obstante as citações científicas que despeja em seus roteiros serem verdadeiramente lúcidas), e que traça textos altamente poéticos, principalmente na série “O Monstro do Pântano” (série ecológica).

Os norte-americanos, em sua grande maioria, se acham perdidos em roteiros fracos e repetitivos, com belas imagens estéreis, visando exclusivamente o endinheiramento pessoal.

Os brasileiros atuais, que produzem HQs também citando elementos da nova física, enveredam muito mais pelos roteiros fragmentados (os meus, principalmente), e semi-fragmentados (Edgar Franco), aliados à poesia e intuição (Henry Jaepelt e Antônio Amaral), mas principalmente o misticismo. Estariam atestando realmente a teoria do consultor Gregori?



VEM,
TE DIREI EM SEGREDO
AONDE LEVA ESTA DANÇA.

VE COMO AS PARTÍCULAS DO AR
E OS GRÃOS DE AREIA DO DESERTO
GIRAM DESNORTEADOS.

CADA ÁTOMO,
FELIZ OU MISERÁVEL,
GIRA APAIXONADO
EM TORNO DO SOL.

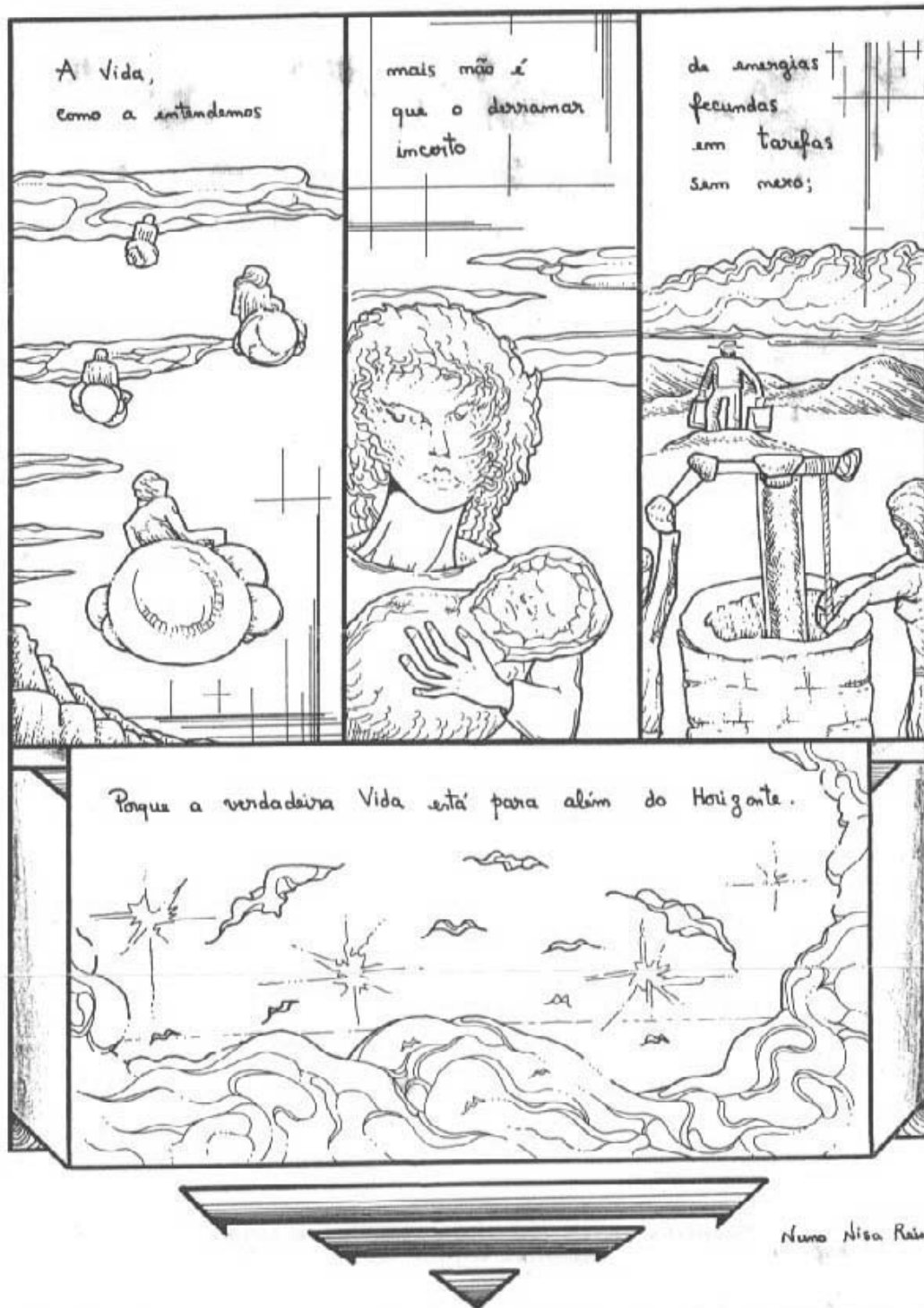


FIGURA 38 - HQ "Sobre a Transitoriedade das Coisas e do Mundo"
 Autor: Nuno Nisa Reis (Portugal)

“A teoria não impede os fatos de existirem.” Jean Charcot

3- CONSIDERAÇÕES KOÂNICAS FINAIS:

As Histórias em Quadrinhos transitam por diversos gêneros, e são destinadas a todas as gamas de idades. Também conhecidas como HQs, elas possuem diferentes nomes, dependendo do país em que são lidas.

Apesar de ainda não terem seu valor real reconhecido, principalmente no Brasil, as HQs são ótimos meios de comunicação e arte, veiculando em seus roteiros, os ideários de seus autores, quando estas, são produzidas com o intuito autoral e não o meramente comercial.

As HQs podem, como mostrado no sucinto panorama evolutivo histórico das HQs, refletir todas as transformações sociais, tecnológicas e até científicas (vide *Flash Gordon* e a corrida ao espaço, ou *Watchmen* de Alan Moore e a ciência Fractal).

Elas podem, inclusive, vaticinar e delinear novos rumos para a humanidade (como é o caso da minissaia e aerodinâmica moderna de foguetes pré-desenhados por Alex Raymond em *Flash Gordon*), ou ainda trazer questionamentos filosóficos, enquanto outras abordam temas como a denúncia de ações ilegais, governamentais, retratando também as situações históricas atuais de povos em guerra, como os palestinos.

Embora a metodologia acadêmica “proíba” a utilização de citações nas considerações finais de um trabalho como este, vejo-me obrigado a burlar esta norma, já que o trabalho irá se enriquecer com mais um dado pertinente à pesquisa. Não acieto a limitação em algumas regras acadêmicas, que até hoje vigoram, e que não se atualizaram ainda.

A ética e moral, já mencionadas anteriormente nesta dissertação, como disse Boff, têm que funcionar em comunhão, não se estancando. A moral se modifica, conforme se alteram os paradigmas. A ciência já não é mais a mesma, que do começo do século. É hora de se dar a liberdade necessária ao ser humano que faz pensar. É hora de não se temer o novo. Por isto, com relação à divulgação de idéias e conceitos, no caso, concernentes às HQs, devo citar, através das palavras de Ivan Carlo de Andrade, em sua dissertação de Mestrado, que:

“(...) essas histórias em quadrinhos, ao discutirem valores morais e éticos no que diz respeito à ciência também convence os jovens da falácia do imperativo ‘avançar a qualquer custo’. Esses jovens terão mais facilidade em aceitar uma ciência que não agrida a natureza e que, pelo contrário, ajude a preservá-la; uma ciência que liberte, e não seja usada para o domínio, para a manipulação política e ideológica. (...)”¹⁰⁹

O intuito deste trabalho é realmente o de fornecer elementos que também auxiliem nestes conceitos que Ivan lança.

Mas acredito que, dificilmente estariam os jovens, livres de manipulação, mesmo que, ideologicamente, as HQs que eles estiverem lendo, sejam “politicamente corretas”.

Não há como estabelecer liberdades, se o próprio gene humano tem uma participação no processo construtor do homem. Os preconceitos e idiosincrasias, que acometem uma nação, não abandonam de uma hora para outra as mentes dos indivíduos.

É por isto que, para o místico oriental, o único modo de se tornar liberto, é arremessando fora a própria mente ilusória.

Eis porque este trabalho recorre à apresentação dos koans.

Os Koans são empregados por mestres zen-budistas para que seus alunos possam fazer suas mentes transcender a lógica, culminando no “insight”, ou numa lógica-paradoxal, com o fito de atingir o Nirvana (local em que o ser humano vive sem dor nem sofrimento).

Detecta-se nas HQs autorais adultas atuais, principalmente no Brasil, de acordo com os novos paradigmas da física quântica ou até do holismo em voga, Koans que são postos nos roteiros de alguns autores como Grant Morrison, Jim Starlin, P. Kirchner, Caza, Edgar Franco, Henry Jaepelt e outros.

Então, se as HQs são realmente, como Alan Moore cita, mais confiáveis e lidos que os jornais atuais (e é provavelmente por esta razão, que ele, e outros autores, despejam seus conceitos, descobertas e ideologias nos roteiros que traçam), nada mais

¹⁰⁹ OLIVEIRA, Ivan Carlo de Andrade. “A Divulgação Científica nos Quadrinhos: análise do caso *Watchmen*. Dissertação de Mestrado da Universidade Metodista do Estado de São Paulo: São Paulo, 1997, p. 178.

importante do que reconhecer este aspecto científico-filosófico (metafísico até), nas HQs atuais, inclusive nas brasileiras.

Os Koans nas HQs nacionais, talvez sejam a evolução natural de um ciclo que começou com as HQs de terror no fim dos anos 50, cuja estética de traços rápidos e “nervosos” com roteiros curtos e diretos¹¹⁰, mas tendo sua contrapartida na criatividade intuída, fatos estes, que ora se repetem na produção das HQs brasileiras de novos autores sintonizados de alguma forma com os novos paradigmas da civilização, tendo por isto a intuição de inserir mensagens em suas produções, muitas das quais trazem embutido o *Koan*, o enigma-questão que faz a mente pensante reconhecer seu limite, para daí então entrar em novos estados “cósmicos” de percepção.

Resta-se aguardar de agora para breve, o que a virada do milênio reserva, em todos os setores das sociedades humanas, principalmente no tocante a novos paradigmas, que fatalmente surgirão, graças principalmente à chamada “globalização”, que conecta o mundo inteiro com a tecnologia informatizada atual.

As HQs ainda existirão da forma em que se encontram? Se os livros ainda são muito utilizados, e não sofreram grandes mudanças em relação à sua existência material, talvez os quadrinhos consigam sobreviver (mas não na forma de gibis de banca, e sim como livros endereçados aos adultos).

A maturidade das HQs, já chegou na Europa nos anos 70, e nos EUA, no meio da década de 80.

Quando chegará no Brasil?

Talvez jamais, que não seja na forma das revistas auto-publicadas, o que fará com que a maioria dos leitores potenciais não tomem conhecimento das HQs Autorais Adultas. Dessa forma, os conceitos filosóficos, e koânicos também não terão respaldo, e com isto, os autores abandonem esta profissão, deixando um vazio extremo neste rol de divulgação.

Talvez seja este mesmo vazio, que, como diz-nos o Tao, se impregnará de cheio novamente: num ciclo que jamais se feche, pois o equilíbrio neste paradoxo parece ser a mola propulsora da vida.

¹¹⁰ Resultado de um modo de vida estressante, pragmático e de poucos recursos para o brasileiro profissionalizante. De qualquer modo, estas suposições quanto às HQs brasileiras, e suas verves acentuadas para o misticismo em voga, teriam que ser melhor averiguadas, em posteriores trabalhos, cujos objetivos sejam pertinentes.

A ciência fractal já admite que o Caos é aparente.

O universo parece se portar, tal como o elétron que é onda e partícula, como um equilibrado caótico.

A vida em si, não parece independer do homem, como pode parecer.

É necessário, por algum motivo, um observador, para que o elétron se porte de alguma forma.

Sem este observador, o elétron não precisará se portar, nem como partícula, nem como onda, pois o que “não se vê, não existe”.

Mas o homem continua buscando, de alguma forma, a Felicidade, que Santo Agostinho mencionou, no começo desta dissertação.

Com, ou sem consciência do fato, o homem busca, em primeira e última instância, a Felicidade que ele não sabe o que é.

Talvez, para sabê-la, seja necessário, como disseram os autores do livro “Espaço-Tempo e Além”, conectar-se ao todo.

Ora, e o que é este conectar-se, que nada mais do que “Religar-se”, (religião, na acepção original da palavra).

As HQs Koânicas, inteiradas, ao mesmo tempo da física quântica e o misticismo oriental, têm como tarefa (pois estas HQs são oriundas dos ideários autorais - e, como já dito, o ideário principal, é a busca e resgate da Felicidade humana), “acordar o leitor-humano, e “travar” sua mente racional limitada, eclodindo-o na não-mente cósmica ilimitada.

Mas para se entender isto, o homem tem que não entender. O paradoxo é necessário. A verdade é que, não se consegue um objetivo intuído, sabendo-se que a ferramenta para alcançá-lo não é adequada, pois insuficiente, e pior: temerosa de perder seu pedestal ególatra. É claro, pois ela sabe que, ao se alcançar o intento, não terá mais posses, pois tudo será de todos. O medo dela, da mente racional, é o mesmo medo que uma criança tem de perder seu doce...mas o doce causa cárie. O prazer real não se encontra no consumo do doce.

Encontra-se no doar o alimento (de preferência um saudável).

A felicidade em se doar ainda não foi compreendida por esta civilização globalizada.

Mas, como nada é sempre igual, dia virá em que ela despertará, graças a um Koan universal. E então ela não mais singrará os mares repetitivos do tormento mental.

Pois, nada, afinal, é sempre o mesmo, como nos disse Heráclito: “não se pode penetrar no mesmo rio duas vezes”.



4- BIBLIOGRAFIA:

Livros:

- ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. Global Editora: São Paulo e Rio de Janeiro, 1990.
- AGOSTINHO, Santo. Col. Os Pensadores. Nova Cultural: SP, 1996.
- ALAN & CLARK, Laurel. *Comics, uma história ilustrada da B.D.* Distri Cultural, Portugal, 1991.
- ALBERNAZ, Bia. *Almanaque de Fanzines*. Arte de Ler editora: Rio de Janeiro, 1995.
- ANSELMO, Zilda Augusta. *História em quadrinhos*. Vozes: Petrópolis, 1975.
- APPIGNANESI, Richard (texto) & ZARATE, Oscar (ilustração). *Freud explica...* 1ª ed. Proposta: São Paulo, 1979.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda & MARTINS, Maria Helena Pires. A Ideologia nas HQs in *Filosofando-introdução à filosofia*. Moderna: São Paulo, 1987, pg 80-86.
- AVILES, Cecilio. *Historietas-Reflexiones, Proyecciones*. Editorial Pablo de La Torriente, de la UPEC, cidade de La Habana, Cuba.S/data.
- BALZER, Richard. *Peepshows - A visual History*. Ed. Harry W. Abrams, Inc. New York, 1998.
- BRENNAN, Barbara Ann. *Mãos de Luz*. Pensamento: São Paulo, 1996.
- BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é história em quadrinhos*. 2. edição. Brasiliense: São Paulo, 1987.
- _____. (org.). *Histórias em Quadrinhos-leitura crítica*. 3. edição. Paulinas: São Paulo, 1989.
- _____. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. Estação Liberdade: São Paulo, 1991.
- BOFF, Leonardo. *A Águia e a Galinha - Uma metáfora da condição humana*. Vozes: Petrópolis, RJ, 1997.
- BORGES, Jorge Luis. *Sete Noites*. Max Limonad Ltda: São Paulo, 1980.
- BUDA, o pensamento vivo de. Col. Pensamento Vivo. Ediouro: Rio de Janeiro, 1985.
- CABRAL, Plínio. *A nova Lei de Direitos Autorais*. Ed. Sagra Luzzatto: Porto Alegre, 1998.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. Ática: São Paulo, 1975.
- CALAZANS, Flávio (org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil- teoria e*

- prática*.UNESP/PROEX: São Paulo, 1997.
- _____. *Propaganda Subliminar Multimídia*. Summus: São Paulo, 1992.
- _____. *Para entender as Histórias em quadrinhos*.in Comunicações e Artes: ECA/USP, ano 12, n.16, 1986, p.195-204.
- _____.*As mensagens subliminares nas Histórias em quadrinhos*. Leopoldianum, Unisantos, 18 (51),1991, p.47-50.
- _____. *História em Quadrinhos segundo o paradigma de Peirce*. in Leopoldianum, Vol. XVI, n.47. Unisantos.
- _____. *Introdução à Realidade Virtual*. Col. Realidade Virtual, n.1. Nova Sampa, São Paulo, S/data.
- CAMPBELL, Joseph. *O poder do Mito*. 5. edição. Ed. Palas Athena: São Paulo, 1993.
- CAPRA, Fritjof. *O Tao da Física. Um Paralelo entre a Física Moderna e o Misticismo Oriental*. Cultrix: São Paulo, 1990.
- CAVALCANTI, Carlos. *Como entender a pintura moderna*. 5. edição. Ed. Rio: Rio de Janeiro,1981.
- CAVALCANTI, Ionaldo A. *O mundo dos Quadrinhos*. Símbolo: São Paulo, 1977.
- CAZA. *Arkhé*. Les Humanoïdes Associés: Tournai/Belgique, 1991.
- CERVO, A. L. e BERVIAN, P. A. *Metodologia Científica*. 3. ed. McGraw-Hill:São Paulo, 1983.
- CESAROTTO, Oscar. *Psicanálise & Histórias em Quadrinhos*. In: CHALLUB, Samira (org.). *Psicanálise e o Contemporâneo*. Hacker Editores/CesPUC: São Paulo, 1996.
- CHENG, François. *Vide et Plein-La langage pictural chinois*. Éditions du Seuil: Paris, mai 1991.
- CHUNG, Tsai Chih. *Tao em Quadrinhos*. Ed. Ouro: Rio de Janeiro,1995.
- _____. *Zen em Quadrinhos*. Ed. Ouro: RJ, 1995.
- CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Ed. Europa: Funarte, Rio de Janeiro,1990.
- _____. Moacy. *A linguagem dos Quadrinhos*. 4. ed. Vozes: Petrópolis,1975.
- _____. *Para ler os Quadrinhos*. 2. ed. Vozes: Petrópolis, 1975.
- _____. *Bum!- A explosão criativa dos Quadrinhos*. 3. ed. Vozes: Petrópolis,1972.

- CLAXTON, Guy. *Ruídos de Uma Câmara Escura*. Siciliano: São Paulo, 1995.
- COTRIM, Gilberto. *Fundamentos da Filosofia para uma geração consciente*. 3ª edição. Saraiva: São Paulo, 1991.
- DICIONÁRIO Brasileiro da Língua Portuguesa. *Palavras e locuções latinas e estrangeiras*. 11ª ed. Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda.: São Paulo, 1989.
- DIEGUEZ, J. Luis Rodriguez. *Las funciones de la imagen en la enseñanza: semântica y didática*. Gili: Barcelona, 1972.
- DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald*. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1980.
- DORFMAN, Ariel & JOFRÉ, Manuel. *Super Homem e seus amigos do peito*. Ed. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1978.
- DRUILLET, Philippe. *Vuzz. J'ai lu BD/Éditions J'ai lu*: Paris, 1988.
- DUCROT, Oswald e Todorov, Tzvetan. *Dicionário Enciclopédico das ciências da Linguagem*. 2. ed. revista e ampliada. Perspectiva: São Paulo, 1972.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. Ed. Perspectiva: São Paulo, 1971.
- EDWARDS, Betty. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. Ediouro: Rio de Janeiro, 1984.
- EINSTEIN, o pensamento vivo de. Col. Pensamento Vivo, vol.1. Martin Claret: SP, 1990.
- EISNER, Will. *Um contrato com Deus - e outras histórias de cortiço*. Brasiliense: São Paulo, 1988.
- _____. Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Martins Fontes: São Paulo, 1989.
- ENCICLOPÉDIA Barsa. vol. 13. Encyclopaedia Britannica do Brasil: Rio de Janeiro/São Paulo, 1989.
- ENCICLOPÉDIA Mirador Internacional. vol. 4-20. Encyclopaedia Britannica do Brasil: Rio de Janeiro/São Paulo, 1989.
- ESCHER, M. C. *Works of art*. Leopard Books: London, 1995.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. Ed. Moderna: São Paulo, 1997.
- FERNANDES, Millôr. *Hai-Kais*. L&PM: Porto Alegre/RS, 1999.

- FILIPPINI, Henry. *Dictionnaire de La Bande Dessinée*. Bordas: Paris, 1989.
- FILIPPINI, Henry & BOURGEOIS, Michel. *La Bande Dessinée en 10 leçons*. Hachette: Paris, 1976.
- GARDNER, Howard. *Mentes que criam*. Artes Médicas: Porto Alegre, 1996.
- GÉRARD, Blanchard. *La BD-Histoire des Histoires en images de la Pré histoire à nous jours*. Belgique, 1969.
- GOIDA (Hiron Cardoso Goidanich). *Enciclopédia dos Quadrinhos*. LPM editores: Porto Alegre, 1990.
- GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. 4. ed. Zahar editores: Rio de Janeiro, 1985.
- _____. E. H. Um Estudo da Psicologia da representação pictórica. In *Arte e Ilusão*. Martins Fontes: São Paulo, 1995.
- GOSCINNY. *Iznogud, o Infame*. Record: Rio de Janeiro, s/data.
- GRANDE Enciclopédia Larousse cultural, vol. 20. Nova Cultural Ltda: São Paulo: 1998.
- GUBERN, Román. *El Language de los Comics*. Ediciones Península: Barcelona, 1974.
- GUBERN, Román. *Literatura da Imagem*. Biblioteca Salvat, 57, Salvat editora, Rio de Janeiro, 1979.
- HOLANDA, Aurélio Buarque de. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2a. Edição, Nova Fronteira/S.A., Rio de Janeiro, 1986.
- HUISMAN, Denis. *A Filosofia para principiantes*. Publicações Dom Quixote: Lisboa, 1983.
- HUXLEY, Aldous. *As portas da Percepção e o Céu e o Inferno*. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 1973.
- IANNONE, Leila Rentroia & IANNONE, Roberto Antonio Iannone. *O mundo das Histórias em Quadrinhos*. Moderna: São Paulo, 1994.
- IKOMA, Fernando. *A técnica universal das Histórias em Quadrinhos*. Edrel: São Paulo, s/data.
- ITAL Gerta. *No caminho do Satori*. Siciliano: São Paulo, 1992.
- JUNG, o pensamento vivo de. Col. Pensamento vivo, vol. 10. Martin Claret: SP, 1986.
- KIELCE, Anton. *O Taoísmo*. Martins Fontes: SP, outubro de 1986.
- KNELLER, George F. *Arte e ciência da criatividade*. 4. ed. Ibrasa: São Paulo, 1976.

- KRISHNAMURTI, J.. *A primeira e última liberdade* (prefácio de Aldous Huxley). 5. edição. Cultrix: SP, 1976.
- _____. *O verdadeiro objetivo da vida*. Cultrix: SP, 1992.
- _____. *Percepção Criadora*. Ediouro: Rio de Janeiro, s/data.
- LACASSIN, Francis. *Pour um Neuvième art: La BD*
- LANNERS, E. *O Livro de Ouro das Ilusões*. Ediouro: Rio de Janeiro, 1982.
- LAO-TSE. *Tao Te King*. Tradução e notas: Huberto Rohden. Alvorada: São Paulo, 1988.
- LAROUSSE. *Dictionnaire Français-Portugais/Portugais-Français*. Larousse: Paris, 1957.
- LENT, John A.(Comp.). *Comic art in Africa, Asia, Australia, and Latin America-A comprehensive, international bibliography*. Greenwood press: Westport, CT/USA, 1996.
- LEXICON, Herder. *Dicionário de símbolos*. Cultrix: São Paulo, 1992.
- LITERATURA da imagem. Biblioteca Salvat de grandes temas, vol. 57. Salvat Editores do Brasil: Rio de Janeiro, 1979.
- LORENZO, Vilches. *Teoria de La Imagem Periodística*. 1. edición. Ediciones Paidós: Barcelona-Buenos Aires-México, 1987.
- LOW, Albert. *A Vaca de Ferro do Zen*. Ed. Bodigaya: Porto Alegre, 1997.
- LUCHETTI, Marco Aurélio. *A Ficção Científica nos Quadrinhos*. Ed. GRD: São Paulo, 1991.
- MAGALHÃES, Henrique. *A incrível história dos quadrinhos - vinte anos de quadrinhos na Paraíba*: João Pessoa-PB, 1983.
- _____. Henrique. *O que é fanzine*. Ed. Brasiliense: São Paulo, 1983.
- _____. *O Rebuliço apaixonante dos Fanzines*. Auto-Edição: João Pessoa/PB, julho de 1994.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias em Quadrinhos*. Livraria Civilização-Editora: Porto, 1970.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Makron Books: São Paulo. 1995.
- McGRAW-Hill Dictionary of Art. Vol.2, McGraw-Hill Publishing Company Limited, London, 1969. Edited by Bernard S. Myers.

- MOEBIUS. A garagem hermética in *Os Mundos fantásticos de Moebius*. Globo: Rio de Janeiro, 1992.
- MONTEIRO, Irineu. *Einstein-Reflexões filosóficas*. 3. edição. Martin Claret: SP, 1988.
- MOYA, Álvaro de. *A História das Histórias em Quadrinhos*. Martins Fontes, São Paulo, 1993.
- _____. Como fazer gibi numa oficina cultural “in *Tema* (revista das Faculdades Terra Martin), n.18. Ed. responsável: Zenaide Bassi Ribeiro Soares. São Paulo:20 de dezembro de 1993.
- _____. *Shazam*. Perspectiva: São Paulo, 1972.
- MOORE, Alan et al. *Brought to Light*. Eclipse Books: California, 1989.
- NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser Criativo*. Summus: São Paulo, 1993.
- NASCENTES, Antenor. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Bloch Editores: Rio de Janeiro, 1998.
- NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços (uma história de Hiroshima)*. Conrad editora do Brasil: São Paulo, 1999.
- NEBIOLO, G. & CHESNEAUX, J. *Los comics de Mao*. U. Eco (Eds.)-Colección Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili, S. A. : Barcelona, 1976.
- NEIVA Jr., Eduardo. *Comunicação - teoria e prática social*. Brasiliense: São Paulo, 1991.
- NERUDA, Pablo. *Livro das perguntas* (obra póstuma). Col. poesia de Pablo Neruda, vol.3, ed.bilíngue. Tradução de Olga Savary. Ed. LePM: R.G. do Sul, 1980.
- NETTO, José Carlos Costa e Caruso, Paulo. *ECAD, cadê o meu?* Secretaria da cultura e Mil Folhas: São Paulo, 1989.
- NICOLA, José de. *Literatura Brasileira (das origens aos nossos dias)*.9. edição. Scipione: São Paulo, 1994.
- NOVO Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 2^a edição revista e ampliada. Ed. Nova Fronteira: Rio de Janeiro/RJ, 1986.
- NORMAS para a publicação da Unesp. Vol. 4. Ed. da Universidade Estadual Paulista, 1994.
- OSBORNE, Harold. *Estética e História da Arte*. Cultrix: SP, 1970.

- OSHO. *A Harmonia Oculta. Discursos sobre os fragmentos de Heráclito*. Cultrix: São Paulo, 1998.
- PALÁCIOS, Gonçalo Armijos. *De como fazer filosofia sem ser grego, estar morto ou ser gênio*. Coleção Quíron. Ed. UFG: Goiânia/GO, 1997.
- PAZIENZA, Andrea. *Zanardi e altre storie*. Editrice Comic Art: Roma, 1988.
- PIMENTEL, Sidney Valadares. *Feitiço contra o Feiticeiro (Histórias em Quadrinhos e manifestação ideológica)*. Cegraf/UFG: Goiânia, 1989.
- PINKER, Steven. *Como a Mente Funciona*. Companhia das Letras: São Paulo, 1998.
- REZENDE, Antonio (org.). *Curso de Filosofia*. 5. ed. Zahar: Rio de Janeiro, 1992.
- ROHDEN, Huberto. *Filosofia da Arte*. 2. ed. Martin Claret: São Paulo, 1990.
- RPG e Arte. Centro Cultural Banco do Brasil (vários autores): Rio de Janeiro, 1995.
- RUMI, Jalal ud-Din. *Poemas Místicos - Divan de Shams de Tabriz*. José Jorge de Carvalho: seleção, tradução e introdução. Attar: São Paulo, 1996.
- SACCO, Joe. *Palestine in the Gaza strip*. Fantagraphics Books: Seattle, Wa, January 1996.
- SHAPIRO, Meyer. *A Arte Moderna-séc. XIX e XX*. EDUSP: São Paulo, 1996.
- SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Bels: RS, 1976.
- SILVEIRA, Nise da. *Jung, vida e obra*. José Álvaro editor/Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1975.
- SMITHSONIAN book of comic-book comics, a. Edited by Michael Barrier and Martin Williams. Copublished by Smithsonian Institution Press and Harry N. Abrams: inc., New York/USA, 1981.
- SOUZA, Maurício de. *Horácio e seus amigos dinossauros*. Globo: São Paulo, 1993.
- TAMAYO, Ruy Pérez. *Existe el método científico?* El colegio Nacional. Fondo de Cultura Económica. México, 1993, cap. VIII, pág. 187 a 195.
- TISSERON, Serge. *La Bande Dessinee au pied du mot*. Aubier: France, 1990.
- _____. *Tintin no Psicanalista*. Bertrand Editora: Portugal, setembro de 1987.
- TOBEN, Bob e WOLF, Fred Alan. *Espaço-Tempo e Além*. Cultrix: São Paulo, 1982.
- VANOYE, Francis. *Usos da Linguagem*. Martins Fontes: São Paulo, 1991.
- VARENNE, Jean-Michel. *O Zen*. Martins Fontes: São Paulo, 1986.
- WATTS, Alan. *Tao - o curso do rio*. Pensamento: São Paulo, 1986.
- W. e BRANDERHORST, T.(The Waite Groupe). *Fractais para Windows*. Berkeley Brasil: São Paulo, 1990.

WILHELM, Richard. *I Ching - O livro das mutações*. Pensamento: São Paulo, 1996.

WORLD encyclopedia of comics, the. Edited by Maurice Horn. Chelsea House Publishers: New York, NY, 1976.

ZATZ, Lia. *Aventura da escrita*. 8. edição. Moderna: São Paulo, 1992.

Periódicos:

ABRAMO, Cláudio Weber. O Telhado do vidro do relativismo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 15/09/96, p. 3. Mais!, p.3.

ALAN moore on writing comics-part one. *The Comics Journal*, New York, n.119, January 1988.

ALBUQUERQUE, Lina de. Filão de Futuro: Uma enxurrada de títulos de histórias em quadrinhos começa a invadir as livrarias. *Isto É*. Ed. Três: Rio De Janeiro, 18/02/87.

AMARAL, Francisco. Heavy Metal. *Xanadu-edição especial de aventuras em quadrinhos*. Grafipar-Gráfica Editora Ltda. Curitiba, dezembro de 1982.

ANDRAUS, Gazy. A Fila Sofia (HQ). *Emissário*. Ed. Hipupiara: São Vicente, anoIII, n.25, 20/02/99, pág.11.

ANDREW, Dudley. O Desautorizado Autor, Hoje. *Imagens*, n.3. Ed. UNICAMP: Campinas, dezembro/1994.

ARANTES, José Tadeu. A ordem implícita de David Bohm. *Globo Ciência*. ano 5, n.49, p. 47-53. Globo: RJ, agosto de 1995,

AUGUSTO, Sérgio. Quando a ciência faz jus ao Prêmio Ignóbil. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 20/12/97. Caderno 2, p. D13.

AVENTURA no país perdido. In *Mickey*. Abril: São Paulo, ano XXII, n. 258, p.3-14, abril de 1974.

BASTOS, Gabriel. Will Eisner faz a história da Arte com emoção. *Estado de São Paulo*, São Paulo, 18/07/96, Caderno 2, p. D9.

BELLO, Luiz. As Vênus de Milo...Manara. *Ele/ela*, n. 327. Bloch Ed.: Rio de Janeiro, outubro de 1996.

_____. O erotismo das heroínas dos Quadrinhos. *Ele/ela*, n. 322. Bloch Ed.: Rio de Janeiro, maio de 1996.

CÁCERES, Elaine. A arte de fazer quadrinhos. *O Popular*, Goiânia, ano II, n.551,

- 24 a 30 de Janeiro de 1999. Suplemento Infantil almanaque.
- CALAZANS, Flávio. As Histórias em Quadrinhos do gênero Erótico. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, vol. XXI, n.1. Intercom: São Paulo, janeiro/junho de 1998.
- _____. Para uma abordagem multidisciplinar dos comportamentos coletivos. *Leopoldianum*, vol. XVI. n.45. Unisantos: Santos, abril de 1989.
- CAMPOS, Rogério. *Espanhol discute em livro a queda do herói e a ascensão do autor*. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 14/05/90, Ilustrada, p. E-10.
- CARMO, Cely. A nova cara dos super-heróis. *Cultura inglesa Magazine*. ano VIII, n. 33. São Paulo, outubro de 1997, pg. 15-17.
- CIRNE, Moacy. Imaginário em transe - da Ficção Científica às Histórias em Quadrinhos. *Ciência Hoje*, vol. 25, n. 147, SBPC: São Paulo, março de 1999.
- COMIX book shop magazine. Estúdio Ópera Gráfica, n.1. São Paulo/SP, s/data.
- COSTA, Newton C. A. da. As Lógicas não-clássicas. *Folhetim*, n.342,7 de agosto de 1983.
- CUNHA, Leila Núbia. A explosão dos quadrinhos clássicos em Pernambuco. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. Vol. XXI, n. 1. Intercom, São Paulo, janeiro/junho de 1998.
- D'AMBRÓSIO, Oscar. Enigmas da Criação. *Jornal da UNESP*, São Paulo, ano XIV, n. 131, p.6-7, dezembro de 1998.
- _____. Grandes Verdades, sem pieguismo. *Jornal da UNESP*, São Paulo, anoXII, n.110, jan-fe/97, p.8.
- DE PTOLOMEU a Armstrong, o homem fita a sua imagem no espelho Terra. *Mundo: Geografia Política Internacional*. Pangea: São Paulo, ano 7, n. 4, pg. 6 -7., agosto de 1999.
- FANTÁSTICO nas histórias em quadrinhos, o. *Kripta* n. 1, p.4, RGE: RJ, s/data.
- FELIPE, Luiz et al. Quadrinhos e ideologia. *Revista de Cultura*. Vozes: SP. Ano 65, vol LXV, n.4., maio de 1971.
- FÍSICO Zen, o. *Globo Ciência*. Globo: RJ, ano 3, n. 30. pg. 69-71, janeiro de 1994.
- FRAGATA, Claudio. Quadrinhos: Sempre de volta para o futuro. *Globo Ciência*. Globo: Rio de Janeiro, outubro de 1995.
- GALILEU. Globo: Rio de Janeiro, ano 8, n.88, novembro de 1998.
- _____. Globo: Rio de Janeiro, ano 8, n. 90, janeiro de 1999.

- GARAMBONE, Sidney. Os Superbrazucas. *Isto é*. Ed. Três: Rio de Janeiro, n. 1468, 19/11/97.
- GERMANN, Stéphane, TOUBLAN, Olivier & STEINER, François. Entretien avec Caza. in *Savage World of Fantasy*. Storyboard Association (1901): Lauzanne/Suisse, n. 12/13, juin 1994.
- GREENHALGH, Laura. É o caos! *Elle*, Abril, p. 174, outubro de 1990,.
- GRANDE Arte na Pintura, a. Vol. 14, Salvat: Rio de Janeiro/RJ, 1987.
- HARLE, Laurence. Alan Moore. *Pilote*, n.36: Belgique, mai/1989.
- JORDÃO, Fernando Pacheco. Gatos e Ratos. revista *Veja*. *Abril*: São Paulo, pág. 131, 21/10/87.
- KIRCHNER, Paul. The bus. *Heavy Metal, the Illustrated fantasy magazine*. HM Communications: New York, p.6, january 1979.
- _____. The bus. *Heavy Metal, the Illustrated fantasy magazine*. HM Communications: New York, p.96, august 1981.
- _____. The bus. in *Heavy Metal, the Illustrated fantasy magazine*. HM Communications: New York, p.96, november1983.
- LAZARTE, Rolando. Ser e Ciência. *Humanidades*. UNB: Brasília, vol.7, n.2, 1991.
- LEITURA: uma lição que também está no gibi. in *Crescer*. Globo: Rio de Janeiro.
- LEE, Stan. A chama e a fúria (HQ). *Heróis da TV*. Abril: São Paulo, n. 1, p.110-129, 1979.
- _____. Em algum lugar do futuro. in *Heróis da TV*. Abril: São Paulo, n. 29, p. 3-44, nov/1981.
- LOPES, Cláudio Fragata. O reinventor dos quadrinhos. *Galileu*, Globo: Rio de Janeiro, ano 8, n. 86, set/1998.
- LOPES, Flávio R. J. Santa ignorância, *Batman Revista de comunicação*, ano 14, n. 52. junho de 1998, pg. 30-33.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio & LUCCHETTI, Rubens Francisco. História em Quadrinhos: uma introdução. *Revista USP*: São Paulo.
- McCLOUD, Scott. interview in *The Comics Journal*. New York, n. 179, august 1995.
- MEDEIROS, Jotabê. Matilha de vira-latas perdidos. *Estado de São Paulo*: São Paulo, 20/12/97. Caderno 2, pág.D13.
- _____. Spiegelman traz os ratos de ‘Maus’ ao Brasil. *O Estado de São Paulo*, São Paulo,

- 10/03/98. Caderno 2, pág.D10
- MOACY, Cirne. Imaginário em transe- da ficção Científica às histórias em quadrinhos. *Ciência Hoje*. SBPC, vol. 25, n.147, março de 1999.
- MOORE, Alan e Loyd, David. *V de Vingança*.(HQ) vol. 4. Globo: Rio de Janeiro, 1990.
- MORRISON, Grant. Deus ex machina. *DC 2000*. (HQ). Abril: SP, n. 36, p.54-79, dez/1992.
- ____. Saindo dos Escombros. *Patrulha do Destino*.(HQ) Ed. Metal Pesado: São Paulo, 1998.
- ____. Fábulas Morais. *Patrulha do Destino*. (HQ)Ed. Metal Pesado: São Paulo, 1998.
- ____. Mundos em Colisão. *Patrulha do Destino*(HQ). Ed. Metal Pesado: São Paulo, 1998.
- ____. Brincando nos campos do Senhor(HQ). *DC2000*, n. 29, pg. 66. Ed. Abril: São Paulo/SP, maio de 1992.
- ____. A nova ciência da vida (HQ). *DC 2000*, n. 30, pgs. 46/47. Abril: São Paulo/SP, junho de 1992.
- MOYA, Álvaro de. Alex Raymond: o desenhista que antecipou o futuro. *ABIGRAF*. São Paulo, janeiro/fevereiro de 1996.
- QUO VADIS? *Mundo Geografia e Política Internacional*. Pangea: São Paulo, ano 7, n.4, pg. 7, agosto/1999.
- MUGGIATI, Roberto. Rock, o grito e o mito. Revista *Planeta*, Ed. Três: São Paulo, n.10, s/d.
- NICIEZA, Fabian et al.Estrela Cadente. In *X-MEN Extra*. Ed. Abril: SP, n. 1, novembro de 1995.
- NEGALHA, Jonas. A genealidade de Goethe. *Jornal Linguagem Viva*, Adriano Nogueira e Rosani Abou Adal (dir).Piracicaba/SP , ano VII, n. 81, maio de 1996, p. 3.
- PAPPON, Thomas. O eremita de Hampton. *Estado de São Paulo*. São Paulo, 21/02/97. Caderno 2, p. D19.
- PIMENTA, Ângela. Astro da Fantasia. *Veja*. Abril: São Paulo, 13/11/91.
- PIZA, Daniel. A arte do homem-espelho. *Bravo*.
- PLASSE, Marcel. O rato que ganhou o prêmio Pulitzer. *O Estado de São Paulo*. São

- Paulo, 12/04/92. Caderno 2, pág. 1.
- QUADRINHOS e Pedagogia (texto reproduzido do Catálogo “Exposition de Bandes Dessinées, do Institut Psycho-Pédagogique Médic-Social de Montpellier). *Tarzan*, Ebal: Rio de Janeiro, 5. série, n.8, nov. de 1977.
- ROENSTEIN, Tierri. La BD française de A à Z, entrevista concedida a Bernard Génini na revista *France Label*, n.30, Editeur A.D.P.F.: Paris, janvier, 1998.
- SERPA, Dagmar & ALENCAR, Marcelo. As boas lições que aparecem nos gibis. NOVA Escola. Fundação Victor Civita: São Paulo, ano XIII, n.111, 1998.
- STARLIN, Jim. Metamorfose (HQ). *Heróis da TV*. Abril: São Paulo, n. 11, p.3-22, maio de 1980.
- _____. Psychomachia!(HQ). *Guerra Infinita*. Abril: São Paulo, n. 3, abril de 1995.
- _____. Thanos, o Deus louco (HQ). *Heróis da TV*. Abril: São Paulo, n. 14, p.48-64, agosto de 1980.
- SUPER cronologia dos Comic Books. *Revista HQ CD*. Nova Sampa: São Paulo, n.1, maio de 1997.
- XAVIER, Valêncio. Monteiro Lobato também inovou com HQs. *O Estado de São Paulo*, 6 de agosto de 1996. Caderno 2.
- VELLOSO, Paulo. Quadrinhos que não estão no gibi. In *Jornal da Unesp*. São Paulo, n.115, ano XIII, julho/97.P.8-9.
- YÁZIGI, Eduardo. *Jornal da UNESP*, ano XIV, n. 131, dezembro/1998.
- ZIRALDO et al. O mundo dos super-heróis. *Revista de cultura vozes*. Vozes: São Paulo, n.4, n.7, ano 67, 1973.

Teses e Papers:

- ANDRAUS, Gazy. Histórias em Quadrinhos de Autor para Adultos: Uma abordagem enfocando a linha Fantasia-Filosófica, através de uma obra do artista Edgar Franco.
- In GT Humor e Quadrinhos do XXI Congresso de Comunicação da INTERCOM: UFPE, Recife, set 1998.
- _____. O caso de Caza. In XIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-

Intercom, 1996, Universidade Estadual de Londrina. Anais do Intercom, Londrina:

Editora UEL, 1996. p.78 (resumo).

____. O Koan nas Histórias em Quadrinhos. In GT Humor e Quadrinhos do XXII Congresso de Comunicação da INTERCOM: UGF: Rio de Janeiro, setembro de 1999.

____. *Uma análise básica psicanalítica da obra gráfica em quadrinhos de Alan Moore "A Small Killing"* - paper selecionado para o IX Congresso Nacional de Federação de Arte-Educadores do Brasil. Unicamp: Campinas, 1996.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Introdução à análise das Histórias em Quadrinhos*.

Dissertação de mestrado. USP: São Paulo, 1973.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *Propaganda Subliminar Visual Gráfica - dos Icones ao Subtexto*. Tese de Doutorado. USP: São Paulo, 1993.

CUNHA, Leila Núbia. *O "Boom" dos quadrinhos clássicos em Pernambuco*.

TCC. UFPE: Recife, junho/1994.

FERREIRA, Claudemir N. *Elementos de Linguagem das Histórias em Quadrinhos - Para uma leitura da Nona Arte*. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Instituto de Artes/UNESP: São Paulo, 1996.

GOMES, Marcos da Silva, Devólio Cintia C., Soares, Fátima P., Jesus, Luzinete F. de.

As HQs como meio de informação. TCC de Biblioteconomia, da Faculdade "Teresa Martin". São Paulo, 1996.

MORELATTO, Ricardo Bruscin. *O "Poético" Possível nas Histórias em Quadrinhos Brasileiras: do texto narrativo, ao texto "em volume"*. Dissertação de mestrado em Artes Visuais. Instituto de Artes/UNESP: São Paulo, 1996.

OLIVEIRA, Ivan Carlo de Andrade. *A Divulgação científica nos Quadrinhos: análise do Caso Watchmen*. Dissertação de Mestrado em Comunicação Social.

Universidade Metodista do Estado de São Paulo(UMESP): São Paulo, novembro de 1997.

SANNA, Alcione Sá P. et al. *O Conceito de Entropia Aplicado às Histórias em Quadrinhos "Smurf" de Peyo*. Paper para o Intercom. Instituto Metodista de Ensino Superior: São Bernardo do Campo, 1996.

ZAGO, Rosemara Staub de Barros. *Tentativas de ver e de ouvir os vazios da*

significação e do poético (Procedimentos Plásticos, Verbais e Musicais)
[*Escritura, aos modos da “bricolagem”*]. Dissertação de mestrado em Artes
Visuais. Instituto de Artes/UNESP: São Paulo, 1996.

Fanzines e Revistas Alternativas:

- AMARAL, Antônio. *Hipocampo*. Editora Diet & Fundação Cultural do Piauí:
Teresina/Pi, 1994.
- ANDRAUS, Gazy. *Homo Eternus*. Auto-edição. Vol. Encadernado. São Vicente,
1993/94.
- BARATA Quadrinhos. n.16. Editor: Flávio Calazans., Santos/SP, 1992.
- CALAZANS, Flávio & PRATA, Paula. *Absurdo - Quadrinhos sob Hipnose*. Auto-
Edição. Santos, s/data.
- CALAZANS. *Guerra das Idéias*. Santos:1992.
- CAZA Especial. n.1. Editor Ofeliano de Almeida, sem local e data.
- CATÁLOGO da 5ª *Exposición Internacional de Fanzines e Prozines de B.D.*,
Ourense/Espanha, 1994.
- FÊMEA Feroz. Editor: Hilário R. Filho. São Paulo, ano1, n.1, s/data.
- FANTASY, Savage world of. n. 12/13. France, juin 1994.
- BIFA Quadrinhos subterrâneos. ano I, n.3. Editor Marcel Garcia: Santos/SP, set/out.
de1994.
- DROUNED’Z. ano I, n.1. Editor Bruno Fumari. São Paulo/SP, sem data.
- MATRIX. n.2. Editado pelo grupo Nox: São Paulo, 1992.
- PANACÉIA, vol.III, nº 25. Kazi: Osasco/SP. março de 1993.
- REIS, Nuno Nisa (comp.). *O Voo da águia*. n.3, Lisboa/Portugal, 1998.
- _____. *Equinócios*. Lisboa/Portugal, março-junho de 1999.
- TYLI-TYLI. n. 2. Editado por Henrique Magalhães: João Pessoa/PB, maio de1995.
- TYLI-TYLI. n. 5. Editado por Henrique Magalhães: João Pessoa/PB, set. de1996.
- VIÑETAS de Espanha. Catálogo da Exposição itinerante com a colaboração da
Embaixada da Espanha. 1992-1993.

Comunicação Pessoal :

CASTANHADE, César Sampaia. Contador e professor aposentado. (Depoimento personalizado) Workshop Quadrinhos como Didática, ministrado por NETO, Ruy Jobin. Secretaria da Cultura de Praia Grande/SP. Praia Grande, 19/06/99.

DE MASI, Domenico. Sociólogo. Entrevista gravada no CD-Rom SESC - on line. São Paulo: 1999.

GREGORI, Waldemar. Sociólogo e consultor de cibernética. Entrevista na TV Senado, 30/10/99.

TALBOT, Bryan. Autor Inglês de HQs adultas. (Palestra) 3ª Bienal de HQ. Belo Horizonte/MG, 25/10/1997.

Filmes:

CAPRA, Bernt .Diretor:. *Ponto de Mutaçao (Mindwalk)*. Baseado no livro “The turning Point” de Fritjof Capra.

CHASING AMY (procura-se Amy). USA.

COMIC BOOK Confidential. USA

COMICS, La 9. Arte. Prod: Espanha/TV Cultura.Série de 14 capítulos. Divulgação: TV Cultura: São Paulo, 1994.

CROWE, Cameron. *Jerry Maguirre*. Escrito e dirigido por Cameron Crowe. Produção Gracie Films. EUA, 1996.

CRUMB, Robert. Documentário. Produced by Lynn O’Donnel, directed by Terry Zwigoff, USA.

KOYAANISQATSI. Direção: GODFREY Reggio.

MATRIX. EUA, 1999.

RAIN MAN. EUA.

CDs:

DICKINSON, Bruce. *The Chemical Wedding*.(letras musicais do autor e William Blake). Paradox Music: São Paulo, 1998.

CD-ROMs:

JAD. *Journal D'um Homme Comme Les Autres*. Produtor: Georges Khoury.
Beirute/Líbano, 1996.

Sites na Internet e E-mail:

<http://members.tripod.com/ohermeneuta/OHERM.html>

<http://www.calazans.ppg.br> (comunicação, HQs, Fanzines)

<http://www.ciolek.com/wwwvlpages/zenpages/koanstudy.html> (Koans - Some definitions)

http://www.zaz.com.br/cybercomix/4/entrevistas/mês_1/index.htm (entrevista com Angeli)

<http://www.putaquepariu.com/> (site de cultura geral e HQ)

http://www.stonygap.demon.co.uk/music/abt_koan.html (About Koan music)

http://ccc/unisinos/tchê.br/users/m/marcelobg/o_hermeneuta.html

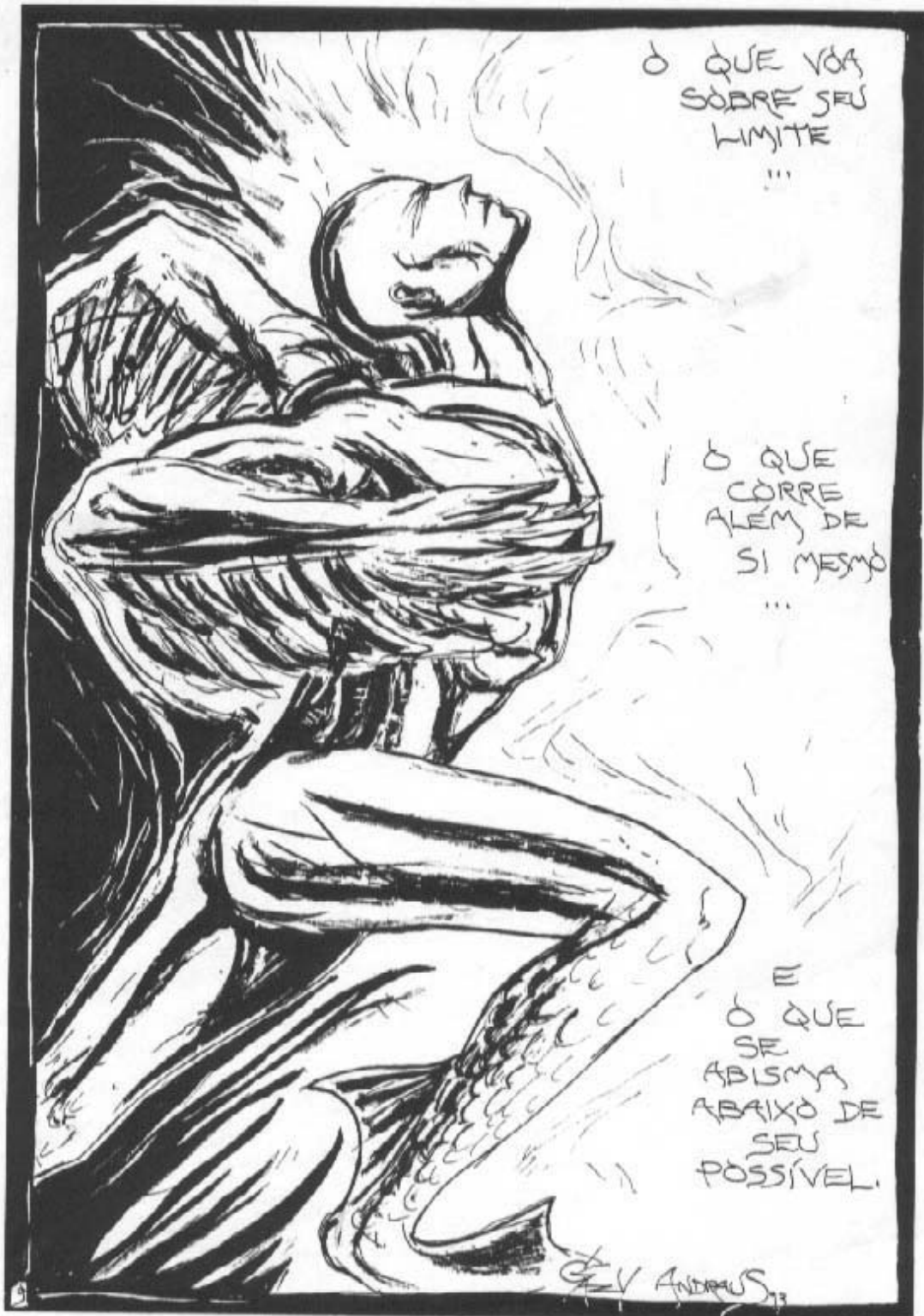
<http://terravista.pt/enseada/4026/>

tchellodbarros@zaz.com.br

Endereço virtual do pesquisador:

gazyandraus@yahoo.com

AH, NEXOS !!!



5- ANEXOS:

Histórico das Histórias em Quadrinhos.¹¹¹

A gênese da HQ provém certamente da pré-história quando o homem “escrevia” com imagens nas paredes seus feitos diários. Mesmo os Hieróglifos Egípcios, os cadernos dos Maias e, mais tarde, as tapeçarias de Bayeux na França medieval, imensas, já eram em forma de imagens sequenciadas. Ainda na Idade Média, nas paredes das catedrais¹¹² surgem as narrativas religiosas e muitas deles até com textos em filacteras (balões rudimentares, que saiam da boca das sacras figuras).

O grande pintor espanhol Goya (1746-1828) já realizou uma sequência de seis quadros a óleo, narrando o desarmamento de um bandido por um padre, e também criou gravuras descrevendo de uma forma “caricatural”, os defeitos da rica nobreza do período.

Fato nunca registrado na história das HQs, foram os precursores, tanto do cinema como da HQ: as chamadas, “Peep Box” (caixa de espiar, se traduzido ao pé da letra), que consistiam em uma caixa com uma “janela”, na qual o público olhava uma história em “animação”, que era acionada à manivela pelo dono do “cinema. Na verdade, este aparato de diversão, que foi criado por volta do século XVIII, pode ser considerado o avô do desenho animado (story board) e das Histórias em Quadrinhos (ainda mais que as narrativas mostradas em “movimento” nada mais eram que HQs desenhadas, inclusive com as falas dos personagens, escritas em balões espichados, as filacteras).

No século XVIII, artistas ingleses, como William Hogarth e James Gillray já faziam narrativas sequenciais, como charges políticas em mais de um quadrinho, em cujas figuras se podia ver as filacteras novamente, agora um pouco mais próximas do balão.

¹¹¹ Por ter apenas caráter didático, este sucinto histórico omite muitos autores importantíssimos de vários países, no mundo das HQs, em contra-partida a alguns outros que servem ora como ótimos exemplos respectivos, de cada época e fase evolutiva da narrativa sequencial.

¹¹² É interessante refletir que as paredes pintadas das catedrais remetem imediatamente às pinturas rupestres que o homem pré-histórico fazia: troca-se o aposento natural da caverna, pela “gruta” construída, a Catedral.

Em meados do século XIX, Rudolph Tôpffer, um suíço pedagogo, publica suas *Histoires en Estampes* que trazem Histórias em Quadrinhos, nas quais os textos vêm em forma de narrativa sem balões.

Mesmo Gustave Doré, o excelente desenhista-gravador, que ilustrou a Divina Comédia e Dom Quixote, fazia suas narrativas sequenciais, e, curiosamente, ao invés de quadrinhos, inseria as cenas em “circulinhos”. Depois vieram o Alemão Wilhelm Busch com seus endiabrados personagens Max und Moritz, que serviram de base para Rudolph Dirks, norte americano, criador de Sobrinhos do Capitão, em 1897.

Na França, Georges Colomb (Cristophe) concebe em 1889 a Famille Fenouillard.

No Brasil, o italiano radicado, Angelo Agostini publica em 30 de janeiro de 1869 na Revista Vida Fluminense “As Aventuras de Nhô Quim”.

Enfim, o norte-americano Richard Outcault traz à luz um menino de feições orientais como personagem, em 1896. Mas mesmo seu personagem batizado de Yellow Kid, e que oficialmente tornou-se o marco das HQs no mundo, só veio a ter balões em aventuras posteriores.

Este trabalho não se presta a esmiuçar o início das HQs e nem causar celeuma quanto à provável origem dos quadrinhos, embora o pesquisador da USP, Prof. Dr. Antônio Luís Cagnin, já tenha publicado provas de que, definitivamente, Yellow Kid não poderia ter sido designado como o primeiro, conforme seu texto “Yellow Kid, o menino que-não-era-amarelo”, publicado no livro “As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática”, de organização do Prof. Dr. Flávio Calazans, editado sob aval do Intercom/Unesp, em 1997.

Vieram seguidamente novos autores e personagens cada vez mais sofisticados, como é o caso de Krazy Kat, cuja estrutura do quadrinho estritamente adulto começa a tomar forma, principalmente com Freud e seus conceitos, que vieram a estruturar a base da psicanálise. Temos então Little Nemo, no começo deste século XX, que mistura arte exuberante, fugindo dos painéis sequenciados de mesmo tamanho, revolucionando, pelos ângulos e cameração inusitados, e antevendo magistralmente as futuras variações de tomadas de cena no cinema, visto que até aquele momento as angulações eram quase sempre fixas. Neste ponto, embora as HQs sejam só um pouco mais velhas que o cinema, elas anteciparam muitos conceitos e técnicas, antes no papel, como é o caso dos Story-Boards, que são pranchas desenhadas com as tomadas

de cena antes da filmagem propriamente dita. Tornou-se famoso o fato do já falecido diretor de cinema, Akira Kurosawa, ter desenhado em forma de storyboards o filme inteiro “Ran”.

Pois bem, enquanto no início, as HQs derivaram dos Cartoons, eram então exclusivamente cômicas, só passando depois à carga, ou seja, ainda com a verve cômica, mas não mais inocente, tornando-se então política. Ainda assim, o predomínio no início das HQs era a respeito dos adultos numa forma de comunicação, apesar da conotação política, prazerosa ou de lazer.

Depois, com o tempo as personagens foram se tornando mais infantis e daí chegaram as HQs para crianças, em revistas. Na verdade, as primeiras revistas publicadas exclusivamente para os quadrinhos (pois antes eram publicadas em jornais, ou depois em forma de tablóides dominicais coloridos) foram no Brasil, com a Tico-Tico (brincadeiras e HQs completas) em 1905, e no Japão, na década de 20. No Ocidente, foi inaugurada nos EUA no final da década de 20, para só se firmar na seguinte com os comic-books.

Em 1930 houve o advento chamado: “A Idade de Ouro dos Quadrinhos”, pois as HQs começaram a ser desenhadas com personagens em forma realística, inspiradas no neoclassicismo, como por exemplo, Tarzan, inicialmente desenhado por Harold Foster, e depois por Burne Hogarth, considerado o Michelângelo das HQs. Na mesma década veio a FC, com Buck Rogers e Flash Gordon e, por fim, o afamado Super-Homem e Batman, saído inspirado nos romances detetivescos baratos: os Pulp-Fiction. Nesta época Hergé cria Tin-tin, na Bélgica.

Atrelada a esta época estava a motriz do homem: a Ficção Científica.

Na década de 40, com o advento da guerra, pipocaram os super-heróis Americanos e, também, o prelúdio da era do Mccarthismo e da caça às bruxas. A segunda grande guerra, trouxe-nos a ofensiva total dos Super-Heróis, que refletiam o estado de auto-superação e motivação nacionalista, principalmente, é óbvio, nos EUA com o começo da pesquisa dos anabolizantes e drogas que fortaleciam os soldados.

Findada a guerra, o psiquiatra Frederic Wertham lança seu contundente livro *A Sedução dos Inocentes*, onde acusa os Super-Heróis de papel de serem alavancas para a elevação da delinquência juvenil. Está armada a caça às Bruxas (e aos Comics) da era Macarthista. O psiquiatra acusa os super-heróis de homossexuais e as HQs são censuradas como fator de aumento de delinquência. Isto traz, nos EUA, o preconceito

para com as HQs e também um selo de ética, que barra as revistas que têm essas conotações, funcionando como uma espécie abalizadora de qualidade de leitura. Isto se reflete, também, no Brasil que, parando de exportar HQs de terror dos EUA, acaba, na década seguinte, abrindo um filão para as HQs de terror, feitas por autores brasileiros até hoje na ativa, como Shimamoto e Colin.

Ainda em 1950 renascem afinal os quadrinhos e agora portadores de cargas filosóficas e sócio-psicológicas, como Pogo e Peanuts (A turma de Charlie Brown).

No final da década surge na França o personagem Asterix, de Goscinny e Uderzo, uma metáfora da resistência cultural francesa à hegemonia externa.

Surge também a Pop Art, nas artes plásticas, calcadas nos Heróis e cenas de quadrinhos.

Em 1960 nascem as revistas que escapam ao código de ética, com os quadrinhos “Underground”, quadrinhos rebeldes, desafiando o sistema norte americano vigente, a guerra e a bomba atômica, mas defendendo a contra-cultura e a liberdade. Eram revistas como a visceral Mad e os fanzines em geral, vendidos de mão em mão.

Também, no final da década, ressurgem os titãs Super-Heróis, agora mais humanizados e com problemas também sociais, da cabeça de Stan Lee, considerado pelo cineasta francês Alain Resnais, como o “Homero” dos quadrinhos. Em seus roteiros viam-se reflexos das recentes descobertas científicas, como os efeitos da radiação (Hulk e Os Quatro Fantásticos), mutação genética e segregação racial (X-Men) e anabolizantes (Capitão. América).

A Europa também passava por conceitos similares, trazendo as viagens espaciais e à Lua (antevista pelo personagem de HQs belga Tin-Tin).

No Brasil, no fim desta década, Maurício de Souza inicia suas tiras nos jornais.

Na década de 70 há a expansão das HQs, tanto nos EUA, firmando-se os Super-Heróis, como linha juvenil e adulta e, na Europa, com o nascimento do quadrinho de ficção vanguardista, primeiramente com a revista *Pilote*, mas triunfalmente com a revista *Metal Hurlant* que, depois, deu origem à norte-americana *Heavy Metal* (alusão ao estilo de música Rock pesado da década). Nesta década vê-se uma atenção maior dispendida aos quadrinhos, pelos estudiosos acadêmicos franceses e também brasileiros (Moacyr Cirne, Sônia Luyten e A. Cagnin).

Nos anos 80, o declínio das HQs norte-americanas, que despontava no fim da década anterior, começava a ser revigorado e os super-heróis começavam a se firmar em alguns álbuns de maior qualidade gráfica e estética, além de roteiros mais adultos. Foi Frank Miller o expoente maior nos EUA que detonou esta reviravolta, que teve sua gênese ainda nos anos 70 com Denny O’Neal e Neal Adams, centrando os problemas sociais como o das drogas e dos guetos, em aventuras de Super-Heróis (Lanterna Verde e Arqueiro Verde), impotentes com esta “nova” ameaça, para a qual seus poderes extra-humanos não tinham efeito.

Ainda nos anos 80, vemos a contratação de importantes autores ingleses, embora não tivessem muita mobilidade em seu país de origem, pelo mercado norte-americano, com o claro intuito de solavancar as vendas das HQs de Super-Heróis.

Alan Moore e Grant Morrison são dois autores ingleses, sintonizados com as mais recentes descobertas científicas do mundo, que despejam em seus roteiros tudo o que pesquisam acerca do assunto, trazendo, então, agora nos anos noventa, HQs que refletem a ciência fractal e a quântica (foi dissertação de mestrado uma obra de Alan Moore na UNIMEP/SP em 1997 por Ivan Carlo Andrade de Oliveira: A divulgação científica nos quadrinhos: Análise do caso Watchmen).

Este curto resumo deixou de fora larga produção da Europa e também do Brasil. Porém, para que se elucide um pouco mais acerca do objeto de pesquisa deste trabalho, este pesquisador preferiu suprimir algumas informações em prol de outras.

Note-se que, a cada período da História Universal, a cultura acompanhou e refletiu os avanços das sociedades em todos os sentidos. Se no fim do século passado, a novidade era a impressão dos jornais, tornava-se interessante rir despreocupadamente das gags dos cartoons impressos. Já no começo do século, o riso já não era tão despreocupado, pois os cartoons tornaram-se charges, ataque, sátira aos fatos políticos. Depois adveio a tira cômica e passaram a ser veiculadas ambas: quadrinhos para deleite de adultos e crianças e as charges para os adultos. Nas primeiras décadas, as HQs beberam na fonte do imaginário, mas refletiram as primeiras pesquisas científicas no tocante aos sonhos (Freud).

Em seguida vieram as aventuras realistas mescladas com fantasia, mas desta vez com desenhos “fotográficos” realistas. E despontaram os primeiros super-heróis para dar ânimo aos americanos, por causa de problemas internos como a quebra da bolsa de Nova York. Na Europa, mais especificamente, na França, passaram a existir

heróis, mas com feições humorísticas, como Asterix e uma mensagem claramente xenófoba (que vigora até hoje na França dos “Ordinateurs”), ao mesmo tempo que tais HQs eram geralmente muito bem pesquisadas e de embasamento cultural e histórico realistas, o que contribuiu para uma HQ europeia mais intelectual, que a norte-americana.

De volta aos anos sessenta, após tanta pressão política (Macarthismo), e com o advento dos Híppies, ressurgem os quadrinhos “Cabeça”(Head-comix), contracultura (é uma designação esquisita, visto que criou outra cultura ao inverso).

Nos anos setenta viram-se proliferar centenas de títulos de HQs para crianças. Para os adolescentes havia os super-heróis e para os adultos no Brasil, pouca coisa. Sempre no Brasil, os quadrinhos se movimentaram nas surdinas: houve uma época (idos de 1950) em que a produção nacional começou a aumentar, graças às proibições de importação das Histórias em Quadrinhos de terror norte-americanas. Artistas, como o brasileiro, de origem portuguesa Jaime Cortez, que chegou a ser premiado no exterior com sua HQ de terror “O Retrato do Mal”, começaram a vislumbrar um mercado alentador.

Enquanto algumas editoras tentaram o gênero Terror, como a D’arte, que durou muitos anos, outras incursionaram pelo erótico da editora Grafipar e, ainda pelo pornográfico de Carlos Zéfiro. Além de uma legião de anônimos que vendem em bancas até hoje.

Mas, infelizmente, dos anos setenta para cá, houve um retrocesso e por uma somatória de motivos escusos, a maioria das edições nacionais são produções independentes fotocopiadas.

Porém, é nestes *Fanzines* (revistas do fã, ou ainda no Brasil, sinônimo de revista independente de HQs e outros temas) que encontramos os maiores avanços neste meio artístico, que é o das Artes-sequenciais.

Nos anos 80, com o advento dos videogames no Brasil, o que se viu foi uma morte gradual dos gibis, destinados às crianças.

Nos anos 90, em especial no Brasil, milhares de fanzines pipocavam, porém, como têm tiragens limitadas, não podem atender ao público, permanecendo como uma cultura “fantasma”, enquanto que os “Mangás” japoneses invadiam massivamente o mundo inteiro, destronando as investidas nacionais de cada país (como por exemplo, na Espanha, que não se vendia mais “Mortadelo e Salaminho”, um gibi iniciado em

1960, de muita criatividade). No Brasil as vendas de quadrinhos infantis estão caindo paulatinamente, exceto alguns títulos, como os da Maurício de Souza Produções. Nos EUA, a falta de criatividade impera nos gibis de Super-Heróis, enquanto que na França também não se vêem mais edições de vanguarda.

Atualmente, beirando o ano 2000, milhares de sites divulgam HQs via Internet, mas os poucos títulos que persistem em bancas são em geral tentativas temporárias de Marketing, excetuando-se Walt Disney e Maurício de Souza, que têm sua venda garantida, principalmente, agora, com a maior utilização das HQs em salas de aula, recomendados pelo MEC, segundo a PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais).

Mas uma incógnita se faz presente: a cultura das HQs subsistirá neste novo milênio como edição de papel, ou se metamorfoseará em um novo tipo de “gibi” virtual animado, na tela dos micros? E seu conteúdo? Trará ainda indagações acerca da existência do homem e suas dúvidas? Ou apenas se superficializará, pasteurizando-se para todo o sempre?

Projeto definitivo do Mestrado.

JUSTIFICATIVA DA ATUALIZAÇÃO DO PROJETO DE MESTRADO

Pré-Projeto de dissertação de Mestrado: O Processo Criativo nas Histórias em Quadrinhos

Título Atualizado: Existe um quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O *Koan* nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas).

Autor: Gazy Andraus

Meu projeto inicial que em verdade era um pré-projeto tinha o título de "Processo criativo nas Histórias em Quadrinhos", mas durante o curso iniciado no 1º semestre de 1996, percebi novas nuances e, já cursando a disciplina de metodologia do prof. Vilmo, o projeto foi se alterando, e já versaria sobre as Histórias em Quadrinhos Autorais para o segmento do público adulto (em exclusividade e como um alvo implícito, já desde meu pré-projeto). Mas para que o enfoque se delimitasse mais estritamente, o projeto "mutante" mudou especificamente para classificar um gênero das HQs Autorais adultas: o gênero "Fantasia Filosófica" assim batizado por um pesquisador da BD na Espanha galega, quando destacou um exemplar brasileiro de uma exposição anual e internacional de fanzines em Ourense, cidade do referido país.

Utilizei-me então de tal nome para divulgar tal gênero brasileiro que, diga-se, não é único na cena dos quadrinhos mundiais, porém tem qualidades estéticas e de linguagem e conteúdo exclusivos de autores nacionais (adjetivos que pôdem ser verificados em uma pequena parcela de esclarecimento em meu paper apresentado no GT de quadrinhos e humor do INTERCOM apresentado no ano de 1998 em Recife/Pe).

Mas tal paper apresentava em si muitas deficiências, e em verdade meu espírito de pesquisador continuava insatisfeito com a questão da nomenclatura. No meio acadêmico ao se mencionar Filosofia acaba por se incorrer num vício que é tido como único viável, que é o da citação. Na verdade eu não pretendia fazer uma "viagem" pela história da filosofia citando passagens e escolas, para corroborar minha tese, defendendo meu "achado" que eram as HQs fantásticos-filosóficas.

E mesmo ainda, eu não estava satisfeito com tal achado. Algo em minha mente não aceitava este nome para a HQ (mesmo porque o limite de um gênero para outro não se achava tão bem distinto : Edgar Franco já havia chamado de HQ poético-filosófico as HQs que entravam nesta classificação:

“Linha Poético-Filosófica: Quadrinhistas que passam mensagens filosóficas e questionamentos existenciais em seus trabalhos, muitas vezes lançam mão de textos poéticos de sua autoria ou de outrem como roteiro para suas HQs. “(Franco, in As Histórias em Quadrinhos no Brasil-Teoria e Prática, 1997).

Eu estava tentando delimitar mais ainda, "garimpando" as HQs filosóficas das exclusivamente poéticas, mas como disse, os limites se "bicavam" e por vezes pareciam se misturar).

E ainda assim algo não me satisfazia (e não eram exclusivamente os problemas apontados acima, mas algo intrínseco a mim mesmo: eu simplesmente não me sentia sinceramente convencido daquilo que eu estava apontando. Intuitivamente (e esta palavra é muito vaga, mas pode-se citar uma frase que sintetiza a importância da mesma):

*"Falar é bom
-Calar é melhor.
Pensar é necessário
-Intuir é suficiente."*

O autor é o filósofo e educador Huberto Rohden, e embora não configure muito no meio acadêmico, não posso omiti-lo, porque aos meus olhos seu trabalho é verdadeiro e acima de tudo HONESTO.

Portanto, após este pequeno intervalo, devo retornar à questão inicial, continuando esta explicação das diversas mudanças de meu projeto, para que o mesmo se torne claro tanto para o futuro leitor da tese como agora mesmo para mim.

Sabia que ainda faltava algo que me clareasse de vez a questão deste tipo de HQ, pois estas literaturas da imagem que iria pesquisar eram intrínsecas a um momento atual, e quase exclusivas nacionalmente.

Foi então que surgiu a luz no fim do túnel, ou ainda melhor, foi assim que "desapareceu" de vez o túnel, dando lugar à luz do sol, (tal qual o pedido do filósofo

grego Diógenes ao conquistador Alexandre, a que este saísse da frente do sol, do qual se banhava o intrigante filósofo).

O Prof. Dr. Roberto Bazanini, num dos poucos encontros que tive com ele, mencionou a palavra "Koan" ao perguntar-me se meu projeto versava sobre alguma escola filosófica acadêmica ou se seguia pela linha do paradoxo.

Fiquei um pouco aturdido com a questão pois eu mesmo, como já dissera não a tinha às claras.

E nem sabia o que era koan. Já havia lido algo sobre, mas achava que tinha alguma ligação com "Haicai".

Poucos meses depois deparo-me com um livro que versa sobre os koan, e qual não foi minha surpresa quando verifiquei através da leitura de um exemplo "koânico" que seu objetivo de conteúdo era o mesmo de algumas das HQs que eu vinha querendo pesquisar (e que eu batizara no gênero fantasia-filosófica); e mais: eu já havia criado uma série de tiras em quadrinhos para adultos com o mesmo conteúdo das minhas HQs, as quais guardavam uma semelhança enorme com o exemplo "koânico" (que diz mais ou menos assim: qual o som que faz uma mão, ao bater das duas?).

Corri a verificar mais dados, e no livro O Tao da Física do físico austríaco Fritjof Capra, o autor menciona os respectivos Koan como uma espécie de frases quânticas, que ao serem lidas, se encarregam imediatamente de por a mente do leitor em um outro nível de pensamento: não o pensamento lógico, mas o "quântico", o pensamento que dá saltos e não segue uma linha rígida linear. Eureka! Meu espírito estava finalmente assentindo o achado, e após ter concatenado todos os pontos verificou estar no caminho que seguramente o fazia sentir-se honesto consigo mesmo nesta busca do tema da tese. Algumas HQs que serão analisadas têm todos estes perfis koanicos. Em primeiro lugar, tentarei trazer ao conhecimento o que é um Koan. Depois, utilizando-me de vários livros que o mencionam, traçarei exemplos koanicos. Em seguida, delinearei paralelos com este gênero de HQs, inserindo um pouco da evolução sintetizada das HQs para esta em específica, a qual chegamos atualmente. Muitas são as mais atuais brasileiras de alguns poucos autores que, não tendo espaço no circuito comercial oficial, publicam-nas nos fanzines. Todos estes dados: fanzines, HQs autorais e adultas serão "pincelados", para que se compreenda que esta estética "koânica" não foi premeditada, mas sim apareceu como um processo necessário do

autor brasileiro, por causa de muitos fatores, entre eles o tempo mínimo que possui o autor nacional para a execução de uma HQ, que é um fator destacado do principal: a não publicação, ou seja, a não "oficialização" e difusão real desta profissão (quadrinhista).

Algumas poucas HQs estrangeiras também poderão ter a tentaviva de classificação como koanicas, como por exemplo a atemporal "O Vento" do francês Caza.

O ponto principal desta tese é apontar as HQs brasileiras Koanicas, exclusivamente no teor literário (mesmo que a HQ não tenha texto escrito, entenda-se como literária a mensagem que foi dita pelo autor através de seu roteiro).

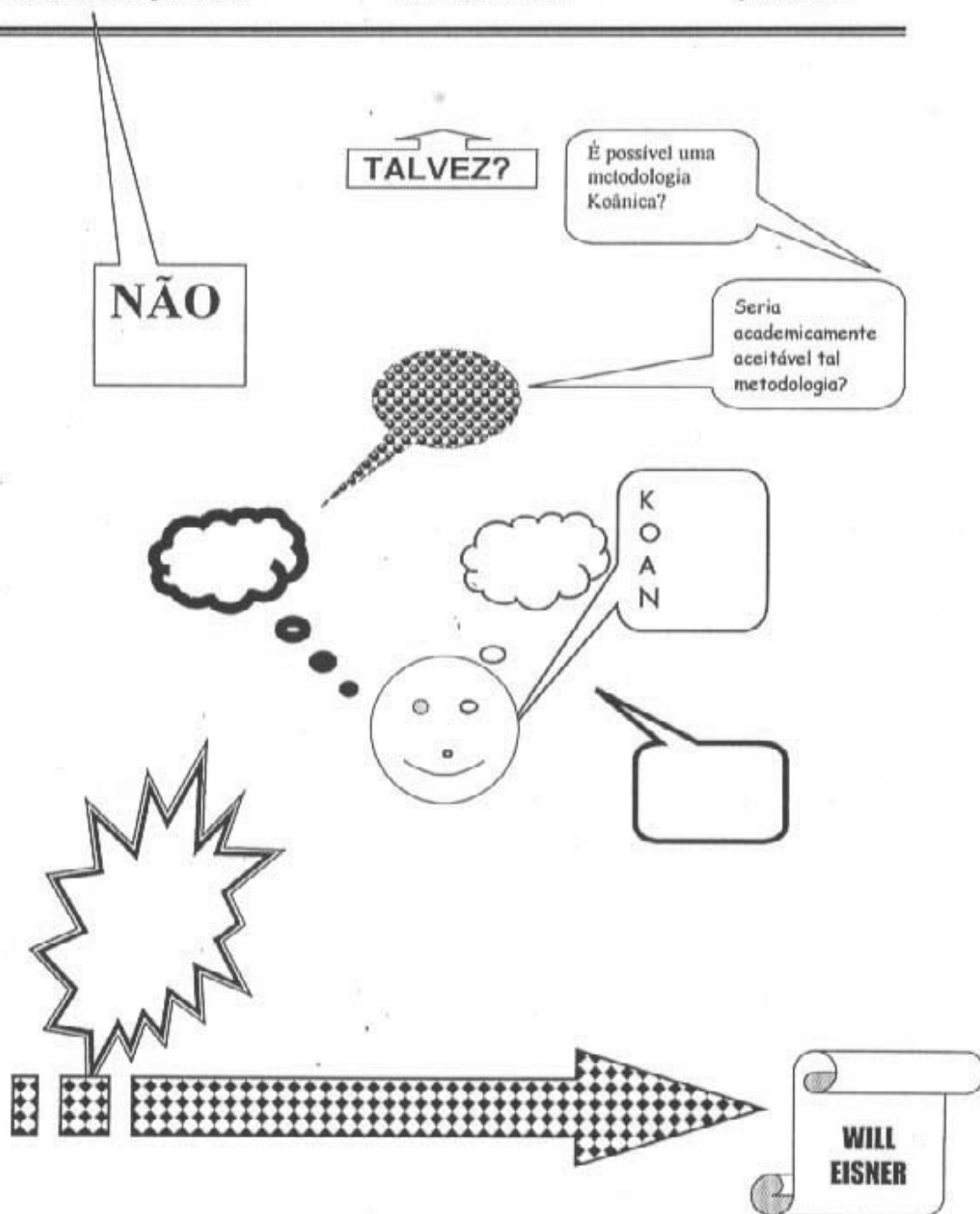
Quero finalizar este projeto com a seguinte frase do físico e crítico de arte brasileiro Mário Schemberg (1916-1990):

"O que é um grande físico? Não é o sujeito que sabe mais física que o outro, mas o que tem mais imaginação. Se a gente tornar as coisas esquemáticas demais, elas deixam de ser vivas. É através da intuição que a gente descobre as coisas novas."

Termino com isto, pois eu sempre me envolvi com a filosofia oriental (em especial o Tao), e sempre quis crer que a intuição tam que ser seguida em primeiro lugar à lógica, esta sim, viria para concretizar e estratificar o que foi intuído. Estou completamente certo que agora estou me completando, pois achei o ponto que faltava para fazer a dissertação, que de alguma forma parece se aproximar de uma tese, e afinal, só há um motivo real para qualquer que seja a realização de um homem:

"O que falta é, fundamentalmente, a consciência de que em primeiro lugar nós somos seres humanos, e depois cientistas. Temos sentimento, emoção, intuição, e não apenas raciocínio.(...)" Harbans Lal Arora, físico e iogue indiano.

[Gazy 12/12/98]



FILA SOFIA (UM KOAN A CADA 'AHN?')



DISSERAM - ME UMA VEZ, ATRAVÉS DE UM TOMO, PERGUNTANDO, QUE SOM FARIA UMA MÃO "

NO BATER DE PALMAS?



TUDO QUE AQUI ESTÁ É PARA SER CONTENTADO

MAS TERNOU-SE FEIO ... QUASIMO - DESCO ... DE QUASIMODO (AQUELA PERSONA CORCUNDA) ...

... DU "QUASI MODO", DAS MISSAS LATINAS DE DOMINGO "

DE ONDE VEM O CONHECER?

DE ONDE VEM O BEM E O MAL, O FEIO E O BELO?

DO HOMEM. (?) (!)



TEOANTROPOUS*



ÁGUA - GALINHA**
ONDA - PARTÍCULA***

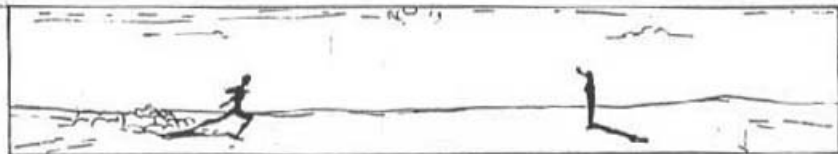
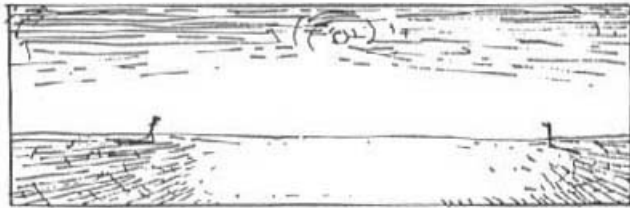
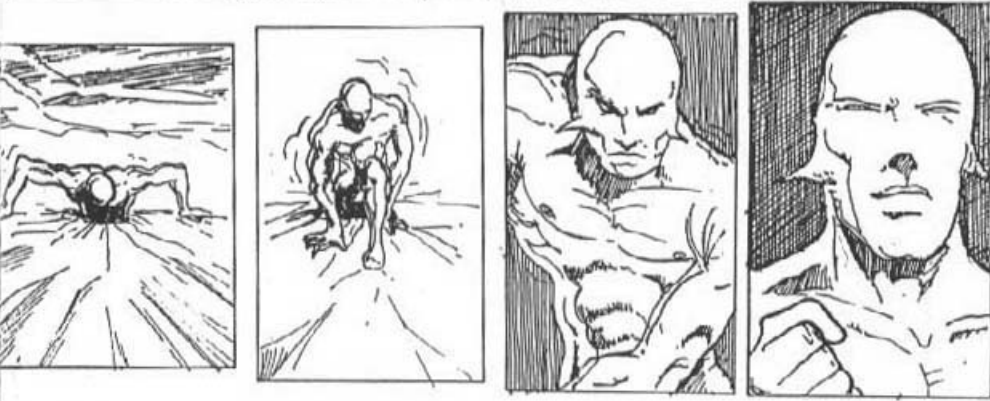
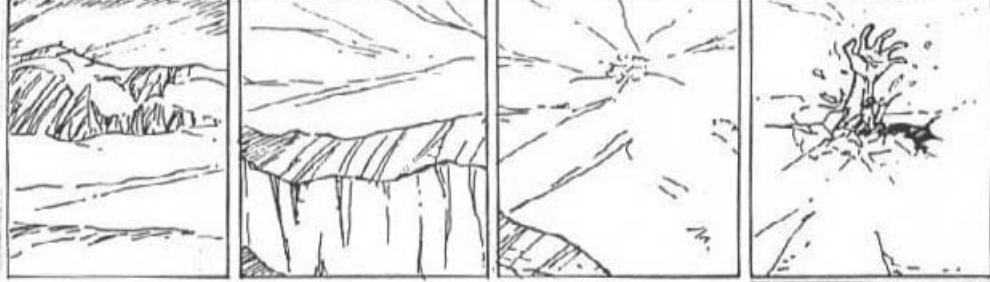
ENERGIA - MATÉRIA

* TEOANTROPO
** A ÁGUA É A GALINHA -
LINDARDO DOPF, HD. VIZES
*** É TÃO NA FÍSICA. TEOANTROPO
CULTURA





O JOGO DA VIDA E DA MORTE.









TUDO O QUE
MORRE, RENASCE
PARA UMA NOVA
VIDA.

TUDO O QUE VIVE PELA MOR-
TE, ESTA MORTO ANTES DE
MORRER.

Sty ANDRAU 19

INSTRUCTURA



Tudo o que
é criado no
universo...

da forma maior dos
astros ...

à forma menor dos
cascos ...

226



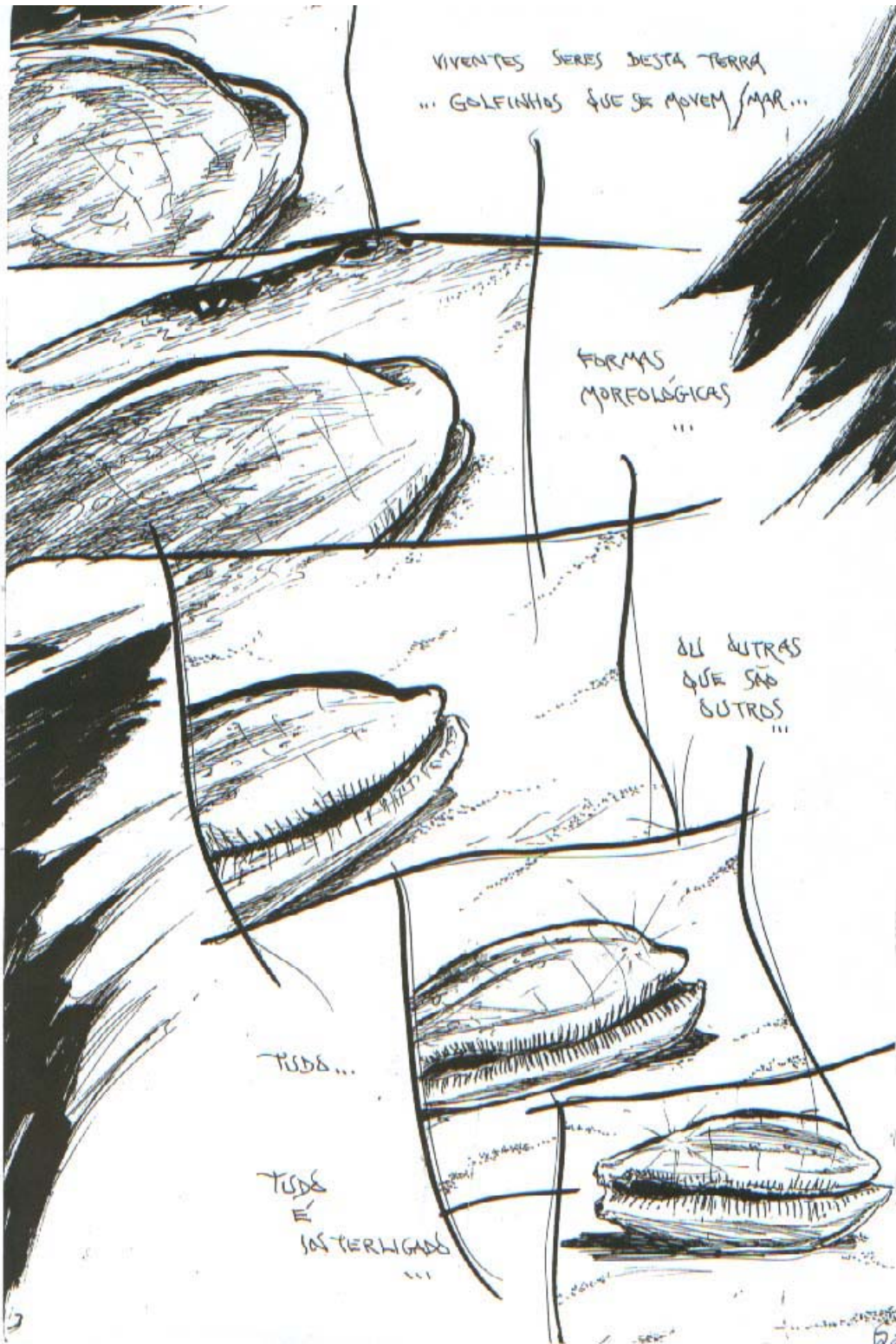
E, MESMO A FORMA DE UM CAVALO...

OU UM OBJETO RECRISTALIZADO POR UMA FORMA HUMANA...

DE OBJETOS, DE VEGETAIS, DE ANIMAIS...

OS MINERAIS ...

227





SUPLEMENTO KOÂNICO¹¹³

**HQ KOÂNICA AO VIVO
EXISTE O VAZIO ENTRE DOIS QUADRINHOS ?
(OU: O KOAN NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS AUTORAIS ADULTAS)**

GAZY ANDRAUS

¹¹³ Suplemento Fanzine anexo à dissertação de mestrado de Gazy Andraus, entregue no dia da defesa, junto à apresentação Koânica – HQ Koânica “ao vivo” – performática encenada na abertura da defesa.



Um diálogo além do humano.

- RESPONDA-ME SE O QUE VÊ É SEU ... OU MEU.
(diz-se um ao outro a outro)

- NEM MEU, NEM SEU. (retrucou)

- ENTÃO DE QUEM É ? ← - NÓSSO E DE NINGUÉM.

- QUEM O CRIOU ?

- FOI CRIADO E SEMPRE TEM EXISTIDO.
MAS O CRIADOR SEMPRE EXISTIU.
E CONTINUA SEMPRE SENDO CRIADO.

- PARA QUE FOI FEITO ?

- PARA FAZER SURTIREM TALS INDAGAÇÕES.

- SÓ PARA ISTO ? ← - SÓ, ALÉM DE DISTAR A SI MESMO.

- É DIFÍCIL ACEITAR. .

- ASSIM COMO É FÁCIL.

- QUEM SOMOS, ENTÃO ?

- PARTES DELE, CO-CRIADORES.

- E SE EU NEGAR

- MAS QUE SER NEGADO... E RE-ACEITO AUTOMATICAMENTE.

COMO
SABE ?

COMO
NÃO
SABE ?



A
V
E
S

A
D
E
U
S

S
E
M
P
R
E
...
S
E
M
P
R
E

SUPLEMENTO KOÂNICO¹¹⁴

HQ KOÂNICA AO VIVO EXISTE O VAZIO ENTRE DOIS QUADRINHOS ? (OU: O KOAN NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AUTORAIS ADULTAS)

GAZY ANDRAUS

"Um cristão esteve comigo há alguns dias e me disse: 'Deus criou o mundo'. Eu então lhe perguntei: 'Quem criou o pecado?' Ele respondeu: 'O demônio'. Daí indaguei: 'Quem criou o demônio?' 'Ele então se viu perdido. Disse: Claro que foi Deus quem criou o demônio'. O demônio cria o pecado e Deus cria o demônio. Então quem é o verdadeiro pecador - Deus ou o demônio? As concepções dualistas sempre levam a tais absurdos." (Osho, p. 72.)

Este excerto do livro "Tantra-Sexo e Espiritualidade" de autoria do filósofo indiano Bhagwan Shree Rajneesh (que posteriormente trocou seu nome para Osho), serve como introdução a este suplemento que pretende ser uma reflexão 'ativa' de minha dissertação de mestrado, pois que traz em seu cerne o Koan: uma questão que jamais poderia ser respondida racionalmente.

A mente humana toca até o limiar do tridimensional, mas daí não passa, reclusa que é de sua própria condição inexplicavelmente limitante.

Em todos meus trabalhos anteriores, em toda minha vida pregressa, as questões universais jamais me abandonaram, e fiz de minha vida uma espécie de santuário, no qual dia e noite, tentava responder a tais questões, sem nunca ter sucesso.

O único ponto que fazia efeito era a música.

Para o cientista cognitivo Steven Pinker, no livro "Como a mente funciona":

"A música é um enigma. (...) No que respeita a causa e o efeito biológicos, a música é inútil. Não há nada que indique um design para se atingir um objetivo como vida longa, netos, percepção e previsão acuradas do mundo. Comparada à linguagem, visão, raciocínio social e know-how físico, a música poderia desaparecer de nossa espécie e o resto de nosso estilo de vida permaneceria praticamente inalterado. A música parece ser uma pura tecnologia de prazer, um coquetel de drogas recreativas que ingerimos pelo ouvido a fim de estimular de uma só vez toda uma massa de circuitos de prazer." (p.553)

Pinker acaba acertando, de certa forma, pois Jimmy Hendrix já havia declarado, pouco tempo antes de sua morte devido ao insumo de drogas, que descobrira

¹¹⁴ Suplemento Fanzine anexo à dissertação de mestrado de Gazy Andraus, entregue no dia da defesa, junto à apresentação Koânica – HQ Koânica "ao vivo" – performática encenada na abertura da defesa.

afinal, que nada mais era necessário para que se abrissem as portas da percepção da mente, do que a música (infelizmente a descoberta havia chegado um pouco tarde para ele, e, ao que parece, as gerações seguintes também olvidaram este seu conselho).

Para mim, a música sempre foi o propulsor mestre de meus desígnios. Qualquer tipo de música bem trabalhada: desde as peruanas, com as flautas andinas, passando pela instrumental japonesa, encontrando-se com as cítaras indianas e canções folclóricas libanesas, até as clássicas de Vivaldi e Prokofiev, batendo de encontro ao Rock e suas variações com o Hard Rock, o Heavy Metal e o trabalhado *Progressive Rock* (quase extinto atualmente): uma espécie de "heavy metal" mesclado com música clássica, e culminando nas experimentais alcunhadas de "New Age" .

Enfim, é na música que produzi meus sonhos, e dei (e dou) forma a meus desejos. É com ela que às vezes me vejo como num navio singrando os mares do desconhecido, ou viajo, com toda a felicidade a ignotos mundos, os quais não tenho capacidade de linguagem para narrar.

É com a música que às vezes torno-me extremamente meditativo (o que pareceria tristeza a olhos destreinados), e às vezes pleno de felicidade (mesmo com Heavy Metal, pois, acreditem, há músicas neste gênero que transmitem tal sentimento); é com a música também, que sinto internamente a "vontade" de expressar nas HQs (Histórias em Quadrinhos) os impulsos que me vêm à alma...

É claro que Pinker, no referido livro, traça algumas possíveis considerações da utilidade da música, incluindo a Darwinista, que defende sua utilização com fins de sedução ao acasalamento. Mas a mim, reitero e defendo a idéia de que a música, em última instância, existe para mostrar à mente humana que ela não tem as respostas às questões fundamentais...estas viriam do "místico" (que é perfeitamente necessário, segundo Guy Claxton em seu livro "Ruídos de uma Câmara Escura" - vide minha dissertação de mestrado).

Não é uma simples coincidência que eu tenha estudado meu mestrado num Instituto que tem junto, a Música, tanto na graduação como na pós. Embora eu não tenha cursado nenhuma disciplina específica de música, cursei a disciplina da prof. Dirce Ceribeli, "Em busca das linguagens analógicas: Produção e leituras", que era comum às Artes Visuais e Música.

Este fato da música estar fazendo parte de minhas HQs é ainda mais salientado, se eu lembrar que minhas HQs são feitas diretamente sob a audição musical, que, aliás, me traz a "vontade" de traçar cenas que visualizo quando estou ouvindo-as. Minhas HQs são feitas diretamente à tinta preta (sem esboço à lápis),

e o texto e a imagem vão se construindo em conjunto. Mas os roteiros geralmente são fragmentados, e culminam em poucas páginas (variando, geralmente, de duas a cinco ou seis), que é o tempo transcorrido da audição da música (que às vezes ouço seguidamente mais de três vezes). Enfim, o roteiro (o texto), acaba por ser quase uma ode poética a meu impulso, que só vem a existir durante aqueles poucos minutos que a música transcorre (mesmo repetindo-a), tempo o suficiente para me dar a "inspiração", ou melhor, para me abrir as "portas da percepção".

Meu trabalho final, para uma disciplina do curso de Artes da FAAP, onde me graduei em 1992, foi uma espécie de ápice de meu trabalho nas HQs, no sentido de expandir seus limites. Eu o batizei de "HQ ao Vivo", e funcionou da seguinte maneira: fantasiei-me como se fosse um personagem de ficção científica de uma HQ, como se fosse uma espécie de ser "místico-religioso", visto que o traje (um vestido de gala árabe, com capuz), muito se assemelhava com desenhos de personagens místicos, além de uma máscara por mim confeccionada. Tracei um círculo com giz, no chão, e aguardei dentro do mesmo, numa sala de aula, com as cadeiras afastadas. Quando eu estava pronto, os "leitores" abriam a porta (a capa da revista de HQ), e adentravam a sala (como se estivessem folheando um gibi, ou então, como se estivessem "entrando" surrealisticamente - agora Koanisticamente - na história e se tornando partes dela).

Eles me viam no centro do círculo, e eu, como estava inscrito ao mesmo, não podia ultrapassar a linha circundante, como se me prendesse a ela. Já, se um leitor pisasse dentro da área circular, eu me direcionava a ele, como se o fosse atacar...eles não sabiam do roteiro.

Isto tudo, tendo ao fundo uma trilha sonora que eu havia preparado, mesclando trechos musicais, que resultaram em uma "nova" e diferente música, com um texto filosófico declamado por mim (previamente gravado e mixado com os trechos musicais), baseado numa "HQ" de minha autoria, que narrava o diálogo "koânico" e "sobre-humano" de dois anjos antagônicos.

Após a apresentação, que foi também pré-dissertada, e a qual tive o cuidado de distinguir de uma performance ou algo similar, frisando que era uma "HQ ao vivo", que havia transgredido os limites dos quadros de uma História em Quadrinhos para além deles, surgindo como uma HQ tridimensional, obtive diversas respostas do público: alguns entenderam que era uma HQ e outros me disseram que não entenderam absolutamente nada (sequer o roteiro e/ou a mensagem, e nem que era uma "HQ ao vivo").

Atualmente, mais consciente destas transgressões que tenho feito no mundo acadêmico ou artístico-pessoal (sempre re-crio músicas, partindo de trechos que mais gosto, mesclando-os com outros; por vezes "filmo" minhas HQs como se fossem "desenhos animados", passeando com a câmera por sobre as cenas, ora dando closes, ora distorcendo a perspectiva aliando a elas trilhas sonoras; etc), e escrevendo este suplemento, veio-me a certeza que o trabalho, o qual venho tendo desde que me embrenhei na profissão de autor de HQs reflexivas, está progressivamente tornando-se consistente.

Ora vejo esta conclusão de mestrado como se fosse realmente uma pós-graduação de meu percurso na FAAP; uma espécie de continuação de meu trabalho "HQ ao vivo", que eu havia apresentado antes.

Gostaria de lembrar que a "HQ ao Vivo" não foi apresentada isoladamente. Antes dela, fiz duas outras apresentações um pouco diferentes, no decorrer daquele curso, para duas outras disciplinas, em períodos anteriores à HQ ao Vivo, que, entretanto, foi a culminação de um processo que eu não tinha plena consciência de como estava caminhando.

Agora, com a consecução deste mestrado, vejo-me OBRIGADO interiormente à apresentar novamente esta HQ ao Vivo, com a diferença que seu título será "HQ KOÂNICA", já que:

a) a HQ ao Vivo era uma espécie de transgressão da HQ bidimensional: é como se fosse uma HQ virtual tornada tridimensional, sem repetição, pois feita em tempo presente (não havia um passado, nem haveria um futuro na "leitura" da HQ ao Vivo, pois ela estava inserida numa "revista" que não podia ser revista (paradoxo);

b) e eis o paradoxo (se é uma HQ, como é ao "vivo"?); onde, agora, estão os quadrinhos?

c) a mente do leitor pode ou não captar a mensagem, pois é uma obra aberta (como resultou com alguns de meus "leitores", onde, enquanto alguns pareciam ter entendido a HQ ao Vivo, outros nada compreenderam). E, se a mente não conseguir penetrar na "mensagem" em si, decodificando-a no racional, ela (a não-mente) talvez o possa fazer, preenchendo tal lacuna (como no vazio que existe entre dois quadrinhos, então, como no vazio que "existe" entre um "pensamento" racional e outro de sua mente, preenchendo-a como na gestalt, subliminarmente (veja explicações acerca destas teorizações em minha dissertação de mestrado).

Eis aí, as explanações e justificativas para este anexo explicativo desta HQ Koânica.

Para finalizar, gostaria de deixar claro que escolhi não apresentar este suplemento junto à dissertação, por ser esta uma "HQ Koânica ao vivo", por isto atrelada aos conceitos da filosofia zen-budista, que apregoam que a mente deve ser ultrapassada para além da mente, para o Nirvana, o presente eterno; conceitos similares aos da Física Quântica, que descrevem não haver passado nem futuro, mas sim um eterno presente, que não obedece a nossos desejos (o elétron se porta como partícula ou onda, e surge cada vez em diferentes posições, independente do desejo "científico" do pesquisador), e por isto não haveria coerência alguma, apresentar este relato textualizado antes de haver o "presente" koânico, que se fará existir, possivelmente, no ato da apresentação à banca examinadora (e ao público presente).

Só então entregarei este suplemento, completando *in loco*, e no "presente" este trabalho-vida.

Gazy, São Vicente, 26/10/99.

Ritos Soltos

*Quem somos na Aurora do Tempo?
Que não almas em busca da vida
A vida que vive e se faz presente
No momento que É
E que nunca foi, e nem será...
Somente para que saibamos
Que a vida não é o que pensamos...
Pois, se pensamos, não vivemos
Viver não é pensar (pensar é ser dual - e dual é
ser pré-ocupado - e pré-ocupado é parar a vida - e
paralisada a vida, há o congelamento: sem o fogo,
morre-se!)
Viver é Ser...e ser é estar no átimo eterno...
Como estamos agora...e sempre.
Quase como sem-querer!*

Gazy - 22/11/99

Agradeço a Erika Saheki ao escaneamento das ilustrações da capa.



XALBERTO + ALBUM "CONTOS DE NENHUM LUGAR" - ED. MISSAO OHAQ.

CONSTRUTORES PARAM DE CONSTRUIR, EXECUTIVOS LARGAM SUAS MÁSCARAS, PROFESSORES NÃO MAIS ENSEJAM A LER E ESCRIVER. DESDE QUE UMA NOVA LUE COMEÇOU A BRILHAR EM SUAS MENTES, ELES NÃO VÊEM MAIS RAZÃO DE PROSEGUIR COM ISSO...



ATÉ QUE SURTE UMA FIGURA LOUCA ATRAINDO TODOS COM O SOM DE SUA FLAUTA...



RAFAZES OU MOÇAS...

E TODOS SÃO CONDUZIDOS A UM VALE EXÓTICO ONDE PASSAM A ESPERAR UMA REVELAÇÃO MÍSTICA...



H.



ANDRAUS, Gazy. ***Existe o Quadrinho no Vazio entre dois Quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhas Autorais Adultas)***. Dissertação de Mestrado do curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Unesp. São Paulo. 1999.

ERRATA:

-p.82: O primeiro parágrafo baseado no texto “Quo Vadis? in *Mundo e Geografia e Política Internacional*. Pangea: São Paulo, ano7, n.4, p.7. agosto/99.

Agradecimentos (retificando esquecimento na dissertação):

- Mozart e Mazé, Andrea Nogueira, Erika Saheki, Dona Baby, Rosângela e Lourdes da PósGraduação do I.A/UNESP e o pessoal da UNESP/Cepel (Myrna T. R. Rego, Antônio João Cancian, Paulo Roberto P. Vella, Claudio Santos Silva, Wagner Villano, Zilá Prado, Denise M. do Valle e Adalto Spinelli) ,além de *Cláudia* Braga Ricardo Andalaft, e outros.

