



Plurais Virtual

Universidade Estadual de Goiás
Unidade Universitária de Ciências Sócio-Econômicas e Humanas de Anápolis

Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco

Matheus Moura Silva¹

Submissão: 10/05/2014

Aceite: 15/6/2014

Resumo: Este artigo busca introduzir o leitor no conceito de quadrinhos poético-filosóficos e discorrer a respeito dos processos criativos de tais obras. Para tanto é feito um levantamento bibliográfico referente a esse tipo de HQ e a delimitação conceitual do gênero. Em seguida é traçado o perfil do artista e pesquisador Dr. Edgar Franco (FAV-UFG), juntamente com a análise dos processos criativos do autor. Previamente, percebemos que a criação artística de HQs como essas se dá mais pela exteriorização do inconsciente por meio da intuição, do que de modo racional e bem delineado.

Palavras-chave: poético-filosófico; processo criativo; autoria.

Abstract: This paper seeks to introduce the reader to the concept of poetic-philosophical comics and discuss about the creative processes of such works. For this it is done a literature searching about this type of Comic Books and the conceptual definition of the genre. Then is drawn the profile of the artist and researcher Dr. Edgar Franco (FAV-UFG), with the analysis of the author's creative processes. Previously, we realized that the artistic creation of comics such as occurs over the externalization of the unconscious through intuition rather than rational and well-designed way.

Keywords: poetic-philosophical; the creative process; autoria.

Muitos não conhecem, mas existe um tipo de Histórias em Quadrinhos (HQs) feito de maneira não convencional. É um gênero singular, com particular presença no panorama brasileiro, envolto em questionamentos e análises a respeito da condição humana. Por alguns é chamado de poético-filosófico, por outros de fantástico-filosófico. Mas uma coisa é certa: independente da nomenclatura, esse estilo de quadrinho instiga o pensar e vai além de simplesmente contar histórias.

¹ Mestre pela PPGACV-FAV da Universidade Federal de Goiás. Correio eletrônico: saruom@gmail.com

O termo poético-filosófico se refere ao conteúdo e forma desse tipo de histórias em quadrinhos, sendo elas construídas com base na reflexão (filosófica) e, muitas vezes, no lirismo típico da poesia. Para autores como Edgar Franco, “(...) convencionou-se chamar de quadrinistas poético-filosóficos, anexando a palavra filosófica ao rótulo, por verificar que a maioria deles também apresentava trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial, citando inclusive filósofos, além de poetas” (2001, p. 14). Já a designação fantástico-filosófica – cunhada por Henrique Torreiro no catálogo da exposição anual de fanzines e prozines de Quêntense/Espanha, na década de 1990 – é devido à proximidade dos temas abordados, apesar de centrados no homem, correlacionado com a ambientação fantástica dessas HQs. Além disso, de acordo com Gazy Andraus, o qual se identifica mais com o termo, as HQs fantástico-filosóficas têm

características de um koan e/ou hai-kai: uma história de poucas páginas, de mensagem condensada, em que aparentemente não há uma narrativa que contemple começo, meio e fim tradicionais, em que não aconteçam situações dramáticas comuns e sim, mensagens oriundas de um autor cujo pensar se torna “condensado” e atinge da mesma forma o leitor. (2008, p. 6)

Para Elydio dos Santos Neto – pesquisador que realizou, em 2010, o pós-doutoramento *As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: Origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação* –, entre o final da década de 1970 e o começo da de 1990, um singular grupo de quadrinistas, no Brasil, começou a trabalhar com histórias que fugiam do padrão convencional de até então. Esses artistas foram: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antonio Amaral (SANTOS NETO, 2010, p. 25).

Muitos desses quadrinistas foram publicados no fanzine *Barata*, editado por Flávio Calazans entre as décadas mencionadas acima. De acordo com Edgar Franco (1997, p. 56), Calazans pode ser considerado como um dos precursores, e principais difusores, dos quadrinhos poético-filosóficos no país. Além desse fanzine publicado por ele, houve ainda a revista *Tyli-Tyli*, editada posteriormente pela editora independente Marca de Fantasia,

mantida pelo professor doutor da UFPB, Henrique Magalhães, em João Pessoa (PB). Com o passar do tempo, outros autores do gênero poético-filosófico passaram a estar cada vez mais presentes na revista, o que acabou por distanciá-la da proposta original (de ter a personagem de Calazans como centro), o que levou o editor a mudar o nome da publicação, no número 9, para Mandala (SANTOS NETO, 2009, p. 2).

Durante as treze edições de Tyli-Tyli e Mandala (a primeira até o 8 e a segunda do 9 ao 13), a publicação ampliou seu leque de autores além de abrir espaço – na própria revista – para a discussão dos quadrinhos poético-filosóficos. Foi o primeiro passo para a consolidação do estilo entre autores e leitores (SANTOS NETO, 2009, p. 2 e 3). Essas discussões, por sua vez, mais tarde serviram como base para análises e conclusões acerca do gênero.

Com o fim da Mandala, em 2001, os autores voltaram a publicar em fanzines, de maneira pessoal e independente, em revistas de baixa tiragem, ou em formato digital. Até que, em 2008, uma nova publicação surge dando abertura maior ao estilo poético-filosófico chamada Camiño di Rato, editada por Matheus Moura (este que escreve) em parceria com Rosemário Souza – autor que no final da década de 1990 editou o fanzine Tormento, o qual veiculava, já, esse tipo de quadrinho. Fora essa publicação, outra que abre espaço aos quadrinhos poético-filosóficos – na verdade a um autor, Gazy Andraus – é a paulista Zine Royale (atualmente na quarta edição), editada por Jozz. Esporadicamente temos ainda o Tchê Zine, editado por Denilson Reis, no Rio Grande do Sul, que tem publicado tanto Edgar Franco quanto Gazy Andraus. A editora Marca de Fantasia tem também publicado anualmente a revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-humanos” com as HQs de Edgar Franco. Em 2014 saiu o número oito da publicação e em 2009 a terceira edição ganhou o Troféu Bigorna de melhor publicação brasileira de quadrinhos de aventura/outras, a demarcar a importância do gênero no Brasil.

Além do citado, esporadicamente foram publicadas edições especiais e ou revistas mix que têm no discurso histórias que se encaixam na denominação de poético-filosóficas. Elydio dos Santos Neto (2010, p. 30) lembra-nos do álbum *Quantum*, de 2001, editado e roteirizado pelo quadrinista e pesquisador Wellington Srbeq em parceria com Fernando Cypriano, Leonardo Muniz e Luciano Irrthum. O encadernado mix da edição brasileira da *Metal Hurlant*, *Brasilian Heavy Metal*, publicado em 1996, também contou com a participação de

vários autores do gênero como Edgar Franco, Gazy Andraus, Antonio Amaral, Luciano Irrthum e Flávio Calazans. Os três primeiros são os artistas destacados para a pesquisa de mestrado deste que escreve, realizada no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais, na Universidade Federal de Goiás - UFG.

Por outro lado, a ideia de quadrinhos com pretensões poéticas e/ou filosóficas não são uma exclusividade do gênero. O pesquisador Moacy Cirne, ao tratar da escrita nos quadrinhos, comenta o quão atrativa é a linguagem quadrinística para o poeta vanguardista (2005, p. 81). Como exemplo ele cita o trabalho de Marcos Malafaia, *Inseto*, publicado na revista Graffiti 76% Quadrinhos, de Belo Horizonte – sem data especificada (*Idem, ibidem*, p. 81). De acordo com Cirne, nesse trabalho, Malafaia emprega “o grafismo necessário que o eleva à categoria de poeticidade visual. Se não a poeticidade da poesia discursiva, de conteúdo lírico e/ou romântico, a poeticidade pulsante do poema experimental, de conteúdo politicamente gráfico” (CIRNE, 2005, p. 81). Uma narrativa poética com pretensões artísticas (autorais) que se utiliza da união entre texto-imagem mais versos-poética. O próprio Cirne, em 1991, a partir de ilustrações de Di Cavalcanti, com ajuda de Leila Name e Débora Monnerat, realizou o que considera ser a mais radical tentativa de unir poesia com quadrinhos. O impulso, diz ele, surgiu com o intuito de homenagear Álvaro de Sá com um poema/processo. Foi criado, então, o *Poemico*: “(...) a experiência mais radical realizada até hoje em se tratando de relação quadrinhos/vanguarda (anti)literária. Infelizmente, (...) não foi possível expô-lo por motivos autorais” (CIRNE, 2005, p. 83).

No oposto dessa balança encontramos ainda os poemas ilustrados. Um livro que explicita bem essa simbiose é *Dito & Visto – Poesia em quadrinhos*, de Celso Gutfreind e Piti, publicado em 1994 pela Age Editora. O livro, apesar de ser em quadrinhos, acaba por se utilizar mal da linguagem, a limitar a imagem aos ditames da palavra. Ou seja, as figuras servem apenas para ilustrarem o texto, não inserem novas informações, nem mesmo subvertem a mídia, propondo novas fronteiras de fruição. Talvez esse fato se deva porque o ilustrador, na verdade, não é um quadrinhista propriamente dito, mas sim um artista gráfico. Isso implica, justamente, nessa falta de conhecimento da linguagem o que, invariavelmente, acaba por limitar o artista.

Limitação essa que deve ser rompida, como lembra Luiz Costa Pereira Junior (2007) – ao discutir a poesia em quadrinhos. De acordo com ele, dentre os sete² tipos de relação texto e imagem nos quadrinhos – identificadas por McCloud (2005) – a que o autor poético deve se ater é à última delas: a “interdependente”. Isso reafirma as suposições levantadas aqui. Entendemos que as HQs do gênero são feitas (conscientemente ou não) a partir de motivações singulares de seus criadores, os quais acabam por se expressar de modo tão singular quanto. Esse “expressar singular”, geralmente, se dá justamente no aspecto comunicacional do quadrinho. Ou seja, na maneira de narrar. É o mesmo que dissermos que a zona experimental, que foge dos padrões corriqueiros da linguagem, encontra-se na manipulação inovadora dos próprios recursos. A interdependência entre imagem e texto, usado de modo não convencional, permite “uma coincidência entre representante textual e referente figurativo. Sequenciado, o texto-imagem viraria unidade visual” (PEREIRA Jr., 2007, p. 23). O que vai além do simples narrar.

A intenção filosófica, reflexiva, questionadora, tão pouco é nova nos quadrinhos. Várias são as obras que possuem tal interesse, geralmente as produzidas tendo cunho biográfico ou tema cotidiano. No Brasil, ao menos na última década (2001-2011), é crescente o número de trabalhos que seguem essa linha contestatória. Em 2007, o quadrinhista Marcelo Campos lançou o livro *Talvez isso...* (Editora Casa 21, Rio de Janeiro), com histórias repletas da “intencionalidade de uma reflexão filosófica” (SANTOS NETO, 2010, p. 33).

Quadrinhos como os publicados na contraventora *Tarja Preta*, do Rio de Janeiro, editada desde 2004 por Matias Maxx, Daniel Juca e Daniel Paiva, também podem ser tomados como reflexivos. Apensar de abusarem do humor, instigam o pensar, questionam dogmas sociais, o ponto de vista dominante e a sociedade de massa. O bordão que utilizam é: “cultura pop para não óbvios”. Outro exemplo, dentre tantos, é o da revista *SAMBA* (Gabriel Mesquita, Lucas Gehre, Gabriel Góes), surgida na Capital Federal, em 2008, com proposta

² A saber: “1) Específicas de Palavras – Imagem ilustra texto, sem somar informação. 2) Específicas de imagem – Texto só comenta sequência de imagens. 3) Duo-específicos – Palavras e imagens transmitem a mesma mensagem. 4) Aditiva – As palavras ampliam o sentido manifesto da imagem. 5) Paralelas – Não há relação entre texto e imagem. Cada um emite mensagem diferente, sem se fundirem. 6) Montagem – As palavras são a própria imagem. 7) Interdependente – Imagens e palavras emitem ideia que não conseguiriam em separado.” (PEREIRA Jr., 2007, p. 23)

similar a *Traja Preta*, mas com foco no *non sense*, surreal e experimental. São quadrinhos cotidianos que indagam o homem enquanto ser social – tudo com uma boa dose de humor.

Dentro dessa leva de quadrinhos cotidianos questionadores, um outro exemplo é *Gibi, sim senhor*, de Alexandre Sousa Lourenço (2012), de São José dos Pinhais/SP. Nele o autor cria histórias curtas, com foco nas trivialidades da vida. O conto mais longo possui cinco páginas e poderia ser facilmente inserido no que se costumou a rotular de “arte contemporânea” – dentro do conceito de contemporaneidade dado por Anne Cauquelin (2005), que diferencia o Modernismo e o Contemporâneo pelas redes de distribuição e validação da obra de arte.

São HQs que não transmitem um sentido determinado, fixo. É a tautologia da obra de arte, como propõe Didi-Huberman (1998), é a obra livre de significações, existindo apenas para emanar a si mesma enquanto sentido. Didi-Huberman lembra o movimento Minimalista (1960) para retirar seus exemplos de tautologia da obra de arte. Ele cita o filósofo Richard Wollheim ao dizer ser a arte minimalista “uma arte dotada (...) de um 'mínimo de conteúdo de arte’” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 49). O autor ainda resume os aspectos fundamentais pregados pelo movimento Minimalista, o qual se restringia a produção de obras que tivessem o intuito de “eliminar toda ilusão para impor objetos ditos específicos, objetos que não pedissem outra coisa senão serem vistos por aquilo que são”. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 50).

O exemplo parece convir tanto melhor à minha pequena fábula filosófica quanto os artistas assim nomeados [minimalistas] produziram, na maioria das vezes, puros e simples volumes, em particular paralelepípedos privados de qualquer *imagerie*, de qualquer elemento de crença, voluntariamente reduzidos a essa espécie de aridez geométrica que eles davam a ver. (Idem, op. cit., p. 49)

No entanto, ao invés de volume, como disse Didi-Huberman, podemos dizer narrativa. Por ser uma história em quadrinhos, ou seja, uma sequência espaço-temporal, e nós humanos seres racionais ávidos por informação, a não conclusão imediata da ação ali desenrolada, por Alexandre Lourenço, por exemplo, perturba e instiga. Essa perturbação faz parte, dentro do sorvimento/interação com a obra, do que Didi-Huberman mais tarde explica – sendo esse o

ponto principal do livro e até mesmo o título – como “o que vemos e o que nos olha”. Isto é, tudo o que vemos retorna o olhar, vendo-nos. Esse re-ver acaba sendo nós mesmos filtrados pela impressão suscitada pelo que vemos. A Cultura Visual, em nossa interpretação, caminha para esse lado ao focar o que o indivíduo sorvedor enxerga de si mesmo em determinada obra de arte e suas relações (MELO, 2008, p.40) com o mundo.

Em suma, mesmo o quadrinho não sendo poético-filosófico, como os que determinamos para análise nesta pesquisa, questões existenciais, interpretações sobre a vida, experimentações de linguagens e/ou forma, são e podem ser encontradas – juntas ou separadas – em diversos quadrinhos de múltiplos autores, sejam brasileiros ou não.

Características que definem o gênero

Como dissemos, o que diferencia os quadrinhos poético-filosóficos dos quadrinhos tradicionais é o espírito vanguardista de seus autores. Muitos deles não se limitam a simplesmente contar uma história, experimentando e, em alto grau, explorando as possibilidades narrativas da linguagem das HQs. Esse experimentalismo pode ser desde o tema, passando pela estrutura narrativa, pela forma dos enquadramentos e chegando à apresentação da história na página. Porém, todas têm em comum levantarem questionamentos a cerca da existência humana em suas diferentes apresentações. Elydio dos Santos Neto define as três características básicas desses quadrinhos como: “1) A intencionalidade poética e filosófica”, ou seja, ser uma história necessariamente feita para incitar o leitor a pensar; “2) Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional”, num formato típico do trabalho nacional galgado na audácia e coragem de inovar, a criar soluções para a limitação de espaço físico – principalmente nos fanzines; “3) Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos”, tendo em seu bojo a experimentação vanguardista de forma e conteúdo (SANTOS NETO, 2009, p. 90).

Vale uma ressalva quanto ao uso do termo “filosófico” para identificarmos o gênero. Para Santos Neto, classificar esse tipo de HQ como filosófica serve para denotar o intuito reflexivo das obras.

Compreendo a reflexão filosófica como uma reflexão radical, rigorosa e de conjunto sobre os problemas da realidade que ameaçam nossa existência (Saviani, 1983), mas que não precisa, entretanto, ser construída necessariamente segundo o viés acadêmico. Há os que acreditam que somente é possível fazer filosofia na academia. Sem dúvida a academia é um espaço favorável à elaboração filosófica, mas não o único e nem necessariamente o melhor. Claro está que quem se dispõe a fazer filosofia na academia terá que estar atento aos padrões deste contexto que, em alguns casos e infelizmente, chegam a ser dificultadores para a reflexão filosófica. No entanto, é necessário lembrar que é possível construir a reflexão filosófica fora de tal contexto.

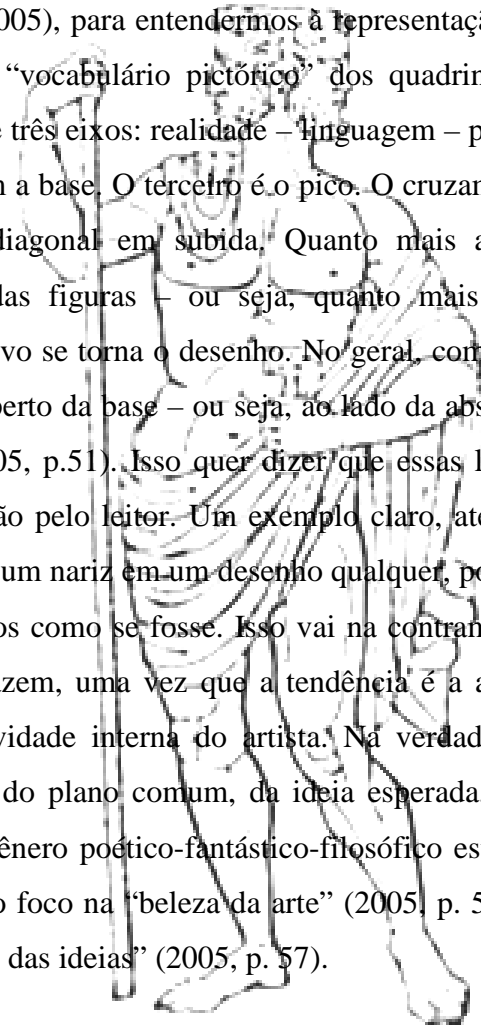
(...) Assim o exercício da reflexão filosófica, exercido com radicalidade, dentro ou fora da academia, pode contribuir com a formação de seres humanos com capacidade de autonomia e de autoria. Se pensarmos que estamos num país que precisa que seus cidadãos se assumam como autores de sua própria história, então teremos clareza da urgência da tarefa filosófica, como na perspectiva aqui sugerida.

Penso que as histórias em quadrinhos poético-filosóficas podem provocar este tipo mais aberto de reflexão filosófica e desta forma contribuir com o processo de constituição do modo de ser humano e brasileiro diante das exigências problemáticas do mundo contemporâneo. (SANTOS NETO, 2010, p. 37-38)

Com relação à parte gráfica, diferentemente dos quadrinhos tradicionais, os poético-filosóficos não seguem padrões estéticos rígidos, o que possibilita uma abertura maior de inovação estilística. Não raro o leitor comum, a primeira vista, estranha essa nova visualidade que lhe é apresentada, geralmente constituída de imagens em preto e branco, com traços “sujos” e “carregados”, ou mesmo, limpos e complexos em composição, com rica teia simbólica disposta pela página. Talvez por essa diferenciação visual, tema ácido e, por vezes, hermético, o leitor médio não se sinta atraído, uma vez que eles encaram os quadrinhos como entretenimento e ao não se depararem com essa expectativa lúdica, são repelidos. Para Gazy Andraus, outro fator que contribui para os leitores (médios) se distanciarem desses trabalhos são as próprias limitações sociais naturalmente inculcadas nos indivíduos por métodos pedagógicos estagnados e respaldados pelo sistema familiar.

Geralmente [os fantástico-filosóficos] são HQs que precisam de uma preparação melhor dos leitores, pois que estão acostumados com as narrativas tradicionais com muitos quadrinhos e páginas, que têm uma linearidade mais clara e abrangente... o cérebro em sua atividade racional se compraz em tais narrativas já que acostumamo-nos a usar cotidianamente o processamento da razão muito mais do que o da intuição criativa. E sente dificuldade em “entender” outros tipos de narrativas, de “lógicas”. (ANDRAUS, 2008, p. 6)

Scott McCloud (2005), para entendermos a representação icônica nas HQs, traça uma pirâmide que engloba o “vocabulário pictórico” dos quadrinhos (e das artes gráficas em geral), sendo composta de três eixos: realidade – linguagem – plano das figuras (Ilustração 1). Os dois primeiros formam a base. O terceiro é o pico. O cruzamento entre os três eixos se dá, então, com uma linha diagonal em subida. Quanto mais alta a linha, mais próxima à linguagem e ao plano das figuras – ou seja, quanto mais o autor subir no uso desse vocabulário, mais figurativo se torna o desenho. No geral, como diz McCloud, “a maioria da arte nos quadrinhos fica perto da base – ou seja, ao lado da abstração icônica onde toda linha tem um significado” (2005, p.51). Isso quer dizer que essas linhas têm sentido, no que diz respeito a fácil assimilação pelo leitor. Um exemplo claro, até mesmo usado por McCloud, são as linhas que formam um nariz em um desenho qualquer, pois, mesmo sabendo que aquilo não é um nariz, encaramos como se fosse. Isso vai na contramão do que muitos dos artistas dos poético-filosóficos fazem, uma vez que a tendência é a abstração radical da realidade, dando ênfase a expressividade interna do artista. Na verdade, é corriqueiro justamente o contrário: o rompimento do plano comum, da ideia esperada, do sentido pronto. McCloud diria que os autores do gênero poético-fantástico-filosófico estariam mais próximos ao topo dessa pirâmide, devido ao foco na “beleza da arte” (2005, p. 57) e em contato íntimo com a linguagem, “pelas belezas das ideias” (2005, p. 57).



A própria sequência narrativa desse tipo de quadrinho subverte a maneira tradicional de disposição de tempo-espço na linguagem quadrinística. Na linguagem dos quadrinhos, a sarjeta, ou requadro (o espaço que se forma entre os quadros), determina a ação e tempo decorrido na história. Por meio da disposição de cenas estáticas, diferentes (mas com pontos em comuns entre si), passamos a ler a sequência narrativa dada pela HQ. Em uma história

convencional, ou seja, que segue os meios comuns de criação, essa passagem de tempo-espço ocorre natural e linearmente.

Já nos poético-filosóficos, não. De acordo com que McCloud (2005, p. 74), há várias maneiras de se ligar uma cena a outra, sendo elas classificadas em seis formas: 1) *momento para momento*; 2) *ação para ação*; 3) *tema para tema*; 4) *cena para cena*; 5) *aspecto para aspecto*; e 6) *non-sequitur* (MCCLOUD, 2005. p. 74). O pesquisador destaca ainda que nos quadrinhos ocidentais são três os tipos de transições mais usados: *ação para ação*, *tema para tema* e *cena para cena*. No Japão há uma tendência em se experimentar mais nesse sentido, criando uma variação muito maior de transições de cena. McCloud justifica esse fato à própria cultura Oriental, que se propõe com mais facilidade a observar e sentir minúcias do dia a dia do que a Ocidental. Assim, a narrativa torna-se mais cadenciada, com tendências a expressividade e divagações dos autores. “A arte e a literatura do *ocidente* não divagam muito. Nós temos uma *cultura* muito *orientada pelo objetivo*. Já o *oriente*, tem uma *tradição* de obras de arte *cíclicas e labirínticas*. Os quadrinhos japoneses parecem *herdar* essa tradição, enfatizando mais o *estar lá* do que o *chegar lá*” (Idem, 2005, p. 81 – *grifos do autor*).

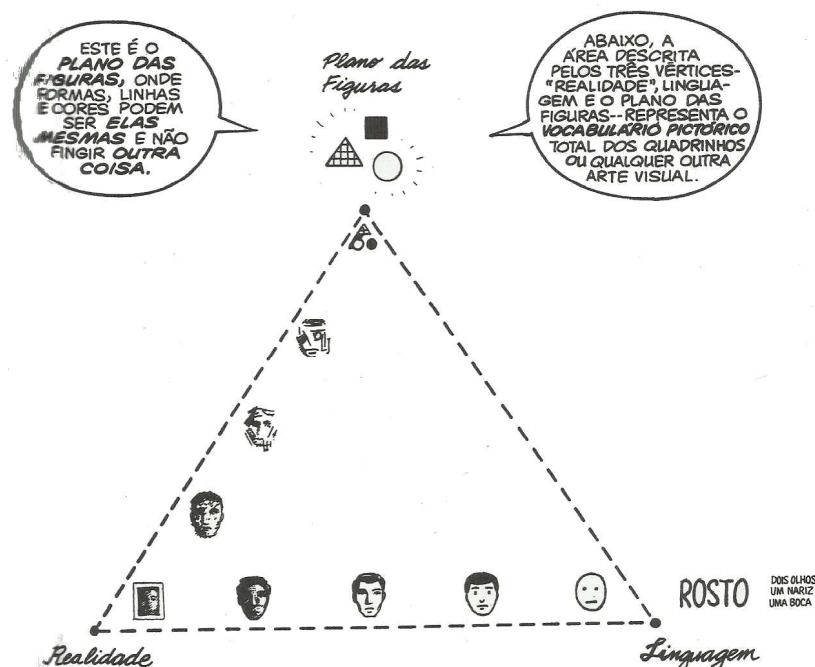


Ilustração 1: Pirâmide de Scott McCloud para vocabulário pictórico.

Se nos quadrinhos americanos e brasileiros em geral, a tendência é usar a transição de *momento para momento; ação para ação; e cena para cena*, os poético-filosóficos tendem a usar mais as sequências de *aspecto para aspecto; e non-sequitur* (Idem, ibidem, p. 74). Isso significa que essas histórias costumam empregar de cortes mais semelhantes aos utilizados pelos orientais, principalmente os japoneses, que habitualmente criam longas sequências reflexivas com ênfase ao momento, ao clima e aos sentimentos suscitados pela paisagem/instante.

Apesar dessas características traçadas por nós, a intenção não é limitar ou determinar o gênero poético filosófico. Isso por compreendermos que o gênero extrapola esses conceitos pré-definidos, podendo histórias que estejam fora desses padrões encaixarem-se como tal. Um bom exemplo, para fecharmos essa questão, são os quadrinhos de Flávio Calazans, apontado, como dissemos antes, como o precursor do gênero. A maioria dos trabalhos desse autor, em termos de apresentação gráfica, transita muito próximo do que pode ser tomado como quadrinho tradicional. Isso se deve ao modo expositivo de Calazans, o qual, diferentemente de Amaral, Andraus e Franco por exemplo, escolhe uma narrativa linear, com traços em linha clara, com figuras, humanas ou animais, bem definidas. A força, assim, de seus quadrinhos poéticos, encontra-se mais no argumento do que na estética.

Edgar Franco – Biografia e obras

O editor e pesquisador Henrique Magalhães (2012), por sua vez, diz que, fundamentalmente, para definirmos os quadrinhos poéticos (como ele prefere) é preciso ligá-los a certa época. Para Magalhães, então, esses quadrinhos são filhos de um período específico e limitados a certos autores (MAGALHÃES, 2012, s/p).

Ao partirmos desse princípio, acreditamos que os autores de quadrinhos poético-filosóficos são aqueles que, na própria gama de obras realizadas, destacam-se justamente por criarem histórias que se enquadrem dentro do que entendemos como poético-filosófico. O

autor selecionado aqui, mais do que se encaixar no gênero, é tido como um dos precursores dele. Tanto que Edgar Franco (juntamente com Gazy Andraus e Flávio Calazans) foi objeto de estudo por parte de Elydio dos Santos Neto, o qual, como já dissemos, realizou o pós-doutoramento que define essa forma de fazer HQ. Ao partir desses três autores (Franco, Andraus e Calazans), Elydio traçou aspectos semelhantes entre eles e pôde chegar a uma espécie de “denominador comum” – que rege nossa compreensão do que seja um quadrinho poético (fantástico) e filosófico – como visto anteriormente.

Edgar Silveira Franco (1971-), é graduado em Arquitetura, pela UnB, mestre em Multimeios pela Unicamp, doutor em Artes pela ECA/USP, pós-doutor em Arte e Tecnociência pela UnB/Gama; sendo, atualmente, professor adjunto III da FAV - Faculdade de Artes Visuais da UFG - Universidade Federal de Goiás, em Goiânia, onde também leciona no programa de Mestrado e Doutorado em Arte e Cultura Visual. Franco é ainda artista multimídia, pesquisador de novas tecnologias, já tendo publicado diversas histórias em quadrinhos poético-filosóficas galgadas na ficção científica. É ainda autor do livro *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, publicado pela editora Annablume, atualmente na segunda edição, que nada mais é que o resultado da dissertação de mestrado, defendida na UNICAMP.

De maneira similar ao ocorrido com Antonio Amaral, a relação de Franco com as histórias em quadrinhos vem desde cedo. Durante a infância – conta o autor em entrevista cedida a Elydio dos Santos Neto no livro *Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco* (2012, Marca de Fantasia) –, o pai lhe apresentara às narrativas, sejam elas brincadeiras, livros infantis ou mesmo animações. Desse encontro surge o interesse, natural, pelo desenho e que, como podemos ver abaixo, também era incentivado.

Fui um desenhista quase compulsivo desde os 3-4 anos de idade, meus cadernos da escola, desde a época da alfabetização eram repletos de desenhos, aproveitava cada espaço que sobrava para desenhar! Essa HQ aí, talvez uma das mais minhas primeiras, foi desenhada nas folhas finais de um caderno de caligrafia da pré-escola (Ilustração 2). (FRANCO, 2012, p. 93)

Curiosamente, na ilustração (história) acima, é possível observar aspectos comuns na obra atual do artista. Por exemplo, nessa singela HQ, feita por uma criança de 6 anos, Franco usa de seres alienígenas para caracterizar sua frustração contra os brasileiros, uma vez que o Brasil é invadido por essas criaturas espaciais. Os próprios seres, na maneira de organizar o biotipo deles, lembram bastantes as criaturas “pós-humanas” atuais feitas por Edgar Franco. O caráter ficcional também é latente assim como a localização no futuro para problematização do presente. Claro, leitura essa, hoje possível, por conhecermos e entendermos o trabalho do artista.

Pouco depois, entre os 9 e 12 anos, Franco passou a se interessar cada vez mais pelo horror. Nessa época se tornou leitor de Edgar Allan Poe, um dos mestres do gênero. Lia ainda poesia gótica e HQs de terror. Foi nesse período que ele passou a criar, efetivamente, histórias em quadrinhos, tendo o primeiro trabalho, intitulado *O Filho de Lúcifer*, publicado no fanzine *Odisséia*, editado em Mogi das Cruzes (SP).

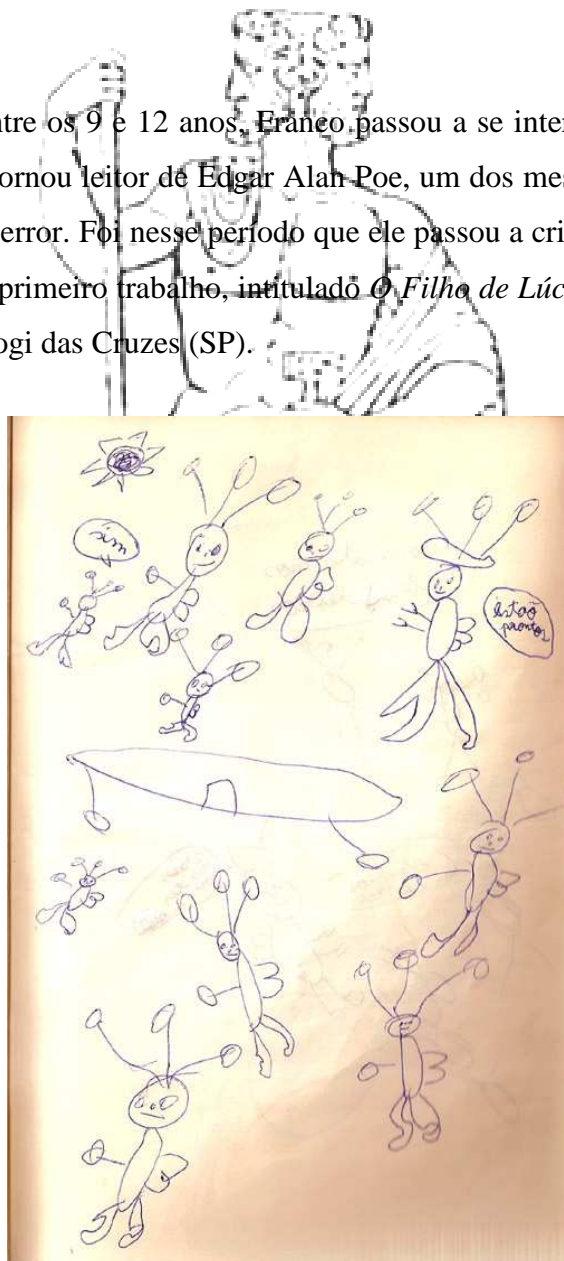


Ilustração 2: Edgar Franco – s/t, (1977)

Foi então, como o autor costuma frisar em palestras em que desdobra sua própria história de vida, que passou efetivamente a produzir quadrinhos, já com gradativa “veia poética a agrega-se à narrativa” (FRANCO, 2012, s/p). Em 1988, aos 17 anos, produz o que considera uma das primeiras HQs póstico-filosófica feitas por ele, intitulada *Nos campos*. Aos 21 anos, durante o curso de arquitetura, em 1992, passa a experimentar com o traço, pincéis e tintas. De acordo com Franco, há a “descoberta de novas referências na pintura e cinema de vanguarda” (2012, s/p). É durante esse período que o autor solidifica a maneira de fazer quadrinhos tendo como característica o roteiro metafórico-filosófico e enquadramento “orgânico”, não estático na página.

A partir de 1994, Franco muda radicalmente, por assim dizer, seu estilo de traço. Esse se torna mais “detalhado-rebuscado”. São incorporadas ainda, no tocante à temática, influências de Física Quântica e do surrealismo. É nesse momento que Edgar Franco passa a destacar-se mais, tendo participado de publicações como: *Quadreca*, *Brazilian Heavy Metal*, *Nektar*, *Metal Pesado*, *Quark*, *Mephisto* (Alemanha), *Dragon's Breath* (Inglaterra) e *Ah, BD!* (Romênia) (SANTOS NETO, 2010, p.103).

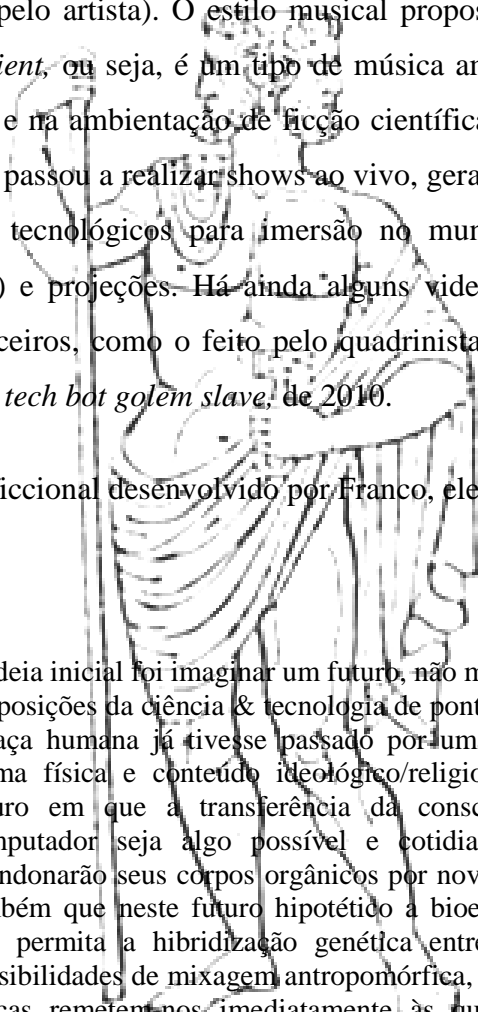
Da primeira década de 2000 para cá, Franco tem consolidado o reconhecimento do seu trabalho, e passa a ter revista própria, batizada de *Artlectos e pós-humanos*, inicialmente editada pela SM Editora (Jaú, SP) e depois transferida para a Marca de Fantasia (João Pessoa, PB). É por essa mesma editora que saíram ainda os álbuns *Transsessência*(2003), *Agartha* (1999/2002) e *Elegia* (2005). No entanto, o trabalho de maior fôlego realizado por Franco, a trilogia *BioCyberDrama* (2003), não é desenhado por ele, mas sim por Mozart Couto – renomado autor brasileiro. A primeira parte da trama foi publicada em 2003 pela Opera Graphica Editora.

É ainda nesse período que tem início as experimentações multimidiáticas de Edgar Franco. Por meio delas, ele passa a desenvolver histórias híbridas, que usam os recursos eletrônicos propiciados pela tecnologia e que dão subsídio para um novo gênero de quadrinhos, batizados por Franco de *HQTrônicas* (2004). O primeiro resultado dessa pesquisa deu origem à HQtrônica *Neomaso Prometeu*, de 2001 e que pode ser conferida no CD-ROM

que acompanha o livro *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. Esse projeto chegou a receber o prêmio de menção honrosa no 13º Festival Videobrasil – Sesc Pompéia 2001.

Com o intuito de ampliar o próprio mundo ficcional, batizado de *Aurora Pós-Humana*, Franco criou o projeto musical *Posthuman Tantra*. Atualmente, a banda de um homem só, tem dois CDs oficiais lançados pela *Legatus Records* – uma gravadora independente suíça –, além de vários *singles* e *boxsets* (caixas especiais que acompanham CD mais cartões ilustrados personalizados pelo artista). O estilo musical proposto por Franco com o projeto intitula-se *sci-fi-dark-ambient*, ou seja, é um tipo de música ambiente e obscura, calcada no sinistro, no clima noturno e na ambientação de ficção científica de seu universo. A partir de 2010, o Posthuman Tantra passou a realizar shows ao vivo, geralmente em âmbito acadêmico, a se utilizar de recursos tecnológicos para imersão no mundo ficcional do autor como realidade aumentada (RA) e projeções. Há ainda alguns videoclipes produzidos, seja pelo próprio Franco ou por terceiros, como o feito pelo quadrinista e animador Luciano Irrthum chamado *Killed by my low tech bot golem slave*, de 2010.

Quanto ao mundo ficcional desenvolvido por Franco, ele explica:



A ideia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma física e conteúdo ideológico/religioso/social/cultural. Imaginei um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Imaginei também que neste futuro hipotético a bioengenharia tenha avançado tanto que permita a hibridização genética entre humanos e animais, gerando possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas (FRANCO, 2010, p. 110)

Elydio dos Santos Neto (2010) chama atenção para esse mundo ficcional criado por Franco, o qual permeia todo seu fazer artístico. De acordo com o pesquisador, a ideia de Franco, ao usar a ficção científica, antes de fugir dos problemas contemporâneos, serve para discuti-los. “Edgar Franco criou um universo ficcional próprio para pensar a humanidade (...) e ao fazê-lo projeta para o futuro, pelo poder criativo da imaginação, os problemas que

estamos vivendo hoje” (SANTOS NETO, 2010, p. 105). Aspecto esse, apontado por Santos Neto, que reforça o caráter artístico da proposta criada por Franco, que parte da própria sensibilidade inerente do autor para discutir questões pertinentes a todos.

Processo criativo do autor

Edgar Franco relata que o processo criativo dele pode ocorrer de maneiras diversas, sendo quatro as formas mais comuns. Todas, no entanto, seguem o princípio do *insight* – que pode surgir durante a leitura de um livro, audição de música, sonho e, o mais comum, durante uma experiência vivida no transcorrer do dia. Quando aparece o *insight*, ele é registrado em papel, às vezes na forma de argumento rápido e resumido, outras vezes em desenho, o qual pode servir de base para iniciar a HQ. Além disso, essa base pode vir da união entre um rascunho desenhado e uma frase.

Para termos melhor compreensão do conceito de *insight*, recorremos ao que Kneller (1978) traça quanto à essa questão. Do que compreendemos, Kneller concorda com Rollo May (1982) ao dizer que o momento da criação só é possível de ser vivido após uma “demorada preparação consciente seguida por intervalo de atividade não consciente” (KNELLER, 1978, p. 63). Porém, diz, “é precioso que nasça o germe da criação. O criador tem de ter o seu primeiro *insight* – a apreensão de uma ideia a ser realizada ou de um problema a ser resolvido. Até então ele não teve inspiração, mas apenas a noção de algo a fazer” (KNELLER, 1978, p. 63). Ou seja, para o educador, o *insight* – de certo modo – é diferente de inspiração, que por sua vez também é diferente de musa (conceito esse que será melhor explorado mais a frente), como aproxima Ostrower e Nachmanovitch. Para ele, talvez, o conceito de *insight* esteja mais perto do de intuição, como dado por Ostrower – e nem tanto por Nachmanovitch –, uma vez que esta é o germe de uma nova ideia. A fim de tornar isso mais claro, o autor dá o exemplo do filósofo germânico Frederich Nietzsche: “Em *Ecce Homo*, Nietzsche conta que as ideias que originaram o *Assim Falou Zaratustra* lhe surgiram numa certa ocasião, nos bosques atrás do Lago Silvaplana, Itália, mas só depois de dezoito meses foi ele impelido a escrever o livro” (KNELLER, 1978, p. 63).

Dessa forma, é possível perceber bem a diferença entre a noção de *insight* dada por Kneller e as de musa e inspiração dos já citados autores. Apesar de soarem semelhantes musa e inspiração, pelo que se pode entender, estas impeliriam o autor a por-se a criar no momento em que surgem. Enquanto que intuição seria apenas a vaga sensação de que se pode extrair algo proveitoso dali, sem a necessidade de criação imediata. No fazer de Franco, a partir do que nos foi relatado, percebe-se claramente a atuação do *insight* e da inspiração no processo – mesmo que ele não faça distinção entre ambos.

Para Kneller, o que Ostrower, May e Nachmanovitch colocam como encontro ou *insight* seria a “iluminação”. Nela, “o inconsciente anuncia de súbito os resultados de sua faina. Há, por fim, um processo de revisão em que as *données* de inspiração são conscientemente elaboradas, alteradas e corrigidas” (KNELLER, 1978, p. 73). Assim, nesse momento o artista e/ou cientista, por exemplo, se colocaria, por fim, a criar.

Enquanto isso, Novaes tem para si o conceito de “Ideia Germinal”. Esse não deixa de ser semelhante ao de *insight* e iluminação, com a diferença que ele possui três características bem definidas pela psicóloga: “a ideia é relativamente específica, estreita e aparentemente trivial (...); abre as possibilidades para uma quantidade de novas associações, conexões e sugestões (...); e transcender a experiência prévia” (NOVAES, 1971, p. 36).

Esses *insights*, muitas vezes, para Franco, são tão fortes que ele sente uma pulsão quase imediata de realizar a HQ. Em outros casos eles ficam guardados por um tempo e no momento que julga propício – geralmente após algum novo fato vivido que faça o artista recordar do *insight* –, são retomados para o desenvolvimento da narrativa. Ou, como vimos, podemos entender que em determinado momento ele tem inspirações que o impelem a criar naquele momento especial e em outros os *insights* ou intuições, são guardadas e retornam quando a solução de dado “problema” surge impulsionada por um fato trivial do cotidiano.

Retomando os processos de Franco, o primeiro deles que destacamos é também o mais usado pelo autor para fazer HQs. Invariavelmente parte do dito *insight* e, assim, é iniciado o desenho da história sem ter escrito previamente o roteiro – assim como Amaral e Andraus. Dessa forma, enquadramentos, narrativas e textos surgirem de maneira fluida no papel sem qualquer tipo de censura. De acordo com Franco (2012), é comum ser feito um leve rascunho

a lápis antes de passar à arte-final, mas pode também - dependendo - desenhar diretamente no papel já à nanquim ou lápis de cor. O número de páginas do trabalho dependerá somente da necessidade do artista em expressar o conceito desejado. Geralmente suas histórias em quadrinhos variam de uma a oito páginas, em média.

A fluidez no fazer de Franco nos remete a perspectiva da dupla de pesquisadores Gloton e Clero (1971), a qual leva em conta os critérios de criatividades definidos por outra dupla, formada pelos estadunidenses Joy Paul Guilford (1897-1987) e Viktor Lowenfeld (1903-1960). O interessante, abordado pelos dois primeiros, é que os professores estadunidenses haviam realizado cada um sua própria pesquisa individualmente, sem um saber da existência do outro, tendo no fim termos semelhantes. Enquanto Guilford, da Universidade da Califórnia do Norte, pesquisava a criatividade na ciência, Löwenfeld, da Universidade da Pensilvânia, teve como base a arte. O resultado alcançado pelos pesquisadores prevê ao todo oito “critérios de criatividade”. Para nós importa o segundo desses critérios: a “receptividade” – que para Kneller seria o primeiro deles – a qual trata da faculdade de ter o “pensamento aberto e fluído” (GLOTON & CLERO, 1971). Isso quer dizer, para a dupla, que a receptividade estaria como a capacidade de associar diferentes ideias para criar novas realidades – como podemos observar no ato criativo de Franco ao não tolher o que lhe é impulsionado internamente. Em seguida há a “mobilidade”, que está relacionada “ao poder de adaptar-se rapidamente a novas situações e atuar eficazmente frente às mudanças” (GLOTON & CLERO, 1971, p. 39) a qual coaduna com a receptividade a agir sinergicamente durante o ato criador.

O segundo processo utilizado pelo artista é partir de um desenho previamente realizado que foi feito como demarcador do *insight*. Esse desenho, muitas vezes, não fará parte da página inicial da HQ, podendo estar em qualquer uma das páginas ou mesmo ao final, o que comumente acontece. Assim esse desenho desempenha importância, como ressalta Franco (2012), ímpar no contexto da narrativa por tratar-se justamente da imagem que serviu de base para o argumento. Um bom exemplo é o da HQ “brinGuedoTeCA” (Ilustração 3), publicada na revista Artlectos e Pós-humanos #2 (2007) e republicada na Camiño di Rato 4 e meio (2011), na qual a última página traz o “desenho argumento” que serviu de base para a criação.

A terceira forma mais comum de criação em quadrinhos desenvolvida por Edgar Franco envolve a redação prévia de um poema, que surge completo durante o *insight*. Depois, o poema é usado como texto, sendo utilizado na íntegra. A quadrinização e o desenvolvimento da narrativa visual tem o escrito como referência, uma vez que o poema é integrando às imagens dispostas na página. Funciona como um roteiro, apesar de não o ser. Seria mais um guia, no sentido de despertador de emoções e imagens mentais que amarrarão o texto. Um bom exemplo de trabalho criado nesses moldes é a HQ “Clonoids”, publicada na revista *Artlectos e Pós-humanos* # 1 (2006). “O poema que serviu de base para a criação dessa HQ foi escrito logo após a leitura de um texto do filósofo Jean Baudrillard que nos instigou a escrevê-lo” (FRANCO, 2012, s/p).

O quarto procedimento de criação utilizado por Franco foi incorporado ao seu processo criativo em anos recentes e é, para o artista, o mais experimental de todos. Esse método, como veremos mais a frente, foi um dos escolhidos para a criação conjunta entre pesquisador e pesquisado. Ele consiste em usar de desenhos feitos em papel branco sem nenhum conceito prévio e diretamente à tinta, num exercício, como diz, de “fruição artística e sem nenhuma pretensão” (FRANCO, 2012, s/p). Esses desenhos formam um extenso banco de imagens. Atualmente já há centenas delas, prontas. Para usá-las, Franco espera ter um *insight* para uma HQ e, ao invés de começar a desenhá-la, vai até esse banco pessoal de desenhos livres e seleciona alguns que crê funcionarem como parte da narrativa. Após a escolha, desenhará apenas as partes do trabalho que darão amarração, irão estruturar a narrativa. O interessante desse processo é o fato de que muitas imagens não tinham nenhum significado específico e passam a tê-lo ao ganharem narratividade e sentido incorporadas à determinada HQ. Franco confessa que este processo rompe com muitos dos seus próprios “paradigmas criativos” (2012, s/p). Depois de utilizar imagens do banco de imagens, elas são excluídas de processos futuros, sendo retiradas do meio das originais. Um exemplo de trabalho criado a partir desse processo criativo é a HQ “Psicohipertecnoarte” de cinco páginas, publicada na revista *Camiño Di Rato* # 4 (2010). Nessa história em quadrinhos, os desenhos das quatro primeiras páginas foram retirados do banco de imagens criado por Edgar Franco e apenas a página final foi desenhada exclusivamente para a HQ a fim de completar a narrativa.

Eventualmente Franco utiliza processos criativos tradicionais para a criação de suas HQs, como escrever roteiro prévio com falas de personagens e um rascunho completo da história. Um exemplo é a HQ “HighTech”, incluída no CD-ROM “HQtrônicas” (2004). Também há trabalhos feitos em parceria de modo convencional, em que o artista se torna roteirista. Nesse caso, o procedimento de criação é a realização de um minucioso roteiro, a incluir descrições escritas da quadrinização das páginas, falas de personagens e até detalhes sobre enquadramentos, indumentária e arquitetura. O exemplo emblemático com esse tipo de processo desenvolvido pelo autor é a parceria com Mozart Couto no álbum “BioCyberDrama Saga” (ainda inédito), no qual Couto ficou responsável pelo desenho e quadrinização e Franco pelo roteiro.

Como artista multimídia envolvido com trabalhos em múltiplos suportes tais como: instalações interativas, sites de web arte, música eletrônica e seu projeto musical performático híbrido Posthuman Tantra, Edgar Franco se diz contaminado por todas as suas criações quando cria quadrinhos. Além dos procedimentos descritos, revela, o artista pode ainda experimentar outros métodos em seu processo criativo, pois, ressalta, “está constantemente interessado em descobrir novos caminhos para a criação, inclusive utilizando outras possibilidades sinestésicas no desenvolvimento de suas HQtrônicas” (FRANCO, 2012, s/p).

Análise processo criativo em obras.

Dor, desejo, frio, humanidade, vaidade, beleza, medo, ternura, prazer, feiura. São alguns dos sentimentos e sensações passados pelas HQs de Edgar Franco. Em Artlectos e Pós-Humanos #2 (Ilustração 4), publicado pela SM Editora, em 2007, isso não é diferente. Na introdução deste trabalho, em específico, o autor diz que Artlectos tem uma proposta iconoclasta. Isso leva-nos a pensar que ele trabalha a desconstrução de uma imagem do futuro criada pela indústria cultural ao longo do século XX, aliando assim o sentido restrito da palavra para então a atualizar em um futuro.

Com essa desconstrução de imagens/signos/ícones o conteúdo de Artlectos adentra outra camada de significação, passa assim a agir como um signo plástico. “Um signo plástico

é um signo completo com expressão e conteúdos próprios” (SANTAELLA, 1997, p. 37-38). Daí a abstração do leitor depende do que é despertado com a leitura. A continuação dessa ideia vai de encontro ao estilo gráfico utilizado. As criaturas, o ambiente, o fundo, os objetos, a construção das páginas, ao lado da renúncia de objetos e significados, carregam marcas geométricas, assim como o modernismo (FERRARA, 1993, p. 13).

Misturado isso com o ingrediente final – o texto – temos uma obra de profundidade ímpar. Remete-nos ao mundo criado por Antônio Amaral em *Hipocampo*, no quesito complexidade e densidade. Nesse segundo número da série há cinco histórias diferentes: *Parto*, *Pesadelo Pós-humano*, *Fuzone*, *Estranhas Entranhas* e *brinGuedoTeCA*, todas mostrando um pouco mais do mundo pós-humano criado pelo autor e aprofundado no álbum *BioCyberdrama* (Opera Graphica, 2003) em parceria com Mozart Couto.

A história *brinGuedoTeCA* merece destaque. Ela, além de ser publicada no formato tradicional em quadrinhos, também é uma HQtrônica, lançada como faixa bônus no CD *Neocortex Plug-in do Posthuman Tantra* – o projeto musical de Edgar Franco –, em 2007. Impressa, ela foi republicada em 2011 na *Camiño di Rato # 4 e meio* com o adendo de um texto intitulado: *brinGuedoTeCA: A ordem Moral & Ética e a Hipertecnologia*. Nele, Franco discute um pouco o que é a história e aponta algumas pistas do processo criativo dela, como ser inspirada na teoria do sociólogo brasileiro Laymert Garcia dos Santos, sobretudo quanto à “necessidade de humanização das novas tecnologias” (FRANCO, 2011, p. 41).

A partir do terceiro número, a série *Artlectos e Pós-Humanos* passa a ser publicada pela editora *Marca de Fantasia*, de Henrique Magalhães. Nos volumes anteriores (#1 e #2) Franco já correlacionava alguns temas por edição. Neste não é diferente. Porém agora o assunto principal é sexo, e por consequência, criação e morte. É possível perceber a inclinação sexual pela capa: um vermelho profundo, quase sanguíneo, sem contar a mulher seminua. As histórias são *Redesign*, *Tecnognose 2.0*, *Gênesis Revisto*, *Arbítrio*, *Ninfa 2.0*, *Nanquim*, *Terra e 333* (publicada originalmente na revista *Camiño di Rato # 1*) e *Oração do Transbiomorfo* (a maior história da revista). Uma observação interessante é que quando o autor nomeia algo com 2.0, ele está a fazer a releitura ou referência de algo previamente existente como, por exemplo, a Ninfa da mitologia grega. No caso da “tecnognose”, seria ela uma evolução da

gnose atual – ou melhor, uma gnose voltada ao tecnológico, em que a tecnologia procura evolução e a evolução se dá pela tecnologia.



Ilustração 3: Imagem argumento que incitou o processo de brinGuedoTeCA (2007), de Edgar Franco

Como nas outras edições, *Artlectos e Pós-humanos # 4* adentra mais no mundo pós-humano e biotecnológico. Duas novidades distinguem esse número: pela primeira vez na série há histórias feitas em parceria. Uma é com o premiado roteirista Gian Danton (Manticore), na HQ *A Caverna*, inspirada no texto homônimo de Platão (em que ele expõe a teoria de sua metafísica, com um mundo ideal alheio ao real). Na história de Franco e Danton, a premissa é a mesma: seres humanos (os chamados resistentes, na mitologia Artlecta) presos em uma caverna se veem subjugados por imagens projetadas e forças superiores. Um deles se liberta e após levar a verdade aos seus semelhantes é duramente repreendido. Na questão estética, o estilo de Franco continua na mesma linha do que já é feito há anos. A principal diferença é na forma como o texto de *A Caverna* foi escrito, a destoar em muito com a tradicional maneira subjetiva e poética de Edgar Franco. Não que isso soe ruim, mas destoa do conjunto. A outra

novidade é a história, *Dilema da Despedida*, arte-finalizada por Omar Viñole (Yeshua). Apesar dos traços serem claramente de Franco, a arte-final de Viñole dá um “que” especial ao inserir sua peculiaridade estilística, marcada por uma menor incidência de linhas e ausência de efeitos digitais – peculiares ao trabalho de Franco.

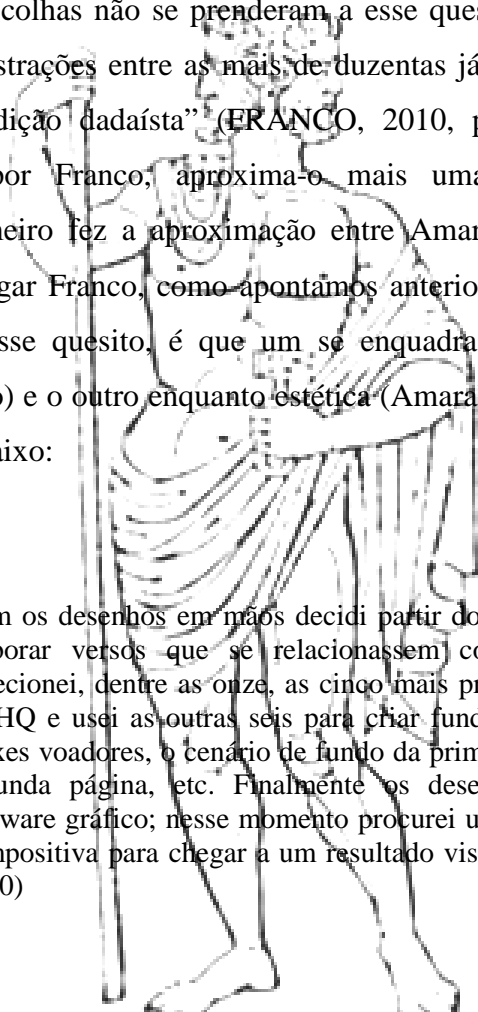


Ilustração 4: Capa Artelectos e Poshumanos #2, SM Editora.

As histórias solo são: *Ancestral Desejo*, que versa sobre como os desejos primitivos são inerentes aos seres, mesmo quando já estão altamente evoluídos. Destaque para o uso de um recurso há muito deixado de lado nos quadrinhos: a linha cinética para indicar o ponto exato onde o personagem olha. A história *Híbrido Ícaro* (publicada originalmente na *Camiño di Rato #2* –, se diferencia no enquadramento das imagens, mesmo não havendo propriamente os quadros. É interessante como nessa história a principal singularidade gráfica de Franco é explícita: a maneira inusitada de ordenar a imagem dando a ilusão de requadros. Se o leitor não ler as imagens atentamente ele acaba por se confundir na profusão de desenhos, perdendo, assim, boa parte da narrativa.

Na revista há ainda outra história publicada na *Camiño di Rato*, desta vez na de número 3, chamada de *Ideal Transumano*. Tanto essa quanto a *Híbrido Ícaro*, possuem textos apêndices que complementam e muito o sentido das próprias histórias, ampliando o contexto em que estão inseridas.

Em *Ideal Transumano*, o autor conta ter lançado mão do procedimento de seleção aleatória de imagens. Apesar de ter uma linha a ser seguida, pensada anteriormente e sintetizada no título, as escolhas não se prenderam a esse quesito. Para tanto, foi feito “um sorteio de onze dessas ilustrações entre as mais de duzentas já desenhadas, remetendo-me a métodos criativos da tradição dadaísta” (FRANCO, 2010, p.10). Esse “método criativo dadaísta”, mencionado por Franco, aproxima-o mais uma vez de Antonio Amaral. Curiosamente, quem primeiro fez a aproximação entre Amaral e o dadaísmo, em termos gráficos, foi o próprio Edgar Franco, como apontamos anteriormente. A principal diferença entre os dois autores, nesse quesito, é que um se enquadra nas características dadaístas enquanto processo (Franco) e o outro enquanto estética (Amaral). É possível entender melhor esse processo no relato abaixo:



Com os desenhos em mãos decidi partir do conceito de ideal transumano e elaborar versos que se relacionassem com cada uma das ilustrações. Selecionei, dentre as onze, as cinco mais pregnantes para comporem a base da HQ e usei as outras seis para criar fundos de cena e detalhes, como os peixes voadores, o cenário de fundo da primeira página, o cifrão serpente da segunda página, etc. Finalmente os desenhos foram montados em um software gráfico; nesse momento procurei usar minha experiência e intuição compositiva para chegar a um resultado visual agradável. (FRANCO, 2010, p. 10)

Tendo como base a interpretação junguiana do fenômeno criatividade, a psicanalista Liliana Liviano Wahba diz que “a criatividade está associada ao jogo e à capacidade de ensaiar e explorar combinações. Quando se dá uma inovação no campo da experiência, falamos em criatividade. Ela traz algo novo, combinações diferenciadas e inusitadas” (WAHBA, 2009, p. 84). Sendo, justamente, o resultado de certas “combinações inusitadas” (como demonstra o autor) a fonte de onde surge a HQ *Ideal Transumano*.

Por outro lado, em *Híbrido Ícaro*, a construção da história se dá de maneira bastante diversa. Como motivação, o autor aponta um sonho que teve com uma criatura que admirava um abismo (FRANCO, 2009, p. 20). “Essa imagem – dádiva de meu inconsciente univérsico – perseguiu-me por alguns dias e foi pensando nela que o argumento geral da história nasceu, um salto que representasse a reconexão com a totalidade. Mostrar um “Ícaro” diferente, que subverte o mito, sobrevive e completa-se” (FRANCO, 2009, p. 20). Enquanto narrativa, o autor destaca o quão simples foi fazer as páginas 1, 2, 3 e 5, estando ele, nesse momento “numa espécie de transe artístico” (FRANCO, 2009, p. 20). Já a dificuldade para a quarta página se deveu ao simbolismo empregado a ela. “Na verdade eu preferi maturar mais sua forma, queria representar delicadamente a imagem do meu sonho nessa página” (FRANCO, 2009, p. 20).

Com relação ao sonho é interessante notarmos que, de acordo com a psicanalista Sônia Campos Magalhães, “o sonho, tal como Freud o concebeu, não envelheceu nada em sua função de indicador da fenda do sujeito. O sonho vem mostrar essa heteronímia íntima que chamamos inconsciente” (MAGALHÃES, 2009, p. 59). Isso quer dizer que o sonho funciona como um catalizador de tensões, impressões e desejos a organizar e tornar essas impressões “digeríveis” para o sujeito mantendo a sanidade mental.

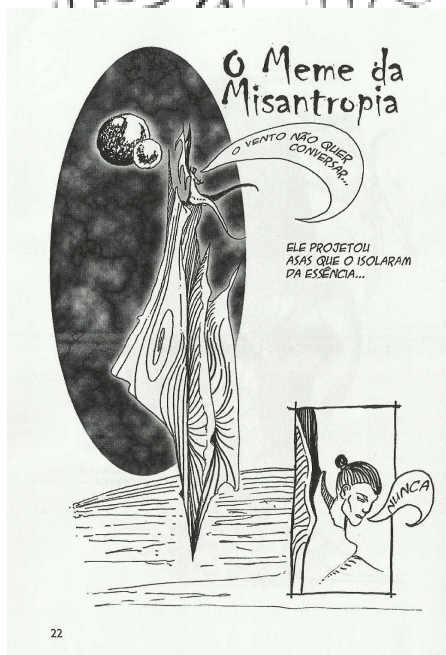
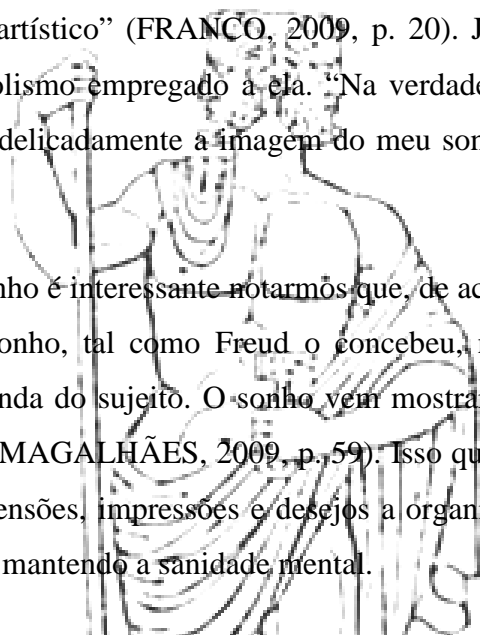


Ilustração 5: História de Edgar Franco com uso de requadro.

Ainda com Magalhães, ela indica que para Freud “o trabalho onírico faria o sujeito chegar a um ponto chamado de 'Umbigo dos sonhos', um nó onde se interrompem os pensamentos e o sujeito depara com o Desconhecido” (MAGALHÃES, 2009, pág. 61). Esse mergulho ao inconsciente, hoje, é bastante conhecido e comum. O artista, principalmente, ou o criador geral – independente de qual área de conhecimento – possui íntima ligação com essa camada mental – como é nítido no exemplo de Edgar Franco. Para o exercício criativo é praticamente impossível abster-se do mergulho ao inconsciente, pois é nele que as soluções de determinados problemas são resolvidos (NACHMANOVITCH, 1993, p. 139). A citada psicanalista exemplifica bem a relação entre sonho e ser criativo ao dizer que

Tanto o psicanalista quanto o filósofo querem nos mostrar que, se quisermos ter uma ideia da atividade do gênio nos verdadeiros poetas, assim como da independência que tem essa atividade de toda reflexão, basta observarmos nossa atividade poética no sonho. Aquele que desperta de um sonho altamente animado e dramático poderá admirar seu gênero poético. Daí podemos dizer que um grande poeta é um homem que faz desperto o que os demais homens fazem em sonhos (MAGALHÃES, 2009, p. 58).

Ponto alto da Artlectos #4 é também a maior história: *Neomaso Prometeu*, originalmente concebida como HQrônica, é uma releitura do mito grego de Prometeu – o Titã condenado por Zeus a ter as vísceras eternamente devoradas por uma águia. Na concepção do autor, o Prometeu tecnológico é um masoquista que possui a benesse da bonança financeira para eternamente adquirir novos órgãos. Uma metáfora da condição humana que busca constantemente a satisfação carnal e momentânea proporcionada pelo poder aquisitivo efêmero do dinheiro. Essa história, como dito no editorial, recebeu menção honrosa no VídeoBrasil – Festival de Internacional de Arte Eletrônica (Sesc Pompéia/2001) e pela primeira vez foi publicada em suporte papel.

Para fechar a edição a curta *Em Louvor aos Biociberxamãs*. Como o próprio autor menciona, trata de um “breve manifesto anticartesiano”, cujo ato de indagar esbarra no limite do material e portanto do questionável.

Na quinta edição de *Artlectos e Pós-humanos*, Franco mostra um trabalho maduro, consistente e denso. O cenário pós-humano, que antes parecia distante, a cada edição se torna mais claro. Mais que isso, há nele o reforço das críticas contemporâneas ao homem dentro do contexto transumano, como na primeira história *BioSinCa*. Nela, temas como preconceito, amadurecimento pessoal e evolução espiritual, são levados à experimentações extremas por uma raça tecnocrata sedenta por conhecimento. As outras três histórias que fecham esse volume são: *Finalmeme*., que aborda o dia a dia da aurora pós-humana, exaltando os avanços tecnológicos atingidos pelas novas possibilidades maquínicas; *O meme da misantropia*, a qual tem como abordagem a solidão e de como problemas que parecem inatingíveis podem ser facilmente superados; e, por fim; *Psicohipertecnoarte*, a última história (publicada originalmente na *Caminho di Rato # 4*) trata das novas possibilidades de terapia e como os indivíduos podem exteriorizar, cada qual a sua maneira seja de que forma for, estereótipos de suas próprias personalidades. Mais que isso, *Psicohipertecnoarte* toca na questão de como a arte, às vezes relegada a um segundo plano dentro do conhecimento humano, pode enfim ser parte da grande mudança por vir do homem.

Interessante registrar que, de todas as outras *Artlectos e Pós-Humanos*, essa é que possui menos histórias (apenas quatro). Isso se deve ao fato delas serem muito maiores do que geralmente se via. Enquanto as HQs anteriores possuíam uma média de três páginas, nesta quinta edição a mais curta possui quatro páginas. Outro ponto de destaque é o uso de requadro (Ilustração 5). Nos trabalhos corriqueiros de Franco, como já destacado, ele abole o uso dos requadros da maneira tradicional. No entanto, nessa edição em especial ele retoma o recurso, o que acaba por gerar certa surpresa, por ser algo inesperado dentro do trabalho do autor.

Considerações finais

É possível perceber de que forma uma sensibilidade ímpar permitiu o surgimento no Brasil dos quadrinhos investigados neste trabalho: os poético-filosóficos. De modo singular esses autores passaram a se comunicar com os leitores de uma maneira, ao mesmo tempo, pretensiosa e despojada. A pretensão se faz no fato de que o sentido contido em suas HQs vai

além do entretenimento puro e simples. É preciso haver entrega e dedicação na fruição dessas obras. Despojados por serem realizados com as mais diversas técnicas e, por não terem pretensões comerciais, inserindo-os no grupo seletivo de quadrinhistas que experimentam com novas possibilidades para a linguagem dos quadrinhos. Isso inclui processos inusuais para construir suas narrativas gráficas.

Suas histórias são realizadas por meio de vocabulários peculiares – seja simbólico textual-imagético ou não – e por isso exigem variados tipos de repertório para níveis distintos de interpretação. Tais processos inusitados, pelo que observamos, gera resultados diferenciados. Parte dessa análise foi experimentada por nós de modo empírico ao criar com alguns autores específicos, mergulhando intensamente nesses processos inusitados e provocativos.

Por fim, podemos dizer que a criação artística de quadrinhos tão dispares como esses, se dá mais pela exteriorização do inconsciente por meio da intuição, do que de modo racional e bem delineado. A partir de tal compreensão entendemos que as características que definem o gênero, esboçadas por Elydio dos Santos Neto (2010), permitem a inclusão de mais uma: a exteriorização do EU individual do criador expressa na obra. Uma vez que essas histórias surgem como aspectos do real - seja ele idealizado ou não - intrínseco a cada autor, o sentido transmitido pela narrativa construída diz mais do criador e do seu entorno, do que das personagens e suas situações propriamente ditas. Com isso, sugerimos a inclusão de um quarto critério na definição do gênero de quadrinhos Poético-filosófico, além dos três propostos por Santos Neto (2010): 1) A intencionalidade poética e filosófica; 2) Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3) Inovação na linguagem quadrinhística; e 4) Exteriorização do EU individual do criador expressa na obra.

Construídas da maneira como são, por consequência, essas HQs tratarão também das idiossincrasias do fruidor. Pois, cada interpretação realizada após a leitura será determinada pelo que foi sentido, aliada ao repertório intrínseco do leitor. É adentrar no que instiga.

Referências

ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: NETO, Elydio dos Santos & SILVA, Marta Regina Paulo da (Org). História em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. p. 33-55.

ANDRAUS, Gazy. HQ Fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil: dois estudos de caso. *Jornal Graphiq*. Suzano-SP:. N. 15, fevereiro de 2008, p. 09.

ANDRAUS, Gazy. HQ Fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil! *Jornal Graphiq*. Suzano-SP:. N. 14, janeiro de 2008, p. 06 e 07.

ANDRAUS, Gazy. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: *Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG* (2009). - Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

_____. Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas). São Paulo: Universidade Estadual Paulista (Instituto de Artes Visuais – UNESP), 1999. (Dissertação de Mestrado)

_____. As Histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário. São Paulo: Universidade de São Paulo (Escola de Comunicações e Artes), 2006a. (Tese de Doutorado)

BORGES,L.F.R.. As diversas expressões do vazio no traço de Crumb, Henfil e Angeli. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM

CAMIÑO DI RATO. Uberlândia: Matheus Moura, 2008- 2013. Irregular. ISSN: 2176-8595.

CALDAS AULETE. Dicionário contemporâneo da língua portuguesa. AULETE, Francisco J. Caldas, VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2008.

CIRNE, Moacy. Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, sedução e paixão. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. A escrita dos quadrinhos. Natal: Sebo Vermelho, 2005.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de Símbolos. 23ª Edição. Rio de Janeiro: Editora JOSE OLYMPIO, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos e o que nos olha. São Paulo: Ed 34, 1998

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. 2a edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. Enquanto Transumanos Transmutamos. *Camiño di Rato*, Uberlândia, n. 3, p. 10, 2010.

_____. Salto Quântico de um Ícaro Pós-humano. *Camiño di Rato*, Uberlândia, n. 2, p. 20, 2009.

_____. Psicohipertecnoarte: A arte como Cura. *Camiño di Rato*, Uberlândia, n. 4, p. 19, 2010.

_____. brinGuedoTeCa: A ordem Moral & Ética e a Hipertecnologia. *Camiño di Rato*, Uberlândia, n. 4 e meio, p. 41, 2011.

_____. Histórias em quadrinhos redondos. *Revista Mandala*, João Pessoa: Marca de Fantasia, n. 13, p. 14-16, 2001.

_____. Depoimento particular. [Ano, 2011-2012]. Correspondências por email. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

_____. O arauto da Hipercriatividade no Quadrícampo Papel. In: AMARAL, Antonio. Teresina: Edições Pulsar, 2003, p. 6-7.

_____. Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil. In: CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. São Paulo: Coleção GT INTERCOM, 1997, p. 51-65.

_____. Infância, vida, desenhos de HQ e ciberpajelança. [Ano, 2012]. João Pessoa: Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco. Entrevista concedida a Elydio dos Santos Neto.

_____. Agatha. 2ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

_____. Transessência: transcendendo a essência. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

_____. Elegia. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

_____. Processos de criação artística: uma perspectiva transmidiática. In: FRANCO, Edgar (Org.) Poéticas Visuais e Processo de Criação. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, p. 99-120, 2010.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 1. Suzano: SM Editora, 2007.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 2. Suzano: SM Editora, 2008.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 3. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 4. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 5. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

_____. Artlectos e Pós-Humanos, n. 6. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

GLOTON, Robert & CLERO, Claude. La creatividad em el niño. Madrid: Narcea S. A. De ediciones, 1971.

GUTFREIND, Celso; PITI. Dito & Visto: Poesia em quadrinhos. Porto Alegre: Age Editora, 1994.

GUBERN, Roman. El Language de Los Comic. Barcelo: Ediciones Península, 1979.

GUIMARÃES, Edgar. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25, 2002. Salvador. Anais... São Paulo: Intercom, 2002. CD-ROM

_____. Integração texto/imagem na história em quadrinhos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2ª a 6ª, 2003. Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Intercom, 2003. CD-ROM

KNELLER, George Frederick. Arte e ciência da criatividade / George F. Kneller; tradução de J. Reis – 5ª ed. - São Paulo: IBRASA, 1978.

MACCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MAY, Rollo. A coragem de criar / Rollo May; tradução de Aulyde Soares Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MAGALHÃES, Sônia Campos. Cinema, sonho e psicanálise. In: PINTO, Graziela Costa (Org). Coleção memória da psicanálise – Diálogos e Fronteiras: A psicanálise e outros campos. São Paulo: Duetto Editorial, p. 56-63, 2009.

MAGALHÃES, Henrique. Quadrinhos Poéticos: viagem obtusa aos meandros da alma. *Revista Mandala*, João Pessoa: Marca de Fantasia, n. 13, p. 19-20, 2001.

_____. Depoimento particular. [Junho, 2012]. Goiânia: V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Entrevista concedida a Matheus Moura

MELO, Raquel Mendes de. A espada era a lei [manuscrito]: visualidades da práxis pedagógicas. 2008. 98 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2008.

NACHMANOVITCH, Stephen. Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte / Stephen Nachmanovitch; tradução de Eliana Rocha – São Paulo: Summus, 1993.

NICOLAU, Marcos. Introdução à criatividade. 2. ed. João Pessoa: Idéia, 1994.

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

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

PEREIRA Jr., L. C. Poesia em quadrinhos. *Revista Língua Portuguesa*, São Paulo: Editora Segmento, ano II, n.18, p. 22-27, 2007.

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

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

SANTOS NETO, Elydio. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: *Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG* (2009). - Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

_____. Elydio. Henrique Magalhães e a editoria de quadrinhos poético-filosóficos: Vanguarda e independência nas fronteiras entre comunicação, educação e arte. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 32, 2009. Curitiba. - Anais... São Paulo: Intercom, 2009.

_____. Elydio. Transgressão, transcendência e esperança: Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 29, 2008. Natal. - Anais... São Paulo: Intercom, 2008.

_____. Elydio. Os quadrinhos poético-filosóficos de Gazy Andraus: Provocações de uma visão crítica, espiritual e afirmativa da vida. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 30, 2007. Santos. - Anais... São Paulo: Intercom, 2007.

_____. Elydio. *As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: Origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação*. 2010. 205 f. relatório (Pós-Doutoramento em Artes) – Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2010.

SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

WAHBA, Liliana Liviano. *Criatividade, inspiração, possessão e arte*. In: PINTO, Graziela Costa (Org). *Coleção memória da psicanálise – Carl Gustav Jung*. São Paulo: Duetto Editorial, 2009. p. 82-89.

VYGOTSKY, L. S. *La imaginación y el arte em la infancia (Ensayo psicológico)*. Madrid: Akal Editor, 1982.

