

HQ EXPANDIDA: DAS HQTRÔNICAS AOS PLUG-INS DE NEOCORTEX.

Edgar Franco (Ciberpajé)¹

RESUMO: Este artigo trata dos processos criativos de histórias em quadrinhos expandidas, entendendo como HQs expandidas não só aquelas que utilizam-se de novos recursos tecnológicos e hipermediáticos na sua linguagem e fruição, mas também aquelas que lançam mão de recursos não tradicionais para a sua gestação. Sobretudo as HQs criadas sob influência dos “plug-ins de neocortex”, os chamados enteógenos, que funcionam como softwares livres da natureza expandindo nossa consciência a estados ampliados, assim como outras técnicas de ENOC – estados não ordinários de consciência, com destaque para a Respiração Holotrópica e a Magia de Sigilos. O texto apresenta paralelos sobre as experiências autorais de criação expandida de HQtrônicas, de HQs Psiconáuticas e mágicas, destacando as diferenças e similaridades nos dois processos criativos a partir de exemplos da práxis artística.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Processos criativos; HQ expandida; HQtrônica.

ABSTRACT: This paper deals with the creative processes of expanded comics, understanding expanded comics not only those that are used new technological resources and hypermedia in its language, but also those who resort to non-traditional resources for their creation. Especially comics created under the influence of “neocortex plug-ins,” the so-called entheogens, which act as free “nature softwares” to expanding our consciousness, as well as other techniques to create not ordinary states of consciousness, especially the Holotropic Breathwork and Magic Sigils. The text presents parallel on experiences of creating electronic comics, psychonautics comics and sigils comics, highlighting the differences and similarities in the creative processes from examples of artistic praxis.

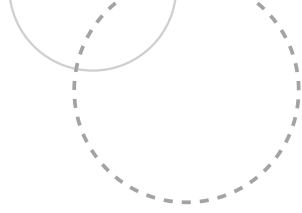
Keywords: Comics; Creative process; expanded comics; electronic comics.

HQtrônicas e convergência midiática: expansão sinestésica

A chamada convergência midiática (Jenkins, 2009) e um fenômeno das hiper mídias aliando a conexão via rede internet às linguagens de mídias pertencentes a suportes distintos em sua origem: literatura, fotografia, cinema, histórias em quadrinhos, TV e rádio. Essa convergência tem resultado na emergência gradativa de novas linguagens multifacetadas hibridizando características dessas mídias de base. Tal convergência de múltiplos meios foi denominada de “sinergia multimidiática” por Julio Plaza (2000). A união gradativa de elementos da sintaxe de linguagens consolidadas em novos experimentos artísticos convergentes, quando cria um todo coerente pode ser chamada de “linguagem intermídia”. Ao longo de 20 anos de pesquisa exploratória em centenas de CD-ROMs e sites de quadrinhos na rede Internet, mapeei os principais códigos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos em múltiplas das obras investigadas. Esses códigos são animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. (FRANCO, 2008). Durante minha pesquisa percebi o surgimento gradativo de uma linguagem intermídia unindo tais códigos aos elementos tradicionais das HQs em suporte papel, batizei essa linguagem emergente de HQtrônicas:

Para batizar essa nova linguagem intermídia propus o neologismo “HQtrônicas”

1 - Edgar Franco é Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UNB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. E-mail: ciberpaje@gmail.com Telefone:(62)32683879.



– formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte, e homenageando também o termo “Arteônica” criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970. Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados. (FRANCO, 2013, pp.15-16)

A pesquisa contínua, que começou a ser feita ainda em 1996, tem mapeado e analisado centenas de sites de HQtrônicas e categorizou-os basicamente em 3 gerações: a primeira – que durou de 1991 a 2001 - foi marcada pelo surgimento do fenômeno, com trabalhos ainda muito experimentais e tecnologias limitadas pelos problemas de baixa conexão com a Internet; a segunda foi marcada pela consolidação do software Flash e pela permanência de alguns dos novos códigos e exclusão de outros, durou até o ano de 2005. A partir de 2006 muitas HQtrônicas saíram do ar, vários artistas que criaram tais obras como simples curiosidade ou experimentalismo momentâneo abandonaram a linguagem, migrando para a animação propriamente dita - agora facilitada pela enorme quantidade de softwares para desenvolvimento de animações 2D e 3D -, e outros retornaram para o formato tradicional dos quadrinhos em suporte papel, mas utilizando a Internet como espaço para difusão de suas obras. No entanto alguns artistas continuaram a acreditar na linguagem emergente das HQtrônicas e, a partir de 2006, teremos o surgimento de uma terceira geração de HQtrônicas que se destacam pelo refinamento e maturidade de utilização da linguagem e também de conteúdo (FRANCO, 2013).

Desde o princípio de minha investigação das HQtrônicas, como criador também me propus a desenvolver minhas próprias HQtrônicas. A experiência de criação para um novo meio de características híbridas me fez repensar completamente aspectos cristalizados até então em minha mente de criador de narrativas sequenciais quadrinhizadas, já que outros elementos sinestésicos como o som e o tato passaram a ser tão importantes quanto a visualidade do trabalho no contexto de uma HQtrônica. As possibilidades de inserção de trilha sonora incidental e efeitos sonoros, também de inclusão de sequências animadas e de uma narrativa multilinear possibilitando ao navegador escolher caminhos diversos no fluxo de leitura instauraram um novo modus operandi de criação que envolvia todos esses desdobramentos hipermidiáticos.

O processo criativo de minha primeira HQtrônica, “NeoMaso Prometeu”, já contextualizada no meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, foi desafiador e gerou consequências importantes de ordem pessoal, pois por causa desse trabalho retomei meu interesse como musicista e passei a criar música digital usando sintetizadores e computadores, anos depois isso veio a culminar na criação de meu projeto musical performático Posthuman Tantra. Nessa HQtrônica tive que repensar a ideia tradicional de página impressa e adequá-la à tela de computador e também repensei o formato tradicional em requadros com a possibilidade de uma diagramação agora dinâmica que pode, por exemplo, fazer os requadros entrarem na página quando o criador desejar, também inseri o som como um elemento sinestésico fundamental para a fruição e efetivação de minhas ideias narrativas para a obra.

“Neomaso Prometeu” recebeu menção honrosa na categoria novas mídias do Festival Videobrasil 2001, após sua criação passei a desenvolver a HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”, a história de uma personagem que fica dividida entre um clone de seu amado e um robô com a consciência dele transplantada. O trabalho teve uma elaboração complexa, com mais de 600 painéis desenhados, múltiplos finais e utilização efetiva de trilha sonora, inúmeros efeitos sonoros, trechos animados e uma o uso mais maduro da diagramação dinâmica dos requadros. Enquanto “Neomaso Prometeu” era mais visceral e poética, “Ariadne e o Labirinto Pós-humano” tinha mais relação direta

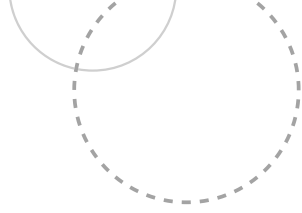
com a tradição narrativa das HQs, mas com a incorporação desses múltiplos elementos hipermediáticos. A complexidade de sua criação envolveu a criação de um detalhado storyboard com a narrativa visual, detalhamento de trechos animados, transições de diagramação dinâmica, trilha sonora incidental e efeitos sonoros. O trabalho foi completamente criado por mim, o que envolveu muita dedicação e tempo. Para realizá-lo tive que aprofundar-me mais nas ferramentas do software Flash. Como novo criador de HQtrônicas, minhas incumbências envolviam competências não só de um quadrinhista, mas também de um cineasta e animador. O meu campo criativo sinestésico expandiu-se enormemente. "NeoMaso Prometeu" e "Ariadne e o Labirinto Pós-humano" foram encartadas em um CD-ROM que vem com o meu livro "HQtrônicas: do Suporte Papel à Rede Internet".

Após as experiências iniciais, a terceira HQtrônica que desenvolvi foi "brinGuedoTeCA 2.0", nesse trabalho busquei um refinamento e síntese de uso da linguagem emergente das HQtrônicas fruto de meus experimentos anteriores.

O trabalho foi criado entre dezembro de 2005 e fevereiro de 2006. A HQtrônica insere-se no universo ficcional do chamado Crepúsculo Pós-humano, alguns séculos após a vigência da Aurora Pós-humana, quando preceitos éticos e morais estarão totalmente diluídos e transformados. O título do trabalho é um trocadilho/neologismo – utilizando o termo "brinquedoteca" e trocando o "Q" pelo "G", criando "brinGuedoTeCA", onde as letras G, T, C & A fazem referência explícita às bases de nucleotídeos do DNA, guanina, timina, citosina e adenina. (...) Na HQtrônica vários aspectos visando uma síntese e dinâmica maior no uso dos recursos hiperídia foram implementadas, o fundo branco e a quase ausência de cenários foi uma opção visando o maior impacto visual das personagens transgênicas do trabalho, o fluxo interativo trivial de navegação é corrompido pelo final inesperado que na verdade continua em um loop infinito, desconstruindo a idéia de um fim para a narrativa. As animações, efeitos sonoros e a trilha sonora foram utilizadas de forma estruturada visando evitar redundâncias e intensificar as intenções conceituais da obra, por esses motivos considero o trabalho inserido no contexto das HQtrônicas de terceira geração. A concepção, animação, arte e trilha sonora de brinGuedoTeCA 2.0 é minha, a montagem em Flash foi feita pelo ciberartista Fábio Oliveira Nunes (FRANCO, 2013, pp.24-25).

As minhas investigações e experimentos com o que podemos chamar de um campo expandido dos quadrinhos continuaram e em 2012 realizei a HQtrônica BioSimCa, com arte, música e roteiro de minha autoria, editada e produzida pelo grupo de pesquisa CriaCiber, coordenado por mim. Sua produção contou com contribuições de Fernanda Machado de Souza, Isabela Veiga Oliveira e Matheus Moura Silva, além do designer Richard Melchiades. BioSimCa apresenta elementos de diagramação dinâmica, trechos animados e trilha sonora, mas por não envolver aspectos de multilinearidade pôde ser incluída no youtube. Dessa vez o trabalho tomou como base direta uma história em quadrinhos previamente criada e publicada em suporte papel, transformando-se em um exercício objetivo de transdução de um meio a outro.

As pesquisas com experimentalismos de linguagem das histórias em quadrinhos continuaram e em 2013, juntamente com a doutoranda Danielle Barros, pesquisadora de minha obra e criadora de quadrinhos, desenvolvemos o conceito de "HQforismo". Os HQforismos são a união de aforismos e Histórias em Quadrinhos (HQ). Em sua composição trazem o legado dos quadrinhos poético-filosóficos pela estrutura narrativa poética - sendo que os textos são aforísticos, com inspiração e intenção eminentemente filosóficos. Assim, integram o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, por apresentarem como características básicas experimentalismo, brevidade e intencionalidade filosófica. O que caracteriza e diferencia os HQforismos das demais HQs poético-filosóficas é o fato de sempre se apresentarem na forma de uma única imagem/desenho e o texto aforístico que a acompanha - formato que favoreceu sua difusão nas redes sociais e na internet. Eu já produzi mais de trezentos HQforismos, publicados em revistas, fanzines e redes sociais, sendo um pioneiro criador deste subgênero e disseminador de suas



possibilidades expressivas.

Os experimentalismos constantes com as possibilidades dos HQforismos levaram, em 2015, ao primeiro desdobramento expandido e hipermediático do subgênero, a criação do HQGIForismo, esse é mais um neologismo que surgiu da junção de: HQ+ Gif + aforismos. Trata-se de um outro tipo de HQforismos, mas com o movimento da animação, o que lhes confere dinamicidade. Os HQGIForismos são uma forma de HQtrônica e surgiram ao percebermos o potencial expressivo dos chamados GIFs, um formato que era aparentemente anacrônico por tratar-se de uma animação curta de poucos frames muito utilizada nos primórdios da rede internet quando a largura de banda era baixa, curiosamente os GIFs voltaram com muita força recentemente devido às redes sociais e a forma descartável com que seus usuários relacionam-se com as imagens e vídeos. Os primeiros HQforismos criados por mim foram parcerias com o quadrinhista Denis Basílio, eu fiquei responsável pelas artes e aforismos e Basílio por sua animação. Ainda é um formato que pretendo explorar mais. Recentemente realizei um novo experimento pioneiro utilizando a linguagem dos HQforismos. Dessa vez criei meus primeiros "HQforismos Expandidos", permitindo navegação 3D em 360 graus utilizando o mouse.

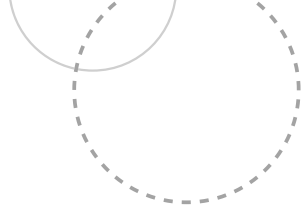
HQs Expandidas: Novas possibilidades criativas para suportes tradicionais e hipermediáticos

Nesse artigo proponho a adoção do termo HQ Expandida, mas em uma concepção que extrapola apenas a ideia de "campo expandido" como rompimento de fronteiras artísticas definidas tradicionalmente que podem ser encontradas no texto seminal *Sculpture in the Expanded Field*, escrito em 1979 por Rosalind Krauss, também não nos limitamos à convergência midiática. O termo HQ Expandida foi utilizado pela primeira vez por Gazy Andraus para nomear o seu trabalho "Convergência", uma HQtrônica realizada a partir da filmagem da HQ homônima, Andraus especifica a conexão direta do termo com as HQtrônicas quando diz:

Nessa "Arte Sequencial" ou "Nona Arte" expandida a transposição vai além como uma arte híbrida unindo simulação mínima de movimento com som para ela elaborado, tal qual uma HQtrônica. Ou então, aproxima-se tal arte aos desenhos expandidos, podendo ser também classificada como "HQ Expandida", ao sair da publicação bidimensional, podendo ser projetada em outros locais (como no Cinema Expandido) (ANDRAUS, 2014, p.887).

Assim, a ideia de HQ Expandida proposta aqui, não envolve apenas novos formatos como as HQtrônicas e os HQGIForismos. Apesar de englobá-los, extrapola os novos formatos de difusão e linguagens emergentes e pensa o conceito expandido como articulação dos quadrinhos com novas formas de saber através de processos criativos inusitados utilizando ferramentas criativas não ortodoxas como os ENOC – estados não ordinários de consciência - através de métodos diversos como uso de enteógenos e respiração holotrófica, e também criação ritual usando a técnica da magia de sigilos. Desse modo o campo da HQ Expandida engloba HQtrônicas, HQGIForismos, HQ em 360 graus e todos os novos formatos hipermediáticos, mas também HQs publicadas em suporte papel que foram gestadas a partir de ENOCs e técnicas de magia ritual. O conceito foi engendrado numa perspectiva mais abrangente como pensa Cassiano Quilici (2014, p.12)

Expressões como "cena expandida", "campo expandido" e outras similares têm aparecido com frequência em textos e eventos recentes sobre as artes performativas no Brasil. De modo geral, tais conceitos pretendem nomear proposições que extrapolem uma área artística específica, borrando as fronteiras que separam teatro, performance, artes visuais, dança, vídeo etc. Mais que isso, trata-se de fazer transbordar as práticas artísticas para fora dos circuitos e dos sentidos que lhe são habitualmente atribuídos, inserindo-as em lugares insuspeitos, articulando-as com outras formas de saber e fazer, colocando em cheque categorias que se encarregavam de situar a arte em um campo



cultural nitidamente definido.

A seguir tratarei brevemente do processo criativo de HQs expandidas utilizando 3 métodos específicos: o uso do enteógeno *Psilocibe Cubensis*, a utilização da técnica de Respiração Holotrófica e o método de magia de sigilos inspirado em Austin Osman Spare. É importante destacar que ao criar HQtrônicas a expansão sinestésica se dá pelo envolvimento direto na criação de elementos narrativos que envolvem múltiplos sentidos, o háptico, o sonoro e o visual; já ao criar HQs expandidas por ENOCs ou magia ritual a expansão sinestésica se dá diretamente na consciência do criador.

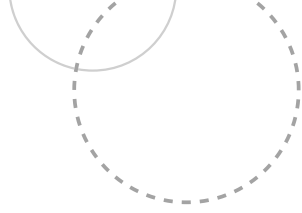
Os enteógenos são plantas ou fungos que possuem substâncias naturais psicoativas utilizadas em rituais xamânicos há centenas de anos. Alguns dos mais conhecidos são a Ayahuasca, bebida produzida a partir de um cipó e de uma folha naturais da Amazônia; o Peyote, cactus muito encontrado no México e o *Psilocibe Cubensis*, cogumelo encontrado com facilidade em muitas regiões das Américas central e do sul. Sobre a palavra "enteógeno" Terence McKenna (2004, p.247) destaca: "Termo cunhado por R. Gordon Wasson, que ele preferia ao termo comum psicodélico. A palavra refere-se a uma divindade interna sentida sob a influência da psilocibina" (FRANCO, 2014, p.1).

Batizei os enteógenos como "plug-ins de neocortex", realizando nesse batismo uma metáfora para com os plug-ins de computador, que nesse caso são programas específicos que expandem a capacidade do hardware e do software permitindo que a máquina exerça novas funções antes impossíveis sem a instalação do plug-in. Esses "plug-ins de neocortex" podem ser chamados também de "softwares livres da natureza" numa ampliação da metáfora, tecnologias avançadas ancestrais que podem ser utilizadas gratuitamente na contemporaneidade. Desse modo os enteógenos, também chamados de "plantas de poder" por McKenna (1993, p.11), funcionam como plug-ins para o nosso neocortex permitindo-nos acessarmos estados não ordinários de consciência. Ao longo do século XX e XXI muitos artistas têm despertado o interesse pelo uso de enteógenos como deflagradores de processos criativos. Alguns desses artistas psiconautas – um dos termos utilizados para definir aqueles que experimentam as "viagens cósmicas" induzidas por essas substâncias – compõem uma das vertentes da chamada "arte visionária" (CARUANA, 2013).

O pioneiro da arte tecnologia, artista e pesquisador, Roy Ascott, tem investigado sobre a expansão da consciência através da ingestão de enteógenos usados em rituais xamânicos da América Latina e resgatadas por seitas atuais como Santo Daime e União do Vegetal.

Ascott acredita que paralelamente ao uso crescente das novas tecnologias como fonte de investigação das relações entre matéria e consciência, a humanidade irá utilizar cada vez mais a antiga tecnologia dos xamãs para buscar a transcendência e novos estados de consciência. Ele chama essa tecnologia de "tecnologia das plantas", se referindo às substâncias vegetais, que proporcionam alteração da consciência e já eram usadas por pajés tribais há séculos. Após essa constatação, o pesquisador propõe a divisão da mente atual em um triângulo de três pólos que ele chama de "Três RVs": "Realidade Virtual", "Realidade Validada" & "Realidade Vegetal" (ASCOTT, 2003, p. 277). Ascott explica que a "Realidade Virtual" envolve toda a ontologia da telepresença, da imersão sensorial e conectividade imaterial telemática; enquanto a "Realidade Validada" representa nossa experiência diária, a ortodoxia do senso prático comum que tem base no pensamento euclidiano que nos leva a rejeitarmos os princípios da física quântica e do misticismo oriental; já a "Realidade Vegetal" refere-se aos estados de percepção aguda (insights) conhecidos há milênios pelos xamãs e ainda pouco difundidos no mundo ocidental, estes insights têm um poder amplamente visionário (FRANCO, 2014, p3).

Como já destaquei, considero metaforicamente os enteógenos uma forma de "software" natural, capaz de produzir mudanças em nosso "hardware" cérebro e "software" consciência possibilitando com isso a emergência de processos criativos não ordinários. Desde 2007 venho experimentando processos criativos expandidos pelo uso



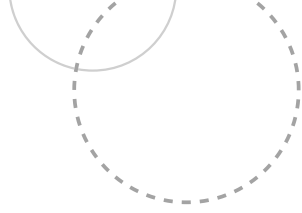
de enteógenos, inicialmente através de uma experiência com o uso da ayahuasca que impactou profundamente na criação de meus trabalhos em múltiplas mídias, dos quadrinhos às performances, e finalmente a partir de 2010 em experimentos mais focados em processos criativos de quadrinhos. Dentre essas experiências destaco nesse relato uma delas realizada em 2013 em parceria com o roteirista de quadrinhos Matheus Moura. Nela ingerimos cogumelos *Psilocybe Cubensis*, que podem ser encontrado nos campos de todo o Brasil, e que possuem a substância psicoativa psilocibina. O objetivo da experiência foi a criação de uma história em quadrinhos e de HQforismos visionários durante sua fruição. Sob o efeito dos cogumelos minha experiência psiconáutica foi muito visual, tive inúmeras visões de seres e ambientes extasiantes, como relato nesse trecho de artigo escrito sobre a experiência:

As visões mais impressionantes das duas primeiras horas da experiência aconteceram na parede do fundo da área de serviço, que tem umas manchas de carvão deixadas pela churrasqueira do antigo dono da casa. Ali foi um êxtase. A parede é escura com essas manchas, então eu vi o universo, muitas galáxias e supernovas, mas a visão mais impressionante foi a de uma exuberante e grande mãe cósmica que parecia feita de estrelas. Seu corpo tridimensional brilhava com muitos pontos luminosos e ela era escura como o negro do cosmos. Tinha uma cabeça altiva, olhos grandes e centenas ou milhares de grandes seios que iam descendo por seu corpo em formato de serpente, até sumir em perspectiva no universo (FRANCO, 2014, p.5).

Mesmo diante do êxtase das visões, iniciei o processo de desenho de uma história em quadrinhos retratando os seres que vislumbrava, o roteirista Matheus Moura manteve diálogos breves comigo e deles foram surgindo as frases e também outras imagens que ajudaram a compor a nossa primeira HQ em parceria realizada durante uma viagem psiconáutica com uso de psilocibina. O processo criativo do trabalho foi totalmente influenciado por nossas visões e por sensações diversas auditivas, hápticas, visuais, num processo de expansão da consciência naturalmente sinestésico e inusitado. A proposta de criar a obra durante a experiência, e não após, foi algo muito incomum no contexto da arte visionária, o que por si só já foi desafiador. A HQ de 4 páginas, sem título, foi publicada no número 8 da revista em quadrinhos "Artlectos & Pós-humanos" (Editora Marca de Fantasia, 2014).

Agora vou tratar brevemente de uma de minhas experiências de criação expandida utilizando a técnica da "Respiração Holotrópica" (GROF, 2015) de Stanislav e Christina Grof. Stanislav Grof é um dos pais da chamada psicologia transpessoal, ele foi um dos primeiros psiquiatras do mundo a experimentar estados ampliados de consciência utilizando LSD, isso ainda na época da cortina de ferro na antiga Tchecoslováquia. Essa experiência significou para ele, até então um ateu materialista, uma profunda mudança na compreensão do ser humano e da amplitude dos aspectos que forjam o ser, envolvendo a possibilidade de outras vidas, ou experiências arquetípicas entremeados na essência de nossa existência; assim como a grande influência do período uterino e do parto na vida futura do ser humano - uma experiência fundante que Grof chama de "perinatal". O psiquiatra migrou para os EUA e continuou suas pesquisas por lá, mas teve que interrompê-las por causa do governo estadunidense ter proibido o uso do LSD. Diante disso, Grof buscou outras alternativas para a ascensão aos ENOC, ou estados ampliados de consciência. Com a ajuda de sua esposa, a também pesquisadora Christina Grof - que era estudiosa da Yoga e dos Pranayamas - desenvolveram uma técnica de expansão da consciência através de hiperoxigenação cerebral e indução musical, a chamada "Respiração Holotrópica", um método patenteado por eles e que possui representantes em todo o planeta.

Cheguei a Grof ainda nos anos 90, foi uma indicação de leitura de meu pai, Dimas Franco, também um entusiasta dos estados ampliados de consciência. Um livro em especial marcou-me profundamente, "A Mente Holotrópica", no qual, entre outras teses impressionantes, Grof defende que somos imagens holográficas do Cosmos, ou seja, contemos todo o Cosmos em nós mesmos - assim como se você pegar qualquer

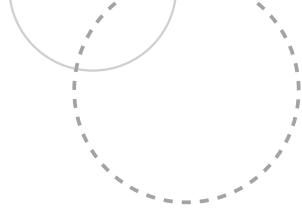


parte de uma imagem holográfica, você conseguirá reproduzir a imagem inteira, ou ainda como é possível clonar um humano ou qualquer outro ser vivo completo a partir de uma das células de qualquer parte de seu corpo, que possui o DNA completo. Intuitivamente eu já compreendia isso, mas Grof conseguiu fortalecer em mim essa percepção. É importante dizer que retomei o contato recentemente com a obra de Grof, a partir de minha amizade com o saudoso pesquisador Elydio dos Santos Neto, que estudava a perspectiva transpessoal na educação e nas histórias em quadrinhos, e teve contato direto com Stanislav, além de ser praticante da Respiração Holotrópica. Outro fato importante a ser citado, sobre minha relação com Grof e sua obra e ideário, foi o convite que recebi de um editor português, da editora Via Optima, para criar a capa da edição portuguesa do livro "A Psicologia do Futuro", um dos trabalhos recentes mais importantes do pesquisador. Criei a ilustração da capa e também seu projeto gráfico completo.

Eu já havia realizado algumas breves experiências de hiperoxigenação cerebral por conta própria, mas nunca tinha experimentado a Respiração Holotrópica, isso aconteceu pela primeira vez no dia 5 de julho de 2014. E como não podia deixar de ser, também com ricos resultados criativos artísticos a partir do ENOC gerado durante a experiência, que aconteceu em Goiânia, sob a supervisão dos psicoterapeutas Dora e Álvaro Jardim, treinados pelo próprio Grof nos Estados Unidos em seu "Grof Transpersoal Training". A experiência se desenrolou durante o período da tarde, com um grupo de outros respirantes e o impacto causado em mim pelas múltiplas visões e sensações foi muito forte. Em entrevista à Danielle Barros Fortuna (2014, s.p.), relato um dos trechos mais importantes da experiência e que resultou na criação posterior de um HQforismo:

Após 10 minutos respirando comecei a sentir um forte formigamento nas mãos e pés, como se uma energia poderosa se apossasse deles. Nessa hora tive alguns impulsos eróticos e senti a energia ficar ainda mais elevada na região dos genitais. De olhos fechados - é importante salientar que a respiração acontece com os olhos fechados - eu vislumbrava meu corpo como se fosse um campo de radiação poderoso, em tons de amarelo e vermelho. Eu ri muito, pois as sensações eram boas, acho que ri até gargarhar. Logo a energia foi mudando de foco e subiu para o meu peito. E foi justamente aí que ela se concentrou em quase todo o restante da experiência. Nesse momento, imagino que já tinham se passado uns 25 minutos do início da experiência, tive a primeira visão e a mais poderosa de todas. Foi algo chocante e doloroso, senti a dor na carne, estremei e chorei. Eu revivi, ou vi, ou criei a metáfora simbólica de uma flecha de madeira trespassando meu peito. Assisti o momento exato em que ela atravessou o meu coração, vi o esguicho forte de sangue, sob intensa dor! Levantei a cabeça para ver de onde vinha a flecha e a dor tornou-se maior ainda, pois apesar de não conseguir me lembrar QUEM FOI, era alguém que eu amava que tinha lançado a flecha, eu tive certeza disso.

O HQforismo inspirado nessa visão foi criado na manhã do dia seguinte em que realizei a Respiração Holotrópica. Foi uma noite repleta de sonhos reveladores e de cenas épicas, com muita luz e escuridão. Os sonhos foram tão vívidos e incomuns que acabei dormindo muito mais do que de costume. Ao acordar, pouco tempo depois, já estava com a concepção geral dele em mente, aí criei o desenho em menos de 10 minutos e parti para a colorização. Os sonhos reafirmaram algo muito prenhe da minha experiência, e que eu já tinha como premissa: a inexistência de qualquer forma de traição, a não ser a traição de si mesmo. A parte mais dolorosa da respiração foi o momento da flechada no peito e a percepção de que ela tinha vindo de alguém que eu amava. Mas apesar do choque momentâneo eu me reconstitui e tornei-me mais forte, compreendi ainda mais profundamente que é impossível sentir-se traído por alguém se o seu amor é desprendido e incondicional e se você não deposita expectativas no outro. Ninguém jamais poderá feri-lo, se você for assim completamente livre e integrado. A arte do aforismo reflete isso, tem o sofrimento e a superação, a morte e o renascimento luminoso, a sombra e a luz. E o aforismo que acompanha a arte reflete justamente isso de forma



sintética: "A flecha só pode ferir o seu coração de carne." Ou seja, é impossível para o sereno de espírito dono da sua vontade e difusor do amor incondicional e cósmico sentir dores emocionais, apenas - no caso da flechada - a real dor física.

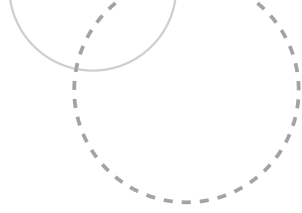
Finalmente, trato aqui brevemente de uma das HQs criadas com uso de magia ritual de sigilos e publicada na revista em quadrinhos *Artlectos & Pós-humanos # 10* (Marca de Fantasia, 2016). A HQ "93" é um desdobramento narrativo do sigilo que compõe a contracapa desse volume da revista, e homenageia o *Liber Al vel Legis*, do controverso mago inglês Aleister Crowley. Ela foi influenciada diretamente pela prática mágica ocultista contemporânea e criada com magia caoticista de sigilos (SPARE & CARTER, 1916). Basicamente um sigilo constitui-se da escrita de uma frase curta que determina as intenções mágicas, a vontade do magista, depois são eliminadas todas as letras repetidas e é feita uma recombinação das que sobraram na forma de um desenho simples que deve ser inicialmente fixado pelo magista através de técnicas de êxtase e depois esquecido para efetivar-se. Em um dos ensaios notórios de Spare, chamado "Desenho Automático", escrito em 1916 em parceria com Frederick Carter, ele destaca a possibilidade de conexão entre o desenho automático e a magia de sigilos ao dizer: Os desenhos automáticos podem ser obtidos mediante métodos como o de concentrar-se em um sigilo, ou através de métodos que levem o corpo e a mente à exaustão, porém em um estado agradável que permita chegar a não-consciência, ou ainda desejando algo oposto ao desejo consciente depois de ter obtido o impulso orgânico de desenhar. (SPARE & CARTER, 1916, s.p.)

A narrativa partiu da criação de um sigilo básico inicial, com uma sentença da vontade, mas nesse caso utilizei além de palavras, o número 93, numa alusão direta ao número sagrado da magia Thelemitica, o sistema mágico criado pelo magista inglês Aleister Crowley, baseado fundamentalmente em seu notório livro *Liber AL vel Legis* (Livro da Lei) de 1904. 93 corresponde ao valor gemátrico da palavra grega *Θελημα* (Thelema), que significa vontade, assim como de *Άγαπη* (Ágape), que significa amor. Após a geração do sigilo básico, concentrei-me nele por algum tempo até silenciar ao máximo a mente, nesse estado meditativo parti para o desenho livre automático. Com as artes resultantes decidi montar então o sigilo ilustrado, mas nesse caso optei também por criar uma imagem em estado consciente para homenagear Crowley e depois desenhei conscientemente o número 93 para ser inserido no sigilo final.

A HQ 93 foi desenvolvida utilizando esses desenhos criados para o sigilo ilustrado e desdobrando-os em 3 páginas com o texto poético: "Transtecnologias pós-humanas, e hipertecnologias ancestrfungicas, para o domínio profundo da espada da vontade e do amor que gera na conexão entre os opostos complementares. Ágape e Thelema, amor Cósmico incondicional sob vontade!" Os desenhos da página 1 destacam o hibridismo homem máquina como forma transcendente emergente, e a imagem do cogumelo como enteógeno que também tem o potencial de ampliação da consciência, criando um paralelo com outra das correntes da magia do caos, a psiconáutica (CAROL, 1987). A segunda página mostra o encontro cósmico dos princípios masculino e feminino através da conexão entre a figura do guerreiro e da lua crescente feminina, gerando - no centro da composição - uma penetração simbólica do falo (espada) na vulva. Finalmente a composição da página 3 apresenta a "geração / criação", com destaque para o feto central. Posteriormente a arte utilizada como base para a criação da HQ foi utilizada para a criação de um HQforismo Expandido utilizando tecnologia de 360 graus para navegação com o mouse, postado em minha rede social Facebook.

REFERÊNCIAS:

ANDRAUS, Gazy. "Convergência", in Chaud, E e Sant'anna, t. F. (Orgs.). - anais do VII Seminário nacional de Pesquisa em arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2014, pp.887-889.



ASCOTT, Roy. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade* (Diana Domingues org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

CAROL, Peter. *Liber Null & Psychonaut*. Maine: Samuel Weiser Inc., 1987.

CROWLEY, Aleister. *Liber AL vel Legis*. Londres: Self Published, 2004.

CARUANA, L. *O Primeiro Manifesto da Arte Visionária*, Curitiba: Grande Loja da Jurisdição da Língua Portuguesa, 2013.

FORTUNA, Danielle Barros. "Respiração Holotrópica: Estados ampliados de consciência e processos criativos - Entrevista ao Ciberpajé Edgar Franco", in *A Arte do Ciberpajé*, Url: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/07/respiracao-holotropica-estados.html>, acessado em 9 de julho de 2014.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos # 10*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.
_____. "Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração", in LUIZ, Lucio (org.), *Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, Rio de Janeiro: Marsupial, 2013, pp.15-34
_____. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*, São Paulo: Anna-blume/Fapesp, 2.ed, 2008.

_____. *Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes*, Tese de Doutorado em Artes, São Paulo: ECA/USP, 2006.

_____. *Processos Criativos Psiconáuticos com Uso de Software Livre da Natureza*, in *Anais do 13#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – Museu da República*, UnB, Brasília, 2014.

FULLER, R. Buckminster. *Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra*, Lisboa: Via Optima, 1998.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2009.

KRAUSS, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field", in *October*, Vol.8, The MIT Press, Spring 1979, pp.30-44.

MCKENNA, Terence. *Alucinações Reais: Uma viagem cósmica inspirada pelo uso das plantas de poder*, Rio de Janeiro: Nova Era, 1993.

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. *Cadernos da Pós-Graduação*, Campinas, Instituto de Artes, Unicamp, vol. 4, n. 1. p. 23-39, 2000.

QUILICI, Cassiano. "O campo expandido: arte como ato filosófico", in *Sala Preta: revistado Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA/USP*, V. 14, n. 2, 2014, pp.12-21.

SPARE, Austin Osman & CARTER, Frederick. *Automatic Drawing*. In: *Form Magazine* Vol. 1 No. 1, Londres: April 1916.