



AYAUAHUAYA: PROCESSOS INCONSCIENTES, ARTE E ESPIRITUALIDADE

Matheus Moura Silva¹

Resumo: Este artigo tem como foco o processo criativo de uma história em quadrinhos a partir do uso de ayahuasca. A história em questão se chama, AyahuayA², e foi escolhida para este trabalho por se tratar de um encontro com um ser espiritual durante transe psicodélico. Na introdução do artigo é dado o panorama da pesquisa, realizada no contexto da tese defendida em 2018, no PPGACV/FAV-UFG. São descritos os capítulos que a compõe e levantados pontos como: as perguntas motivadoras para a pesquisa, 1) Há diferença entre o ímpeto criador do que é feito de modo ordinário em contraposição ao visionário?; 2) O que diferencia os quadrinhos visionários dos realizados de modo ordinário?. E a metodologia empregada, sendo esta a pesquisa baseada em arte, a autoetnografia e a bricolagem. A experiência em si é o mote da história em quadrinhos que busca retratar, o mais próximo possível, a visão original. Sendo a HQ um trabalho criado colaborativamente no escopo da Arte Visionária. No decorrer do texto é feita a descrição do processo criativo, desde a obtenção da visão, criação do roteiro ao desenho final. Com base em pesquisas sobre criatividade e ENOC, além da experiência empírica com criação visionária, concluir que, primeiro, não existem diferenças entre o ímpeto criador ordinário e o visionário. Segundo, a diferenciação entre os quadrinhos visionários e ordinários seria apenas a percepção do autor de que aquela narrativa é, na verdade, a expressão de uma realidade distinta e não uma criação pura e simples do intelecto imaginativo.

Palavras-chave: cartografia do inconsciente; processo criativo; quadrinhos; psicodélicos

AYAUAHUAYA: UNCONCIOUS PROCESSES, ART AND SPIRITUALITY

Abstract: This article focuses on the creative process of a comic book based on the use of ayahuasca. The story in question is called, AyahuayA, and was chosen for this work because it is about an encounter with a spiritual being during a psychedelic trance. The introduction of the article gives an overview of the research, carried out in the context of the thesis defended in 2018, at the PPGACV/FAV-UFG. The chapters that compose it are presented and points raised such as: the questions motivated the research, 1) Is there a difference between the creative impetus of what is done in an ordinary way as opposed to the visionary?; 2) What differentiates visionary comics from those performed in an ordinary way? The methodology employed, which is an

¹ Professor, doutor e mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisas sobre processos criativos e quadrinhos, além de roteirista, fanzineiro e editor. Publicou a revista Camiño di Rato entre 2008 e 2019. Editou a revista A3 Quadrinhos (2010) e é o autor da graphic novel O.R.L.A.: Liberdade aos Animais (2014), além dos álbuns Cartografias do Inconsciente (2018) e Matéria Escura (2018) – todos sob financiamento do Programa Municipal de Incentivo à Cultura de Uberlândia (MG). Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo, também é licenciado em Artes Visuais com pesquisa em quadrinhos e Estados Não Ordinários de Consciência – ENOC. E-mail para contato: saruom@gmail.com

² Neste link é possível ler a HQ AyahuayA, a qual foi publicada em formato artigo nos Anais do VII ReACT, de 2019. <https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/react/article/view/2687/2570>



art-based research, autoethnography and bricolage. The experience itself is the motto of the comic book that seeks to portray, as close as possible, an original vision. The HQ is a work created collaboratively within the scope of Visionary Art. Throughout the text, a description of the creative process is made, from obtaining the vision, creating the script to the final design. Based on research on creativity and ENOC, as well as empirical experience with visionary creation, I conclude that, first, there are no differences between ordinary and visionary creative drive. Second, the differentiation between visionary and ordinary comics would only be the author's perception that that narrative is, in fact, the expression of a distinct reality and not a pure and simple creation of the imaginative intellect.

Keywords: unconscious cartography; creative process; comics; psychedelics

Na tese defendida em 2008, trabalhei metodologicamente por meio de três perspectivas teóricas equivalentes: a pesquisa baseada em arte, a autoetnografia e a bricolagem. A primeira embasa a produção poética, pois insere a investigação traçada no arcabouço das pesquisas que se valem da prática artística enquanto geradora de conhecimento. A segunda, a autoetnografia, deriva da antropologia e funciona como um deslocamento do pensamento etnográfico – baseado no outro – para a análise de si dentro de determinado contexto. A bricolagem, por sua vez, parte de um modo descentralizado de organização do pensamento, a propiciar teorias formadas por “recortes” teóricos de autores dos mais diversos campos do saber.

As três metodologias se convergem, por partirem da perspectiva do autor da escrita/obra de arte para algo maior a ser tratado – a fundamentação teórica. No meu caso, desenvolvi de modo complexo a abarcar disciplinas do saber como antropologia, neurociência, psicologia, arqueologia e arte. O intuito foi, como a bricolagem permite, criar uma espécie de colcha de retalhos teórica a discutir criatividade, processos criativos, arte, estados não ordinários de consciência, xamanismo, origem da imagem e histórias em quadrinhos.

A tese está dividida em três eixos. Primeiro, o *Estágio I: rumo a trajetória intensificada*. Nele tive como ponto de partida expor diversas interpretações quanto ao que seria a criatividade e o modo dela se manifestar. Retomar estes princípios teóricos, em parte discutidos na dissertação (SILVA, 2013), serviu para demarcar meu entendimento dos processos criativos, além de ajudar a entender os processos passados pelos primeiros pintores das cavernas, dentro da perspectiva de Lewis-



Williams (2005). A importância da pesquisa do referido antropólogo, para minha investigação, se deu por ele ter me mostrado o quão natural e importante são os ENOC³ para os humanos e para a sociedade atual – além de ter estruturado, neurologicamente, os estágios da mente e as visões decorrentes. No caso, a partir do ponto de vista de Lewis-Williams (2005), tudo que existe hoje – principalmente o mundo simbólico – só foi possível ser desenvolvido devido ao surgimento da imagem e ela só passa a ser criada após experiências de ENOC (LEWIS-WILLIAMS, 2005). Ou seja, a história do homem, invariavelmente, está ligada à ampliação da consciência. Assim como a arte.

No decorrer do capítulo exponho os principais tópicos do pensamento do antropólogo sul-africano. Algo que me chamou atenção e que faço questão de frisar foi a perspicácia de Lewis-Williams em perceber que seria impossível criar imagens sem antes se ter referencial imagético. Esta percepção me tocou também por me levar a pensar a respeito da produção artística visionária (MIKOSZ, 2009). Apesar de hoje imagens serem comuns, ao estar sob efeito de algum ENOC, o sujeito passa a ter contato com imagens antes nunca vistas, seja por ele mesmo ou por outros. São imagens sem referencial, que transcendem às eras. Mas ao mesmo tempo são comuns. De uma maneira ou de outra existe identificação entre o fruidor e as imagens derivadas de ENOC, sejam elas gravadas em paredes de pedra há 30 mil anos ou pinturas digitais contemporâneas. Os pontos em comuns são evidentes, ainda mais quando criadas em contextos semelhantes aos do passado, como no interior de comunidades tradicionais e geralmente derivados de rituais xamânicos.

A aproximação entre origem da imagem e produção indígena de imagens derivadas de ENOC, foi uma forma de buscar semelhanças entre o contexto em que participo – durante a ingestão da ayahuasca – com o intuito da pesquisa. Para a consagração do chá, no Brasil, é preciso estar inserido em contexto religioso. O xamanismo, apesar de não ser uma religião, é uma prática espiritual. Algumas igrejas do Santo Daime, geralmente ligadas à ICEFLU, como a CEFLUCLC, realizam trabalhos com viés neoxamânico, como parte da prática litúrgica. Foi em cerimônias deste tipo

³ ENOC: Estados Não Ordinários de Consciência- Termo adaptado e traduzido por José E. Mikosz de *Altered States of Consciousness* expressão cunhada por Arnold M. Ludwig em 1966 e popularizada por Charles Tarf em 1969.



que participei para a ingestão do chá e como parte do processo criativo das histórias em quadrinhos desenvolvidas para a tese.

No *Estágio II: estratos dos processos criativos e ENOC*, concentrei-me exclusivamente em discorrer sobre arte visionária e quadrinhos visionários. Na primeira parte busco delinear quais são os verdadeiros quadrinistas visionários, os quase verdadeiros e os falsos visionários, embasado na metodologia de Caruana (2013). Como frisado no texto, minha seleção de autores não foi determinista nem muito menos possuiu caráter depreciativo quando usado o termo “falso visionário”. A proposta desta categoria foi somente distinguir os autores que realmente possuem algum tipo de proximidade com ENOC daqueles que não. As qualidades subjetivas dos trabalhos não são levadas em conta.

Um exemplo (mesmo estando em outra categoria): incluo na lista de “quase visionários” Robert Crumb, um dos principais autores da contracultura estadunidense durante as décadas de 1960/1970. Mais ainda, Crumb é um ícone dos quadrinhos mundiais. Em 1965 usou LSD e, como visto, mudou radicalmente a forma de desenhar. No entanto, ter renegado as visões e as experiências com ENOC testemunham contra ele para incluí-lo como um “verdadeiro visionário”. Como discorro no início deste capítulo, quando abordo criatividade e ENOC, quem mais se beneficia artisticamente dos efeitos dos psicodélicos na criatividade, são aqueles que conseguem usufruir e aceitar a experiência. Crumb, pelo contrário, menospreza os impactos e as influências dos ENOC em seus trabalhos, além de ser totalmente contra qualquer tipo de expansão da consciência (CRUMB, 2009).

No decorrer do segundo capítulo analiso os processos criativos de três autores estrangeiros notoriamente visionários: Moebius, Jim Woodring e Rick Veitch. Cada um a seu modo usa os ENOC em benefício da arte. Jean Giraud criou inúmeros quadrinhos a partir de ENOC, dando vida até mesmo a um duplo, Moebius, para poder desenvolver livremente os trabalhos experimentais. Woodring é um caso especial, desde criança tinha visões e encontrou nos desenhos a forma de lidar com todo o absurdo que via diariamente. Ao crescer passou a utilizar indutores de ENOC para criar. O foco do trabalho visionário do artista são sonhos e as visões endógenas que têm. Veitch, por sua vez, usa apenas os sonhos como método de expansão da consciência. Os quadrinhos por ele produzidos formam o que chamou de “*dream art*” e são tidos



pelo autor como os mais importantes de sua vida – tamanho respeito que possui pelas informações manifestadas nos sonhos.

Inclusive, nos textos de Woodring e Veitch, acabei por me delongar demais nas biografias. Uma das razões para isto é não haverem artigos em português sobre os autores ou serem textos mais enxutos, que não englobam os processos criativos. O intuito foi dar um panorama das produções e dos contextos em que os autores estavam inseridos quando decidiram criar quadrinhos visionários. Acredito ser importante esta contextualização, pois a arte visionária como a expressão mais profunda do íntimo do artista reflete o momento presente da visão. Por exemplo, no trabalho de Veitch, em vários sonhos retratados ele interage com autores de quadrinhos diversos. Isto só ocorria naquele momento da vida do autor, por ele ter contato cotidiano com tais artistas.

Na parte final do capítulo realizo algo semelhante, mas com foco em dois autores brasileiros: Sergio Macedo e Xalberto. Ambos começaram a produzir quadrinhos na década de 1970 e estavam envolvidos com o universo *hippie*. Macedo, com o tempo, parou de usar psicotrópicos para buscar visões mais límpidas, induzidas por métodos de respiração, como o pranaiama. A meta de vida de Macedo, enquanto artista, é criar histórias em quadrinhos tendo como protagonistas povos originários e também retratar suas próprias visões em HQs, com histórias positivas, que incentivem a evolução psíquico espiritual dos leitores. Xalberto, curiosamente, é um caso semelhante ao de Crumb, mas que, diferentemente, inclui como visionário verdadeiro. Durante o período em que publicou seus principais trabalhos visionários, Xalberto usufruiu e utilizou artisticamente as influências criativas dos ENOC – hoje é abstêmico. Independentemente de *Íncaro: estórias daquele que voou*, por exemplo, não ter uma perspectiva positiva dos ENOC, especificamente da ayahuasca, o autor buscou, de uma forma ou de outra, passar os sentimentos do momento da experiência.

O propósito em traçar o percurso teórico recapitulado acima foi de aproximar perspectivas, a primeira vista, distintas para desenvolver minha compreensão dos fenômenos abordados: arte, criatividade, ENOC, xamanismo e quadrinhos. Através das análises dos processos criativos dos autores de quadrinhos já renomados e visionários, foi possível perceber como, de uma forma ou de outra, a arte, a criatividade, os ENOC, o xamanismo e os quadrinhos se relacionam naturalmente. No trabalho de Moebius e



Veitch, o xamanismo é mais evidente. Porém, Woodring, no caso, se tivesse nascido em uma comunidade tradicional, facilmente seria reconhecido como um xamã inato. Macedo, como visto, possui identificação com as comunidades tradicionais das Américas, tendo já vivido com algumas etnias. Xalberto, de todo o estrato é o mais destoante neste sentido, por não ter sido identificada uma aproximação particular do autor com o universo xamânico. No entanto, em *Íncaro*, ele incluiu uma cena de transformação animal, algo característico dos estados xamânicos, o que pode indicar a manifestação do inconsciente do autor com esta perspectiva espiritual.

Da mesma maneira que os autores selecionados, meu envolvimento com os ENOC possui relação com o xamanismo. Ou melhor, com o neoxamanismo. Foi em meio a cerimônias sincréticas (Santo Daime/xamanismo) que consumi o chá ayahuasca. Para a tese, foram programadas quatro cerimônias tendo como intenção a busca por visões para a criação de quadrinhos. Os rituais neoxamanicos que participei têm uma estrutura padrão que mistura práticas de diversos povos nativos, principalmente dos Lakotas (EUA) e Yawanawa (Brasil), com influências do Santo Daime (mais adiante explico melhor). A própria Respiração Holotrópica, também se relaciona com o neoxamanismo. Em outras palavras, é difícil desvincular os ENOC das práticas espirituais com base xamânica, até mesmo devido ao fato que o ambiente (*setting*) em que estive envolvido, acabar por influenciar nos resultados das experiências.

Ter aprofundado nos processos criativos dos autores analisados influenciou ainda meus próprios processos. Durante os estudos e escrita sobre o trabalho de Veitch, tive alguns sonhos lúcidos e, diferentemente de outros quadrinhos que produzi, resolvi sinterizar o sonho em apenas uma página, da mesma maneira que Veitch.

No decorrer da pesquisa, as trocas de *e-mail* com Sergio Macedo foram fundamentais para abranger minha compreensão quanto às possibilidades de revelações da mente em ENOC. Principalmente quando conversamos sobre técnicas de respiração, como o pranaiaama, que ele realiza normalmente. Apesar de serem exercícios e seguirem métodos e propósitos particulares, o pranaiaama por ser uma técnica de respiração se aproxima da Respiração Holotrópica. Pude perceber, por exemplo, ao me basear nas falas de Macedo, o potencial visionário do pranaiaama. Mesmo não tendo praticado o pranaiaama para comparar, compreendo a holotrópica mais como uma terapia para trabalhar traumas psíquicos. No meu caso, dentro das



quatro sessões que participei, não tive muitas visões com a holotrópica. Foram experiências mais introspectivas, psicológicas, por assim dizer. Ao menos durante as sessões em que estive, não foram experiências tão visionárias, foram mais sensações como medo, desolação, fraternidade, compaixão. Talvez com o tempo isso poderia mudar.

Macedo também foi quem me demonstrou com mais acuidade como transportar a visão de terceiros para os quadrinhos, a me ajudar a responder uma das questões da tese: *como descrever a experiência psicodélica para o desenhista da maneira mais precisa o possível, para que ele ilustre justamente o visto?*. Diversos trabalhos dele retratam visões de outros, como as de Appel-Guery (1987) e de povos originários – seja a partir de um relato pessoal (como em *Xingu!*, 2007) ou buscado em descrições biografias (*Lakota*, 1997). A questão principal levantada por Macedo (2013) para poder realizar transposições de relatos para os quadrinhos é simples: ser o mais fiel o possível ao descrito e à visão.

Durante a criação da poética, busquei levar em consideração esta posição de Macedo para descrever em roteiro as visões que seriam transformadas em quadrinhos. Por outro lado, o desenhista estava livre para interpretar o roteiro a seu modo de maneira a criar as melhores soluções possíveis para a realização dos quadros/páginas. Como geralmente enviei um esquema, chamado por alguns de “rabiscos”, a maioria dos desenhistas seguiu fielmente a estrutura previamente feita. Houve sim, vários que buscaram acrescentar as próprias percepções, o que no fim enriqueceu o resultado final. Somente uma HQ precisei descartar devido as mudanças radicais feitas pelo desenhista descaracterizando a visão original.

No terceiro e último capítulo da tese, *Estágio III: em busca das visões*, faço um levantamento bibliográfico das principais pesquisas científicas a investigarem a relação entre criatividade e ENOC, prioritariamente por meio de psicotrópicos. O critério usado por mim para a seleção das pesquisas abordadas foi basicamente serem centradas ou, pelo menos, se dedicarem em parte ao meu tema de interesse: criatividade e ENOC. No início levantei vários artigos que abrangiam o assunto, inclusive aqueles focados na relação da criatividade com substâncias não psicodélicas. Tais artigos não usei como fonte primária para a tese, apesar de citar alguns. Como a



pesquisa desenvolvida focou em psicodélicos, preferi me ater somente a este tipo de abordagem por ser mais específica.

O intuito da minha aproximação foi dar um panorama das pesquisas realizadas em diversos campos do saber que possuíam o objetivo de correlacionar, ou não, a criatividade com os ENOC. Com isso busquei respostas para outras duas perguntas da tese como: 1) *Há diferença entre o ímpeto criador do que é feito de modo ordinário em contraposição ao visionário?*; 2) *O que diferencia os quadrinhos visionários dos realizados de modo ordinário?* Ao basear-me nas referidas pesquisas sobre criatividade e ENOC, pude intuir que, primeiro, não existem diferenças entre o ímpeto criador ordinário em contraposição ao visionário. A criatividade do indivíduo, no fim, só se realizará em estado ordinário. Os psicodélicos, ou ENOC em geral, propiciam os materiais brutos a serem transformados pelos artistas em criações. Se há, de fato, alguma diferença, ela se daria na importância dada pelos artistas visionários às visões obtidas em ENOC. Os artistas visionários tendem a perceberem as visões tidas durante os ENOC como mensagens reais e fundamentais para o crescimento particular, geralmente imbuídos de sentidos divinos, enquanto a arte “ordinária”, por assim dizer, não cativa no autor tamanho significado. Segundo, a diferenciação entre os quadrinhos visionários e ordinários seria apenas a percepção do autor de que aquela narrativa é, na verdade, a expressão de uma realidade e não uma criação pura e simples do intelecto imaginativo. Seria uma obra verídica interpretada pelos leitores como ficção, tamanha a discrepância entre a realidade percebida no dia a dia, da realidade não ordinária de um outro estado de consciência.

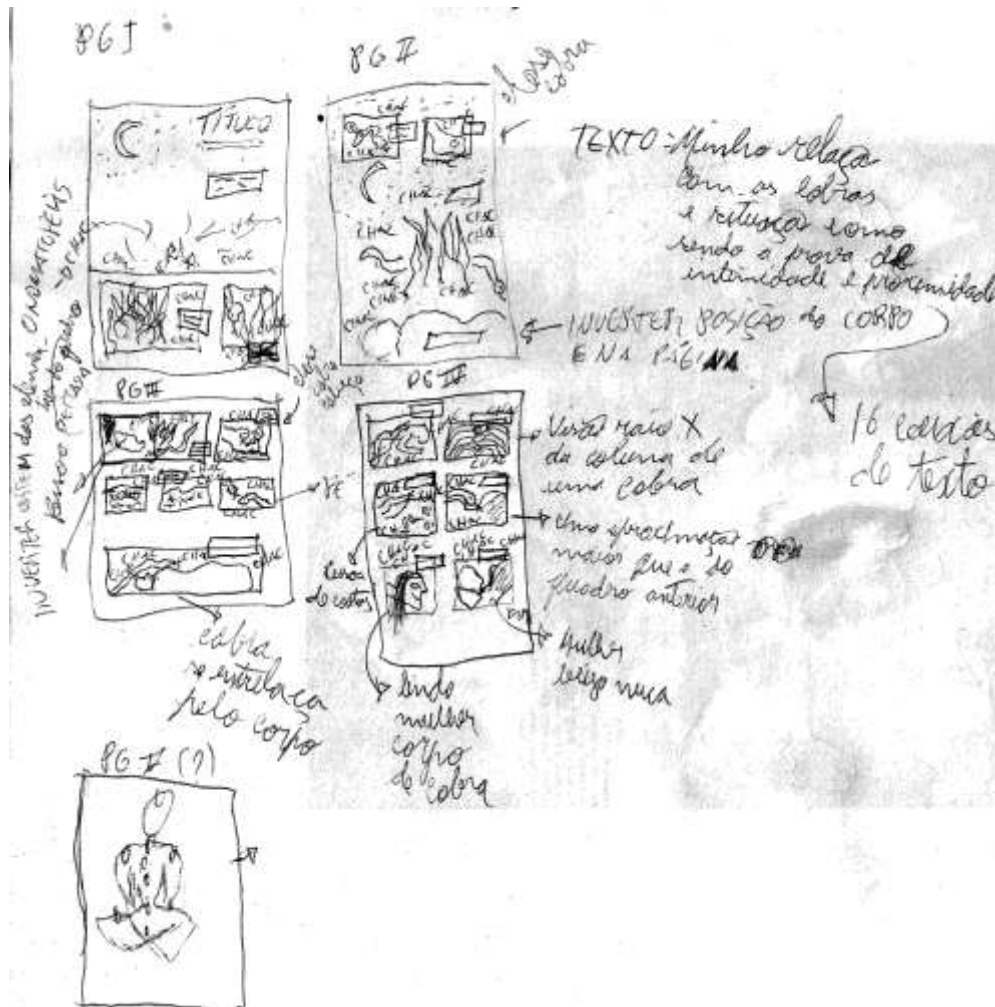
No transcorrer do terceiro capítulo procuro traçar minha metodologia de pesquisa aplicada, com o intuito de tornar mais claro ao leitor a forma como interpreto o percurso trilhado na construção da poética da tese. De um modo ou de outro, não há como excluir a influência da teoria lida, descrita e escrita no decorrer da pesquisa com o resultado das histórias em quadrinhos produzidas. O próprio ambiente onde foram realizadas, as sessões de ayahuasca, é uma forma de reverberação da teoria, uma vez que, como frisado antes, replica – em menor grau – as experiências xamanicas tradicionais. Ou seja, posso dizer que parte do resultado obtido com as poéticas derivadas de ayahuasca, especificamente, ecoa da relação entre o contexto teórico e empírico, em que estou inserido/tenho contato.



Análise Poética

Ao todo foram produzidas 14 histórias em quadrinhos derivadas de ENOC como parte da poética da tese. Destas, seis são derivadas de sonhos lúcidos, outras seis resultam de experiências com ayahuasca, duas foram feitas com base nas visões de respiração holotrófica. As histórias/visões escritas por mim, foram desenhadas por Vinicius Posteraro, Guilherme Silveira, Angelo Ron, Décio Ramires, Edgar Franco e Laudo Ferreira Jr. Para este artigo, selecionei a análise da HQ Ayahuaya, ilustrada por Posteraro.

Ilustração 1: Esquema desenhado por mim para servir de guia ao desenhista, Vinicius Posteraro, durante a criação das páginas da HQ Ayahuaya, 2016.



Fonte: elaborado pelo autor



Esta foi a primeira história em quadrinhos escrita por mim baseada em uma visão de ayahuasca. Esta ocorreu em uma Jornada Xamânica Voo da Águia, realizada em Araguari (MG), no primeiro semestre de 2016. As cerimônias são realizadas sempre à noite, madrugada a dentro. A visão retratada em Ayahuaya transcorreu aproximadamente 40 minutos depois da primeira dose do chá (cerca de 50 ml). Na ocasião, o condutor da cerimônia, Leo Artese, tinha acabado de iniciar o “Ritual de Destruição no Fogo”, o qual é invocado o poder de destruição do fogo por meio de uma música própria, a partir de voz e chocalho.

Eu estava deitado ao redor da fogueira em posição fetal, coberto e de olhos fechados. Ao iniciar a canção e o chocalho, imediatamente começou a visão. De súbito, passei a ter a impressão de ser deslocado para fora do corpo e a ver todo o ambiente por uma perspectiva aérea. Como em uma experiência extracorpórea. Porém, ao mesmo tempo em que por essa visão superior me via deitado no chão, tinha plena consciência do corpo. Sentia o corpo físico e pensava pelo ponto de vista padrão ao mesmo tempo em que me via (mentalmente) como um terceiro. Era como se eu houvesse me desdobrado em duas pessoas que compartilhavam a mesma consciência. Simultaneamente personagem e câmera/diretor.

Por meio dessa visão superior vi se aproximar de mim uma imensa serpente, parecia uma jiboia ou mesmo uma sucuri, de tão grande. Embora o tamanho da cobra impressionasse, não senti medo. A música que preenchia o ambiente me acalmava ao mesmo tempo em que se misturava com os próprios sons da cobra. De acordo a intensidade da música aumentava, mais o réptil se aproximava até o ponto de tocar em mim. Nesse momento passei, além de ver as cenas por uma visão aérea, a também sentir, fisicamente, a cobra subindo por meu corpo. Senti a pressão, o peso dela lentamente avançando pelas pernas, passando pelo tronco até alcançar minha nuca. Neste momento a cabeça da serpente se transforma em uma linda mulher de lábios carnudos e cabelos negros e lisos. Ela, então, beija minha nuca, arrepiando todo o corpo a começar por um calafrio que percorre a espinha. Logo após o beijo abro os olhos e a canção para.

Ao despertar do transe, a sensação que tive era de comunhão com répteis e a natureza. Parecia ter sido tocado no mais profundo íntimo do ser. A beleza do



momento era extraordinária. Estava extasiado pela visão e a sincronicidade de tudo. Tinha certeza que esta seria uma das narrativas para a poética da tese.

Em casa, passei a rever a experiência mentalmente, buscando a melhor maneira de organizar os acontecimentos dentro da narrativa de uma história em quadrinhos. Um ponto facilitador foi a visão não ter tido formas geométricas ou figuras abstratas que poderiam dificultar a descrição. Após determinar o desenrolar dos fatos, decidi desenhar um esquema de páginas para a história. Entendi que ela deveria ter cinco páginas. Uma para o início e outra para o fim e as três do miolo para o desenvolvimento. Para ajudar a leitura do diagrama, foram feitas indicações descritivas de cada quadro. Isso serviria mais tarde para a produção da escrita do roteiro. No momento, deixei ainda uma indicação do conteúdo do texto narrativo a ser escrito, o qual dialogaria com as imagens: “Minha relação com as cobras e [a] situação [vívida no transe] como sendo a prova de intimidade e proximidade [com os répteis]” (MOURA, 2016).

Ilustração 2: Na imagem da esquerda, detalhe do esquema feito por mim e enviado ao desenhista. Do lado direito a versão de Posteraro com base no recebido.



Fonte: elaborado pelo autor

Porém, durante a realização da escrita do roteiro, a temática foi mudada para o ciclo da vida, nascimento e morte. A substituição se deveu aos sentimentos surgidos durante a escrita do texto. Ao rever as imagens desenhadas por mim, imergi num



estado mental semelhante ao presente durante o ritual com ayahuasca – principalmente devido à lembrança – e revivi várias sensações que tive na cerimônia de modo geral, como uma certeza de que tudo no cosmos transcorre de modo normal. Nesta circunstância, acabou por vir à mente o ciclo natural da vida e como ele está presente em tudo do universo conhecido, principalmente nas coisas mais fugazes, como uma chama de fogueira ou mesmo uma visão.

O desafio maior da história estaria com o desenhista, Vinicius Posteraro. Ele precisou compreender e reinterpretar as informações passadas, tanto no diagrama desenhado (ilustração 1) por mim, quanto no texto do roteiro. Algo que facilitou esse processo é ele se interessar por ENOC e xamanismo, sendo usuário de psicodélicos. Algo particular do artista. Durante todo o processo de desenho conversamos bastante a respeito de experiências com ENOC e sobre a própria HQ. Talvez, mais do que o costume em trabalharmos juntos, o que mais facilitou para Posteraro a entrar no clima da narrativa/visão foi ter o conhecimento prático do estado psicodélico.

As mudanças na estrutura original da história, realizadas por Posteraro, acrescentaram em muito para a narratividade. Enquanto eu me preocupei com a dramaticidade das cenas, Posteraro deu ênfase na fluidez narrativa. Por exemplo, na primeira página o roteiro original, são descritos três quadros, a estabelecer três cenas distintas (Ilustração 2):

Nessa página serão 3 quadros. O primeiro é maior e toma quase toda a página.

Q 1 – Cena aberta, mostra o céu noturno estrelado. A lua minguante acima, no canto esquerdo da página. Do lado oposto estará o título. Na parte inferior do quadro dá para notar que emana uma luz de fogueira. É algo discreto mas que está ali na cena. Há ali também umas onomatopeias “chac” “chac”, como o som de chocalhos.

Texto: Longe da cidade... o céu noturno é maravilhoso. É como sempre deveria ser.

Q 2 – Esse quadro está no canto esquerdo da página. Ele é um pouco maior que o próximo quadro. Nele há o close na fogueira. As onomatopeias também estão presentes. **Na verdade elas estarão em todos os quadros.**

Texto: Iluminado apenas pela Lua e o fogo. As luzes naturais... vivas... como nós...

Q 3 – Aqui o quadro é um pouco menor que o anterior e mostra a fogueira em primeiro plano e uma cobra a se aproximar do fogo.

Texto: Como tudo mais ao nosso redor... (MOURA, 2016, p. 1 – grifos do autor)



No diagrama, e igualmente no roteiro, o modo como imaginei a página ficaria melhor em uma sequência de animação ou cinema. O tempo de leitura proposto é lento, dramático, funciona com as imagens em movimento. Posteraro percebeu isso e resolveu o problema de uma maneira que só os quadrinhos são capazes de fazer: em *splash page*. Conhecida em português como “página de abertura”. Geralmente são imagens de página cheia que figuram na abertura de algumas HQs. Serve para valorizar a cena, a criar impacto e interesse de leitura (CHINEN, 2011).

Na página de abertura ilustrada por Posteraro é possível perceber os três quadros descritos no roteiro, mas fundidos em uma imagem. O título e a Lua foram mudados de lugar. O desenhista optou pela centralização de ambos, ao contrário do roteiro que descreve algo simétrico. A maneira como Posteraro fez deu muito mais sentido ao argumento da HQ. A Lua no centro, enorme, impossível de passar despercebida (ilustração 3).

Ilustração 3: Lado esquerdo: *layout* final da página 1 de Ayahuaya, feito por Posteraro. Lado direito: página em processo de finalização.



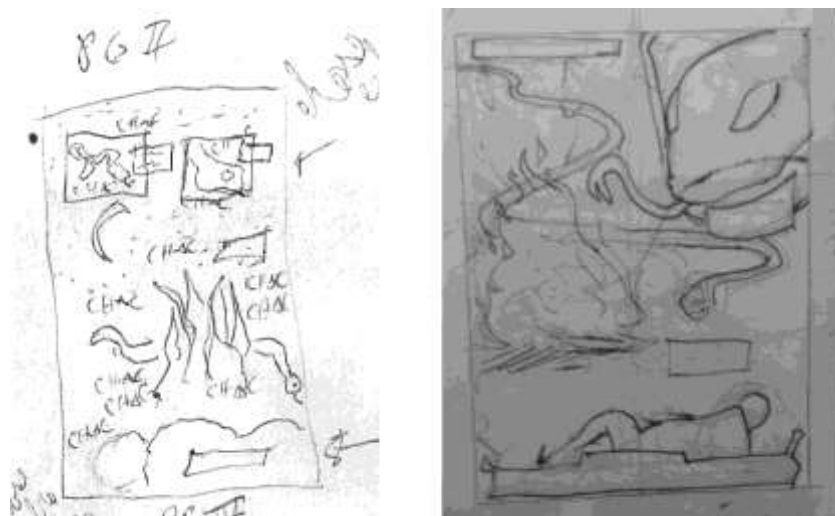
Fonte: elaborado pelo autor

O título foi ideia dele. A proposta está na pronúncia e não necessariamente no significado. Posteraro criou um palíndromo inspirado na palavra ayahuasca. O que



combina com a ciclicidade do mote narrativo da história. As fontes utilizadas foram inspiradas em civilizações antigas. “A fonte do título eu quis que lembrasse maravilhas da antiguidade. Me baseei em monólitos e pirâmides astecas” (POSTERARO, 2017, s/p) – civilizações estas que tinham como base religiosa os ENOC. Para a fonte do texto que percorre as páginas, o artista procurou mesclar a escrita romana com a de outros povos antigos, criando uma tipologia própria (POSTERARO, 2017).

Ilustração 4: Lado esquerdo, esquema da página dois. Lado direito, *layout* final de Posteraro.



Fonte: elaborado pelo autor

As páginas seguintes também possuem diversas adaptações. Na segunda página, o desenhista suprime um dos quadros, mesclando-o à cena geral. No esquema enviado, eu havia desenhado o personagem deitado com a cabeça virada para a esquerda, mas mudei de ideia e fiz uma marcação para desenhar a pessoa voltada para a direita – observação esta também presente no roteiro. Posteraro manteve a minha sugestão. Como ele modificou a estrutura básica da descrição original da página um, não fez sentido para ele seguir a observação contida no início da página dois. Abaixo segue trecho do roteiro original:

Essa página também contém 3 quadros. Mas segue a ordem inversa da 1ª pg. Os quadros menores estão no topo e a imagem maior abre na parte central e inferior da página.

Q 1 – Nesse quadro é mostrada a cobra, que na verdade é tipo uma sucuri, ou seja, é cobra bem grande de uns 6 metros. Ela rasteja na relva em direção ao fogo. Mas não é mostrado o fogo aqui, comente



a luz a incidir sobre a cobra e o cenário. Acho que esse quadro será um pouco sombrio.

Texto: A vida pulsa em diferentes formas...

Q 2 – Nesse quadro há o close no rosto da cobra, ela sibila. A chama da fogueira reflete nos olhos dela.

Texto: ...intensa, radiante e igualmente...

Q 3 – Esse é o quadro amplo da página. Acho que pode ser interessante fazer ele primeiro, pois o fundo da imagem, que é o céu estrelado, fica por trás dos dois primeiros quadros, como se eles tivessem sido inseridos (e foram) na imagem maior. A cena é o local onde os personagens estão (cobra, fogo e homem). Ela mostra o céu estrelado na parte superior. No centro a fogueira, imponente, arde. Vindo por trás da fogueira a cobra dá a volta por ela. Iluminada pelo fogo por um lado e sombras do outro. No pé da página, em 1º plano, há uma pessoa deitada, de costas para o leitor. A cabeça da pessoa está virada para o lado direito da página enquanto o corpo preenche o lado esquerdo – seria o inverso do diagrama que envio em anexo.

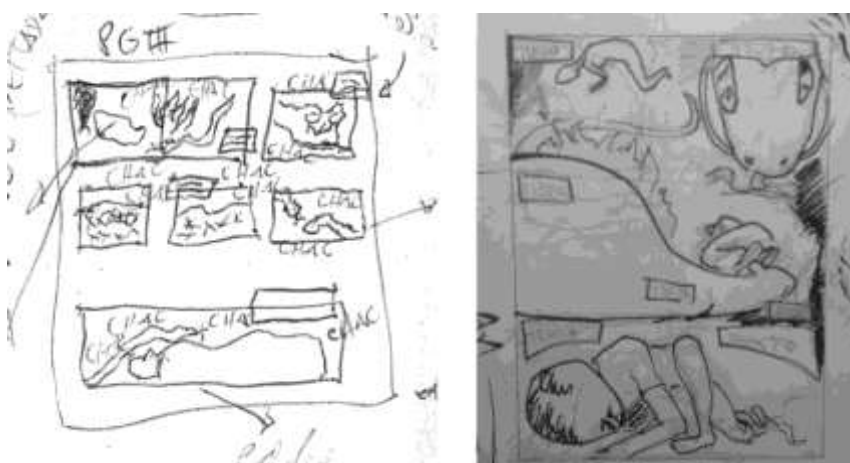
Texto: finita... como tudo mais ao nosso redor.

Texto: Ao contrário da morte... sempre fria, parada e... igualmente infinita... (MOURA, 2016, p. 2)

Tendo como base meu diagrama da página dois, é possível perceber que a exclusão do primeiro quadro não fez falta. Muito pelo contrário, ao eliminá-lo foi possível incluir a Lua na imagem, com mais clareza, no local onde iria o primeiro quadro da página. A perspectiva aérea, tanto nesta página quanto na seguinte, é a retratação da visão extracorpórea que tive durante a experiência. No mais, Posteraro seguiu fiel ao roteiro. A única outra modificação significativa está na orientação da cabeça da cobra, no que seria o segundo quadro. No roteiro indico a cobra virada para a direita. Na página final, a cobra olha para a esquerda. Como ela está no topo da página, no canto direito, dá a impressão dela olhar para o centro da página, onde está a fogueira e a personagem – ilustração 4.



Ilustração 5: Canto esquerdo, diagrama. Lado direito, layout de Posteraro para a página 3.



Fonte: elaborado pelo autor

Na página três (Ilustração 5) as mudanças feitas por Posteraro foram mais drásticas. No canto superior esquerdo, o artista uniu os dois primeiros quadros em um. A perspectiva aérea se manteve. A cobra no canto superior direito também. No *layout* da imagem acima, é desenhada a cobra virada de frente – seguindo o roteiro –, no entanto, no resultado final há somente o *close* no olho da serpente, a refletir o que ela vê. E como na página anterior, Posteraro a manteve olhando para o centro da página. A opção em deixar somente o olho, acredito, se deveu ao espaço. Apesar de a HQ ter sido ilustrada em folhas A3, incluir como o reflexo no olho da cobra uma pessoa mais a chama da fogueira exige espaço/dimensão. Sendo apenas o *close* no olho, facilita o desenho. Abaixo trecho do roteiro da página três.

Q 1 – A imagem aqui é uma vista área. A ideia é mostrar o local onde estão os personagens. A pessoa está deitada, próxima à fogueira e a cobra dando a volta pela fogueira vai em direção a pessoa deitada. *Penso em inverter a ordem da imagem que desenhei no diagrama que envio em anexo. Acho que pode ser mais interessante o primeiro elemento do quadro ser a cobra.*

Texto: Mas necessária. É o lado sombra de estar em movimento.

Q 2 – Quadro similar ao da página anterior que mostra o *close* no rosto da cobra, com a diferença que ela está de frente, sibila e nos olhos, juntamente com parte do fogo, é refletida pessoa deitada.

Texto: O que se há de fazer é esperá-la...

Q 3 – Esse e o próximo quadro são parecidos. A imagem é um *close* no corpo da cobra. É como se a câmera tivesse no nível do chão e fotografasse apenas um pedaço do corpo dela. A ideia é criar a sensação de movimento do corpo da cobra entre este e o próximo



quadro. Mas há um detalhe: o desenho do couro da cobra. Como ela não é um ser “real”, mas de outro mundo, ela tem a pelagem diferente. Os índios Yawanawa, do Acre, produzem alguns padrões geométricos derivados de viagens com ayahuasca e alguns deles tem relação com a Jiboia. Abaixo envio alguns links de amostras dos desenhos. A ideia é entre um quadro e outro, de acordo com quem a cobra se movimenta, os desenhos mudam. Você já pode levar a ideia dos desenhos mudarem desde o início quando mostra a cobra.

Texto: Seguir o fluxo...

Q 4 – Aqui segue como no quadro anterior, mas com o detalhes que a cobra se moveu e o desenho mudou.

Texto: Deixar vir... seja como for...

Q 5 – Esse quadro imagino ele mostrando a cobra se aproximando de vez da pessoal, chegando pelos pés.

Texto: Pois virá...

Q 6 – Esse quadro é o maior de todos e está no pé da página. Na imagem, no lado direito do quadro está a cobra, subindo pelos pés da pessoa. De uma forma meio que se entrelaçando nela. Lembre-se das onomatopeias.

Texto: Como a certeza de que as estrelas estarão no céu na noite seguinte...

Texto: ...mesmo se não for possível vê-las... estarão sempre lá... a espreita... (MOURA, 2016, p. 3)

Ilustração 6: Exemplos de desenhos tradicionais indígenas, Yawanawa, com base na pele da Jiboia e visões de Ayahuasca.



Fonte: blog Wuante.com

Os exemplos de desenhos tradicionais indígenas que enviei para o desenhista (ilustração 6) não foram usados como imaginei. Na verdade, minha intenção era o



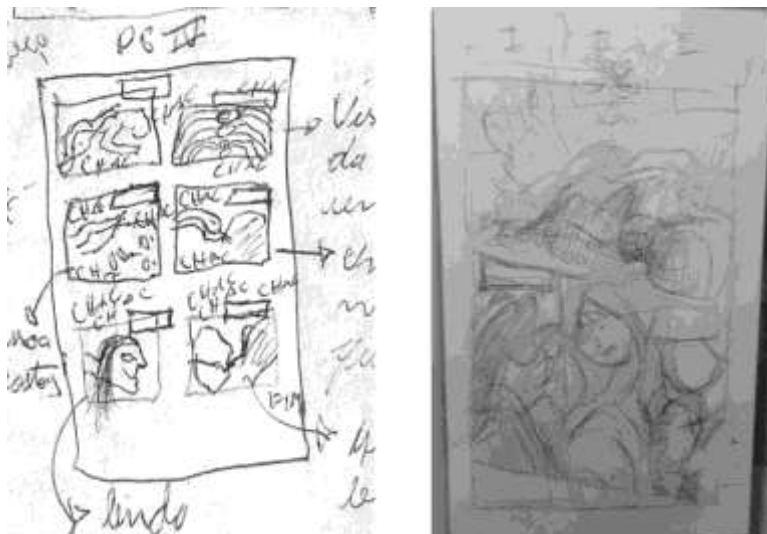
artista copiar na íntegra um dos desenhos tradicionais, apenas replicando-o na cobra da HQ. Mas Posteraro preferiu criar o próprio, tendo como base uma mistura de *designs* tradicionais. A escolha na indicação dos desenhos tradicionais, como deixo claro no roteiro, é por remeter a desenhos reconhecidamente visionários, produzidos por estes povos. Por outro lado, resolvi incluir desenhos de terceiros, e não algo visto por mim durante a cerimônia, por não ter tido visões com motivos geométricos. Assim, em vez de criá-los, preferi referenciar ilustrações que já existem e as quais, igualmente como a história que escrevi, também se originaram por meio de ENOC, em especial ayahuasca.

A parte central da página três foi a mais modificada com relação ao roteiro. Originalmente, propus serem três quadros. Cada quadro um momento diferente da aproximação da serpente. Posteraro mesclou os três numa grande cena. O que seria o primeiro quadro é um *super close* no couro da cobra, a revelar com nitidez os desenhos que carrega. No segundo quadro, a câmera se afasta (*zoom out*), ainda a mostrar parte do corpo da cobra, mas também que ela se aproxima da personagem. O terceiro quadro é o plano aberto da personagem deitada, ao pé da árvore e a cobra em seu encaço. No último quadro da página, o desenhista seguiu o roteiro. Por decisão dele, foi usado o meu rosto como modelo para a caracterização da personagem.

No decorrer da história, as bordas utilizadas nas páginas chamam atenção. O uso das bordas diferenciadas, não foi indicação minha, foi uma definição do desenhista. Nas primeiras duas páginas as bordas são praticamente normais, sem muita variação. Apenas uma folha ou outro elemento da página que extrapola os limites das bordas – ou estas estão carcomidas, a simular um pergaminho antigo deteriorado pelo tempo. Entretanto, na página três a borda destoa das anteriores. Posteraro criou um efeito aquoso, como se parte da página estivesse derretendo. E é justamente neste ponto da trama o início do clímax. Ou seja, a borda diferenciada complementa o sentido global da página e da experiência vivida. Este é um recurso comum da linguagem dos quadrinhos e quando usado da forma como Posteraro fez, funciona para indicar introspecção da personagem (RAMOS, 2009).



Ilustração 7: Lado esquerdo, diagrama página 4. Lado direito, *layout* de Posteraro.



Fonte: elaborado pelo autor

Ainda na página três, é interessante notar a contraposição da borda aquosa com o fogo que ilumina a página. O quadro com o *close* no olho da cobra, no canto superior direito, tem como bordas labaredas de fogo, que se unem no centro da página com as chamas da fogueira escondida atrás do *super close* na cobra. Isto cria a linha que separa os quadros da parte superior dos outros que seguem abaixo, além de equilibrar com o branco a página majoritariamente preta.

Na penúltima página da HQ (ilustração 7), é quando a serpente se transforma em mulher. A borda utiliza faz menção direta à ayahuasca, sendo composta por cipós. É praticamente uma moldura. Na parte central da página, de cada lado, há meio Sol, em contraposição a Lua sempre presente nos cenários retratados. As onomatopeias do chocalho, preenchem todo o fundo do primeiro quadro, aumentando o suspense do momento e o impacto da cena. A cobra desliza por cima da pessoa e um “raio-X” revela que o corpo da cobra se entrelaçou na coluna da personagem. No roteiro a cena não é descrita desta maneira. É sim indicado um quadro com o raio-X do esqueleto da cobra. Mas a intenção era mostrar a sensação da cobra a se mover por cima da pessoa. A serpente entrelaçada na coluna da personagem é contribuição de Posteraro. Este é um bom exemplo de como o desenhista compreendeu a proposta da história e, por



meio das próprias experiências com ENOC, soube perceber como seria melhor retratada a visão descrita.

Ilustração 8: Lado esquerdo, estudos para a pose do personagem na página 5 de AyauhuayA. Lado direito, diagrama feito por mim para referência.



Fonte: elaborado pelo autor

Q 1 – Esse quadro imagino ele como uma vista superior. Mas fique livre para ver como fica melhor. A ideia é mostrar a pessoa deitada e a cobra subindo pelo corpo dela.

Texto: É um tipo de certeza que amedronta e, de certo modo, conforta...

Q 2 – Para esse quadro penso numa visão de raio-x do interior de uma cobra, mostrando os ossos, as vértebras da cobra como se estivessem se movendo.

Texto: Mexe conosco no âmago...

Q 3 – Nesse quadro há um close na parte superior da pessoa – com destaque no rosto. A cobra enrola na pessoa e se aproxima do pescoço.

Texto: ... chega a dar calafrios...

Q 4 – Essa cena é parecida com a anterior, mas mostrando a parte de trás da cabeça do personagem. A cobra chega com a cara perto da nuca do sujeito e sibila, raspando a ponta da língua na pele da nuca.

Texto: ... mas não por medo...

Q 5 – Aqui há um close na cabeça da cobra, mas ela mudou, não é mais uma simples cobra. O corpo continua sendo de cobra, mas a cabeça é de uma linda mulher, morena, tipo índia, das mais gatas.

Texto: ...talvez pela sensação de que possa ser realmente bom...

Q 6 – A cobra-mulher dá um beijo super lascivo na nuca do cara que tá deitado.



Texto: ...se deixar levar pelo doce beijo do desconhecido... (MOURA, 2016, p. 4)

Ilustração 9: Estudos para a composição da página final de AyauhuayA e das fontes a serem usadas, por Vinicius Posteraro.



Fonte: elaborado pelo autor

Para chegar ao resultado do primeiro quadro, o desenhista uniu os três primeiros quadros descritos no roteiro. A fusão deles gerou a imagem final – ligeiramente diferente do rascunhado no *layout*. Os outros três últimos quadros seguem a proposta original. No terceiro quadro, quando de fato a cobra passa a ter rosto de mulher, a diferença principal é a beleza da mulher e o fundo. A figura feminina desenhada não é de toda bonita. O rosto usado por Posteraro no *layout* é mais suave, o cabelo tem mais movimento. O fundo é ilustrado com tramas geométricas – menção às visões entópticas. No último quadro da página, o momento em que a mulher-cobra beija a nuca da personagem, foi colocado de cabeça para baixo, como símbolo da virada de percepção da personagem – como ocorreu na experiência real. As esferas que formam o fundo do quadro, foram usadas pelo artista por ele haver sonhado com esferas durante o período em que desenhava a história (POSTERARO, 2017, s/p).

O momento final, a quinta e última página foi praticamente construída pelo desenhista sem a minha interferência (ilustração 9). No roteiro não fiz uma descrição



de cena *per se*, mas descrevi as sensações e ideias gerais que gostaria de expressar com a imagem. No diagrama havia apenas a figura de uma pessoa em posição meditativa de lótus com alguns pontos de chakras marcados (ilustração 8).

Q 1 – Essa página final termina com uma ilustração só. É uma viagem, não irei descrever bem a imagem, mas sim o conceito que imagino com ela, daí criamos juntos, beleza? Tipo, a cobra-mulher é um ser sobrenatural, ao beijar a nuca do cara, fez ele ter novas **sensações cósmicas**, por assim dizer. Daí penso em retratar isso com um tipo de momento de iluminação. Poderia ser legal uma imagem de **corpo inteiro** dele com um **fundo meio psicodélico**, como que com as **estrelas de fundo** e **ele flutuando ali**. Existe uma ideia interessante sobre cobra no hinduísmo, que é a **Kundaline** – eles têm até uma prática de yoga e respiração/meditação para despertar a Kundaline. Envio também uma referência de imagem da Kundaline para te inspirar e também uma outro de como imagino a viagem da imagem.
Texto: ... como até mesmo as estrelas um dia hão de fazer... (MOURA, 2016, p. 5 – grifos meus)

Para complementar o conceito geral que intencionava com a ilustração, enviei algumas imagens de referência, duas delas são obras de artistas visionários, Luis Tamani e Alex Grey (ilustração 10). Posteraro não copiou elementos das referências enviadas, mas assimilou o ambiente geral em que estão inseridas e buscou retratar algo semelhante no desenho da página. Como a posição dos braços da personagem e o modo como a cobra se relaciona com a personagem. Este aparece no centro superior da folha, com uma cobra enrolada em si – sendo ela a ligação dele com a natureza, o planeta –, uma alusão à kundaline discutida no roteiro.

Os pontos destacados na citação acima, podem ser observados na ilustração final do artista. A sensação cósmica, por exemplo, é passada não só pelo fundo estrelado, mas também pelo distanciamento da pessoa com o planeta. As duas esferas na página remetem a olhos a encararem o leitor – e aos sonhos do desenhista. Percepções cósmicas de um novo olhar. No canto superior esquerdo da página, o primeiro local a ser visualizado para leitura, há uma luz. Esta luz surge acima do plano cósmico em que a personagem se encontra. Em contraposição, há ali um céu limpo, branco, com algumas nuvens, algo até angelical. Tal sensação aumenta com o formato do maior brilho que é emanado do local: uma cruz. Porém, ao mesmo tempo em que se assemelha a uma cruz, não é uma. Foi a maneira usada por Posteraro para ilustrar



a sacralidade do momento. No lado oposto da página, um ser disforme, cheio de tentáculos completa o formato da borda. Tal criatura, semelhante aos horrores cósmicos descritos por H. P. Lovecraft, surge para equilibrar as energias ali presentes, como um Yin e Yang.

Ilustração 10: Referências enviadas. A esquerda, Transmisión energética, (80x100cm - 2012 - Acrylic) de Luis Tamani. A esquerda: Holy Fire, (1986-87, Oil on Linen, 90 X 216 In.) de Alex Grey.



Fontes: <https://www.luis-tamani.com/gallery?lightbox=imageafc/>
<http://alexgrey.com/art/paintings/soul/holy-fire/>

Nesta última página, a borda chega ao ápice da abstração. Ela é composta por elementos disformes semelhantes a algo orgânico. A fonte usada na página é contagiada com as formas da borda. O que acaba por dificultar um pouco a leitura do texto de encerramento. Algo que não me incomodou o suficiente para pedir que fosse arrumado. A meu ver, o ato de se dispor a insistir na leitura, em busca de entender o que está escrito, atesta o envolvimento do leitor com a história.

Considerações

No decorrer da pesquisa de doutorado percebi o problema em encontrar estudos que relacionassem especificamente criatividade e ENOC, em especial com



ayahuasca. Foram apenas duas pesquisas encontradas. Uma realizada por Frecska *et al* (2012) e outra por Kuypers *et al* (2016). Nelas foram observados vários aspectos individuais e contextuais que devem ser levados em conta para compreender uma experiência de ENOC. O mínimo detalhe como, por exemplo, um mau humor, pode e influenciará no resultado da experiência com qualquer que seja o psicodélico. O sujeito responderá de acordo com o bem-estar do momento. O próprio proveito criativo da experiência só é possível caso haja uma interação positiva entre substância/efeito/sujeito. Durante minha experimentação com ayahuasca, teve ocasião em que não consegui obter visões devido à forte dor de cabeça que se abateu em mim como efeito do chá. Situações como essa, ou mesmo menos extremas de mau-estar, determinarão a maneira como o indivíduo tira proveito da sessão psicodélica.

A ayahuasca, diferentemente de outros psicotrópicos, possui grande probabilidade de causar mal estar quando ingerida. O chá costuma levar a náuseas, vômitos e diarreias. Dores de cabeça são mais raras (no meu caso, o provável gatilho para a dor foi a falta de cafeína). Independentemente da potencialidade da ayahuasca em causar tais sensações, o arcabouço de imagens provenientes das sessões com o chá é também virtualmente semelhante. Tanto que o psicólogo cognitivista Benny Shanon (2002a) identificou e classificou-as. Em um estudo posterior, intitulado *The Epistemics of Ayahuasca Visions*, Shanon (2010) analisa os possíveis sentidos das imagens obtidas durante os efeitos da ayahuasca e o que elas podem influenciar na pessoa. Este artigo, conjuntamente ao desenvolvido por outro psicólogo, Frank Echenhofer (2012), chamado *The Creative Cycle Process Model of Spontaneous Imagery Narratives Applied to the Ayahuasca Shamanic Journey*, formam a base teórica utilizada aqui para discutir as imagens que compõem as HQs da poética.

É interessante notar que Shanon (2010) indica ser necessário para qualquer pesquisador, que venha a se dedicar ao estudo da ayahuasca e seus efeitos, ter a experiência prática com a bebida. Por meio do contato direto com os efeitos o pesquisador não está subordinado apenas aos relatos de outros, podendo ele mesmo vivenciar o fenômeno em questão. É importante até para se ter algum ponto de partida para a pesquisa. No meu caso, percebo a afirmação de Shanon (2010) como acertada



e fundamental. Sem a ingestão do chá, ou contato com os ENOC em geral, dificilmente chegaria às interpretações expostas na tese ao analisar as obras dos outros artistas.

Em especial no artigo em foco, a prática com a bebida serviu para fundamentar os problemas da pesquisa. Shanon (2010) notou que as imagens provindas da ayahuasca são geralmente coloridas e bonitas. Vividas ao ponto de serem percebidas como mais reais que a própria realidade e ainda possuem entorno delas um ar fabuloso e fantástico. As visões podem ser experienciadas tanto de olhos fechados quanto abertos, geralmente são estáveis, divergindo da fluidez que pode ser percebida em outros psicotrópicos – como LSD ou Psilocibina (SHANON, 2010). Os indivíduos podem imergir nas visões ao ponto de interagir com elas, sentindo-se em uma espécie de realidade virtual (SHANON, 2010).

De acordo com Shanon (2010), as experiências com ayahuasca possuem significado especial, imbuídas de sentidos e mensagens próprias – comumente espirituais ou religiosas –, sendo este um tipo de conhecimento impossível de ser adquirido de outra maneira, podendo levar o indivíduo a uma transformação pessoal significativa.

Na pesquisa do autor foi realizada uma divisão por categorias de acordo com o tipo de enfoque dado para se chegar aos aspectos abordados da experiência com ayahuasca. Elas estão separadas em: *Tipos de Conhecimentos; Ensinaamentos da ayahuasca; Fatores e processos cognitivos subjacentes; e Os sentidos das visões da ayahuasca* (SHANON, 2010).

A primeira categoria, *Tipos de Conhecimentos*, questiona quais seriam os conhecimentos provenientes da ayahuasca e a possível validade deles ou não. No fim, Shanon (2010) pondera que, mesmo as informações factuais não podendo ser comprovadas, ao menos a bebida oferece tipos de conhecimentos e aprendizados singulares. Nesta categoria há nove itens: (a) *Conhecimento Factual*, (b) *Conhecimento Psicológico*, (c) *Conhecimento relacionado a natureza ou a vida*, (d) *Filosófico e Metafísico*, (e) *Bem-estar, comportamento geral, sabedoria*, (f) *Conhecimento Especializado*, (g) *Performance Artística e Criatividade*, (h) *Consciência*, e (i) *A arte dos bebedores de ayahuasca*.

A segunda categoria é sobre os *Ensinaamentos da Ayahuasca* e visa discutir como as visões transmitem ensinamentos. Está dividida em: (a) *Impacto Global*, é o



impacto da visão no sujeito devido a beleza das imagens. É comum elas serem ligadas ao divino, sendo muita das vezes relacionadas a algo além da imaginação. Nas histórias da poética, principalmente em *AyahuhayA*, o impacto da visão foi enorme, em conjunto com a beleza da mulher-cobra. (b) *Ensinando mostrando*, são as visões que mostram situações hipotéticas para ensinar algo, por exemplo, como a pessoa se sentiria em determinada circunstância. Ou mesmo *flashes* biográficos que podem levar a novas reflexões ou a imagens metafóricas (SHANON, 2010). (c) *Cenas de Ensino*, são imagens com a função específica de passar um ensinamento. (d) *Decreto*, é quando há interação com as visões para ser resolvida alguma questão. (e) *Exibição Manifesta*, é a força das informações dadas pela ayahuasca e ocorrem devido a maneira como as imagens são recebidas e não construídas (SHANON, 2010). As imagens surgem no campo visual sem haver nenhum tipo de esforço mental.

A categoria *Fatores e Processos Cognitivos Subjacentes* se distingue por ser analítico teórica, enquanto a anterior mais fenomenológica. Está dividida em: (a) *Lucidez mental, velocidade de pensamento, onisciência*, (b) *Sensibilidade e Percepção, Intuição e Empatia*, (c) *Saber Direto*, (d) *Significância*, (e) *Poesis*, (f) *Maravilhas da Criatividade*, (g) *Inspiração*, seria a base para se apreender os conhecimentos passados pela bebida. De acordo com Shanon (2010), a ayahuasca ensina por meio da inspiração. As imagens, sensações, devem antes inspirar o bebedor. Algo sentido por mim no decorrer das experiências para a tese. Quanto mais impactantes e inspiradoras eram as situações, mais fácil de lembrar e de ser motivado a usá-las no desenvolvimento dos quadrinhos.

Para o pesquisador, as visões da ayahuasca não devem ser analisadas pela perspectiva da psicologia profunda. Os psicanalistas, na maioria, não conseguiriam abarcar toda a fenomenologia da bebida para poderem interpretá-la apropriadamente, pois as visões da ayahuasca não deveriam ser interpretadas como representações simbólicas.

Ao contrário de “representações”, Shanon (2010) acredita que as imagens são “apresentações”. Não são códigos, mas a coisa em si. Elas buscam ser as experiências em si e não somente representações delas. Nem mesmo buscam ser interpretadas a luz de símbolos ou perspectivas psicológicas. Shanon (2010) salienta que as visões devem ser compreendidas como obras de arte, com interpretações não do significado



que possam ter, mas do impacto causado no espectador. As visões de ENOC, em particular, podem impactar ao ponto dos indivíduos mudarem completamente o modo de pensar e agirem. Shanon (2010) salienta que as visões de ayahuasca, e amplo para os ENOC em geral, possuem nas artes a abordagem ideal de estudo.

Ao analisar a HQ *AyahuhayA*, é possível identificar que as visões ali retratadas pertencem aos grupos descritos por Shanon como: (3) naturalismo, (6) sentir que não é nem planta nem animal, (10) veículos de transformação e (14) cenas da criação. Parte disso, acredito ser devido ao ambiente natural (chácaras) em que ocorreram as cerimônias. Com relação às estruturas tipológicas, percebo as histórias a corresponderem a (1) visões sem conteúdo semântico, (10) apresentação de um objeto, (13) faíscas, (14) imagens cinematográficas e (18) espaço visual colorido. De uma maneira ou de outras a HQ possui elementos que se encaixam nos parâmetros das estruturas destacadas. São imagens/elementos que de modo sutil estão presentes em *AyahuhayA* como, principalmente, no funcionamento das imagens cinematográficas.

Por outro lado, as compreensões psicológicas, mencionadas por Shanon (2002b), percebo-as inseridas no texto das histórias. Não tanto nas imagens em si. Este foi um movimento espontâneo, em uma tentativa de transmitir ao leitor as sensações e observações tidas durante os efeitos do chá. Todas as HQs abordam, invariavelmente, tópicos equivalentes aos apontados por Shanon (2002a).

Enquanto processos criativos impulsionados por ENOC, observo que (diferente do senso comum) não houve uma melhora na criatividade em si – como já descrito por outros pesquisadores (KRIPPNER, 1985; BAGGOT, 2015). Ao menos eu não percebi nenhum acréscimo criativo nos meus trabalhos. O que mudou foram as temáticas. Os conteúdos expressos nas HQs dialogam com o macrouniverso a qual estão relacionadas às técnicas de ENOC. A ayahuasca, por exemplo, trouxe muitas visões de répteis (cobras, lagartos), um dos principais animais vistos durante as mirações, além de sensações inefáveis.

A busca por imagens, aos moldes nos quais realizei, só passa a ter sentido se o processo envolver o indivíduo como um todo. A pura caça por imagens, no decorrer do processo, se torna uma vazia. Percebi isso por ter iniciado a pesquisa com o intuito de criar um distanciamento entre mim e as visões. No decorrer das sessões de



ayahuasca e holotrópica percebi ser virtualmente impossível. Tanto a ayahuasca quanto a respiração holotrópica, misturam sensações e visões de uma maneira quase indissociável. Expressar as imagens e não transparecer, o mínimo que for, as sensações presentes no momento da visão, torna o trabalho carente de significado. Não para o leitor, mas acredito que sim para quem vivenciou os ENOC. No meu caso em particular, quase todas as HQs acabaram por substituir a visão original quando busco lembrá-las. Acredito que isso só aconteceu devido às sensações contidas nas HQs.

Pode ser o resultado do *set and setting*. O estado mental tranquilo, leve e feliz propicia boas experiências se combinado com um ambiente confortável e seguro. Até o estado físico interfere no visto e sentido. Exemplos são as histórias como *AyahuayA*. Nela as visões foram determinadas pelo ambiente em que foi realizada a cerimônia. Todas as sessões com o chá para a tese, se deram em locais rurais, com bastante verde, silêncio e fogueira. Como resultado, surgiram visões ligadas à natureza, animais selvagens ou fenômenos naturais, como o fogo.



Referências

- BAGGOT, M. J. **Psychedelics and creativity: a review of the quantitative literature.** PeerJ PrePrints 3:e1202. V1, 2015.
- CARUANA, Laurence. **O primeiro Manifesto da Arte Visionária.** Curitiba: Ordem Rosacruz, 2013.
- CHINEN, Nobu. **Aprenda e Faça Arte Sequencial: Linguagem HQ – conceitos básicos.** São Paulo: Criativo, 2011.
- CRUMB, Robert. **R Crumb on Bukowski & Drugs,** 2009. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HdtXSOz3riQ>> Acessado em: jan. 2023.
- ECHENHOFER, Frank. **The Creative Cycle Processes Model of Spontaneous Imagery Narratives Applied to the Ayahuasca Shamanic Journey.** Anthropology of Consciousness, Vol. 23, Issue 1, pp. 60–86, 2012.
- FRECSKA, Ede; MÓRÉ, Csaba; VARGHA, András; LUNA, Luis. **Enhancement of Creative Expression and Entoptic Phenomena as After-Effects of Repeated Ayahuasca Ceremonies.** Journal of Psychoactive Drugs, UK, vol. 44, n. 3, 2012.
- GUERY, A.P. Preface. In: MACEDO, S.; GUERY, A.P. **Voyage Intemporel.** Paris: ÆDENA, 1987.
- KRIPPNER, Stanley. **Psychedelic drugs and creativity.** Journal of Psychoactive Drugs. Journal of Psychoactive Drugs, UK, v. 17, n. 4, 1985.
- KUYPERS, K. P. C. et al. **Ayahuasca Enhances Creative Divergent Thinking While Decreasing Conventional Convergent Thinking.** Psychopharmacology 233: 3395–3403, 2016.
- LEWIS-WILLIAMS, J. D. **La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte.** Madrid: Akal Editor, 2005.
- MACEDO, Sergio. **Xingu!** São Paulo: Devir, 2007.
- MACEDO, Sergio. **Lakota: An Illustrated History.** Tucson: Treasure Chest Books, 1997.
- MACEDO, Sergio. **Depoimento particular.** Correspondências por email, 2013. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.
- MIKOSZ, José Eliézer. **A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC).** 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- MOURA, Matheus. **Roteiro AyahuayA.** Uberlândia, 2016. 5 f. (texto manuscrito).



POSTERARO, Vinicius. **Depoimento particular**. Correspondências por email, 2017. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SHANON, Benny. A ayahuasca e o estudo da mente. In: LABATE, Beatriz Caiuby; ARAÚJO, Wladimir Sena (Orgs). **O uso ritual da Ayahuasca**. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 681-710, 2002.

SHANON, Benny. **Ayahuasca Visualizations A Structural Typology**. Journal of Consciousness Studies, 9, No. 2, 2002, pp. 3–30

SHANON, Benny. **The Antipodes of the Mind: Charting the Phenomenology of the Ayahuasca Experience**. Oxford: Oxford University Press, 2002.

SHANON. **The epistemics of ayahuasca visions**. Phenom Cogn Sci, 9, 263–280, 2010.

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

SILVA, Matheus Moura. **Cartografias do inconsciente em quadrinhos: ayahuasca, respiração holotrófica e sonhos lúcidos como processos criativos**. 2018. 483 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

Recebido em 26/01/2023, aceito em 12/04/2023