

## QUADRINHOS VISIONÁRIOS DE JIM WOODRING

Matheus Moura Silva<sup>1</sup> – PPGACV-FAV UFG

Goiania-GO | [saruom@gmail.com](mailto:saruom@gmail.com)

**Resumo:** A proposta deste artigo é apresentar o quadrinhista estadunidense Jim Woodring (praticamente desconhecido do leitor brasileiro) e aproximar o trabalho dele da chamada Arte Visionária. Como Arte Visionária é usado o conceito traçado pelo artista Laurence Caruana no livro *Primeiro Manifesto da Arte Visionária*, de 2001. Para a análise foram usadas diversas entrevistas e depoimentos de Jim Woodring para buscar compreender os processos criativos empregados na construção de suas histórias. Para tanto, são traçados alguns aspectos biográficos do quadrinhista para tentar entender a relação de sua vida particular – repleta de visões (ou alucinações) espontâneas – com os quadrinhos que faz, principalmente os que constam no livro *JIM – Jim Woodring's Notorious Autojournal*, lançado em 2014 pela editora *Fantagraphics Books*. Nele são reunidas histórias autobiográficas publicadas originalmente entre as décadas de 1970 e 1990, de forma independente, por meio de fanzines e, posteriormente, pela supracitada editora. O objetivo da análise é relacionar este trabalho de Woodring, em especial, com a Arte Visionária e distanciá-lo da possível aproximação com o surrealismo. A metodologia empregada é a descrição formal das histórias procurando pistas que indiquem aspectos notoriamente visionários nas HQs, aliado à própria trajetória de vida do artista – a fim de interpretar como é a relação dele com as imagens que vê cotidianamente e como elas afetam o seu trabalho. É possível adiantar que as visões influenciam a vida de Woodring de forma determinante para o desenvolvimento do trabalho atual do artista, seja ele genuinamente visionário ou não.

**Palavras-chaves:** quadrinhos visionários; Estados Não-Ordinários de Consciência (ENOC); processo criativo; visões.

### *JIM WOODRING'S VISIONARY COMICS*

**Abstract:** *The purpose of this paper is to present the American comic artist Jim Woodring (virtually unknown to the Brazilian reader) and bring his work closer to the Visionary Art. To Visionary Art it is used the concept outlined by the artist Laurence Caruana in the book First Manifesto of Visionary Art, 2001. For the analysis it were used several Jim Woodring's interviews and testimonials seeking to understand the creative processes used in the construction of his stories. To*

---

<sup>1</sup> Mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Atualmente cursa doutorado na mesma instituição a investigar a relação entre quadrinhos e estados ampliados de consciência. Como editor, é responsável pela revista *A3 Quadrinhos* e a *Camiño di Rato*. É autor do livro *Quadrinhos e Comunicação: Entrevistas com autores e teóricos* (2013) e *A Semântica Poética do Hipocampo* (2014), ambos pela editora Marca de Fantasia. Em 2014 lançou o álbum de HQs *O.R.L.A. - Liberdade aos animais*, editado pela Reverso/Quadrinhópole.

*do so, some biographical aspects of the comic artist are plotted trying to understand the relationship of his private life - filled with spontaneous visions (or hallucinations) - with the comics that he makes, especially those contained in JIM book – Jim Woodring's Notorious Autojournal, launched in 2014 by Fantagraphics Books publisher. In it are gathered autobiographical stories originally published between the 1970s and 1990s, independently, through fanzines and later by the aforementioned publisher. The objective of the analysis is to relate this work of Woodring, in particular with the Visionary Art and distance him from the possible approach to surrealism. The methodology used is the formal description of stories looking for clues that indicate notoriously visionary aspects in comics, together with the artist own life path - in order to interpret how is his relationship with the images he sees on a daily basis and how they affect his work. You can anticipate that the visions affected Woodring's life decisively in the development of his current work, whether he is genuinely visionary or not.*

**Keywords:** *visionary comics; Non-Ordinary State of Consciousness; creative process; visions.*

Praticamente desconhecido no Brasil, o quadrinhista e ilustrador Jim Woodring é tido pelo pesquisador Scott McCloud (2010) como um dos mais importantes artistas *underground* de sua geração entre 1970/80 até hoje. Tal afirmação se dá devido ao estilo (atualmente) único dos desenhos de Woodring, aliados às temáticas oníricas e universalidade das narrativas. Talvez, justamente por mistura tão inusitada é que nenhum editor brasileiro tenha apostado no trabalho para ser publicado no país. Até mesmo nos Estados Unidos Jim Woodring, de certa forma, ainda é pouco conhecido dos leitores. No Brasil, no campo acadêmico, existe apenas um artigo, escrito por Fábio Luiz C. M. Silva e Paulo M. Silva, apresentado na Intercom 2005, a ressaltar o caráter surreal dos trabalhos do autor.

Nascido em Los Angeles, em 1952, Jim Woodring cresceu numa cidade do interior dos Estados Unidos chamada San Gabriel e atualmente vive em Seattle. Durante a infância até a idade adulta, Woodring foi acometido por uma série de transtornos mentais como paranoia, paroníria (sonhos mórbidos), paracusia (distúrbios de audição), alucinações, aparições e outros tipos de desordem neurológica e psicológica (FOXGLOVE, 2015). Essa condição levou-o a ser uma criança isolada, alheia (de certa forma) do mundo comum compartilhado por todos. Suas visões eram (e são) tão reais quanto os objetos comuns da realidade ordinária, ao ponto de se misturarem e perderem a distinção entre o que é real de fato ou apenas uma visão.

Desde cedo, como é possível ver na ilustração 1, Woodring passou a retratar suas visões de modo artístico. Na ilustração selecionada há o desenho de um monstro visto pelo autor quando criança. Como ele explica, os desenhos foram motivados pela vontade de controlar o medo que sentia das visões:

*Sometimes I would more than imagine it—I would see it and I would draw those things. I drew this little man made of electricity who was my persecutor. I would try to draw him in such a way that the drawing would have the intensity he had when I saw him. It was in his eyes. He had these blank eyes that scared me so much that I was almost sorry I when I captured them in a drawing. But then, at the same time, I was glad I did it, because it I felt like it showed that I was in control of the situation. I would just draw things that scared me. (WOODRING, 2011, s/p)*

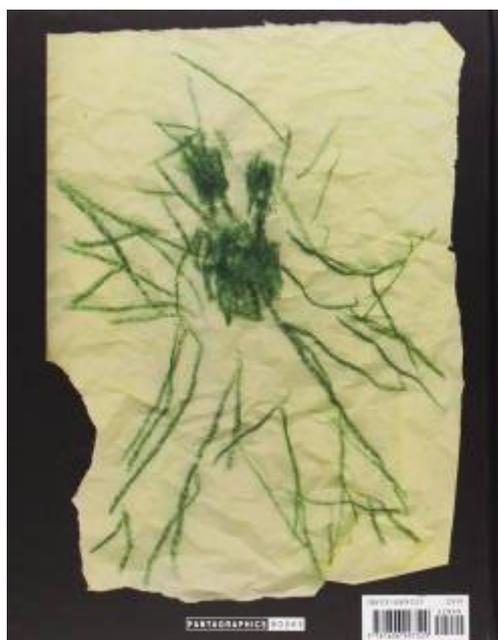


Ilustração 1: 4ª capa do livro *Jim: Jim Woodring's Notorious Autojournal*, 2014.

Foi também uma de suas visões (ou alucinações) que mudou o rumo de vida de Woodring quando ele ainda cursava o *high school* (Ensino Médio) e se preparava para a faculdade. Durante uma aula de artes, surgiu da projeção na parede um grande sapo (ilustração 2), inquisidor e com expressão de insatisfeito. O sapo, então, chegou próximo de Woodring e falou algo com ele. Algo que o fez mudar de ideia se fazia ou não o curso de artes. Desse dia em diante, ele abandonou a escola e foi trabalhar de lixeiro (WOODRING, 2014, p. 7).

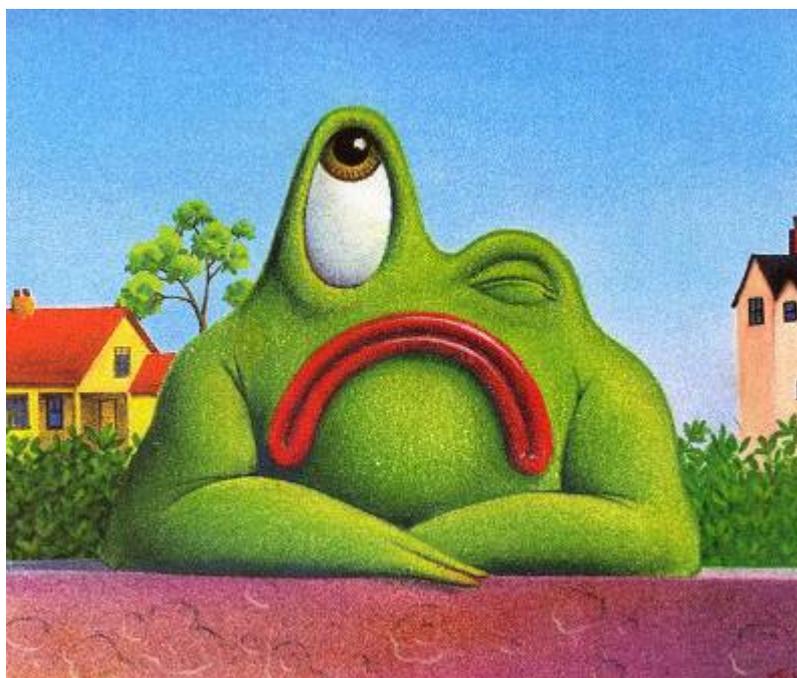


Ilustração 2: Ilustração da capa da revista *Jim # 1*, 1987.

Profissão essa, para ele, tão digna quanto qualquer outra que se possa ter. Foi também nesse período em que começou a beber e a desenvolver seus desenhos. Antes disso, não considerava seu traço bom o bastante, apesar de nunca ter parado totalmente de desenhar e já ter experimentado algumas substâncias alteradoras da consciência, como o LSD e a *Cannabis sativa* (WOODRING, 2011, s/p).

Após mais ou menos um ano e meio, Woodring decidiu sair do emprego de lixeiro para se dedicar ao desenho, especialmente aos quadrinhos e passou a desenhar para a revista *Car-Toons*. Não demorou e foi convidado pelo amigo John Dorman a trabalhar no estúdio de animação *Ruby-Spears Animation Studio* – no qual colaborou por alguns anos. Lá ele trabalhou nas animações *Mr. T* e *Rubic and the Amazing Cube*, com *storyboards* e colorização. Muitos desses desenhos que coloriu foram feitos por Jack Kirby. Apesar de não ter conhecido Kirby pessoalmente, no *Ruby-Spears*, teve a oportunidade de trabalhar com o quadrinhista Gil Kane (WOODRING, 2011, s/p). Tudo isso em meados dos anos 1970, época em que começou a publicar seu próprio fanzine, chamado *Jim*.

Em 1984, por indicação de Gil Kane, houve o convite do editor Gary Groth, para que publicasse quadrinhos na editora alternativa *Fantagraphics Books* (WOODRING, 2014, p. 8). Como Woodring (2014) descreve, na década de 1980 fanzines de quadrinhos não eram tão comuns. Groth, então, ficou impressionado com a força dos fanzines *Jim* e decidiu publicar a série *Jim* (que durou quatro volumes) e depois reunir tudo em um livro intitulado *The Book of Jim: The Punitive Memorable Best from Jim Woodring's Notorious Autojournal*, lançado em 1993 com segunda edição em 1996. Uma terceira edição, revisada e ampliada, foi publicada em 2014 chamada *Jim: Jim Woodring's Notorious Autojournal*. Este trabalho, em especial, será um dos focos das análises traçadas aqui.

Na *Fantagraphics Books*, Woodring publica até hoje, como mencionado, o trabalho mais recente do autor é a nova versão de *Jim*. Porém, a série mais famosa do quadrinhista é sobre Frank, um ser antropomorfo não definido (WOODRING, 2014, p.9) que vive em um mundo fantástico com pouca ou nenhuma relação com o a realidade comum. Um mundo de formas orgânicas, com seres de ações dúbias, que não dá para se julgar se são boas ou más. As coisas são o que são em *Unifactor*. Além do visual e da narrativa, até certo ponto, *nonsense*, o que mais chama atenção em Frank são todas as histórias serem mudas. Não há palavras a serem lidas. De acordo com Woodring, a escolha para o não uso de vocabulário escrito é por conta de dois motivos: primeiro, foi para criar uma sensação de universalidade para o trabalho. Segundo, para não determinar em palavras aquilo que deve ser praticamente impossível de se expressar.

*I wanted to do a story that expressed things that were difficult to express in words. I wanted the stories to be beyond time and place. And I knew that if I had these characters speaking, they'd be speaking in idiomatic modern English, which would tie it to this time and place. I wanted it to be specific in terms of what was going on but unspecific in terms of how those events could be interpreted. I just thought it'd be more powerful and ambiguous and genuine. Words can be deceptive—you start using words and people apply to them whatever meanings their prejudices dictate. Images are less open to interpretation in a way.* (WOODRING, 2011, s/p)

Para Woodring, como é possível perceber, é muito mais fácil se comunicar por imagens do que por palavras. Até porque, dentro do processo de criação de Frank, ele usa como método a criação automática. “*The Frank stories are just pulled out of the ether. When I sit down to do a Frank story, I've got no preconception, no sense of where I want to go with it. They just materialize out of thin air*” (WOODRING, 2011). Ou seja, de certa forma similar ao modo de criação de autores como Gazy Andraus – investigado em minha dissertação de mestrado (SILVA, 2013) –, que se utilizam dos desenhos automáticos, feitos sem racionalizar o que se está a criar, deixando-se levar pelas sensações do momento. Apesar de que Woodring, de certa forma, possuir um mote para o desenrolar do enredo. Como explica, frequentemente surge o germe da história em sua cabeça e ele

então desenha ou escreve as referências para a trama em um caderno de esboços. São sentenças ou ilustrações que por si só já são todo o conceito de uma história que pode ser, ou não, desenvolvida depois (WOODRING, 2011).

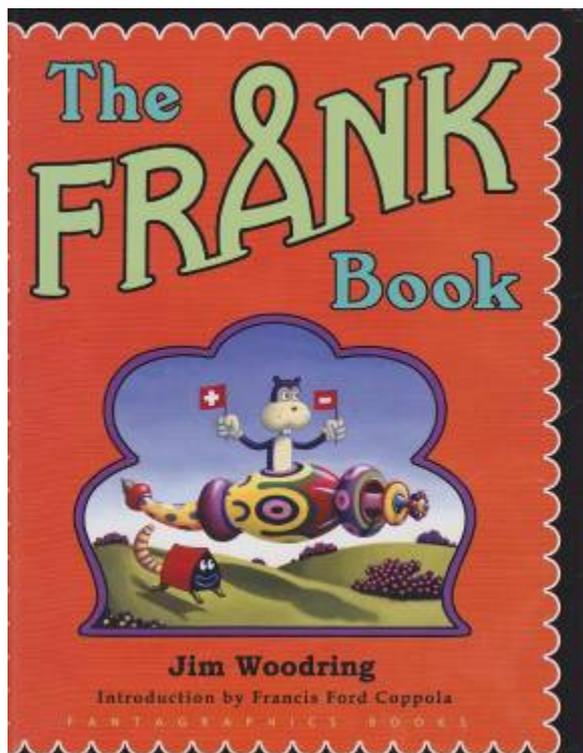


Ilustração 3: Capa da segunda edição de *The Book of Frank*, 2011, Jim Woodring, *Fantagraphics Books*.

Além do álbum dedicado ao Frank, chamado *The Frank Book* (2003) – que é uma reunião dos livros da personagem publicados entre 1993 e 1996 (ilustração 3) –, o autor lançou ainda pela *Fantagraphics Books* os trabalhos *Seeing Things* (2005), livro de ilustrações e pinturas inspiradas em visões; *Trosper* (2002), uma adaptação de uma história de Woodring para livro ilustrado que acompanha um CD de música jazz; *The Portable Frank* (2008), outra aventura solo de Frank; *Problematic* (2012), publicação de esboços e estudos do autor; *Weathercraft* (2010), uma nova aventura no mundo de Frank, *Unifactor*, mas tendo como protagonista Manhog, um ser meio homem meio suíno; *Congress of the Animals* (2011), mais uma história de Frank como protagonista e onde ele conhece Fran; e *Fran* (2013), livro que narra as aventuras da companheira antropomorfa genérica de Frank. Outros trabalhos de Jim Woodring incluem esculturas e miniaturas em vinil baseadas em seus personagens/desenhos e design de interior, principalmente para fábricas e galerias de arte.

Em 2010 o artista recebeu o prêmio *The Stranger's Genius Award in Literature*, pelo trabalho em *Weathercraft*. Na ocasião, devido ao fato do quadrinho premiado ser mudo, ou seja, não possuir diálogos com palavras, um artista de Seattle menosprezou a premiação de Woodring ao dizer que ele não merecia ganhar tal prêmio por apenas desenhar. “*You know, when The Stranger's 2010 Genius Award in Literature was bestowed upon "Weathercraft," beloved Seattle icon Charlie Krafft publicly denounced the judges' decision, saying, "a guy who draws mutes" didn't deserve the prize. That really hurt me (...)*” (WOODRING, 2014, s/p). Mesmo com críticas, no mesmo ano ele foi um dos finalistas do prêmio *Los Angeles Times Book Prize*, também com a indicação do livro *Weathercraft*, apesar de não ter ganhado a premiação.

## Arte Visionária

Como Arte Visionária parto do que foi definido pelo artista Laurence Caruana em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*, sendo esta toda manifestação artística que busca retratar visões, sejam eles induzidas por plantas, fungos ou de modo natural, como no caso de Jim Woodring. Para o principal pesquisador desse tipo de arte no Brasil, o artista e professor José Eliézer Mikosz (2009) explica que:

Arte Visionária busca, portanto, representar plasticamente experiências concretas de um universo invisível ao qual têm acesso o artista, o xamã, o místico e alguns outros. Mesmo em meio às intempestivas e inestimáveis agitações artísticas contemporâneas, a Arte Visionária encontra espaço privilegiado de expressão proveniente dos lados mais recônditos da condição e da natureza humana. (MIKOSZ, 2009)

Não importa em qual linguagem das artes; seja música, pintura, teatro, escultura, instalação etc. Nas histórias em quadrinhos, assim como na história da arte – como é demonstrado por Mikosz (2009) – a representações de visões, independentemente do método usada para alcançá-las, é realizado há milhares de anos. “Considerando-se a Arte Visionária como fruto de 'visões interiores', as imagens entópticas da Arte Rupestre se enquadram no visionário. O mesmo se pode dizer do Romantismo e do Simbolismo e, ainda, do Surrealismo” (MIKOSZ, 2009). Percebe-se, então, que as variedades de estilos, temáticas e técnicas são enormes. Mas foi apenas a partir da obra de Pablo Amaringo (1938-2009), publicada no livro *Ayahuasca Visions: The Religious Iconography of a Peruvian Shaman*, em 1991, que se definiu o que viria a ser a Arte Visionária. A partir da publicação desse livro, Amaringo passou a ser conhecido e reconhecido como artista espiritual e visionário propriamente dito a influenciar diversos outros visionários pelo mundo. A obra de Amaringo caracteriza-se pelas cores vivas e profusão de símbolos. De acordo com Mikosz (2009), quem já experimentou Ayahuasca (chá indígena com propriedades psicoativas resultante da mistura de folhas com cipó nativos da floresta amazônica) percebe nitidamente a influência visionária no trabalho.

É importante ressaltar que o entendimento de “visões” para a Arte Visionária engloba os sonhos, desde que sejam “sonhos lúcidos”. Esses caracterizam-se por sonhos em que o indivíduo tem noção de estar sonhando e disso toma proveito. Não basta sonhar e se inspirar no sonho para ser artista visionário. Há de se sonhar, interagir conscientemente com o sonho e retratar a experiência.

Especificamente no que diz respeito aos quadrinhos, pode-se apontar como pioneiro, no quesito da Arte Visionária, Robert Crumb e outros contemporâneos dele que surgiram durante o final da década de 1950 e se desenvolveram entre as duas décadas seguintes – como Moebius, Druillet e o próprio Woodring, de certa forma, dentre outros. Muitos deles embalados pelo espírito dos *beatniks* e *hippies*. Caruana (2001), no mencionado manifesto, ao indicar os autores de quadrinhos relacionados à Arte Visionária diz:

*In a similar vein, the popular art form of the American 'comic book' produced many unexpected visionaries, some more heroic - Frank Frazetta, Micheal Kaluta, Barry Windsor-Smith; and some more macabre - Berni Wrightson, Clive Barker. Parallel to this were the Underground comix of California, with their later expression in Juxtapoz magazine. In Europe, particularly in France, comics developed into the finer graphic illustrations of les Bandes Dessinées, with Moebius, Druillet, and others (CARUANA, 2001)*

Talvez a não inclusão de Woodring no exemplo citado por Caruana seja o pouco alcance da obra do artista – mesmo nos Estados Unidos. Como mencionado anteriormente, apesar dos vários anos de carreira como ilustrador e quadrinhista, Woodring ainda é pouco conhecido do grande público. Se, em 2001, ano da publicação do Primeiro Manifesto da Arte Visionária, Caruana

conhecesse o trabalho desenvolvido em *Jim*, possivelmente ele o teria citado como um dos artistas dos quadrinhos notoriamente visionários. Ele, de certa forma, mais que os outros é um caçador de imagens através de Estados Não-Ordinários de Consciência, com exteriorização das mesmas por meio da arte em quadrinhos. É o único, dentro do escopo de quadrinhistas famosos e/ou relativamente famosos (como Woodring), a se classificar como um quadrinhista visionário, como é possível perceber pelo título dado ao site oficial ([www.jimwoodring.com](http://www.jimwoodring.com)) do artista: *Jim Woodring – Visionary Art for Adventurous Spirits*.

Como já destacado, durante a infância, Woodring foi acometido por vários distúrbios psicológicos que propiciaram uma abertura para uma realidade além da comum. Sua infância foi repleta de visões de monstros e criaturas fantásticas. Houve até um período em que a paranoia era uma constante, tendo o medo dos próprios pais o matarem a noite como a principal perturbação (WOODRING, 2011, s/p).

Ao chegar à fase adulta as visões diminuíram a frequência. Isso impulsionou a busca de Woodring por formas alternativas de ampliação da consciência, como o LSD. A primeira experiência com LSD foi aos 20 anos e, de acordo com o artista, terrível.

*Actually, the first intoxicant I ever took was LSD, and that was when I was a really repressed kid — I was wearing Penneys short-sleeved madras shirts with a T-shirt underneath and black horn-rimmed glasses. I was a perfect innocent and somebody gave me a hit of really dirty, really strong LSD, and I had a horrible life-transforming experience which basically showed me that reality wasn't all that real. (WOODRING, 2011, s/p)*

O episódio influenciou o comportamento e modo de percepção da realidade dele durante um breve período não muito bem determinado nas entrevistas usadas como base para esta pesquisa. Mas, foi o bastante para levá-lo a se envolver cada vez mais com o universo *hippie*, apesar de nunca ter se considerado um deles (WOODRING, 2011). Após o LSD entram na lista de substâncias alteradoras de consciência duas plantas: a *Cannabis sativa* e a *Salvia divinorum*. A primeira é a comumente conhecida como maconha. Apesar de ser uma planta considerada psicodélica ela não causa visões como as do LSD, por exemplo. Seus efeitos estão mais para relaxantes e embriagantes sendo colocada, por alguns pesquisadores, em uma categoria a parte denominada “onirógeno”, uma planta que induz sonhos (OTT, 2004). A segunda, *Salvia divinorum*, é uma planta mexicana da família da menta (*Labiatae* ou *Lamiaceae*), tradicionalmente usada pelos xamãs nativos da região de mazateca. Seu uso local se limitava a mastigação das folhas ou ingestão de uma espécie de suco (OTT, 2004). Porém, Woodring fez uso da *Salvia divinorum* por meio da inalação da fumaça, ou seja, ele fumou as folhas – o que possibilita o princípio ativo, salvinorina A e B, agir com mais intensidade no cérebro. Tal método de consumo é considerado novo, uma adaptação moderna da relação homem-planta (OTT, 2004). Diferente dos outros dois modos de uso, quando fumada, a *Salvia* tem o efeito ampliado. Enquanto mastigar ou tomar o suco leva em torno de 10 a 15 minutos para se ter o efeito moderado, fumada em poucos segundos o indivíduo adentra outro mundo de forma abrupta. Foi o caso com Woodring. A súbita mudança de realidade causou-lhe um imenso estranhamento, tornando a experiência chocante.

*Well, salvia divinorum is in a class by itself. I've heard it's the most powerful naturally occurring hallucinogen, and I believe it. The effects of a medium-strong dose are violently disorienting and not fun in the slightest. I never experienced anything in my natural state that was as shocking as its effects. The condensed extract is murder. I'd smoked some plain leaf and experienced a very alien, very physical sensation, like wheels grinding against each other all over my body. Odd, not pleasant, but not overwhelming. Someone sent me some extract, and I took a big lungful, started counting, and before I reached twenty I was suddenly and without preamble in a completely altered state. I'd heard that you shouldn't take salvia without having a minder, but I figured that was for green kids. Well, that was wrong. There was no transition, just a sudden and total change of reality. I was completely disoriented, couldn't remember that I had smoked anything, had no*

*idea what was happening to me. I panicked and jumped to my feet. I thought I was dying; I was convinced I was dying. It was familiar, unwelcome, and very heavy. Fortunately, my wife happened to be in the room. She saw me staggering around, totally uncoordinated, and eased me down onto the floor. I couldn't see her but I could hear her voice, which sounded like thousands of voices. Ten minutes later, it was over. No residue, no hangover; nothing. But the experience stayed with me in a very creepy way. I've never had LSD flashbacks, but I have had spontaneous resurgences of that experience. I highly don't recommend it.* (WOODRING, 2012, s/p)

A experiência com a Salvia rendeu ao menos uma ilustração, chamada *Life after man*, de 2007 (ilustração 4). Apesar da experiência com substâncias psicodélicas ou ampliadoras de consciência, a grande inspiração para os mundos criados por Woodring e para as histórias autobiográficas, são suas próprias visões endógenas. Como as presentes no livro *Jim* e *Seeing Things*.



Ilustração 4: *Life after man*, 2007, Jim Woodring. Imagem surgiu a partir da experiência com *Salvia divinorum*.

### **Visões em Jim – *Jim Woodring's Notorius Autojournal***

A partir da capa do livro *Jim* (2014) já é possível ver o caráter visionário do trabalho. A primeira vista o que chama atenção é o título, JIM, grande em vermelho ao topo. Na sequência, o olho varre a imagem tendendo a decifrar o que seja a criatura central que se prostra abaixo do título. Logo, percebe-se que todo o cenário está repleto de criaturas fantásticas que parecem povoar um quarto. Ao reparar melhor, é possível ver que a perspectiva mostrada na ilustração da capa é baseada na “câmera subjetiva” (JULLIER & MARIE, 2009). Ou seja, a cena é retratada como se fosse a visão de uma personagem. No caso da capa de *Jim*, é alguém que acorda. No canto inferior esquerdo da imagem há os pés da cama, o cobertor está amarrotado e nitidamente os volumes demonstram que há alguém ali. O cenário, então, deixa de ser um sonho e se torna a realidade vista a partir do ponto de vista daquele que desperta.

São imagens que, de certa forma, remetem a infância, até mesmo por haver alguns desenhos na parede da torre central. São referências ao monstro retratado por Woodring durante sua infância (destacado na ilustração 1). O portal, ao lado do corrimão central, parece indicar ser a entrada para

outro mundo – talvez do universo de onde tais criaturas bizarras surgiram. Apesar das criaturas serem estranhíssimas, elas possuem um quê de inocência, provavelmente por serem desenhadas de modo arredondado, lembrando a estética dos cartuns dos anos de 1920, como o Gato Félix.

Justamente por Woodring procurar retratar as criaturas vistas em suas visões espontâneas é que seu trabalho acaba sendo tido como surrealista. Como destacam Silva & Silva (2005) o surreal está no trabalho de Woodring como uma “narrativa pouco tradicional onde imagens recorrentes muitas vezes substituem as palavras (...) e [assim] criam uma fantasia de mundos distantes da realidade em que vivemos” (SILVA & SILVA, 2005, p.07-10). Porém, justamente por tal visão é que Woodring faz questão de frisar que não, seus quadrinhos não são surrealistas, mas expressões de uma realidade própria vista e vivida por ele. Questionado o quanto da realidade tem em seus esboços, até mesmo quando desenha algo mais surreal ou fantástico, ele responde: “*Everything I draw is reality-based*” (WOODRING, 2013). Em Los Angeles, ainda no ensino médio, Woodring chegou a visitar uma exposição com obras de artistas do Surrealismo. A experiência abriu-lhe novos horizontes, mostrando que ele estava no rumo certo em se dedicar a desenhar visões além da realidade comum (WOODRING, 2011). Mesmo assim, diz não ser influenciado pelo Surrealismo, justamente por já trilhar seu caminho antes mesmo de conhecer este movimento artístico e, principalmente, por basear suas imagens na realidade que vê. O Surrealismo, por outro lado, prima pelo irracional, a livre expressão (como Woodring mesmo faz com Frank) da mente e a liberdade onírica da imaginação em contraposição ao realismo. Para Mikosz (2014), as fronteiras entre o Surrealismo e a Arte Visionárias se mesclam. A principal diferença, então, entre as duas está na “abordagem espiritualista, negada pelo radicalismo ateuista dos surrealistas, mas bem vinda na experiência dos visionários” (MIKOSZ, 2014, p.167) e o uso concreto de estados ampliados de consciência.

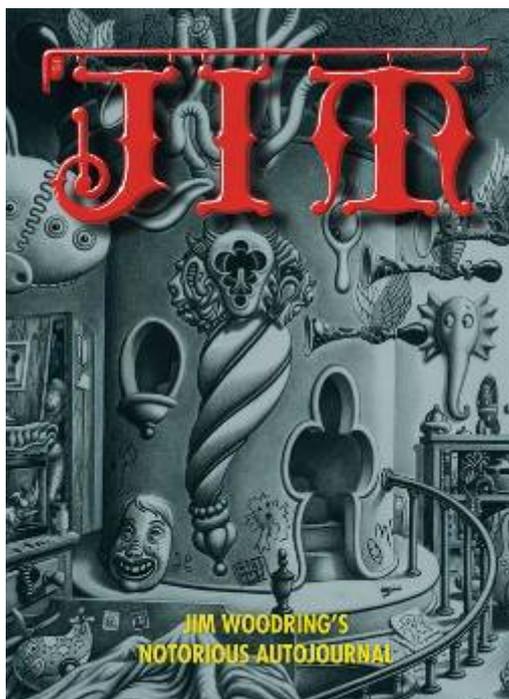


Ilustração 5: Capa do livro *Jim*, 20014, Fantagraphics Books.

Quanto às histórias publicadas em *Jim*, nem todas podem ser tidas como visionárias. Foram separadas aquelas que, notoriamente, possuem aspectos visionários, seja por indicação explícita, ou não, de se tratar de uma visão (ou sonho recorrente) do autor. Ao todo são dez histórias: *Invisible Hinge* (página 27); *Particular Mind* (página 49); *What the Left Hand Did* (página 85); *Let's Play*

(página 99); *Powerland* (página 105); *Nidrian Gardener* (página 110); *Quarry Story* (página 121); *The Birthday Party* (página 133); *The Stairs* (página 142); e *His Father Was a Great Machine* (página 177). Além das HQs, no livro se encontram ainda ilustrações com aspectos visionários e até mesmo mini contos – os quais não serão foco da pesquisa. Para este artigo foram selecionadas apenas as três HQs iniciais do livro para descrição e análise.

A primeira HQ visionária do álbum, *Invisible Hinge*, faz parte das histórias autobiográficas do autor. No topo da página inicial, acima do título, há uma frase que diz: “*torn from the sealed annals of history – a true story!*” (WOODRING, 2014, p. 27). Uma indicação concreta do aspecto autobiográfico do trabalho, mais até que a própria representação do artista como protagonista – uma influência clara dos quadrinhos *undergrounds* estadunidenses, como os produzidos por Robert Crumb. *Invisble Hinge* conta a história de como Woodring ficou perturbado com a visão que teve em um livro. O tomo se trata do *Baghavad Gita*, livro sagrado hindu que narra a vida da deidade Krishna. Woodring recebe seu exemplar quando um amigo, que decide se tornar Hare Krishna, vai até a casa dele e lhe presenteia com uma cópia. Feliz por ter ganhado um livro, e por este ser recheado de ilustrações, Woodring logo passa a folheá-lo para admirar os desenhos. Até que chega em uma página e se depara com uma imagem horripilante. O choque foi tão grande que o autor lança o livro para longe (ilustração 6) e, com uma pinça, pega-o apenas para jogar na lata de lixo (WOODRING, 2014, p. 30).

Depois, para ajudar a esquecer a terrível imagem, o autor decide beber *whisky* e ir a uma espécie de clube. Lá ele se depara com outra cena perturbadora: a de um homem, jovem, frequentador do clube, que possui apenas uma perna. A ideia de se viver com uma perna incomoda Woodring ao ponto dele vomitar. Abalado, resolve tomar uma sauna e lá encontra novamente o homem de uma perna só. Durante o período de sauna, outro homem adentra o local e faz chacota do amputado, que vai embora irritado. Woodring se indigna com a situação, até mesmo por ele, durante todo o tempo, estar ali a refletir com relação aos próprios medos e o quanto ficou sentido pela condição do amputado. Na luta contra seus medos, ele passa a pensar na imagem que havia visto no livro e como precisaria encará-la para vencer a pavor que ela lhe imputou. Ao voltar para casa ele retira o exemplar do lixo e passa a folheá-lo em busca da imagem aterrorizadora. Não a encontra. O fato dele não ver a imagem mostra bem como era a relação do autor com suas visões: elas surgem a qualquer momento, sem aviso e em todo lugar. Uma das páginas no livro, ao ser virada, não mostrou a imagem originalmente impressa, mas refletiu a visão de Woodring, que foi horrível ao ponto de lhe causar uma repulsa total.



Ilustração 6: Sequência que mostra Woodring tendo sua visão na história *Invisible Hinge*, 2014, p.30.

A qualidade visionária da história, apesar da imagem não ser mostrada ao leitor, está na relação do autor com a visão tida ao folhear as páginas do Baghavad Gita. O artista Laurence Caruana (2013), autor de *O Primeiro Manifesto da Arte Visionária*, explica que a particularidade visionária do trabalho pode ser expressa de diversas maneiras, uma vez que “o objetivo de tais experimentos é trazer os estados alternativos de consciência para a realidade, ou melhor, dar testemunho de outras realidades que ficam claras nesses estados” (CARUANA, 2013, p.03). Como foi o caso de Woodring na referida HQ.

Em *Particular Mind*, a história seguinte, Woodring trabalha o visionário de modo mais direto. A trama inicia em uma aula de artes em que o autor participava. Frustrado por não conseguir desenhar a modelo vivo da aula de observação ele decide dar uma volta. Na rua ele vê objetos dispostos na calçada à venda e em meio às caixas repara haver uma cobra. Assustado, decide matar o animal e para isso usa um tesourão de podar plantas. Porém, após dar o golpe no que seria a cobra, percebe que decapitou, na verdade, seu gato de estimação. A cobra, ou serpente, animal que apareceu nessa visão de Woodring, é recorrente nas visões de ENOC (LUNA, 2005), como também outros dois animais: a onça e a águia harpia.

Ao chegar em casa, o autor se depara com um palco montado em um dos cômodos. Lá ocorre uma apresentação de teatro japonês, com música e diversos atores. Na performance da atriz principal ela flutua e, gradualmente, perde os membros até sobrar apenas o tronco que cai no chão e se contorce. Então, a tia de Woodring chama a atenção dele que se vira e se vê na sala de visita da residência. Após um breve diálogo com as pessoas presentes ele volta a sair de casa. Na parte externa ele escuta alguém a chamá-lo, é sua mãe. Ela pede para que ele compre algumas coisas no mercado. Ele vai e volta para então se deparar com a mãe extremamente cansada, ao ponto dela se deitar embaixo de uma pia para dormir. Woodring decide levá-la para o sofá, apenas para que a mãe desapareça do nada e ele se veja dentro do quarto de seus avós. Lá o que chama atenção é uma estátua encima de uma estante. Ela é uma representação da deidade hindu Kali, conhecida como a deusa da destruição e renascimento. A pose clássica da estátua é a dança da destruição realizada por ela. Incomodado com a estranheza de tudo aquilo que vivencia, Woodring decide dançar como a deidade sugere. Ao iniciar a dança ele passa a girar descontroladamente até ele mesmo tornar-se

uma espécie de pão – caracterizado dentro do modo peculiar usado pelo artista para a construção do universo de Frank (uma estética totalmente diferente do usual em *Jim*). A figura da deidade não parece estar na visão de Woodring por acaso. Como Caruana (2013) aponta, uma das características do artista visionário é estar aberto para o lado espiritual e reconhecê-lo em suas visões – como este parece ter sido o caso com Woodring tanto nesta quanto na história anterior (apesar de ocorrer de modo diferenciado).

Ao terminar de girar, Woodring aparece deitado no chão, o qual possui um formato arredondado. O chão, então, balança forçando o autor a se colocar de pé, ele sai da sala e se vê no centro da cidade onde um policial chama sua atenção. O autor não leva a sério a intimação e resolve seguir seu caminho até encontrar uma espécie de carro – um veículo elétrico como aqueles de parques infantis. Woodring decide usar o veículo para fugir, mas não consegue, pois o carro voa. Descontrolado, ele volta ao chão e nesse momento surge uma silhueta que lhe dá um tiro no ombro. Com o veículo, agora com tamanho reduzido, ele o faz de arma de fogo, atirando de volta na silhueta. Woodring foge e se depara com um ser humanoide, mas pequenino, ele o ignora. Na cena seguinte, desolado Woodring busca entender tudo aquilo que vivencia no momento, até que uma voz surge de um alto-falante fixado em uma casa qualquer. A voz, então, diz coisas confortáveis ao autor, aliviando-lhe do peso de suas angústias. Logo, ele vê passar por perto um ser disforme, sem braços e cabeça, com a pele coberta por círculos e pontos escuros. Nesse momento ele se dá conta de estar preso em uma visão. A voz lhe acalenta e Woodring decide ir embora. Na sequência seguinte, e final da história, ele volta para a sala de aula de artes e retoma, frustrado, ao desenho.

O ser disforme que aparece ao final possui dispostos na pele grafismos que, por si só, podem ser relacionados com imagens advindas de ENOC (ilustração 7). Os círculos ou pontos escuros são imagens entópticas. Esse tipo de imagem são tidas como imagens biológicas, que fazem parte da estrutura do cérebro, sendo projetadas no ambiente e/ou na mente dos indivíduos que vivenciam estados ampliados de consciência (MIKOSZ, 2014, p. 53).

A trajetória intensificada, ou não ordinária, se inicia por um desvio do estado hipnagógico para os fenômenos entópticos, sendo este considerado o *Estágio-1* dos ENOC. É comum ocorrer visões de figuras e padrões geométricos coloridos, **como pontos**, grades, zigue-zagues e linhas sinuosas (MIKOSZ, 2014, p. 53) (*grifo nosso*).



Ilustração 7: Quadro em que o autor retrata uma de suas visões - ser coberto com imagens entópticas. *Particular Mind*, 2014, p. 61

As linhas sinuosas, mencionadas por Mikosz na citação acima, também são muito comuns nos trabalhos de Woodring. Não só nos publicados em *Jim*, mas, principalmente, na série Frank e derivados. De certa forma, são justamente essas linhas sinuosas que causam a sensação onírica dentro da obra de Woodring.

A terceira e última história analisada aqui, *What the left Hand Did*, é a mais notoriamente visionária das três. Na primeira página o autor já indica ser esta uma narrativa que se propõem ao absurdo. No quadro de abertura, onde o título é disposto, Woodring se retrata sentado a jogar um tipo de jogo. O sapo, mencionado anteriormente como parte da visão que teve durante a aula de artes (ilustração 2), está atrás de um muro e observa o autor em sua atividade. Na página seguinte, Woodring termina de montar o jogo e diz “*Look! Now, where'd he go?*” (2014, p. 86) A pergunta: “para onde ele foi?” é claramente direcionada para o sapo. Ou seja, desde o início ele interagia com a visão. Aborrecido por ter sido abandonado pela companhia, ele decide levantar e questiona: “*Did i neglect him?*” (WOODRING, 2014, p.86). Porém, ao olhar para onde o sapo estava, após se levantar, vê um enorme buraco na paisagem repleto de olhos a lhe fitar (ilustração 8). Esse enorme ser levanta e o persegue, que foge em disparada. Ele, então, se vê como um ser bizarro, antropomorfo, mistura de humano com corpo de bovino, com pequenos seres a sugar-lhe o sangue pelas costas. Neste quadro em especial há ainda outro pequeno ser, no canto direito inferior do quadro. É uma espécie de salamandra, preta e com a pele coberta por pequenos círculos – semelhante aos propiciados pelas imagens entópticas.



Ilustração 8: Página da história *What the Left Hand Did*, 2014, p. 86.

Há então um corte abrupto na passagem de cenas entre o quadro anterior e o sequencial. Esse tipo de corte é chamado por Scott McCloud (2005, p. 74) de “cena-pra-cena” e, de acordo com o pesquisador, representa 15% do total de cenas usadas pelos quadrinhistas estadunidenses (MCCLOUD, 2005, p. 75). É um tipo de corte que rompe com a sequência narrativa, mas mantém o sentido de continuidade entre as cenas, mesmo com um alto grau de estranheza entre elas. Por outro

lado, Woodring também se vale de um corte denominado por McCloud (2005, p.74) de “*non-sequitur*” (ilustração 9). Este em especial é quando um quadro não se relaciona diretamente com a sequência narrativa, exigindo mais do leitor para abstrair o sentido passado pelo autor. É possível observar tal transição entre o último quadro da segunda página da história (um close no rosto petrificado do autor), para o primeiro da terceira página (o ser antropomorfo mencionado acima). Estes cortes reforçam o aspecto onírico da narrativa, uma vez que Woodring procura recontar seus sonhos da forma mais fiel possível.

*When I retell a dream as a comic I try to make it as verbatim as possible. If I can't remember a certain phrase or conversation, I try to come as close as possible. I try to keep the setting and the props as accurate as I can because these things almost always have ... editorial meaning. Frequently I'll dream a dream as a comic or a picture and then I'll notice a rebus in objects, or a pun, or some other coded message from my unconscious to me, and usually they aren't very nice and I hope nobody will notice it. Jim is full of these. Of course I can't draw these things with the richness of a dream, but I do try to capture the feeling. (WOODRING, 2011, s/p)*

Logo, por meio de outro corte de cena-para-cena, Woodring retrata a si mesmo agora a juntar com uma pá cadáveres do que parece ser alguns tipos de lagartos. Ele então pula o muro de um cemitério até chegar a uma lápide para, então, passar a escavar o local. Na sequência já é mostrado o autor correndo segurando diversos pacotes de chocolate. Ele corre até chegar ao que parece ser uma academia de ginástica. Lá encontra homens e mulheres, cada um vestindo um tipo distinto de uniforme. É nesse momento, na quinta página da história, no primeiro quadro que Woodring se questiona: “*Hey, is this a dream?*” (WOODRING, 2014, p. 89). Este é o momento exato da tomada de consciência do autor dentro do sonho. Ou seja, deste ponto em diante o sonho passa a ser um



Ilustração 9: Cena seguinte ao close no rosto do autor - ver ilustração 8. Cortes como esse são enquadrados por McCloud (2005) como “*non-sequitur*”.

sonho lúcido e ele decide verificar o fato olhando para as próprias mãos. Com muito esforço consegue erguer os braços até o rosto para se deparar com algo inimaginável: a mão esquerda está enorme, enquanto a direita minúscula.

Atormentado pelo ocorrido, Woodring passa a analisar a relação que tinha com suas mãos e percebe que durante toda a vida negligenciou a mão esquerda. Tocado, decide mudar o convívio que tem com tal membro. Enquanto se analisa e se arrepende, a mão esquerda começa a crescer cada vez mais até se tornar uma massa enorme, do tamanho do próprio Woodring. Nesse ponto em diante a mão esquerda, agora gigante, toma a forma de humanoide e acaba por virar o corpo de Woodring. Ele então se veste e sai para explorar o mundo onírico que lhe rodeia. Satisfeito com o desenrolar da situação, ele chega a uma casa, na verdade, é a casa onde o autor passou a infância. Ele ouve sons

vindos de dentro do ambiente e resolve adentrar na casa. Nesse ponto Woodring pensa o quão incrível é o que ele está a viver naquele momento, revisitando o passado e como seria bom se isso fosse possível de ocorrer ordinariamente (WOODRING, 2014, p. 92).



Ilustração 10: Visão de horror vista por Woodring na história What the Left Hand Did, 2014, p. 92.

Ao entrar na casa ele ouve sons vindos de um dos cômodos e vai lá verificar. A cena que vê o choca tremendamente: há dois homens, bem vestidos, que parecem torturar um terceiro já totalmente deformado. A vítima está com os quatro membros amputados, as vísceras a mostra e o rosto praticamente descarnado – sangue pinta o chão completamente. Os dois torturadores percebem a intromissão de Woodring e param o que estão fazendo para conversar com a nova companhia. Depois de uma conversa amigável, ambos decidem sair para descansar e deixar a vítima aos cuidados de Woodring. Eles até pedem para que o autor continue a sessão de tortura. Convencido que deve ajudar a vítima deformada, Woodring tenta conversar com ela. Com dificuldade, por estar sem o maxilar, a vítima explica que está tudo bem e pede para Woodring continuar o serviço. Ele se nega. Os dois torturadores retornam e obrigam o autor a furar a vítima. Relutante, concorda para, então, espetar a vítima que, ao ser tocada pela ponta da faca, começa a se contorcer descontroladamente. Desesperado Woodring observa a vítima começar a inflar até explodir para revelar um insólito ser que jazia dentro dela.

O exótico ser passa a conversar com Woodring. Ele estranha a sensação de familiaridade e normalidade de tudo aquilo. O ser sugere ao autor poder fazê-lo curtir mais as possibilidades do momento e ele topa. Em seguida a criatura abre um espaço em si e flutua até a altura da cabeça de Woodring para, então, vesti-la como um capacete a partir da nova abertura. Ao desacoplar do autor, ele se dá conta de ter sido transportado para um local qualquer na cidade e está nu. Irritado persegue a criatura e lhe arremessa um pedaço de madeira. O ser é perfurado pelo objeto lançado e cai. Ao notar a proximidade de um policial, Woodring decide vestir a pele da criatura agora morta. Da conversa com o policial, de repente, ele se vê vestido terno e gravata numa festa. A história termina nesta cena.

Descrever as principais passagens da história serve para reforçar as características oníricas da narrativa do artista. Os cortes, como visto, são feitos de modo abrupto com o desencadeamento de eventos dispares entre si (como nos sonhos) que vão se concatenando para formar um espectro do inconsciente do autor. Seus medos, como a perda do controle da mão direita e o menosprezo com a mão esquerda – que lhe é cobrado de modo figurativo no sonho –, ou mesmo o episódio de ter aparecido nu diante das pessoas na rua, a polícia e até a gula por doces. Todos esses eventos, possivelmente, têm relação com a vida do autor de um modo ou de outro.

## Considerações Finais

As histórias em quadrinhos, para Jim Woodring, são bem mais do que mero entretenimento. Elas são o meio de expressão escolhido pelo autor para se expor, na tentativa de compreender as visões que têm desde a infância. Ou melhor, se compreender – enquanto um indivíduo que vive no limiar entre dois mundos. O modo desenvolvido para tentar controlar – se é que se pode dizer assim – o fenômeno “alucinatório” foi desenhar. Retratar as próprias visões propiciou ao menos o autocontrole da situação. Mais tarde se tornou a fonte de inspiração.

Tanto na trajetória de Woodring, quanto na descrição de seus trabalhos, é possível constatar o quão importante são os estados não-ordinários de consciência para o autor. Na idade adulta, ao diminuírem as visões espontâneas, buscou alternativas químicas, como a *Cannabis sativa*, LSD e a *Salvia divinorum*, que por vezes proporcionaram imagens e/ou situações mais tarde trabalhadas em quadrinhos. Apesar de ter diminuído a ocorrência significativamente, as visões espontâneas ainda ocorrem ao menos de uma a duas vezes por ano (WOODRING, 2011, s/p). Mesmo sem ter as visões propriamente ditas, Woodring possui um vasto repertório de imagens obtidas de ENOC, o que lhe garante um catálogo de possibilidades inéditas.

Por ter o intuito de representar em quadrinhos as visões que vê, Woodring pode ser incluído na categoria de artista visionário. De certa maneira, como frisado pelo autor, o propósito de suas HQs extrapola o compreendido como surrealismo – apesar de algumas interseções. Os quadrinhos de Woodring não são retratos de uma fantasia ou da livre imaginação. São, sim, na verdade, a realidade vista e vivida pelo artista durante toda sua existência – apesar da quão estranha pode parecer. A materialização dessas imagens, seja em quadrinhos ou pinturas e ilustrações, é o intuito de todo artista visionário: dar ao leitor/fruidor a possibilidade de vislumbrar aquilo que poucos ousaram ver.

## Referências

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

\_\_\_\_\_. *O Primeiro Manifesto da Arte Visionária*. Curitiba: Ordem Rosacruz, 2013.

FOXGLOVE, Walter. *Who is Jim Woodring, dad?* Disponível em: <http://www.jimwoodring.com/about/>. Acesso 16 de mar. 2015.

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

LUNA, Luis Eduardo. *Narrativas da Alteridade: a ayahuasca e o motivo de transformação em animal*. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 333-352, 2005.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MCCLOUD, Scott. (2010). *Sinopse*. In: WOODRING, Jim. Weathercraft, Seattle: Fantagraphics Books, 2010, p. 104 .

MIKOSZ, José Eliézer. *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*. 2009. 291 f. Tese

(Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

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

\_\_\_\_\_. *Arte Visionária: Representações Visuais Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*. Curitiba: Prismas, 2014.

OTT, Jonathan. *Salvinorina A e Ska pastora* In: *Pharmacotheon: drogas enteogénicas, sus fuentes vegetales y su historia*. Tradução de Fernando Beserra. Madrid: La Liebre del Marzo, 2004.

SILVA, Fábio Luiz C. M; SILVA, Paulo M. Silva. *Jim Woodring e o surreal nos quadrinhos underground*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 5, 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM

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.

WOODRING, Jim. *Jim – Jim Woodring's Notorius Autojournal*, Seattle: Fantagraphics Books, 2010.

\_\_\_\_\_. *The Jim Woodring Interview*. [Seattle]: The Comic Journal, 19 jun. 2011. Entrevista concedida a Gary Groth.

\_\_\_\_\_. *“The Mind of a Worldly Man Is Like a Fly”*: *A Jim Woodring Interview*. [Seattle]: The Comic Journal, 27 jun. 2011. Entrevista concedida a Nicole Rudick.

\_\_\_\_\_. *An interview with Jim Woodring*. [San Francisco]: The Believer, 07 fev. 2012. Entrevista concedida a Ross Simonini.

\_\_\_\_\_. *Jim Woodring talks sketching, Problematic and Fran*. [North Hollywood] Comic Book Resources, 01 jan. 2013. Entrevista concedida a Chris Mautner.