

ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS: ANTONIO AMARAL



Matheus Moura Silva/
Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Universidade Federal de Goiás

Resumo: Neste artigo apresentamos o artista piauiense Antonio Amaral, que tem como destaque a produção de histórias em quadrinhos do gênero poético-filosófico - que são HQs necessariamente feitas para incitar o leitor a pensar, inovadoras e vanguardista em forma e conteúdo. Os pressupostos teóricos visam aproximar os processos criativos do autor com os descritos por artistas pesquisadores como Fayga Ostrower, Stephen Natchmanovitch, Rollo May e Cecília Salles. Os quadrinhos de Amaral se destacam, ainda, pela força poética e hermética de expressão, com influência do expressionismo e do abstracionismo aliado a textos um tanto quanto dadaístas.

Palavras-chave: Processo criativo; Quadrinhos; Arte.

Abstract: In this article we present the artist Antonio Amaral from Piauí, Brazil, who has as highlight the production of poetic-philosophical comics genre - which are comics necessarily made to stimulate the readers to think, innovative and avant-garde in its form and content. The presupposed theorists seek to approach the creative process of the autor with the described by researchers artists such as Fayga Ostrower, Stephen Natchmanovitch, Rollo May and Cecília Salles. The comics of Amaral are highlighted, also, by its poetic force and hermetic expression, with influences of the expressionism and the abstractionism allied to somewhat dadaist texts

Key Words: Creative process; Comics; Art.

Biografia e obras

Antonio de Pádua Amaral,
ou apenas Antonio Amaral, nasceu

em 1962 no interior do Ceará, na
cidade de São Benedito. Ainda
recém-nascido, mudou-se para a

cidade de Campo Maior, no Piauí, onde passou grande parte da infância. Aos 12 anos mudou-se mais uma vez, agora para a capital do estado, Teresina - onde vive até os dias atuais. A mudança para o centro urbano, como acentua Amaral, foi fundamental para seu desenvolvimento particular, principalmente no quesito artístico. "Vim pra Teresina e foi aqui que, talvez, tenha encontrado uma variante estética" (AMARAL, 2012, s/p), afirma.

O ar do centro urbano contagiou tanto o, então, jovem Amaral, que não tardou para as reuniões literárias que realizava com os amigos darem origem ao embrião autoral no artista. Dela, surge um "jornalzinho" - como ele mesmo diz. "Em pouco tempo estávamos com um jornalzinho mimeografado chamado O Osso. O Parque Piauí [onde ele morava] era o bairro mais agitado da capital, festivais de música e os primeiros movimentos sociais apareceram nessa comunidade" (AMARAL, 2012, s/p). Mas o envolvimento com a arte, ao menos com relação aos quadri-nhos, já ocorria desde a infância ainda em Campo Maior, o que o faz considerá-los como sendo o "detonador" de seu senso estético (Idem, ibidem, s/p).

No início dos anos de 1980, Amaral ingressa no curso de Arte Educação, o qual terminou há três anos, em 2009, na Universidade Federal do Piauí. Nessa época começou, verdadeiramente, a vida como artista. O marco inicial foi a exposição coletiva realizada em 1982¹. Sem saber precisar, Amaral marca a primeira exposição individual de sua carreira a que ocorreu entre 1983 e 84², com

desenhos em pastel e óleo em 100 x 70 cm (Idem, ibidem, s/p). Em 1990 recebe o Prêmio Listel "que era a divulgação do trabalho na capa da lista telefônica, era um trabalho em guache com uma influência mirokandinskiana" (Idem, ibidem, s/p), conta. Quanto a essas influências, Amaral diz ter sido fortemente contaminado por Miró. E, logo após a publicação desse material, "parece que fiquei estigmatizado como artista e acreditei nessa ilusão" (Idem, ibidem, s/p), afirma.

Atualmente, mesmo os trabalhos de Amaral sendo totalmente diferentes dos realizados pelo artista plástico Joan Miró (1983-1993) e por Wassily Kandinsky (1866-1944), pode-se ainda perceber certas particulares inerentes as obras desses artistas - como é possível ver nas imagens abaixo. Tanto Amaral quanto Miró e Kandinsky possuem grande parte da força de expressão de suas produções nas linhas que compõem as cenas representadas. As cores, como o uso do preto, e as figuras geométricas, também são comuns a eles.

Essa complexidade estética, por parte de Amaral, usada no âmbito das histórias em quadri-nhos, acaba por distanciá-lo do público leitor tradicional dessa mídia. Amaral, como artista produtor de conteúdo estético, sabe disso. Para ele, o público tem "o mesmo papel do autor no sentido de dar continuidade ao processo estético, ou seja, é uma função ativa. Não existe passivo no fenômeno estético" (AMARAL, 2012, s/p), complementa.

Numa entrevista de Amaral, concedida a Elias Paz e

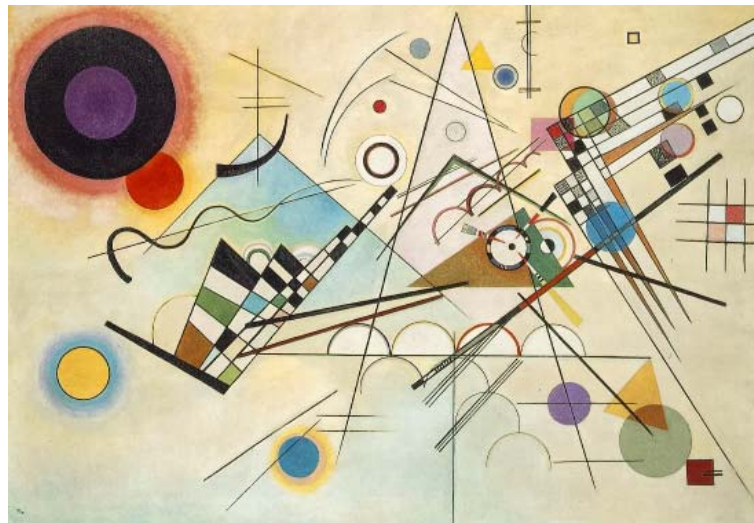
10 nome, ou título da exposição não foi nos revelado pelo artista.
2 Idem ao anterior.



Silva, em 2000, ele é indagado quanto a possível dificuldade do leitor médio em entender o Hipocampo – devido a hermeticidade própria da obra. O artista, assim, explica metafóricamente que, no fim, depende da própria relação do leitor com o trabalho. Se houver entrega, há fruição.

Existe no Hipocampo, como em todas as coisas, uma ambivalência que o rege: um espelho de luz e um espelho de sombra, no de luz você precisa de sombras, no de sombras você precisa de luz, a não ser que prefira andar sozinho entre eles e as coisas. Você opta por ser o agente passivo ou ativo, se divertir com a linguagem ou mergulhar na sintaxe. São duas trilhas. (AMARAL, 2000, s/p)

Parte dessa idiossincrasia autoral, torna o trabalho desenvolvido por Amaral de difícil qualificação. Edgar Franco (1997), toca nesse ponto ao dizer que Antonio Amaral é “um caso à parte”, “inovador e destruidor de paradigmas” (FRANCO, 1997, p. 58). Flávio Calazans faz coro a essa impressão e diz que Amaral produz o que “há de mais



vanguarda nos quadrinhos do Brasil hoje, sua obra é inovadora (...), pois nada pode ser encontrado no mangá japonês ou no quadrinho europeu que seja possível de comparação com ele” (CALAZANS, 1994, p. 5). Apesar da declaração do pesquisador paulista ter sido realizada há quase 20 anos, ela ainda é atual e condiz com o que pode-se perceber da produção contemporânea de histórias em quadrinhos se comparada com as obras de Antonio Amaral.

Essa característica de vanguarda está presente tanto no texto quanto no grafismo do autor. Franco, em esforço para conceituar o trabalho de Amaral, chama-o de “abstracionismo dadaísta” (FRANCO, 1997, p. 60). Ao seguir linha de raciocínio similar, Calazans vai além e diz que o traço do artista é “veloz e manchado chega a graus ‘insuportáveis’

Figura 1: Joan Miró - Women Encircled by the Flight of a Bird
Fonte: CGFA online Art Museum (<http://www.cgfaonlineartmuseum.com/miro/index.html>)

Figura 2: Wassily Kandinsky - Composition VIII - 1923 (140 Kb); Oil on canvas, 140 x 201 cm (55 1/8 x 79 1/8 in); Solomon R. Guggenheim Museum, New York

Fonte: Ibiblio.ORG (<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/>)

Figura 3: Antonio Amaral - Decapitado, p. 13
Fonte: Decapitado



de abstração, de economia, exercitando o hemisfério direito do cérebro" (CALAZANS, 1994, p. 5). Quanto ao texto, a primeira impressão que temos ao ler as páginas do autor é de total deslocamento com o real - algo novo, uma mistura de "conceitos químicos e físicos" com "referências literárias e políticas", ressalta Franco (1997).

O pesquisador lembra ainda a falta de compromisso de Amaral com levar uma mensagem ao leitor (FRANCO, 1997). Descompromisso esse feito com total consciência, pois Amaral diz que o Hipocampo "não trata de nada, absolutamente, são apenas relatórios e posições de elementos inusitados de uma sintaxe" (AMARAL, 2012, s/p). Isso, então, acaba por proporcionar liberdade plena ao artista, a deixá-lo livre para divagações. Calazans (1994) atribui um "vocabulário pessoal" para Antonio Amaral, "que lembra a obra poética de Augusto de Campos", e que acaba por forçar "o exercício do hemisfério esquerdo do cérebro do leitor, exigindo repertórios variados, estéticos, sofisticados" (CALAZANS, 1994, p.5).

Nas palavras do próprio autor, seu mundo criativo/particular, formado pelo Hipocampo, é o que lhe projeta para fora dele mesmo (AMARAL, 2012, s/p). É ainda "quando o novo vem, rompe-se uma membrana, abre-se uma janela, vem o atrito, o conflito entre o visto/dito e o não visto. Uma flecha abre as portas por onde vaza o velho. Isso tudo é estranho e incômodo porque mexe com os referenciais" (2000, s/p). Isso é o Hipocampo.

Tendo em vista a complexidade da obra de Amaral, a proposta aqui é adentrar os meandros dos processos criativos do autor, para compreender melhor a maneira como trabalha e faz surgir mundo tão particular e único como o Hipocampo. Para tanto foram usadas entrevistas não-diretivas com cruzamento de material bibliográfico específico, calcado nas áreas de artes, psicologia, comunicação, quadrinhos e cultura visual.

Processo criativo do autor

De uma forma ou de outra, como nos diz Salles (2009), todo artista acaba por definir seu próprio "projeto poético". Nele são exteriorizados o mundo interno do artista, aquele construído com base em sua relação com o mundo "real". É possível percebermos esse projeto desde a estética empregada, a passar pelos discursos das obras e indo, até mesmo, para os referenciais particulares do artista (SALLES, 2009, p. 40) - como leituras, gostos etc. No caso de Antonio Amaral, o projeto poético dele é o Hipocampo. O próprio artista define-o como tal e complementa ao dizer que "não teria competência para ir além disso. Aflorou...sem pressa e sem projeto" (AMARAL, 2012, s/p).

Essa "competência" a que Amaral se refere, longe de ser algo limitante, entende-se, na verdade, como uma delimitação estética. É a partir desse enquadramento que o autor se sente livre para criar - liberdade essa necessária para o desenvolvimento poético de qualquer artista. Em entrevista cedida para esta pesquisa, a fim de entender melhor seus processos e mundo criativo, Amaral dá pistas

quanto a essa questão da delimitação estética a que se impõe. Questionado com relação ao próprio fazer criativo, ele responde: "É o reflexo do meu processo de aprendizagem: sem métodos, solitário e como um todo, nunca por etapas. Nos quadrinhos o processo é mais radical, é invertido, não há roteiro, as imagens são a própria narrativa, o roteiro vem depois, como uma leitura do que foi desenhado" (AMARAL, 2012, s/p).

Observa-se, então, que ele segue uma maneira não muito usual de fazer quadrinhos. Geralmente, quando há a diferenciação entre roteirista e desenhista, o roteiro surge primeiro e conduz o desenhista pelas páginas e quadros da história. Mesmo quando o autor é incumbido de realizar as duas etapas, o roteiro serve ainda como esquema para ele não se perder nos meandros da trama. Talvez esse método de trabalho, autoimposto por Amaral, tenha a ver com a função do acaso em seu fazer. De acordo com o autor, estar aberto ao que o meio pode lhe propiciar, sem a necessidade de controle, é vital para a realização que propõe construir. "O acaso é a incidência de soluções que tentamos outrora acumular. Sua função tanto é de organizar como desorganizar. Seria o impulso. O acaso é inimigo da inércia" (AMARAL, 2012, s/p). Da maneira como descreve, a noção usada por ele de acaso se assemelha ao "encontro" descrito por May. Esse, no caso, é quando o artista se depara com o que lhe impele a criar. Grosso modo seria a inspiração, também chamada de insight. Para o psicanalista, o

encontro está como o princípio do processo criativo. É interessante notar que esse encontro não necessariamente é realizado de modo consciente. Na verdade, na maioria das vezes ele se dá em momento de relaxamento, "o insight geralmente ocorre durante períodos de pausa e descanso depois de um árduo trabalho. Há um período de acumulação de dados, segue-se uma transformação essencial e imprevisível", explica Nachmanovitch (1993, p. 140). Poderíamos colocar aqui esses "períodos de acumulação" como os lapsos de tempo entre uma ocorrência e outra de Amaral.

Como é comum a vários artistas, para Amaral não há uma explicação para o que lhe impele a criar. Pelo que diz, "talvez seja a necessidade que nos alimenta o fogo da criação" (AMARAL, 2012, s/p). Essa "necessidade", colocada pelo artista, lembra a noção de compromisso tocada por Kneller (1978), May (1982) e Ostrower (1977). De acordo com esses pesquisadores, o compromisso, como a própria expressão já indica, se refere a certo tipo de acordo feito entre o indivíduo criador e seu próprio ímpeto criativo. Em outras palavras, é necessária uma dose de força de vontade e disposição para a realização criativa. Sem esse compromisso, não existe produto final, não existe obra de arte ou resultados científicos genuínos. Isso implica dizer que mesmo a pessoa dotada de todas as características e processos que se possa determinar para o ato criativo, precisa do compromisso para se por a criar. "Se é verdade que as ideias criadoras não podem ser forçadas, também é certo que

elas não surgem se não lhes somos receptivos. Muitas ideias perdem-se simplesmente porque a pessoa se acha tão ocupada que nem consegue notá-las ou perceber-lhes a significação" (KNELLER, 1978 p. 73). Dessa forma, como aponta Kneller, corre-se o risco de, mesmo tendo boas ideias, atrofiar-se ao ponto de "entorpecer" essa capacidade.

E pior, além de perder a capacidade de criar e desenvolver novas ideias, o sujeito deixa de ser considerado criador, pois ter ideias não o caracteriza como tal. "Enquanto o fazer existe, apenas numa intenção, ele ainda não se tornou forma. Nada poderia ser dito a respeito de conteúdos significativos nem mesmo sobre a proposta real. Sem a configuração dos meios não se realiza o conteúdo significativo" (OSTROWER, 1977, p.18, 69). Ou seja, da maneira como Ostrower coloca, apenas a matéria realizada é passível de sentido, sendo a ideia somente o gérmen que irá (ou não) impelir o artista a engajar-se em seu compromisso.

Estaria o compromisso, então, para algo fundamental à criação, uma vez que é a partir dele que o artista (e/ou cientista) se envolve com o criar, mesmo este sendo, antes de tudo, puro sentimento não concreto. Uma abstração interna "como no amor, o compromisso com o ato criativo é o compromisso com o desconhecido - não apenas o desconhecido, mas o incognoscível" (NACHMANOVITCH, 1993, p.152). Incognoscível na acepção mesma da palavra, de ser algo que nunca será conhecido, principalmente por outro que não seja quem o sente. Dessa forma o com-

promisso para Nachmanovitch é o envolvimento do artista com aquilo que lhe é mais interno e indecifrável. Para Antonio Amaral, o incognoscível é a "luz". É a partir desse aspecto que ele identifica uma boa ideia, pois "a luz dela é sempre muito brilhante" (AMARAL, 2012, s/p).

Com relação à escolha pelo suporte história em quadrinhos, Amaral toca num ponto interessante. Para ele, não há uma razão específica na escolha de se trabalhar com quadrinhos, "talvez seja o nosso impulso mais primitivo. Não sei" (Idem, ibidem, s/p), diz. Já quanto a diferença entre se trabalhar com essa mídia e as demais, declara ser a "HQ um instrumento e ao mesmo tempo um suporte, enquanto as outras expressões ocupam o lugar dos elementos da composição, as notas da canção, as cores, as tintas, pinceis, sucatas.." (Idem, ibidem, s/p). Ou seja, de acordo com o artista, as histórias em quadrinhos extrapolam a noção comum de objeto artístico indo além, sendo ao mesmo tempo suporte, expressão e significação.

É justamente por esse potencial e complexidades inerentes à linguagem dos quadrinhos, que a maneira de se relacionar com esse objeto encontra similaridades com outras técnicas artísticas. Ou melhor, pelos processos criativos humano serem semelhantes - independentemente de qual suporte se trabalha - que aspectos como ansiedade, medo e desconfortos, são comuns ao processo. Amaral ao discorrer sobre isso relata que "a pintura [as HQs dele geralmente são pintadas] é um pouco de

sofrimento corporal mais um sufocante mergulho em nossas brenhas estéticas. Agrega sempre algum sofrimento. Consome muita energia. É o extremo da expressão estética." (Idem, *ibidem*, s/p).

Da preferência ao estilo poético e filosófico diz que "a poesia é tudo isso. A maior das artes. Nenhuma criatura gostaria de passar por ela sem experimentá-la. Penso eu. O filosófico é o ponto ético na semântica" (AMARAL, 2012, s/p). Da forma como é interpretada as próprias histórias de Amaral, aliado ao que ele disse, entende-se que as formas expressas em seus desenhos, no Hipocampo, são a poesia, enquanto o texto – dentro da subjetividade própria deste – a ética (filosofia) – mesmo que dúbia e geralmente hermética.

Para a publicação da série Hipocampo, além do acaso, a própria necessidade de expressão do artista está envolvida no processo. Como ele conta:

As artes gráficas começaram muito cedo a compor meu ambiente. Logo cedo comecei a frequentar bancas de revista, comprar gibis, álbuns de figurinhas e cheirar as edições novíssimas – ainda hoje faço isso. Gosto do cheiro da tinta. Quando comecei a desenhar o Hipocampo era uma época em que abundavam os fanzines, cuja as edições eram bem diferentes, com outro sistema de impressão. Já trabalhava na publicidade, não me recordo, mas acho que na época usei uma comissão de gráfica para publicar aquelas imagens

novas que afloravam sem saber direito ainda o que seria, era a primeira Ocorrência, o big bang. As outras 3 Ocorrências foram os deslocamentos dessa explosão, até que veio a 4ª em que eu estava em pleno experimento vetorial, decorrente da ilustração e do design publicitário. Como a experiência estética está intimamente ligada a pessoal, o resultado foi um desenho típico desse sistema virtual. A terceira ocorrência talvez tenha sido um divisor, em que o desenho orgânico e virtual se encontraram. Nela as linhas manuais do período big bang foram inseridas num caleidoscópio de matizes virtuais. (AMARAL, 2012, s/p)

É relevante notar, nesse último relato de Amaral, como a sensibilidade dele se faz presente durante seu envolvimento criador – estando atento ao que lhe rodeia é contaminado. Não por acaso, de acordo com Fayga Ostrower (1977), "podemos entender todo fazer do homem como sendo inspirado se o qualificamos de potencial criador natural, pela inata capacidade de formar e intuir, por sua espontânea compreensão das coisas. O ser sensível é como um espelho d'água encrespando ao mais ligeiro vento" (1977, p. 73). No caso de Amaral, esse vento incitou o big bang descrito, que surge do nada e dá vida a um universo criativo.

Processo criativo em obras

Devido à singularidade do trabalho de Antonio Amaral,

analisá-lo objetivamente nada mais seria que expor a própria subjetividade, ao invés de focar nos aspectos caros ao autor. Assim, pelo contrário, parte-se da descrição das obras, afim de cruzar com o que foi relatado por Amaral quanto ao fazer artístico.

Como Gazy Andraus (1999) aponta, para uma análise a contento do trabalho de Amaral seria necessário a ajuda de matemáticos, biólogos, linguistas, além de descrições do próprio autor. Porém, nem mesmo com relatos deste a tarefa se torna mais simples. Por conta da singularidade de Amaral em ser breve e divagante nas respostas, acaba que ele levanta mais dúvidas do que respostas. A exemplo o que o artista disse quanto ao próprio processo criativo em algumas obras específicas:

Nas HQs, Complexo zero e Espaço neutro (que é o big bang do hipocampo), Morango negro e Berilo 1 morango negro zero, os originais são pranchas em A3 em preto e branco. Achei uma forma de construir dois

originais, um em p/b e outro colorido. Como fiz isso? Xeroquei os originais reduzindo-os para A4 usando um papel adequado para aquarela na bandeja da xerocopiadora, foi com essa cópia que construí o original colorido, pintando sobre a xerox. Foi um experimento que deu certo. Na HQ Orbital da cobra grande, (2ª ocorrência) que passou mais de 3 anos engavetada, sem texto, fiz um texto e não gostei, deixei mais ou menos um ano de molho, depois coloquei novamente outro texto, não gostei, enfim pela terceira vez decidi que seria o definitivo. Esboço só de pequenas HQs sem palavras, as HQs maiores foram feitas direto, sem estudo. O Hipocampo explodiu como um big bang, sem roteiro sem saber exatamente o que estava acontecendo, depois percebi que era o nascimento de um universo paralelo. É claro que eu sabia e no fundo queria criar uma coisa assim, porém não foi nada planejado. Como lhe falei, tenho muita dificuldade em sistematizar as coisas. (AMARAL, 2012, s/p)

Como pode-se perceber no relato acima, o processo de Amaral é alinear e assistemático. Fora essas histórias descritas o processo é similar sempre: põe-se a criar direto à tinte naquim, sem estudo ou ideia prévia. Provavelmente a habilidade que o artista mais usa no seu fazer é a improvisação. Para Nachmanovitch,



Figura 4: Antonio Amaral - esboço A devolução do fruto original

Fonte: autor

que investiga a improvisação - com foco na criação musical:

Na improvisação, há apenas um momento. A inspiração, a estruturação técnica e a criação da música, a execução e a exibição perante uma platéia ocorrem simultaneamente, num único momento, em que se fundem memória e intenção (que significam passado e futuro) e intuição (que indica o eterno presente). O ferro está sempre em brasa. (NACHMANOVITCH, 1993, p. 28)

Em outras palavras, Antonio Amaral cria no átimo, no calor do momento, por isso ele insere o texto depois, para poder digerir as imagens geradas no processo. Por conta da confusão em se achar que improvisar significa criar a revelia, Nachmanovitch diz que "a improvisação tem suas regras, mesmo que essas regras não sejam fixadas a priori. Quando somos totalmente fiéis à nossa individualidade, estamos na verdade seguindo um esquema bastante intrincado. (...) Nós nos conduzimos de acordo com as regras inerentes à nossa natureza" (1993, p. 34). Para Amaral, essa "natureza" é o Hipocampo, e ele deve, então, seguir as regras desse mundo - daí a homogeneidade entre as histórias que compõem as quatro ocorrências, mesmo elas sendo tão díspares.

Gazy Andraus em duas ocasiões diferentes procura "decifrar" HQs de Amaral - o que não é tarefa fácil, como reconhece o pesquisador (1999, p. 165). Uma é na sua dissertação de mestrado

(1999). Outra na tese de doutoramento (2006). Na primeira ele, como tem o foco na pesquisa dos haikais (certos poemas orientais) e koans (indagações que não são respondidas de maneira racional), busca aproximar o Hipocampo das formas koânicas de se fazer quadrinhos. Para tanto, ele usa de exemplo duas histórias de uma página cada: Para onde irão os farelos e A parábola da flor ligeira. Essas investigações de Andraus são importante por elas apontarem, de certa forma, alguns aspectos observados aqui nas obras de Amaral.

Um deles é quanto ao uso das linhas. Uma das características que chamou atenção nos desenhos de Amaral foi o fato das figuras serem "abertas". Ou seja, o autor não "termina" de construir o "corpo" que pretende representar, a deixar áreas em aberto que são complementadas pelo cérebro por meio da *gestalt*. Assim como para Andraus, nota-se proximidade entre esse estilo de Amaral com o do cartunista mineiro Henfil (1944-1988). Andraus (1999, p. 165) ainda liga a técnica usada por ambos com o que foi denominado por Calazans (1993) de "Silogismo Subliminar" - que é a recepção de conteúdos com "baixa definição" pelo hemisfério direito do cérebro, o que complementa o sentido do lido.

Com a ativação mais proeminente do hemisfério direito do cérebro, as histórias (e ilustrações) de Amaral trabalham a intuição do leitor - o qual deve se desapegar da maneira tradicional de recepção da mensagem. Crê-se que esse aspecto de recepção se deve em grande parte por conta do próprio

trabalho surgir de um esforço intuitivo do autor. Aqueles que se deixam levar pela leitura acabam por fruir melhor o conteúdo das histórias. Por outro lado, quem se apega a maneira comum de ler, sentirá extrema dificuldade em seguir por entre as páginas, pois assim a absorção do conteúdo acaba por se tornar densa e por demais confusa na cabeça do leitor.

Há outro ponto em comum com Andraus quanto à percepção do trabalho de Amaral. Depois de muito ler e treler o *Hipocampo*, passa-se a perceber, na verdade, a pressentir, que o texto a sorver teria um significado oculto, muito além do que o abstracionismo semântico superficial que era dado. Mais tarde, na dissertação de Andraus, ele cita algo nesse sentido ao falar do texto de Amaral:

A seguir, vem o texto que traz uma poética exclusiva do autor, mesclando conceitos matemáticos e biológicos (nesta HQ em específico, só matemáticos), tentando montar uma narrativa, de certo modo fragmentada, mas com certa lógica. Apesar desta tentativa de se "entender" o roteiro de Amaral, o que se percebe é um mascaramento nas informações. É como se elas estivessem travestidas de uma estrutura semântica própria. Seria como os fragmentos de Heráclito, ou os textos de Lao Tsé, onde a compreensão não vem de uma lógica mental, e sim, de um deixar-se abandonar pelo "rio" das palavras. (ANDRAUS, 1999, p. 165 - grifo nosso)

Em várias ocasiões essa sensação de "algo a mais" por trás do texto dado foi pressentida. E não por acaso. Por exemplo, na história *Vetor Pagão* - a chegada de anum em berilo 2, publicada no *Hipocampo* - 4ª Ocorrência, de 2009, é possível perceber algumas dessas pistas. No texto, logo na segunda página é escrito: "partículas que serviram de guia para o projeto bit zero carregam moléculas úmidas na cabeça ocupada com latas do elemento lírico. Até hoje, nunca se soube viver sem ele" (AMARAL, 2009, p. 7). Na página anterior, há a ilustração estilizada do que se assemelha a uma mulher esguia, de saia, a carregar na cabeça o que parece ser um recipiente ovalado. Tendo como referência a imagem da página anterior aliada ao texto descrito acima, ocorre imediatamente a imagem da ~~setaneja~~ que é obrigada a andar longas distâncias para buscar água - Amaral vive no norte do país onde há grandes períodos de seca. As "moléculas úmidas", são, obviamente, a água, a qual "nunca se soube viver sem". Ao que parece, problemas sociais e biológicos compõem esse pequeno trecho da história.

Em outro momento, da mesma HQ, percebe-se a inclusão de novo elemento-chave na trama: <">. Ao introduzi-lo, Amaral já indica, implicitamente, a maneira como se deve ler o símbolo. Na página nove uma criatura diz: "O <"> contém a matriz da hiperfiguração, dela nada se extrai que não o contém" (AMARAL, 2009, p.9). Em outras palavras, entende-se que a leitura de <"> é como ele se mostra: maior que menor

que fecha a pãa indicador ordinal masculino maior que. Para Amaral há nessa ediãõ de Hipocampo "um fato inusitado, nela houve uma certa ruptura de princípios que regem o universo do Hipocampo, uma ocorrência mais precisamente no parâmetro semântico" (AMARAL, 2012, s/p). Vemos parte dessa mudança que o autor destaca a inclusão desse e de outros elementos grãficos similares.

Andraus, ao discorrer quanto a proposta semântica de Amaral, reforça o repertório usado por este estar impregnado de referências matemáticas, biológicas e de outras áreas do conhecimento. Para Andraus,

(...) o texto, mesclando vocábulos da matemática ("co-seno", "radial"), do desenho técnico ("ponto de fuga), biologia ("grilo", "rã"), é só mais uma particularidade, que deve ser lida junto aos outros textos, incluindo, obviamente, uma atenção especial aos desenhos. Esta mistura de elementos fonéticos oriundos da ciência com as imagens desenhadas de forma bastante intuitiva, podem despertar certas modalidades intercambiáveis nos hemisférios dos leitores. (ANDRAUS, 2006, p. 230)

Por outro lado, nessa história - e no álbum como um todo - Amaral cria uma maior conexão entre os textos e imagens. Em Vetor Pagão é possível criar relações entre texto

e imagem com mais facilidades do que antes. Por exemplo, na página 18 há um texto que diz: "(...) até o vírus-equilátero criou uma exceção no sistema focal e inseriu-se na hiperfiguração. Sua esposa, a matriz circunférica, é um projeto de rã que não deu certo" (AMARAL, 2009, p.18). Na imagem que está logo abaixo do recordatório é possível identificar o que seria essa "matriz circunférica". Ao canto inferior direito da página há um casal numa espécie de bicicleta. Logo atrás, na garupa, há uma figura com traços femininos e corpo arredondado. Descrições tão diretas assim praticamente inexistiam nos três primeiros livros - com uma exceção maior do primeiro.

Quanto as imagens, essa história, Vetor Pagão - na verdade em grande parte da 4ª Ocorrência -, os desenhos de Amaral mudam bastante. De algo orgânico, colorido, cheio de tons (nas ocorrências anteriores), para desenhos mais frios e diretos com prevalência do preto e branco chapado. O próprio título dessa primeira história analisada aqui, Vetor Pagão, já indica bem a proposta do autor. Todas as imagens são vetorizadas, ou seja, são construídas com ferramentas específicas de desenho digital. Os vetores, dentro das artes grãficas, dizem respeito a imagens construídas por meio de retas - a noção de vetor remota a matemática, sendo essas imagens que tem origem e extremidade, como linhas. São imagens próprias do meio digital, bastante comuns. Apesar das imagens vetoriais propiciarem o trabalho com curvas, Amaral dá preferência a formas pontiagudas, as quais mantém as características da rigidez geométrica. Como

ele usa apenas o preto para contrastar com o branco do papel, várias de suas imagens adquirem um caráter xadrezado.

Em grande parte das páginas de Vetor Pagão, há enormes áreas em branco, que denotam um sentido de vastidão e amplitude para o local onde os personagens transitam. Essa sensação acaba por ser aumentada com a inclusão de elementos minúsculos em determinados locais das páginas, o que dá a impressão de distanciamento de plano. O pesquisador Luiz Fernando Rabello Borges, ao analisar a função do vazio nas obras de Crumb, Henfil e Angeli, trabalha com o conceito de vazio tendo em mente o sentido de ausência (BORGES, 2005, p. 2). Além disso, ele entende o vazio nos quadrinhos como a exteriorização de um possível vazio existencial (Idem, ibidem, p. 2). O interessante colocado pelo pesquisador é que o avesso ao vazio também pode ser entendido como tal. "Nesse sentido, o vazio pode ser expresso não só através de quadros repletos de espaços em branco, mas - paradoxalmente - também por meio de quadros preenchidos em quase sua totalidade. Isso sem falar na variação entre traços fortes e carregados e traços mais leves e sutis" (Idem, ibidem, p. 2). Em Vetor Pagão não se encontram exemplos desse tipo de preenchimento. Mas em outras obras de Amaral, sim, como na história Caramujo Blues, publicada também na 4ª Ocorrência. Nela, o preenchimento da página é tão acentuado que gera até certo desconforto visual, tamanha

proliferação imagética na cena. São tantos elementos que se passa a "não ver" o retratado.

Considerações finais

Como é possível perceber, na parte gráfica, diferentemente das HQs tradicionais, os quadrinhos de Amaral, 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 (2008), outro fator que contribui para os leitores (médicos) 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 acostumamos 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" (p. 51) dos quadrinhos (e das artes gráficas em geral), sendo composta de três eixos: realidade - linguagem - plano das figuras. 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 Antonio Amaral, estariam mais próximo 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).

Referências

AMARAL, Antonio de P. Entrevista concedida ao autor do artigo. In: Arquivo pessoal, e-mail de Antonio Amaral para o autor, 2º semestre de 2011.

ANDRAUS, Gazy. Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas). São Paulo: IAV/UNESP. 1999. Dissertação de mestrado.

_____. As Histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário. São Paulo: ECA/USP. 2006. Tese de doutorado.

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

BORGES, Luiz Fernando R.. As diversas expressões do vazio no traço de Crumb, Henfil e Angeli. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: Anais Intercom, 2005.

CALAZANS, Flávio M. de A.. O quadrinho de arte de Amaral. In: AMARAL, Antonio de P. *Hipocampo: 1ª Ocorrência.* Teresina: Editora DIET, 1994, p. 5

FRANCO, Edgar S.. Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil. In: CALAZANS, Flavio M. de Alcântara (Org). As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática. São Paulo: Coleção GT Intercom, 1997.

KNELLER, George Frederick. Arte e ciência da criatividade. 5ª Ed.. São Paulo: IBRASA, 1978.

MAY, Rollo. A coragem de criar. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

NACHMANOVITCH, Stephen. Ser criativo - o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993.

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

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

SANTOS NETO, Elydio. As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação. São Paulo: IA/UNESP. 2010. Relatório de Pós-Doutoramento.

SILVA, Elias Paz e. Entrevista com Antonio Amaral. Disponível em: <<http://eliaspazesilva.vilabol.uol.com.br/indexhum.htm>>. Acesso em 20/05/2012.