

## Processos criativos experimentais de quadrinhos: a revista *Artlectos & Pós-humanos*.

**Edgar Franco**

Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimídias pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação - mestrado e doutorado - em Arte e Cultura Visual da UFG - Universidade Federal de Goiás.

[ciberpaje@gmail.com](mailto:ciberpaje@gmail.com)

---

### Resumo

A revista *Artlectos & Pós-humanos* é um título de quadrinhos poético-filosófico publicado pela Marca de Fantasia, editora que é um projeto de extensão ligado ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB. O título, com 11 edições lançadas, é publicado já há doze anos, totalizando mais de 300 páginas de quadrinhos. Nesse período recebeu a premiação nacional Troféu Bigorna, em 2009, como melhor revista brasileira de aventura e ficção científica e foi motivo para dois livros acadêmicos publicados, sendo eles "Os Quadrinhos Poético-filosófico de Edgar Franco" (2013), do Dr. em educação Elydio dos Santos Neto; e "Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão" (2013) da Dra. em comunicação Nadja Carvalho. A revista publica os quadrinhos experimentais de Edgar Franco, um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico (Santos Neto, 2013). Esse artigo se dedica a apresentar 4 dos métodos experimentais de criação de quadrinhos desenvolvidos para a revista, sendo eles: 1. Método do Banco de Imagens; 2. Método da Parceria com Robô; 3. Método da Expansão da Consciência; 4. Método do HQforismo.

*Creative processes of experimental comics: the magazine "Artlectos & Pós-humanos".*

### Abstract

*The magazine "Artlectos & Pós-humanos" is a poetic-philosophical comic book published by Marca de Fantasia, an editor that is an extension project linked to the UFPB Postgraduate Program in Communication. The title, with 11 editions released, has been published for eleven years, totaling more than 300 pages. During this period, he was awarded the "Bigorna" comics award in 2009 as the best brazilian adventure and science fiction magazine and was the reason for two published academic books, including "Os Quadrinhos Poético-filosófico de Edgar Franco" (2013), by Phd. Elydio dos Santos Neto; and "Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão" (2013) by Phd. Nadja Carvalho. The magazine publishes the experimental comics of Edgar Franco, brazilian pioneer*

*of the poetic-philosophical genre (Santos Neto, 2013). This article is devoted to presenting 4 of the experimental methods of comics' creation developed for the magazine: 1. The Image Bank Method; 2. The Expansion of Consciousness Method; 3. The Robot Partnership Method; 4. The "HQforismo" Method.*

## **Introdução: Quadrinhos Experimentais e a Artlectos e Pós-humanos**

Uma das pesquisas extensas para a qual tenho me dedicado, há cerca de 10 anos, é sobre os processos criativos experimentais de histórias em quadrinhos, considerando essa linguagem como uma genuína forma de arte e portanto com possibilidades infinitas de exploração e rompimento de seus limites. Essa pesquisa de caráter prático-teórico, parte de experimentos criativos em narrativas multifacetadas e transmidiáticas e tem resultado também em escritos de artista, artigos de opinião, entrevistas relatando meus processos criativos para sites, blogs, redes de TV, podcasts; artigos científicos em periódicos acadêmicos e anais de eventos nacionais e internacionais, capítulos de livros e até em um livro publicado: “Processos criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos”, escrito em parceria com da pesquisadora de minha obra e doutoranda Danielle Barros e publicado pela editora Marca de Fantasia. Também têm sido escritos vários artigos científicos de pesquisadores de áreas distintas como artes, educação, letras, sociologia, filosofia, história e saúde, analisando minha obra e também dois livros, a maior parte desse rico material serve de referência para a pesquisa – retroalimentando-a - e também para a redação desse texto.

Nesse artigo enfoco fundamentalmente a revista em quadrinhos “Artlectos & Pós-humanos”, título anual dedicado a publicar os meus quadrinhos, editado pela Marca de Fantasia. No texto eu apresento o contexto de minhas criações, o gênero poético-filosófico dos quadrinhos e agrupo, pela primeira vez, a partir de outros artigos já redigidos, 4 dos métodos criativos experimentais mais significativos que tenho utilizado nas criações para a Artlectos & Pós-humanos, sendo eles: 1. Método do Banco de Imagens; 2. Método da Parceria com Robô 3. Método da Expansão da Consciência; 4. Método do HQforismo.

Artlectos & Pós-humanos é uma revista em quadrinhos com periodicidade anual. A sua proposta básica é publicar histórias em quadrinhos experimentais criadas por mim no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-humana. A publicação apresenta

formato próximo ao meio ofício remetendo-nos diretamente aos gibis tradicionais, a capa é colorida e o miolo em preto e branco. São 32 páginas a cada número. A revista existe há 12 anos e já teve 11 números publicados, os dois primeiros pela editora paulista SM e os demais números pela editora paraibana Marca de Fantasia, ligada ao NAMID – Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB.

O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano (FRANCO & BARROS, 2015, p. 18).

Artlectos e Pós-humanos, um dos títulos com mais perenidade do gênero poético-filosófico, superou todas as expectativas iniciais do autor e da editora. A revista foi concebida como um laboratório de experimentação livre da linguagem dos quadrinhos, estando conectada diretamente com a concepção dos quadrinhos como genuína forma de expressão artística. O título da revista, um nome pouco comercial, é formado pelo neologismo "Artlectos" que se refere à junção dos termos "artificial" e "intelectos" somado ao controverso termo "pós-humano". Nesses 11 números publicados, a revista ultrapassou as 300 páginas. Mesmo com a proposta iconoclasta que se distancia do mercado de quadrinhos, a publicação foi premiada, em seu terceiro número, com o troféu "Bigorna" de melhor revista brasileira de quadrinhos de fantasia do ano de 2009. Também foi relacionada pelo importante crítico brasileiro, Dr. Edgar Smaniotto, entre um dos dez mais importantes títulos de quadrinhos de todos os tempos. O universo ficcional em que se passam as HQs da revista Artlectos & Pós-humanos foi batizado de Aurora Pós-humana, é um *work-in-progress* que vem se expandindo há mais de 15 anos, com múltiplas criações e produções.

A Aurora Pós-humana é um universo transmídia de ficção científica criado por Edgar Franco com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias. A poética surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um mundo futuro onde as proposições de cientistas, ciberartistas e transumanistas tornaram-se realidade, no qual a espécie humana, como a conhecemos, está em processo de extinção. O corpo e a mente estão reconfigurados e em constante mutação. Limites entre animal, vegetal e mineral estão se dissipando, a morte não é mais algo inevitável e novas formas de misticismo e transcendência tecnológica, a "tecnognose" (Erik Davis, 1998), substituíram quase por completo as religiões ancestrais. A *Aurora Pós-humana* é um universo em expansão, já

que constantemente estão sendo agregados a ela dados e novas características que regem essa futura sociedade pós-humana. O desejo de Edgar Franco ao criá-la, não foi apenas refletir sobre o que os avanços tecnológicos futuros poderão significar para a espécie humana e para o planeta, mas também produzir uma ambientação que gere o “deslocamento conceitual” descrito por Philip K. Dick (*apud* SUTIN, 1995) e assim criar obras que discutam a implicação dessas tecnologias no panorama contemporâneo, ou seja, problematizar o presente por meio de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético (FRANCO & BARROS, 2015, p.15).



Figura 1 - Capas dos números 6, 10 e 11 da revista Artlectos & Pós-humanos (2011, 2016, 2017), arte de Edgar Franco

A concepção básica do universo ficcional foi a de imaginar um futuro não muito distante, no qual grande parte dos vislumbres da ciência e da tecnologia contemporânea tornaram-se uma trivial realidade. A espécie humana já experienciou rupturas drásticas de valores, de forma física e cognitiva, implicando em transformações de ordem ideológica, religiosa, social e cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para *chips* de computador seja algo normal, onde milhões de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Um futuro hipotético onde a bioengenharia também avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica. Criaturas que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Essas duas "espécies" pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo, enquanto uma pequena parcela da população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as

características humanas, resistindo às mudanças. (FRANCO e BARROS, 2015, p.16)

O grande desafio proposto na aurora pós-humana é o de desenvolver-se na inteireza, procurando construir uma “síntese harmoniosa”, porém aberta, dos diferentes aspectos que compõem a nossa complexidade. Esta é nossa riqueza, beleza, sofrimento e desafio (SANTOS NETO, 2012, p.22).

A *Aurora Pós-humana*, por sua ampla abrangência conceitual, tem servido de ambientação ficcional para minhas criações em múltiplas mídias: histórias em quadrinhos, HQtrônicas (histórias em quadrinhos eletrônicas) – como “Ariadne e o Labirinto Pós-humano” e “Neomaso Prometeu”; HQforismos; música eletrônica de base digital – nos CDs das bandas Posthuman Tantra, Posthuman Worm e do projeto musical Ciberpajé; *web arte* – como no site “O Mito Ômega”, baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários; instalações interativas – como *Imobille Art* apresentada na Mobile Fest no MIS SP em 2009; ilustrações híbridas; aforismos; videoclipes; animações e chegando às performances multimídia com o projeto musical performático *Posthuman Tantra*. A criação de histórias em quadrinhos ambientadas na Aurora Pós-humana tem sido explorada principalmente em dois contextos: a trilogia *BioCyberDrama*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto, tendo a primeira parte lançada pela editora Opera Graphica em 2003 e a saga completa lançada em um álbum intitulado *BioCyberDrama Saga* pela Editora da UFG em 2013; também a revista *Artlectos & Pós-humanos*, motivo desse artigo.

Edgar Silveira Franco se utiliza de um universo ficcional imagético para trabalhar suas propostas filosóficas, e não textos teóricos, como é corriqueiro no pensamento ocidental – o que em si já demarca a forma inovadora com que Franco pretende discutir os novos paradigmas filosóficos e tecnológicos que se apresentam no mundo contemporâneo: para um novo pensamento, novos suportes de discussão textuais e imagéticos (SMANIOTTO, 2014, p.4).

### **Quadrinhos poético-filosóficos no Brasil**

Como destaque em artigo publicado nos anais do 25º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (FRANCO, 2016a), em 1997 publiquei como capítulo de livro o artigo intitulado “Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil”, o seu objetivo geral foi:

Apresentar a produção de histórias em quadrinhos nos fanzines

brasileiros da atualidade, enfatizando principalmente os quadrinhistas de cunho autoral e ou aqueles que apresentam uma produção mais constante e profícua. Para tanto foram observados e analisados o maior número de fanzines possível, principalmente os títulos mais conhecidos a partir da década de noventa, separando os artistas em grupos, segundo tendências evidenciadas em seus trabalhos (FRANCO, 1997, p.51).

A pesquisa exploratória para a elaboração do artigo envolveu a análise de mais de 400 fanzines de todas as regiões do país, no intervalo de 1989 a 1995. Na sistematização proposta para o material analisado, os artistas foram divididos em linhas, observando semelhanças de linguagem, afinidades estilísticas e temáticas. Uma dessas linhas foi chamada de quadrinhos “poético-filosóficos”, termo que anos depois serviu para batizar esse gênero de quadrinhos. No artigo já especifiquei algumas características marcantes desse gênero:

Linha Poético-filosófica – Quadrinhistas que passam deliberadamente mensagens filosóficas e questionamentos existenciais em seus trabalhos, muitas vezes lançam mão de textos poéticos de sua autoria ou de outrem como roteiro para suas HQs. Nem sempre têm compromisso com a linearidade da narrativa, além disso, são caracterizados por muito experimentalismo no enquadramento e no traço (FRANCO, 1997, p.54).

Nas linhas definidas pelo artigo, a poético-filosófica destacava-se pela diversidade de seus autores e por ser uma das mais profícuas e destacava as similaridades conceituais e a singularidade estética de suas criações. Para nomear o gênero eu utilizei o conceito de poética na visão aristotélica de devir – diretamente conectada ao contexto filosófico – de possibilidades de vir a ser, mas também no sentido de poésis como “o ato criativo”, desse modo a somatória de devir e criação é igual a “poética”.

Não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer, o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta por escreverem verso ou prosa (...) diferem, sim, em que diz um as coisas que sucederam, e o outro as que poderiam suceder. Por isso a poesia é algo mais filosófico e mais sério do que a história, pois refere aquela principalmente ao universal, e esta ao particular. (ARISTÓTELES, 1987, p.209).

O gênero de quadrinhos poético-filosóficos teve um impulso maior e consolidação a partir de 1995 com a publicação da revista Tyli-Tyli, pela editora Marca de Fantasia, que em seu oitavo número passou a chamar-se Mandala e teve 13 edições publicadas,

encerrando o ciclo em 2001. A revista era dedicada aos quadrinhos poéticos e, além de publicar obras dos artistas dessa vertente, incluía textos e artigos versando sobre o tema. Eu fui um dos quadrinhistas principais do título, com HQs publicadas em todos os números,

Durante as investigações sobre o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, outros nomes para uma idêntica definição foram levantados, entre eles: HQs poéticas, HQs filosóficas, HQs fantástico-filosóficas, mas o termo poético-filosófico consolidou-se como o mais utilizado para batizar o gênero a partir da pesquisa de pós-doutorado realizada por Elydio dos Santos Neto no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo, e intitulada “As Histórias em Quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: contextualização histórica e estudo das interfaces educação, arte e comunicação” (2010). Em artigo escrito em 2009, Santos Neto apontava as características consolidadas como definidoras do gênero:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da tradicional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos. Quando se fala de intencionalidade poética aqui é no sentido sugerido por Edgar Franco, que se referenciou no pensamento de Aristóteles, isto é, um olhar que, sem perder completamente o pé do chão presente e estando aberto aos influxos criativos da imaginação, consegue vislumbrar as coisas que ainda não são e trazê-las para a fruição e reflexão do leitor ou leitora. (...) Quando se fala de intencionalidade filosófica a referência é ao desejo, que explicitam os autores poético-filosóficos, de provocar uma reflexão mais profunda sobre a condição humana em seus leitores e leitoras e, para isso, compartilham suas visões sociais, oníricas, subjetivas, cósmicas, políticas e espirituais por meio da linguagem dos quadrinhos (SANTOS NETO, 2009, p.90).

O editor, pesquisador doutor e artista Henrique Magalhães (2000) destaca que, em comum os quadrinistas Gazy Andraus, Edgar Franco e Wally Viana produzem quadrinhos de caráter pessoal por abordarem questões que induzem à reflexão do leitor, a quebra do uso de quadros retangulares e fluxo atípico da narrativa. Obras que contenham todas essas características são definidas por ele como quadrinhos poético-filosóficos. A seguir eu apresentarei alguns dos métodos experimentais que tenho utilizado para criar as histórias em quadrinhos que publico na revista “Artlectos & Pós-humanos”, título dedicado ao gênero de quadrinhos poético-filosófico e seus desdobramentos.

## O Método do Banco de Imagens

Esse método começou a ser desenvolvido por mim no ano de 2011. Eu já realizava aquilo que chamo de “desenhos rituais de presença”, ou seja, múltiplos desenhos criados diretamente a nanquim sobre papel sem nenhum objetivo específico, apenas exercer a criatividade livre e deixar as imagens do inconsciente fluírem. Eu comecei com esses exercícios criativos de desenho ainda em 2006, e em 2011 tinha um banco de imagens com mais de 600 deles.

Em 2011 depois de escrever a minha “Declaração de Ciberpajé”, decidi realizar uma HQ para ser publicada na revista “Artlectos e Pós-humanos # 6 (2012) quadrinizando a declaração. Para essa HQ, ao invés de começar a desenhar do zero, como sempre fazia, decidi recorrer a esse banco de imagens livres e selecionar os desenhos de base que comporiam a narrativa. Foi um processo inusitado, pois a partir do texto eu busquei chegar às imagens que pudessem manter um diálogo com ele, mas sem serem redundantes, ampliando a mensagem e criando ecos. Selecionei 10 desenhos e montei-os em um software gráfico, senti a necessidade de desenhar 3 artes de ligação para dar coerência visual à HQ e assim finalizei-a, inaugurando esse método criativo inusitado. A HQ de 5 páginas, intitulada simplesmente de “Ciberpajé”, foi publicada no número 6 da “Artlectos & Pós-humanos.



Figura 2 – Páginas 3 e 4 da HQ “Ciberpajé”, de Edgar Franco, publicada na “Artlectos e Pós-humanos #6 (2012)

Esse exercício criativo de narrativas baseadas em meu banco de imagens continuou gerando HQs solo, até que em 2013 realizei a primeira parceria utilizando o método. Selecionei 11 desenhos aleatórios em meu banco de imagens e entreguei-os ao roteirista Matheus Moura Silva, solicitando que ele os ordenasse e criasse uma narrativa. Após Silva escrever o roteiro eu criei então algumas imagens de ligação para concluir a HQ de 6 páginas intitulada Ascensão, ela foi publicada na revista Artlectos & Pós-humanos #7 (2013). Matheus Moura Silva detalhou o seu processo criativo em sua dissertação de mestrado em Cultura Visual realizada sob minha orientação na UFG (MOURA SILVA, 2013).



Figura 3 – Páginas 2 e 3 da HQ Ascensão, de Edgar Franco e Matheus Moura Silva, publicada na Artlectos & Pós-humanos #7 (2013).

A HQ que abre a edição 8 da revista Artlectos & Pós-humanos, *Gnosce Te Ipsum!*, foi uma parceria com o saudoso amigo Elydio dos Santos Neto, a quem a edição foi dedicada. O processo criativo dessa história envolveu a seleção de onze artes em meu banco de imagens. Elydio, de posse das imagens, organizou-as e escreveu o roteiro

poético. Dessa vez não criei desenhos de ligação e a HQ ficou com 11 páginas, as conexões narrativas entre imagens e texto surpreenderam-me e deixaram-me ainda mais entusiasmado com as possibilidades desse método.

Para a edição 11 da revista *Artlectos & Pós-humanos* (2017), decidi criar um desdobramento para o método do banco de imagens, introduzindo outros elementos aparentemente aleatórios para proporcionar-me um novo desafio inventivo de produção de uma narrativa. Eu selecionei 8 desenhos de meu banco de imagens e com eles montei as 5 páginas, o desenho de uma espada foi o elemento pregnante presente em todas.

Após criar as páginas eu não tinha uma ordem certa para a HQ nem um roteiro para ela, estava apenas com as 5 páginas prontas, mas sem texto ou argumento nenhum. Propus-me a fazer algo inusitado, em meu estúdio deixo parte de minha biblioteca, com os livros que estou lendo ou relendo no momento, uma minibiblioteca com uns 60 livros. Então decidi que selecionaria de olhos fechados um livro para cada página. E depois de selecionado, abriria em uma página qualquer e leria o primeiro parágrafo. A partir disso escreveria o texto da página da HQ.

Assim fiz sucessivamente. Na primeira página sorteei o livro: "A Magia dos Gestos Poéticos - A Sedução de Gandhi", de Rubens Alves (2000). Abri em uma página que falava sobre abandonar o terno e as roupas sofisticadas que envolviam o sofrimento alheio. A partir dessa deixo escrevi o texto da página. Para a segunda página sorteei o livro "Criatividade e Processos de Criação", de Fayga Ostrower (1987). Abri em uma página que falava do desenho infantil e de como se dá a percepção do mundo pela criança e como ela o representa graficamente. Daí nasceu o texto da segunda página. Da terceira vez, sorteei o livro "A Sexta Extinção", de Elizabeth Kolbert (2015), e abri numa página que tratava da busca e assassinio dos dois últimos exemplares da espécie de aves chamada Aral. A partir do texto do livro criei o roteiro da página e usei a palavra Gaia. Então sorteei o quarto livro, curiosamente houve uma conexão perfeita entre a arte da página e o livro sorteado que foi "Magia Sexual", de Cordelia Callás (2004). Abri em uma página que falava da conexão masculino-feminino e da concepção de kundalini. O texto da página foi inspirado nela. Para fechar, para minha completa estupefação, sorteei o livro "Gaia: Uma Nova Visão da Vida na Terra", de James Lovelock (1987). Eu tinha usado o termo Gaia antes, e foi uma grande sincronia escolher esse livro para a página final da HQ. Abri a obra em um trecho no qual o autor falava da mortandade natural de

crustaceos e como Gaia utiliza seus detritos em seus ciclos. Inspirado nisso escrevi o texto de fechamento da HQ. Sigo entusiasmado com o método do banco de imagens e com as suas possibilidades ilimitadas para a criação de arte sequencial.

### **O Método da Parceria com Robô**

O segundo trabalho da edição 8 de *Artlectos & Pós-humanos, (E)ternura*, é uma HQ criada em parceria com o robô Moravechio, espécime da série *Draw Droids 3.0*, desenvolvido por Flávio Gomes de Oliveira. Nesse caso, o robô, que funciona através de sensores de luz, desenhou previamente sobre o papel as páginas e a partir de seus traços eu finalizei a arte e criei o roteiro. Em artigo publicado nos anais do 23º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Artes Plásticas (FRANCO, 2014a) detalhei esse processo criativo, aqui resumirei sua proposta e execução.

A HQ em questão é ambientada na “Aurora Pós-humana”, universo transmídia de ficção científica, um mundo futuro onde as proposições de cientistas e transumanistas tornaram-se realidade. O processo criativo envolvido na HQ utilizou-se de um método inusitado para sua criação. Usei previamente o robô para a geração de desenhos aleatórios criados a partir de um mecanismo interativo. O robô experimental da série *Draw Droids 3.0*, batizado de Moravechio – em homenagem ao engenheiro mecânico estadunidense Hans Moravec –, tem uma caneta acoplada a ele e utiliza-se de um sensor luminoso como proposta interativa. Ao ligar o robô ele permanece estático na presença da luz ambiente, mas ao fazermos sombra com a palma da mão próxima ao seu sensor ele se move sobre a folha de papel criando desenhos inesperados com a caneta acoplada a ele.

Os robôs da série *Draw Droids* foram criados pelo doutorando Flávio Gomes Pereira, sob orientação do professor e artista Edgar Franco, como parte do trabalho de conclusão da disciplina Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Como destaca Gomes (2013, p.2):

O projeto busca analisar os efeitos da aleatoriedade aplicada aos robôs para a produção de imagens, tendo em vista a dificuldade de se encontrar a real aleatoriedade em sistemas autônomos e robóticos. (...) Em sistemas eletrônicos e digitais a previsibilidade é um padrão. Os sistemas buscam confrontar dados e prever todas as possibilidades para manter a estabilidade. Este projeto trabalha exatamente com essa questão, criar

mecanismos eletrônicos que utilizem a aleatoriedade para a produção de imagens abstratas.

Ou seja, a perspectiva poética do criador e artista Flávio Gomes foi a mesma de pioneiros da arte computacional como a artista húngara Vera Molnár, e o artista alemão Manfred Mohr que, ainda na década de 1960, utilizavam computadores e programação baseada em cálculos probabilísticos para a geração de imagens que incluíssem o acaso no processo de criação, subvertendo as funções e objetivos de máquinas pensadas por tecnólogos para cálculos complexos e exatos para a criação artística.

Os pequenos robôs foram criados com um motor vibrante fixo que promove um movimento suave e lento, sem controle de direção. A interação é feita por sensores de luminosidade instalados no centro dos robôs, nesse caso o motor é ativado somente quando a luminosidade é reduzida, o interator promove o movimento do robô ao aproximar suas mãos dele e criar um sombreamento sobre o sensor. Ao vibrar o motor, o robô desliza sobre o papel lentamente e com a caneta acoplada a ele cria desenhos abstratos aleatórios. Para conseguir seu intento, o criador Flávio Gomes desenvolveu múltiplos experimentos até chegar a um robô robusto e funcional, a terceira série de experimentos robóticos que batizou de *Draw Droids 3.0*.

Fui apresentado com um dos *Draw Droids 3.0* pelo artista Flávio Gomes. Batizei-o de Moravechio, criando uma relação afetiva com ele e imaginando sua personalidade. Moravechio tornou-se um “golem de silício” de meu universo ficcional da Aurora Pós-humana e eu seu mentor artista. A geração dessa ambiência ficcional de uma máquina com aspectos afetivos era fundamental para mim no contexto da proposta de parceria criativa. A minha ideia foi a de criar narrativas gráficas em parceria com o robô Moravechio, nas quais eu interagiria com ele para que desenhasse a base das páginas e após essa fase concluída eu ordenaria os desenhos e os complementaria criando então a narrativa a partir da sugestão aleatória das artes abstratas do robô.



Figura 4 - Uma página desenhada pelo robô e processo de finalização de outra página.

Para a criação da HQ interagi inicialmente com o robô na criação de 6 páginas. Após isso, inspirado pela imagem de uma criatura pós-humana induzida a mim por um dos desenhos aleatórios do robô, desenhei sobre os traços do servomecanismo fazendo isso também para outras duas páginas selecionadas. A narrativa surgiu de forma fluida a partir do que essas imagens me sugeriram. Na versão final da HQ, de quatro páginas, foi mantido como primeira página um desenho aleatório criado pelo robô.

Esse desenho criado pela máquina, foi particularmente marcante, pois ele sugeriu claramente um rosto de perfil com um grande crânio. A expressão desse rosto, pareceu-me muito serena, e outro traço do robô me induziu ao desenho do corpo e o conceito da HQ surgiu da expressão desse rosto e do movimento daquilo que veio a tornar-se a mão da personagem. A sensação geral de serenidade e ternura que o desenho de Moravechio gerou em mim ao observá-lo, conduziu-me para a criação do título da HQ, *(E)ternura*, brincando com as ideias do eterno e da ternura, uma ternura eterna, e também com a abreviatura ET, para extraterrestre, já que a criatura personagem da HQ tem um corpo híbrido humanimal que remete às criaturas fantásticas ou extraterrestres de representações da cultura pop.

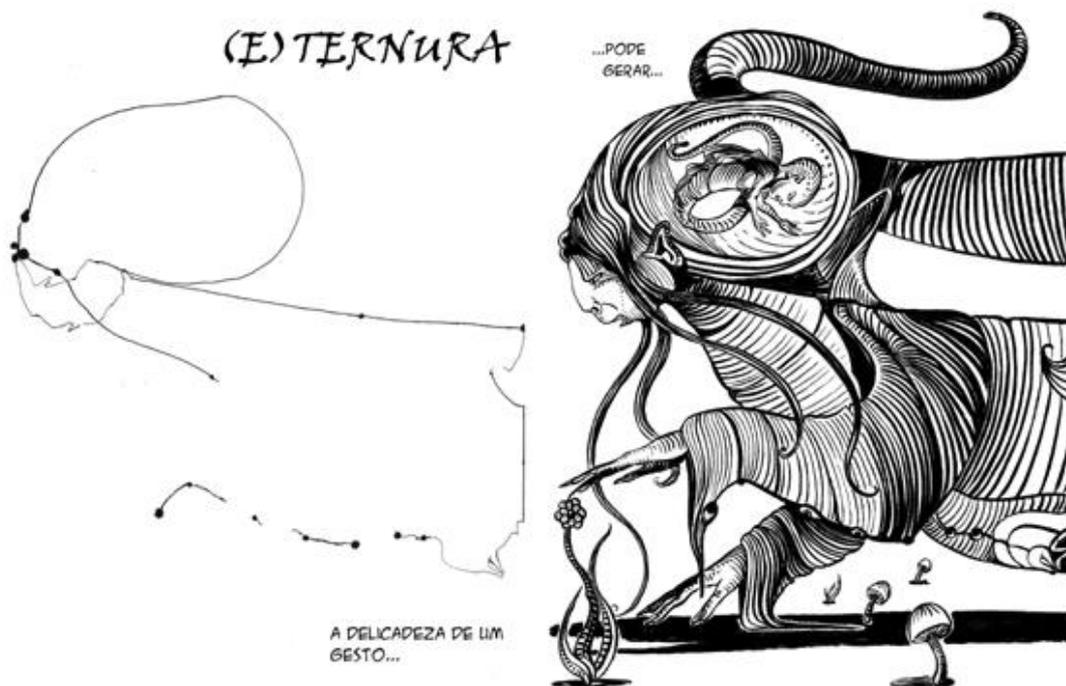


Figura 5 – Páginas 1 e 2 da HQ *(E)ternura*, de Edgar Franco e Moravechio.

O grande crânio sugeriu-me também outra metáfora visual inusitada, o crânio como útero, fonte de geração-criação. Assim complementei a segunda página, desenhando sobre o desenho do robô, em detalhes, a criatura que vislumbrei ao olhar para a arte de Moravechio, com um grande crânio gerando um filho dentro dele e tocando uma delicada flor. As páginas 3 e 4 da narrativa gráfica também foram desenhadas mantendo o mesmo princípio, selecionei dentre as 6 páginas criadas em parceria com o robô, outras duas que serviriam com facilidade para desenharmos a sequência. A última página induziu-me a visualizar a imagem da personagem da história flutuando no ar. Assim fechei o conceito da história em quadrinhos e seu texto: *“A delicadeza de um gesto pode gerar o inesperado! E assustadoramente fazer flutuar, ao tocar a dimensão da (e)ternura”*. Ela mostra a personagem tocando uma delicada flor e se assustando, pois ela começa a flutuar de tão leve que se torna. Uma metáfora visual da serenidade e leveza interiores conquistadas com seu gesto de delicadeza.



Figura 6 – Páginas 3 e 4 da HQ *(E)ternura*, de Edgar Franco e Moravechio.

*(E)ternura* configura-se como uma história em quadrinhos experimental do gênero poético-filosófico (SANTOS NETO, 2009) por trazer em sua concepção e conceito as três características desse gênero, ou seja, a intencionalidade poético-filosófica, um número restrito de páginas – apenas 4 – e experimentalismo na linguagem. A narrativa gráfica também pode ser inserida no contexto da chamada arte robótica, ao constituir-se como um exemplo de criação artística em parceria simbiótica entre um robô e um ser humano, rememorando as proposições básicas do “Manifesto da Arte Simbiótica” do artista português Leonel Moura (MOURA e PEREIRA, 2014).

### Método da Expansão da Consciência

Em artigo de minha autoria publicado nos anais do 15#.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (FRANCO, 2016b), proponho a adoção do termo HQ Expandida, mas em uma concepção que extrapola apenas a ideia de “campo expandido” como rompimento de fronteiras artísticas definidas tradicionalmente que podem ser encontradas no texto seminal *Sculpture in the Expanded Field*, escrito em 1979 por Rosalind Krauss, também não nos limitamos à convergência midiática. Assim, a ideia de HQ Expandida proposta não envolve apenas novos formatos como as HQtrônicas e os

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

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

A seguir tratarei brevemente do processo criativo de HQs expandidas utilizando 2 métodos específicos: o uso do enteógeno *Psilocibe Cubensis*, e a utilização da técnica de Respiração Holotrópica. É importante destacar que ao criar HQtrônicas a expansão sinestésica se dá pelo envolvimento direto na criação de elementos narrativos que envolvem múltiplos sentidos, o háptico, o sonoro e o visual; já ao criar HQs expandidas por ENOCs ou magia ritual a expansão sinestésica se dá diretamente na consciência do criador.

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

Batizei os enteógenos como “plug-ins de neocortex”, realizando nesse batismo uma metáfora para com os plug-ins de computador, que nesse caso são programas específicos que expandem a capacidade do hardware e do software permitindo que a máquina exerça novas funções antes impossíveis sem a instalação do plug-in. Esses “plug-ins de neocortex” podem ser chamados também de “softwares livres da natureza” numa ampliação da metáfora, tecnologias avançadas ancestrais que podem ser utilizadas gratuitamente na contemporaneidade. Desse modo os enteógenos, também chamados de “plantas de poder” por McKenna (1993, p.11), funcionam como plug-ins para o nosso neocortex permitindo-nos acessarmos estados não ordinários de consciência.

Ao longo do século XX e XXI muitos artistas têm despertado o interesse pelo uso de enteógenos como deflagradores de processos criativos. Alguns desses artistas psiconautas – um dos termos utilizados para definir aqueles que experimentam as “viagens cósmicas” induzidas por essas substâncias – compõem uma das vertentes da chamada “arte visionária” (CARUANA, 2013).

Considero metaforicamente os enteógenos uma forma de “software” natural, capaz de produzir mudanças em nosso “hardware” cérebro e “software” consciência possibilitando com isso a emergência de processos criativos não ordinários. Desde 2007 venho experimentando processos criativos expandidos pelo uso de enteógenos, inicialmente através de uma experiência com o uso da ayahuasca que impactou profundamente na criação de meus trabalhos em múltiplas mídias, dos quadrinhos às performances, e finalmente a partir de 2010 em experimentos mais focados em processos criativos de quadrinhos. Dentre essas experiências destaco nesse relato uma delas realizada em 2013 em parceria com o roteirista de quadrinhos Matheus Moura Silva. Nela ingerimos cogumelos *Psilocybe Cubensis*, que podem ser encontrado nos campos de todo o Brasil, e que possuem a substância psicoativa psilocibina. O objetivo da experiência foi a criação de uma história em quadrinhos e de HQforismos visionários durante sua fruição. Sob o efeito dos cogumelos minha experiência psiconáutica foi muito visual, tive inúmeras visões de seres e ambientes extasiantes, como relato nesse trecho de artigo escrito sobre a experiência:

As visões mais impressionantes das duas primeiras horas da experiência aconteceram na parede do fundo da área de serviço, que tem umas manchas de carvão deixadas pela churrasqueira do antigo dono da casa.

Ali foi um êxtase. A parede é escura com essas manchas, então eu vi o universo, muitas galáxias e supernovas, mas a visão mais impressionante foi a de uma exuberante e grande mãe cósmica que parecia feita de estrelas. Seu corpo tridimensional brilhava com muitos pontos luminosos e ela era escura como o negro do cosmos. Tinha uma cabeça ativa, olhos grandes e centenas ou milhares de grandes seios que iam descendo por seu corpo em formato de serpente, até sumir em perspectiva no universo (FRANCO, 2014b, p.5).

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

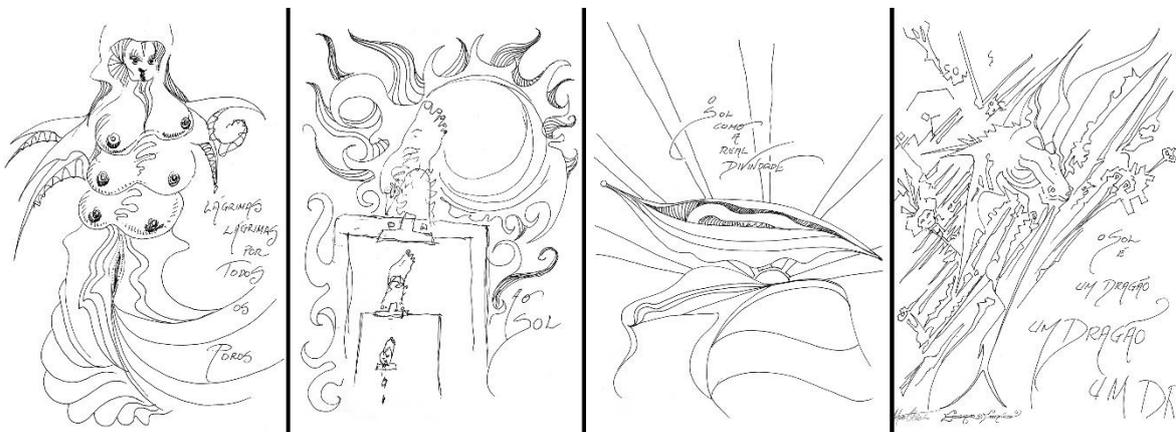


Figura 7 - As 4 páginas da HQ sem título criada por Edgar Franco e Matheus Moura Silva durante experiência com Cubensis, e publicada na “Artlectos & Ppos-humanos#8 (2014)

Agora vou tratar brevemente de uma de minhas experiências de criação expandida utilizando a técnica da “Respiração Holotrófica” (GROF, 2011) de Stanislav e Christina Grof. Stanislav Grof é um dos pais da chamada psicologia transpessoal, ele foi um dos primeiros psiquiatras do mundo a experimentar estados ampliados de consciência utilizando LSD, isso ainda na época da cortina de ferro na antiga Tchecoslováquia. Essa

experiência significou para ele, até então um ateu materialista, uma profunda mudança na compreensão do ser humano e da amplitude dos aspectos que forjam o ser, envolvendo a possibilidade de outras vidas, ou experiências arquetípicas entremeados na essência de nossa existência; assim como a grande influência do período uterino e do parto na vida futura do ser humano - uma experiência fundante que Grof chama de "perinatal". O psiquiatra migrou para os EUA e continuou suas pesquisas por lá, mas teve que interrompê-las por causa do governo estadunidense ter proibido o uso do LSD. Diante disso, Grof buscou outras alternativas para a ascensão aos ENOC, ou estados ampliados de consciência. Com a ajuda de sua esposa, a também pesquisadora Christina Grof - que era estudiosa da Yoga e dos Pranayamas - desenvolveram uma técnica de expansão da consciência através de hiperoxigenação cerebral e indução musical, a chamada "Respiração Holotrópica", um método patenteado por eles e que possui representantes em todo o planeta.

Cheguei a Grof ainda nos anos 90, foi uma indicação de leitura de meu pai, Dimas Franco, também um entusiasta dos estados ampliados de consciência. Um livro em especial marcou-me profundamente, "A Mente Holotrópica", no qual, entre outras teses impressionantes, Grof defende que somos imagens holográficas do Cosmos, ou seja, contemos todo o Cosmos em nós mesmos - assim como se você pegar qualquer parte de uma imagem holográfica, você conseguirá reproduzir a imagem inteira, ou ainda como é possível clonar um humano ou qualquer outro ser vivo completo a partir de uma das células de qualquer parte de seu corpo, que possui o DNA completo. Intuitivamente eu já compreendia isso, mas Grof conseguiu fortalecer em mim essa percepção. É importante dizer que retomei o contato recentemente com a obra de Grof, a partir de minha amizade com o saudoso pesquisador Elydio dos Santos Neto, que estudava a perspectiva transpessoal na educação e nas histórias em quadrinhos, e teve contato direto com Stanislav, além de ser praticante da Respiração Holotrópica.

Outro fato importante a ser citado, sobre minha relação com Grof e sua obra e ideário, foi o convite que recebi de um editor português, da editora Via Optima, para criar a capa da edição portuguesa do livro "A Psicologia do Futuro", um dos trabalhos recentes mais importantes do pesquisador. Criei a ilustração da capa e também seu projeto gráfico completo.

Eu já havia realizado algumas breves experiências de hiperoxigenação cerebral por

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

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



Figura 8 - HQforismo criado por Edgar Franco sob influência da Respiração Holotrópica e publicado na "Artlectos & Pós-humanos # 9" (2015).

O HQforismo - termo que será explicado no próximo tópico - inspirado nessa visão foi criado na manhã do dia seguinte em que realizei a Respiração Holotrópica (Figura 8). Foi uma noite repleta de sonhos reveladores e de cenas épicas, com muita luz e escuridão. Os sonhos foram tão vívidos e incomuns que acabei dormindo muito mais do que de costume. Ao acordar, pouco tempo depois, já estava com a concepção geral dele em mente, aí criei o desenho em menos de 10 minutos e parti para a colorização. Os sonhos reafirmaram algo muito prenunciado da minha experiência, e que eu já tinha como premissa: a inexistência de qualquer forma de traição, a não ser a traição de si mesmo. A parte mais dolorosa da respiração foi o momento da flechada no peito e a percepção de que ela tinha vindo de alguém que eu amava. Mas apesar do choque momentâneo eu me reconstitui e tornei-me mais forte, compreendi ainda mais profundamente que é impossível sentir-se traído por alguém se o seu amor é desprendido e incondicional e se você não deposita expectativas no outro. Ninguém jamais poderá feri-lo, se você for assim completamente livre e integrado. A arte do aforismo reflete isso, tem o sofrimento e a superação, a morte e o renascimento luminoso, a sombra e a luz. E o aforismo que acompanha a arte reflete justamente isso de forma sintética: "A flecha só pode ferir o seu coração de carne." Ou seja, é impossível para o sereno de espírito dono da sua vontade e difusor do amor incondicional e cósmico sentir dores emocionais, apenas - no caso da flechada - a real dor física.

## O Método do HQforismo

HQforismo é um neologismo que batiza a união do gênero textual 'aforismo' com a linguagem das 'histórias em quadrinhos' (HQs), o termo foi concebido pelos pesquisadores e criadores de quadrinhos Edgar Franco e Danielle Barros (2013). Em sua composição, os HQforismos enquadram-se na linguagem dos quadrinhos pela estrutura narrativa, a união de imagens e textos, mas especificamente pautam-se pela inspiração e intenção eminentemente filosófica. Integram o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, por apresentarem como características básicas experimentalismo, brevidade e intencionalidade filosófica.

A palavra aforismo tem origem no grego *aphorismós*, cujo significado é "limitação, definição breve, sentença". Aforismos são proposições que exprimem de maneira sucinta uma experiência vivenciada, um ensinamento. De maneira geral têm o objetivo de sintetizar e expressar de forma concisa um aprendizado experienciado na vida prática. Consiste em um gênero textual da língua portuguesa que articula literatura e conceitos filosóficos complexos.

Segundo o pesquisador Edgard Guimarães (2003), a união de textos e imagens é o conceito base das HQs, perspectiva utilizada na concepção de HQforismo, o que coloca-os, assim como as charges e os cartuns como uma forma de quadrinhos. O artista e pesquisador Dr. Elydio dos Santos Neto (2009), em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, investigou as "histórias em quadrinhos poético-filosóficas" como um gênero originalmente brasileiro. Como já destaquei, Santos Neto identificou as características principais dessas HQs: "1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos." O que caracteriza e diferencia os HQforismos das demais HQs poético-filosóficas é o fato de sempre se apresentarem na forma de uma única imagem/desenho e o aforismo que o compõe, elementos que se complementam e são indissociáveis.

Essa forma contemporânea de narrativa visual flui perfeitamente nos novos formatos digitais pela rapidez de sua leitura e absorção no fluxo dinâmico das redes telemáticas, o que facilita sua difusão. Mesmo assim, os HQforismos circulam também no suporte impresso em revistas em quadrinhos e fanzines.



OS ABUTRES HUMANOS SORRIEM SEMPRE AO MENOR VESTÍGIO DE PODRIDÃO.  
FARTAM-SE NA DETERIORAÇÃO, REGOZIJAM-SE COM A DOR E RUÍNA ALHEIAS.  
MAS LEMBRE-SE: SEU VENENO SÓ PODERÁ SER INOCULADO EM ALGUÉM QUE  
LHES DÊ CREDIBILIDADE, SUA MORTE É SEREM IGNORADOS.



Figura 9 - 2 HQforismos de Edgar Franco publicados na "Artlectos & Pós-humanos #9" (2015)

Sou o pioneiro na criação de HQforismos e destaco que eles integram o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, por manterem suas características básicas, e por apresentarem conexões evidentes com a tradição narrativa das HQs e a tradição filosófica dos aforismos. Os HQforismos têm sido tema de pesquisa sobre processos criativos e linguagem quadrinhística desenvolvida por mim, Dr. Edgar Franco (FAV/UFG), Danielle Barros (mestre em ciências e doutoranda da Fiocruz-RJ) e pela bolsista de iniciação científica Natasha Hoshino (graduanda em Design Gráfico - FAV/UFG), no contexto do grupo de pesquisa "Criação e Ciberarte" da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. A pesquisa envolve o mapeamento de HQforismos criados no país, entrevistas a artistas e a criação de um blog para a difusão das criações com mais de 50 convidados em todo o país realizando seus próprios HQforismos, entre eles alguns artistas reconhecidos do cenário da HQ brasileira e muitos outros jovens emergentes.

Os HQforismos são experimentações que envolvem uma diversidade de técnicas

artísticas utilizadas em sua confecção, como: colagens, mosaico, esculturas, grafite, nanquim, lápis de cor, carvão, programas de edição de imagens, fotografias, etc. Tal experimentalismo se efetiva pela característica essencial própria da liberdade criativa presente nas HQs autorais e a difusão dos formatos digitais que potencializam a plasticidade da imagem. Eu já produzi mais de uma centena de HQforismos, a maioria publicados em minha página pessoal do Facebook, e também em fanzines como Uivo, já com 4 números, e Equilíbrio Dinâmico, com 3 números publicados e criados em parceria com Danielle Barros, e eles também têm sido publicados na revista em quadrinhos Artlectos & Pós-humanos desde o número 9. Suas características variam segundo a minha intencionalidade poética e filosófica. Em alguns utilizei sentenças maiores, em outros usei o contraste preto e branco como base estética, explorando diferentes temáticas reflexivas: político, sensual, iconoclasta, apocalíptica.



Figura 10 - 2 HQforismos de Edgar Franco publicados na "Artlectos & Pós-humanos #11" (2017)

Eu também já realizei alguns experimentos com a linguagem dos HQforismos e animação, em parceria com o artista Denis Basílio, o que resultou em inovações, como o HQgiformismo (HQ+ Gif + aforismos) - um tipo dos HQforismo, mas com o movimento da animação, o que lhe confere dinamicidade. Recentemente criei um novo experimento

pioneiro utilizando a linguagem dos HQforismos, dessa vez desenvolvi meu primeiro HQforismo Expandido utilizando o recurso de navegação 3D em 360 graus disponibilizado pela rede social Facebook. As HQforismos, assim como os outros 3 métodos experimentais de criação de quadrinhos apresentados nesse artigo, possibilitam-me inúmeras aberturas e formas novas de exploração dinâmica da linguagem das histórias em quadrinhos.

## Referências

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**, 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ALVES, Rubem. **A Magia dos Gestos Poéticos: A sedução de Gandhi**, São Paulo: Olho D'água, 2000.

ANDRAUS, Gazy. "Entrevista exclusiva ao blog HQforismo - Por Natasha Hoshino", Url: <http://www.hqforismo.com/#!/Entrevista-com-Gazy-Andraus/cmbz/56df2e6a0cf2a71b043bacaf>, 2016.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco; Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

BARROS, Danielle. "Entrevista exclusiva ao blog HQforismo - Por Natasha Hoshino", Url: <http://www.hqforismo.com/#!/Entrevista-com-Danielle-Barros-parte-/cmbz/573e3a590cf28fa13af788b0>, 2016.

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

CALLÁS, Cordelia. **Magia Sexual - Do Oriente ao Ocidente, Recuperando os Caminhos do Prazer**, São Paulo: Planeta, 2004.

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

FRANCO, Edgar. *Arte e Magia: Processos Criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos*, a Revista *Artlectos e Pós-humanos* # 10. In: 25º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2016, Porto Alegre. *Anais do 25º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Porto Alegre: UFRGS, 2016a. v. I. p. 1-15.

\_\_\_\_\_. (E)ternura: Processos Criativos em Narrativas Gráficas e Arte Robótica. In: 23º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2014, Belo Horizonte / UFMG. *Anais do 23º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Belo Horizonte: ANPAP/PPGARTES/ICA/UFMG, 2014a. v. 1. p. 931-946.

\_\_\_\_\_. "Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração", in LUIZ, Lucio (org.), **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas**,

\_\_\_\_\_. HQ Expandida: Das HQtrônicas aos Plug-ins de Neocortex. In: 15#.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília. Anais do 15 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: UnB, 2016b. v. 1. p. 1-10.

\_\_\_\_\_. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet**, São Paulo: Annablume, 2.ed, 2008.

\_\_\_\_\_. "Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil." In. CALAZANS, F. M. A. (Org.) **As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo: Intercom, 1997, p. 51-65.

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

\_\_\_\_\_. Processos Criativos Psiconáuticos com Uso de Software Livre da Natureza. In: 13 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: arte, política e singularidade, 2014, Brasília /UnB. Anais #13.ART. Brasília: IA/UnB, 2014b. v. 13. p. 01-12.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. "Aforismos & histórias em quadrinhos: Os HQforismos do Ciberpajé", in:Conhecimento Prático Literatura, São Paulo: Escala, n. 51, Edição especial Arte-Educação HQs, 2013, p. 18-23.

\_\_\_\_\_. **Processos criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015

GOMES DE OLIVEIRA, Flávio. Memorial descritivo do processo de criação do projeto "Draw Droid". Goiânia: FAV/UFG - Trabalho para a disciplina Arte e Tecnologia do PPG Mestrado e Doutorado em Arte e Cultura Visual sob orientação do professor Dr. Edgar Franco, 2013.

GROF, Stanislav & GROF, Christina. **Respiração Holotrópica: uma nova abordagem de autoexploração e terapia**. Rio de Janeiro: Capivara, 2011.

GUIMARÃES, Edgard. "Integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos". XXVI Intercom, Núcleo de História em Quadrinhos, Belo Horizonte, 2003.

HOSHINO DO AMARAL, Natasha; FRANCO, Edgar Silveira . HQforismos: Pesquisa Exploratória e Criação de um Blog sobre o Novo Subgênero Brasileiro de Histórias em Quadrinhos Poético-filosóficas. In: 13o CONPEEX - Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão,, 2016, Goiânia. Anais do 13o CONPEEX - Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão - 2016. Goiânia: Editora UFG, 2016. v. 1. p. 1-20.

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

KOLBERT, Elizabeth. **A Sexta Extinção - Uma História Não Natural**, Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015

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

KURZWEIL, Ray; GROSMAN, Terry. **A Medicina da Imortalidade**, São Paulo: Aleph, 2007

LOVELOCK, James E. **Gaia: Uma Nova Visão da Vida na Terra**, Lisboa: Via Optima, 1987.

MAGALHÃES, Henrique. "Entrevista exclusiva ao blog HQforismo – Por Natasha Hoshino", Url: <http://www.hqforismo.com/#!Entrevista-com-Henrique-Magalhães/cmbz/56c082b20cf2b079d1268035>, 2016.

\_\_\_\_\_. "Poesia e quadrinhos". In: *Mandala*, n.12, junho de 2000, João Pessoa: Marca de Fantasia, 17-18.

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

MOURA, Leonel; PEREIRA, Henrique Garcia. Symbiotic Art Manifesto. [S.I.: s.n.], 2004. Disponível em: <http://www.leonelmoura.com>. Acesso em 10 de julho de 2014.

MOURA SILVA, Matheus. **Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética.**, Dissertação Mestrado - Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

NUNES, Fábio Oliveira. "Provocações de Agentes Tecnológicos como Artistas", in Anais do

22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Afonso Medeiros, Idanise Hamoy, (Orgs.). 1.Ed.Belém: ANPAP/PPGARTES/ICA/UFPA, 2013, pp.2204-2214

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**, Petrópolis: Vozes, 1987.

PESSOA, Ricardo Alberto. "O papel social das Histórias em Quadrinhos autorais: um estudo de caso com a Novela Gráfica Primas" ., in: *Temática*, João Pessoa, v.10, n.5, 2014, p.45-57.

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

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

SANTOS NETO, Elydio. "O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro", in: *Visualidades*, Goiânia, v.7, n.1, 2009, p.68-99.

\_\_\_\_\_. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

SMANIOTTO, Edgar. "Por uma antropologia do Ciberpajé: misticismo e transcendência

na obra ficcional transmídia de Edgar Silveira Franco”. In: *Anais do VII Simpósio Nacional de História Cultural: Escritas, Circulação, Leituras e Recepções*: Universidade de São Paulo – USP, 2015.

**Submissão: Fev. 2018**  
**Aprovado: Jun. 2018**