

Matheus Moura

A ARTE TRANSCENDENTAL DE SERGIO MACEDO



Matheus Moura

A ARTE TRANSCENDENTAL DE SERGIO MACEDO



Marca de Fantasia
Paraíba, 2021

A arte transcendental de Sergio Macedo

Matheus Moura
Série Quadrinhos poético-filosóficos, 12
2021



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
João Pessoa, PB. 58046-033. Brasil
marcadedefantasia@gmail.com
<https://www.marcadedefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, projeto de extensão do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/Designer: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos, RS	Marcelo Bolshaw - UFRN
Adriano de León - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Alberto Pessoa - UFPB	Marina Magalhães - UFAM
Edgar Franco - UFG	Nílton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Ramos - UNIFESP
Gazy Andraus - FAV-UFG	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Waldomiro Vergueiro - USP
José Domingos - UEPB	

Capa e ilustrações: Sergio Macedo

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-49-2

Sumário

5	Apresentação
6	Introdução
9	Sergio Macedo
22	O Karma de Gaargot
34	Visões de luz
57	Considerações
60	Entrevista
76	Bibliografia



Apresentação

O livro que tem em mãos (ou na tela), *A arte transcendental de Sergio Macedo*, é parte da pesquisa de Doutorado “Cartografias do Inconsciente em Quadrinhos”, defendida em 2018 no Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A proposta da pesquisa foi investigar processos criativos de HQs que orbitam no campo da Arte Visionária. Um dos autores pesquisados foi Sergio Macedo, o qual possui uma extensa produção de HQs visionárias – praticamente toda a criação do artista.

Macedo é um dos principais autores brasileiros de HQs e é praticamente desconhecido no Brasil. Muito se deveu a ele ter saído do país ainda na década de 1970 e ido tentar a sorte como artista na Europa, em especial na França. Lá conheceu e trabalhou com grandes autores franceses e, inclusive, na mítica revista *Métal Hurlant*. Apesar de ter publicado livros em diversos países e idiomas, ganhado prêmios, somente há pouco mais de 10 anos ele voltou a ser editado no Brasil, tendo apenas dois álbuns lançados desde então.

Neste livro, busco mergulhar no trabalho do autor a fim de conhecer melhor os processos criativos envolvidos na criação de quadrinhos tão especiais e únicos. É feita uma retrospectiva da carreira do autor, além de análises de histórias e/ou cenas pela perspectiva da Arte Visionária. Ao final há uma entrevista em que se pode conhecer um pouco mais este singular e extraordinário autor.

Introdução

A arte de Sergio Macedo é única. Ele é um dos raros artistas que, desde cedo, apontou para um caminho artístico e persistiu nele até hoje. E o caminho é o da Arte Visionária. Este, para esclarecer ao leitor, é todo produto artístico que visa retratar visões advindas de Estados Não Ordinários de Consciência - ENOC. No caso de Macedo, mais especificamente, ele cria quadrinhos visionários, os quais seguem a mesma premissa. São HQs que procuram narrar experiências com ENOC. O Primeiro Manifesto da Arte Visionária, de Laurence Caruana (2013), trabalha justamente a conceitualização desse tipo de arte e deixa claro ao leitor que os ENOC são alcançados sem o uso de substâncias extracorporais. Não há necessidade do uso de nenhuma substância química (mesmo que natural) para se ter visões. Como é o caso, por exemplo, da Respiração Holotrófica, do jejum para a *Vision Quest* (dos Lakotas), ou mesmo os sonhos. Faço questão de reforçar a não necessidade de uso de alcaloides para não ocorrer ao leitor que para se fazer arte visionária é preciso usar alguma substância.

Mas também é bom salientar que o uso de substâncias expansoras da consciência, como LSD, DMT, mescalina, psilocibina, LSA, MDMA, e outras, é comum entre os mais diversos artistas. As principais obras do cenário da arte visionária são compostas por trabalhos derivados de visões de algumas dessas substâncias. Pablo Amaringo, por exemplo, é notório pelo uso de ayahuasca (DMT), assim como Alexandre Segrégio (MIKOSZ, 2014); Alex Grey, frisa como as visões de LSD foram e são importantes para ele (TEDS TALKS, 2015), da

mesma maneira para Alan Moore (MILLIDGE, 2012), Philippe Druillet (SILVA, 2013), Christian Räscht, Mark Henson (MIKOSZ, 2014) e tantos outros. No fim, o primordial é como retratar tais visões.

Caruana (2013) divide as visões em dois tipos básicos: as de luz e as de trevas – bem como Huxley em *As portas da percepção: Céu e Inferno* (HUXLEY, 2002). O primeiro é repleto de sentidos positivos e geralmente está envolto em cunho transcendental (CARUANA, 2013). O segundo já parte para o mundo do obscuro. São visões do submundo, de coisas grotescas e, até mesmo, infernais. São o lado sombra (JUNG, 2002) do sujeito a se aflorar para ele durante a jornada psicodélica. No livro *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, adaptado por Timothy Leary, Ralph Metzner e Richard Alpert (1995), é possível encontrar a mesma dualidade com a diferença das trevas serem tidas como tentações – proações que o indivíduo deve passar para alcançar a evolução do ser. As imagens de criaturas monstruosas seriam demônios que visam distanciar o viajante do caminho para a iluminação – metáfora para o ego a lutar contra a sua dissolução e integração do indivíduo com o todo. Na própria ideia de xamanismo há dualidade parecida, mas sem a carga polarizada entre negativo e positivo – geralmente ainda há um terceiro elemento: o mundo material, humano, ou mesmo uma estratificação em diversas camadas (LEWIS-WILLIAMS; CLOTTE, 2009).

No contexto brasileiro, influenciados pelos ventos *hippies* da década de 1960, alguns autores resolveram experimentar. Destaque para Sergio Macedo, Alain Voss e Xalberto – os dois primeiros foram para a Europa na década de 1970, dando continuidade aos seus trabalhos lisérgicos. Xalberto continuou no país a publicar cartuns e HQs. Na década de 1980 autores como Angeli, Glauco, e, em cer-

ta medida, Laerte, também foram influenciados pelo psicodelismo – apesar desse aspecto se apresentar de forma distinta nas obras deles. No Brasil, atualmente trabalhos em quadrinhos determinadamente visionários são pouco conhecidos. Destaque para Vinicius Posteraro, com a produção de quadrinhos derivados de sonhos, eu mesmo (Matheus Moura) com o álbum *Cartografias do Inconsciente*, e Laudo Ferreira Jr. Para as análises a seguir foram selecionadas algumas obras chaves de Sergio Macedo. A escolha se deu por conta do acesso as obras.

A proposta deste trabalho é analisar tais obras sobre a perspectiva da Arte Visionária. Investigando o processo criativo de Sergio Macedo, a maneira como ele busca tais imagens, as influências criativas proporcionadas por elas e os reflexos no modo de vida do artista. Além, é claro, de resgatar as obras deste que pode ser considerado um dos grandes mestres dos quadrinhos brasileiros.

Sergio Macedo

Mineiro de Além Paraíba, é um dos quadrinhistas brasileiros mais conhecidos no mundo, principalmente na Europa. Por outro lado, no Brasil o autor é praticamente anônimo. Possui apenas três trabalhos publicados no país, *O Karma de Gaargot* (1973), *Xingu!* (2007) e *Povos Indígenas em Quadrinhos* (2012) – uma ínfima parte do total de álbuns lançados no exterior. A ausência de Macedo em terras tupiniquins se deve à mudança para França em 1974, onde passou a se dedicar às histórias em quadrinhos e à pintura. No entanto, o envolvimento dele com as artes, assim como ocorre com outros autores, se iniciou desde cedo.

Macedo conta que aos quatro anos e meio copiou uma página da adaptação para os quadrinhos do romance *O Último dos Moicanos* (MACEDO, 2007). “Desenhar índios era uma paixão. Nunca tive afinidade e nunca me adaptei a essa distorção planetária que é a ‘sociedade’ ‘civilizada’, ou, melhor, sifilizada. Era um rebelde não-conformista e sem consciência” (MACEDO, 2013, s/p). Paixão essa que o influenciou por toda a vida, como visto adiante. Mais até, o contato com o mundo visionário já se manifestava desde criança, mesmo sendo tolhido pelo ambiente em que foi criado.

Na infância, a tendência visionária era evidente, mas, devido à caríssima educação mineira, nunca tive apoio nem estímulo para desenvolver esse dom, muito pelo contrário. A educação que tive foi extremamente materialista e conformista, completamente formatada pelos valores sem alma dessa sociedade sem consciência. A tal ponto que este idiota aqui, induzido pelo meio ambiente humano, desenha-

va, na infância, principalmente imagens do que via no mundo concreto, com grande influência de HQ e cinema (MACEDO, 2013).

A partir daí, atesta, as HQs viriam a se tornar sua linguagem básica de expressão. Em 1969, após ganhar o primeiro prêmio de desenho, no Salão de Arte da Reitoria da Universidade de Juiz de Fora, começou a trabalhar como desenhista publicitário, além de produzir ilustrações para jornais, ao mesmo tempo que preparava pinturas e gravuras para exposições (MACEDO, 2007).

Em 1970 teve a primeira exposição individual na Galeria de Arte Celina, em Juiz de Fora (MG). No ano seguinte foi aprovado no vestibular de Artes Plásticas da Faculdade Armando Álvares Penteado, em São Paulo. Porém, a incursão na academia foi breve. Como autodidata inato, Macedo não se adaptou aos limites impostos pelo mundo acadêmico e em poucos meses decidiu abandonar os estudos e focar nas produções artísticas. Na passagem abaixo fica clara a posição do autor, na época, quanto à faculdade de artes.

Dona Mórbida & sua mãe sempre diziam, entre miasmas de SMOG, que Arte não se aprende nas escolas. Não é preciso falar sobre a ineficácia do sistema Universitário, principalmente no setor da Arte. A Condição de Artista não se consegue por meio de diploma; nem sequer pelo condicionamento do aprendizado sistemático, se não se tem uma válvula extra, uma antena mediúmica em profunda transação de alquimia cerebral (MACEDO, 1973, p. 2).

Estabelecido em São Paulo, passa a publicar ilustrações na revista *Planeta* (Editora Três) e nos jornais *Estado de S. Paulo* e *Folha de S. Paulo* (MACEDO, 2007). É possível perceber que, na revista *Planeta*, as ilustrações do autor já indicavam o caminho visionário trilhado por ele.

Quando comecei, na juventude, a desenhar, digamos, “quadros”, o que rolava eram imagens “surreais-fantásticas”. Quando usei alucinógenos, a visão nítida dos mundos sutis (“invisíveis” para aqueles que só usam uma ínfima parcela das faculdades cerebrais) tornou-se um referencial importante. Na época, eu sentia “necessidade” de expressá-las. Tinha a ver com aquela “necessidade” de comunicar a todos que “somos irmãos”, que “o amor é uma das chaves da vida” e etc. que, em geral, todos sentem ao viver a primeira trip. Com a experiência, fui discernindo a qualidade das energias que originavam essas visões e, naturalmente, passei a fazer uma seleção. Hoje, só vejo interesse em, eventualmente, desenhar imagens que sejam úteis à evolução espiritual humana. O planeta Terra é um dos mundos mais primitivos, atrasados e caóticos do universo, e atravessa uma perigosa fase de crise geral. Necessita muita luz, amor e consciência. E disposição para se transformar (MACEDO, 2013, s/p).

Em um depoimento, destacado na galeria de ilustrações, publicada na edição cinco da *Planeta* (em 1973), Macedo diz que “o desenho é um ritual, uma trajetória religiosa na equação espaço-tempo a caminho da luz. O que procuro, além da alquimia mental, é interligar o processo criativo a uma atuação de caráter social. A criação artística em função da comunicação” (MACEDO, 1973, p. 115). O que ele diz sobre desenho ritual, trajetória religiosa em direção à luz, à alquimia mental, são algumas das características levantadas por Caruana (2014) para a produção de uma obra visionária. Na edição, ao menos um dos desenhos é possível afirmar, de fato, ser visionário. De acordo com Macedo (2013), em comunicação particular, *Panorama Carcerário*, surge como fruto de suas experiências psicodélicas na época e do momento de tensão vivido.

Panorama Carcerário, desenho feito c/ *rotring* em 1972, quando estava em cana em São Paulo. Ambiente barra. No começo, era misturado com criminosos diversos, mas fiz aquarelas coloridas para

os carcereiros e para um delegado, e logo tive mordomias. Fiquei só numa cela. Ficar na solitária era muito melhor do que a coletividade. Tive sorte, e nunca tive que enfrentar a depravação sexual que geralmente rola na cadeia. Vi muita violência, tortura e etc., mas, fora um bofetão que levei quando me algemaram, nunca fui espancado. Mas era um inconsciente¹, fumava maconha e tomava até barbitúricos que rolaram com as visitas, sem me tocar que me carregava com o astral ambiente (MACEDO, 2013, s/p).

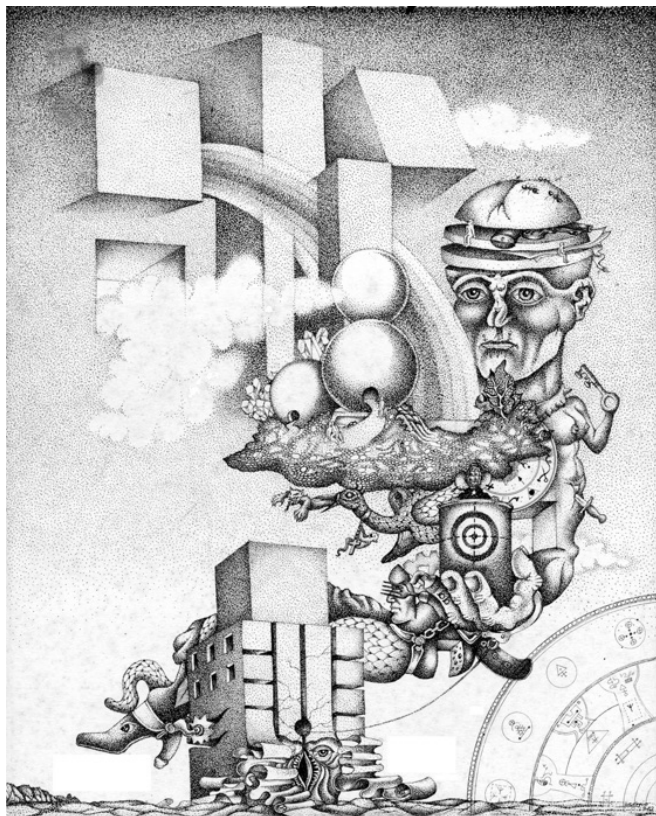


Ilustração 1: *Panorama Carcerário*, de Sergio Macedo (1972).

Fonte: Publicada na edição # 5 da revista *Planeta*, 1973, Editora Três.

1. O “inconsciente” mencionado por Macedo, não possui o sentido de inconsciente tratado por mim no decorrer da tese. Para ele, “ser inconsciente” é estar como “a maioria da humanidade desse planeta, contaminado por valores distorcidos e invertidos longe da Fonte-Centro-Original de todos os universos, todas as coisas e todos os seres” (MACEDO, 2013, s/p).

Na ilustração 1 é possível perceber como o ambiente carcerário influenciou na concepção da imagem. Paira sobre um prédio um ser disforme com algemas e preso ao interior do imóvel. Apesar de estar virtualmente fora da construção, se mantém ligado a ele, e é influenciado pela energia violenta do local (na cabeça há uma arma). Interessante notar como, mesmo com uma imagem, à primeira vista grotesca, Macedo tende a incluir símbolos esotéricos-cabalísticos indicando a vontade de transmutação.

A passagem de Macedo pela prisão se estendeu por seis meses, sendo levado para três tipos de encarceramentos diferentes. Apesar da situação, não parou de produzir. A ilustração feita para um anuário também sofreu influência direta do meio. Nas palavras do autor:

(...) desenhei [o anuário] (em bico de pena e ecoline) em 1972, quando estava em cana, numa prisão militar. Pego com LSD e maconha, passei 2 meses numa prisão em São Paulo, 2 meses num hospício e 2 meses numa prisão militar. Nesta, eu tinha mordomia, permissão para passear fora, e fumava maconha o tempo todo. Esse desenho tem traços do uso de maconha, LSD, mescalina e etc. Creio que escaneei outras imagens feitas em cana, sob efeito de droga, e espero encontrá-las. O astral delas é barra, é melhor rir (MACEDO, 2013, s/p).

Assim como a imagem anterior, realizada sob o mesmo estresse, Macedo retrata descontentamento. A caixa colorida mostra um ambiente natural, um por do sol, montanhas e uma fonte de água. Lugar esse, na percepção do artista (2013), um exemplo do ideal para se viver – tanto que ele reside nas ilhas do Taiti, um local paradisíaco no meio do Oceano Pacífico. O meio urbano é retratado cinza, sem vida, árido. O indivíduo-monstro, sentado sobre o cubo-natureza, como uma vitrola, repete tudo que lhe põem na cabeça. As mãos são ferramentas, feitas para o trabalho urbano. Na camisa há uma

sequência numérica, provavelmente é referência aos números que recebeu como identificação enquanto estava preso. Macedo, mais do que enjaulado pelo Estado, parecia se sentir preso à sociedade.

anuário brasileiro de propaganda 72/73

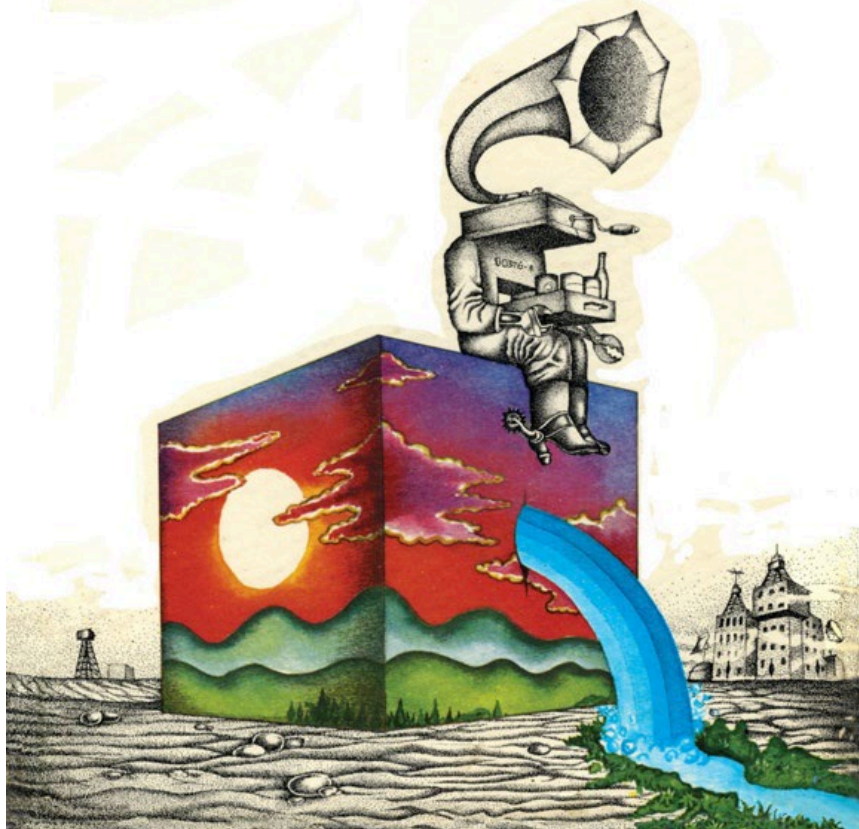


Ilustração 2: Imagem de Sergio Macedo, 1972.

Fonte: elaborada pelo autor

Nessa época, a gente fumava muita marijuana, tomava muito “alucinógeno”, e meu trabalho refletia essas experiências. Esse desenho retrata o *feeling* de viver a descoberta de novos níveis de consciência e da vida verdadeira (mesmo se os meios utilizados eram artificiais) e, confrontado ao mundo sem vida da triste sociedade, ser obrigado a dosar a vida verdadeira racionalmente (a natureza geometrizada) para “não chocar” os cegos (MACEDO, 2013, s/p).

De acordo com o autor, entre 1972 e 1973, ele foi o primeiro artista brasileiro a publicar quadrinhos na revista *Grilo* (MACEDO, 2007). No mesmo período, o trabalho publicado na *Grilo* foi reunido e lançado em formato álbum, chamado *O Karma de Gaargot*, sendo considerado o primeiro livro brasileiro de HQs (é analisado mais adiante). O clima do álbum é bastante semelhante ao da ilustração 2. Tanto que, o indivíduo-monstro do *Anuário* foi aproveitado na HQ.

Em 1972, junto com amigos, Macedo fundou o jornal alternativo *SOMA*, vendido nas ruas, em plena ditadura militar (MACEDO, 2007). Por ser um material esgotado, raríssimo de ser encontrado, não tive acesso ao primeiro número do *SOMA*. Porém consegui a digitalização da segunda edição. Nele há uma história de Macedo claramente inspirada na experiência de privação de liberdade, chamada *Blytz 66'*, de duas páginas, em que a ilustração *Panorama Carcerário* aparece como parte do cenário. Ou seja, são incluídos ainda elementos visionários na história. Na ilustração 3 reproduzo a HQ.

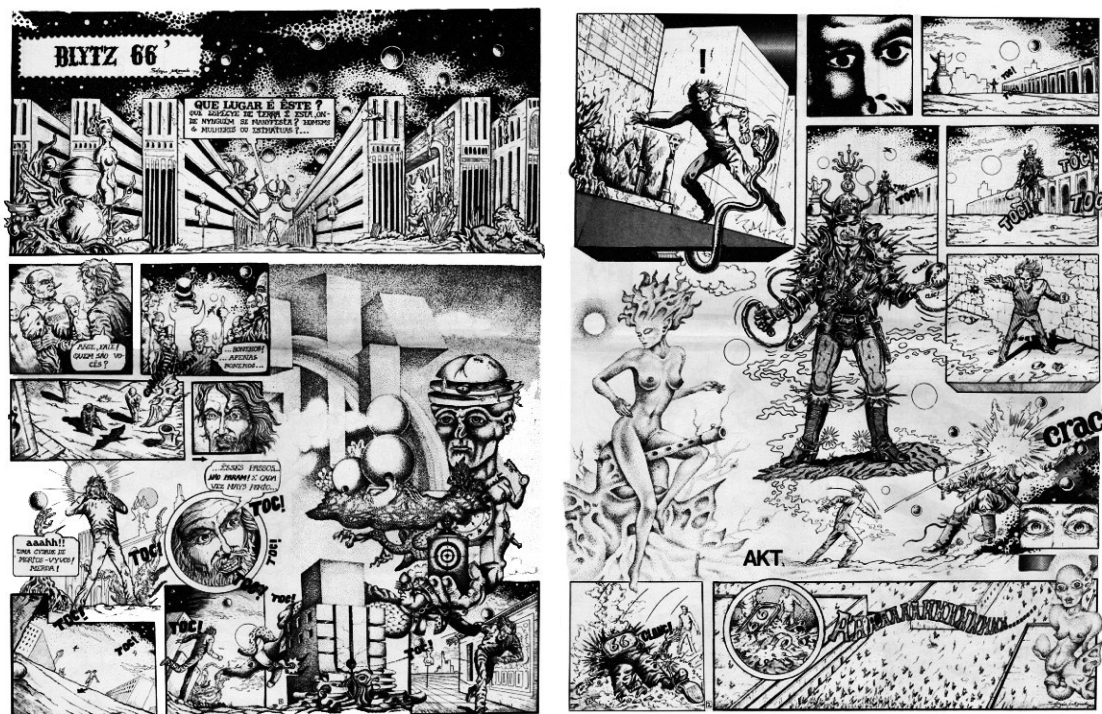


Ilustração 3: História de Sergio Macedo, Blytz 66', 1972. Fonte: SOMA, 1972

A mudança para Europa, em 1974, foi uma das formas encontradas por ele para buscar novas possibilidades para os quadrinhos (MACEDO, 2007). No velho mundo, passa a fazer capas e ilustrações para a revista holandesa *Bres* até decidir ir viver na França. Lá ilustra capas de livros de ficção científica e fantasia, além de capas e ilustrações para as revistas *Galaxie*, *Horizons du Fantastique*, *Galaxie-Bis* dentre outras (MACEDO, 2007). Faz ainda pôsteres, capas de discos e HQs para as revistas *Actuel*, *Circus*, *Métal Hurlant*, *Rock & Folk*, *Neutron*, *Horizon du Fantastique*, *SexBulles*, *Ah! Nana*, *BD Adultes*, *Pilote* etc. (MACEDO, 2007).



Ilustração 4: Algumas capas ilustradas por Sergio Macedo entre meados das décadas de 1970 e 1980, na França. Fonte: Noosphere.org

Na França, em 1976, lançou o álbum *Fume C'est Du Macedo*, pela editora *Kesselring Éditeur* – sendo, na Europa, o primeiro desenhista a fazer quadrinhos com aerógrafo (MACEDO, 2013). No país, acompanhado de Alain Voss, fez parte do círculo de autores que publicaram na revista *Métal Hurlant* – tornando-se amigo de quadrinhistas como Caza, Moebius, Druillet. Por meio do selo *Métal Hurlant* publicou ainda dois álbuns de HQs do gênero ficção científica, *Psychorock* (1976) e *Telechamp* (1978).

A jogada Rock é puro reflexo do que eu vivia, curtindo espetáculos musicais a beleza. Psychorock foi uma HQ que publiquei na *Métal Hurlant* em 1976 e que fez sucesso. As outras histórias foram todas

publicadas mensalmente, e o Jean-Pierre Dionnet resolveu juntar tudo no álbum, que também foi sucesso. Essas outras HQs eram mais na jogada da música eletrônica “planante” da época e, como minha cabeça sempre foi aberta “à consciência superior”, eu passava o recado... Mas era ainda muito imaturo. Fiz várias outras HQs rock n’roll, donde uma desapareceu na redação de Métal Hurlant. Curto muito tema musical. Publiquei várias na revista Rock n’Folk (MACEDO, 2014, s/p).

Nos livros é possível perceber o aumento do interesse de Macedo em cada vez mais incluir na arte as visões obtidas por meio de estados não ordinários de consciência. Em *Psychorock*, por exemplo, ele começa a retratar o contato com outras formas de consciência. “Os contatos extraterrestres tiveram sua influência [em *Psychorock*], mas também a música, a *Science-Fiction* e tudo o que eu vivia, babaquices inclusive, na descoberta do mundo e da cultura europeia. Eu era jovem e imaturo e ia evoluindo na medida do possível” (MACEDO, 2015, s/p). No entanto, as HQs de Macedo não ficaram limitadas à França, foram publicadas também em revistas de vários países europeus, entre eles a Espanha, na revista *Totem*.

A partir de 1975, Macedo decide parar com o uso de todo e qualquer tipo de substância psicoativa. A atitude veio como forma de purificação mental, espiritual e corporal (MACEDO, 2015).

O uso de drogas alucinógenas, naturais ou artificiais me permitiram explorar intensamente as possibilidades do cérebro e dos sentidos perceptivos. Felizmente, me toquei que esses meios que usava eram artificiais e frutos da preguiça de fazer esforço interior para isso. Já vivia na Europa e, em 1975, larguei completamente a droga e optei pela purificação física, psíquica, mental e espiritual. Comecei a praticar Yoga, meditação, e logo optaria pela vida esportiva e saudável, alimentação inclusive, passando a praticar esporte cotidianamente.

O primeiro passo é a purificação das energias, dos sentidos, emoções, pensamentos, etc., tudo! Não é melhor beber água pura e respirar ar puro do que água estagnada e poluição? Com as energias, que animam toda e qualquer forma de vida, a purificação é primordial, é essencial! Daí o resto começa a rolar com harmonia (MACEDO, 2015).

O que começa a “rolar com harmonia”, mencionado pelo artista na citação acima, são as experiências com estados não ordinários de consciência por meios naturais. No caso de Macedo, ele realiza cotidianamente respirações prânicas – uma técnica hindu medicinal e de expansão da consciência. Desde então, é a partir da respiração, exercícios tântricos e meditação, que Macedo se afina com as visões internas. Visões essas fundamentais, como visto, para as criações do autor.

Em 1982, ele se fixa na Polinésia Francesa e se “encanta com a beleza e a paz das ilhas, redescobre a felicidade de viver em harmonia com a natureza, com o sol, o mar, o ar puro e os elementos naturais, se acostuma a viver o ano inteiro de short e descalço” (MACEDO, 2007, s/p). Nisso, continua a produzir e a publicar, inclusive no Taiti, ilustrações, capas de livros, revistas, CDs e quadrinhos (MACEDO, 2007).

Da Polinésia Francesa lança vários álbuns na Europa com traduções em oito países diferentes, são eles: *Caraiibe* (Éditions Glénat, 1981), *Voyage Intemporel* (Éditions Glénat, 1987), *Eldorado I - Le Trésor de Paititi* (Éditions Glénat, 1983), *Eldorado II - A La Recherche D'Agharta* (Éditions Glénat, 1985), *Les Aventures de Mike The Bike & Molly* (Éditions Neptune, 1981), *Pacifique Sud I - Le Monde Tabou* (Éditions Aedena, 1985), *Pacifique Sud II - Le Mystère des Atolls* (Éditions Aedena, 1986), *Brasil!* (Vaisseau D'argent Éditeur, 1989), *Honu Iti E* (CTRDP, 2000), *Te Tere O Te Tupuna* (CTRDP, 2003) e *La Légende de Tuivao* (Éditions des Mers Australes, 2002).



Ilustração 5: Galeria de capas dos álbuns em quadrinhos publicados por Sergio Macedo no exterior. Fonte: do autor

Nos EUA, na década de 1990, publica o livro *Lakota: An Illustrated History*, premiado com o *Benjamin Franklin Award* como a melhor obra multicultural de 1997. De volta ao Brasil, em 2007, recebeu o troféu HQ Mix, na categoria Grande Mestre – retornou à Polinésia Francesa em 2015. Atualmente produz dois livros contando a

história da Polinésia em quadrinhos, além de um projeto particular, chamado *Energia, Amor, Consciência*. Macedo (2007) lista ainda os seguintes trabalhos em produção: *Apache, Apache Soul, El Quetzal e Mémoire Ma'ohi*.

A seguir descreverei e analisarei alguns trabalhos de Macedo, como *O Karma de Gaargot* (1973), *Caraíbe* (1981), *Voyage Intemporel* (1987), *Lakota* (1997) e *Xingu!* (2007), além de algumas ilustrações realizadas entre as décadas de 1970 e 1980. A intenção é discutir os processos criativos do autor, a partir de depoimentos coletados, aproximando-os dos conceitos de Arte Visionária, instituídos por Laurence Caruana (2014). O foco não é a narrativa em si dos trabalhos, mas as ilustrações presentes que identifiquei como visionárias, ou foram apontadas pelo autor como tal – a não ser quando a narrativa também for visionária. A seleção dos trabalhos foi pautada na acessibilidade, uma vez que são obras, na maioria, inéditas no Brasil, difíceis de serem encontradas. *Voyage Intemporel* e *Lakota*, por exemplo, foram adquiridas diretamente com o autor.

O Karma de Gaargot

Disco music, lantejoulas, *blackpower*, *hippies* e calças bocas de sino. Talvez alguns dos ingredientes mais marcantes da cultura de massa da década de 1970. No Brasil, pode-se dizer que a ditadura, a censura e a tortura foram a bola da vez na época. Em termos culturais, *O Pasquim*, a *Tropicália* e o *Cinema Novo* despontavam como representantes da vanguarda artística de grande alcance. De modo mais tímido e, de certa forma, subterrâneo – ou *underground* – os quadrinhos brasileiros de autor também davam início à sua história.

É nessa época que surge o livro *O Karma de Gaargot*, escrito pelo então jovem Sergio Macedo, e editado pela Massao Ohno Editora, de São Paulo, em 1973. Essa publicação, de certa forma, pode ser considerada como a primeira *graphic novel* brasileira a ser lançada no país – numa época em que essa expressão inglesa nem existia. Will Eisner, para servir de base, usou o termo *graphic novel* em 1975 (VERGUEIRO, 2009), na tentativa de convencer um possível editor a lançar seu material. Tal livro só foi publicado em 1978 (VERGUEIRO, 2009). Enquanto isso, por estas paragens, já estava em circulação há alguns anos o livro de Macedo com todas as características de uma legítima *graphic novel* como as encontradas hoje em livrarias – formato grande, 22x31cm, capa cartonada de luxo, lombada quadrada, papel de alta gramatura (quase um cartão), e com 56 páginas (ilustração 6).



Ilustração 6: Capa de *O Karma de Gaargot*, Sergio Macedo, 1973. Fonte: MACEDO, 1973

No mundo, em termos de histórias em quadrinhos alternativas, ou seja, que fugiam do padrão estético instituído pelos super-heróis e revistas infantis, as que mais se desenvolviam na época eram as histórias de ficção científica, contracultura, existencialistas e experimentais. Os principais representantes desse viés quadrinhístico estavam no velho continente, principalmente na França. Reflexo da maturidade artística de autores franceses que formavam os *Les Humanoïdes Associés*

(Moebius, Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet e Bernard Farkas), os quais publicaram a antológica *Métal Hurlant* (1975).

Se na França, parte dos novos autores desse período tendia para questões mais intimistas, de certo ponto, conceituais, no Brasil era a vez dos quadrinhos de horror. Analiticamente, a empreitada da Massao Ohno Editora em publicar o material de Macedo pode ser entendida como uma aposta arriscada – numa época em que o trabalho do autor não era assim tão valorizado (ainda mais de quadrinhos), a editora coloca no mercado um livro de HQs, com história fechada, tendo como principal chamariz um artista praticamente desconhecido (indicado no topo da capa com letras garrafais), publicado antes apenas em impresso de público restrito, como a revista *Grilo* (1971-1972). Uma aposta, evidentemente, na qualidade final do produto – tanto técnica quanto de conteúdo. Arriscado, também, não só por questões econômicas, mas devido à temática passível de ser interpretada como subversiva por qualquer censor da época – lembrando que no período, meados da década de 1970, o Brasil vivia numa ditadura militar.

A trama em si narra o episódio final da existência de *Gaargot* – uma cidade fictícia localizada no interior de uma estrutura cósmico-mental e regida por um “Sintetizador de Poder”. Em *Gaargot* se desenvolveu a civilização *gaargotyana*, que vive em situação de total submissão à “Grande Poluição”. Para o povo, tudo piora um pouco quando surgem os “Objetos Paranóicos”, frutos da “condensação das emanções energéticas das mentes humanas” (MACEDO, 1973). Esses “Objetos Paranóicos” passam a funcionar de modo simbiótico com o “Sintetizador de Poder” aumentando a influência da “Grande Poluição” na cidade. Em meio a isso, aparece do nada, uma estranha forma que, diferentemente dos primeiros, prefere se instalar longe

da cidade. Assim que essa nova aparição se estabelece, ela passa a ressoar por *Gaargot* uma mensagem profética, a clamar aos seus habitantes para se livrarem das más condutas e se preocuparem com o que realmente é precioso: a evolução mental e a pureza do ser.

A ideia não é descrever toda a trama do livro, mas apenas apontar o fio condutor da história. Como é possível perceber, são óbvias as referências ao momento pelo qual o país passava naqueles anos de chumbo com ditadura, perseguições, desaparecimentos, tortura e “caretices” variadas. A obra de Macedo, surge, então, como válvula de escape do autor para as incoerências e o autoritarismo presente no dia a dia do cidadão comum. Um reflexo distorcido, pode-se dizer assim, da influência *flower power*, paz e amor, *hippie*, em que o autor estava inserido.

Toda e qualquer imagem não passa de uma “condensação”, ou seja, “bi-dimensionalização” de certas energias, de realidades vibratórias existentes em planos emotivos, psíquicos, mentais, astrais, etéricos, espirituais, etc. No caso desse livro, cuja energia era muito baixa, representei essa realidade em frequências vibratórias compatíveis com esses planos... Eram bem delirantes, pois eu fumava maconha, hashishe, tomava peyote, LSD e etc., ainda não tinha controle sobre e nem sabia orientar harmoniosamente as energias com as quais entrava em contato (MACEDO, 2013, s/p).

O *karma* de *Gaargot*, como está no título, nada mais é que o acúmulo de energias baixas, voltadas ao mundano, ao prazer efêmero, ao egoísmo e à dilaceração do meio ambiente. O personagem central, que faz parte de uma revolta (referência ao contra-revolucionário), é o único que consegue adentrar na aparição. Não por acaso. O posicionamento contrário ao regime totalitário e destrutivo do “Sintetizador de Poder”, é reflexo de sua pureza de coração. Esses

são apenas alguns exemplos, há vários outros no decorrer da trama, os quais evidenciam claramente a posição política de Macedo e sua vontade de mudança.

Mais que a trama, o ponto alto da publicação está na parte gráfica. Claro, se for feita uma análise minuciosa por toda a obra de Sergio Macedo até os dias atuais, ou mesmo tendo apenas como extrato o material recente dele publicado no Brasil, fica nítida a evolução do autor. Existem alguns problemas anatômicos, mas nada grave o suficiente para desclassificar a obra como simplesmente primorosa. Por outro lado, o destaque não fica com os desenhos em si do trabalho, mas com o modo narrativo empregado pelo artista. Macedo (1973) conseguiu criar uma estrutura narrativa inusitada, orgânica, caótica e ao mesmo tempo fluida. Algo observável nos quadrinhos de Philippe Druillet, como em *La Nuit* (1975) ou em *Delirius* (1973).

O paralelo com Druillet (ilustração 7) tem um propósito: a partir de seu exemplo é possível identificar os próprios quadrinhos de Macedo. Para os pesquisadores Rahde & Cauduro (2004), Druillet chegou a superar seu próprio tempo ao ponto de ser considerado vanguardista.

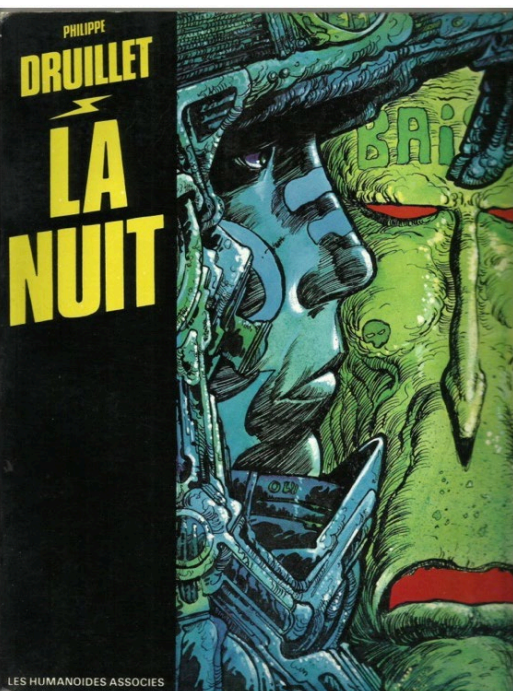


Ilustração 7: Capa de *La Nuit*, Philippe Druillet, 1975. Fonte: DRUILLET, 1975

Desenhista talentoso, idealizador de imagens complexas que vão muito além da fantasia, criador do ciclo fantástico nas histórias em quadrinhos, ao **explorar a essência do imaterial humano**, Philippe Druillet apresenta recursos gráficos de tratamento **anticonvencional**. [...] Druillet vem compondo desenhos de forma anticonvencional, numa **excelência de criatividade unida à técnica**. Utilizando a imagem no momento da globalização pós-moderna, Druillet emprega **tendências expressionistas** voltadas para o chamado movimento “dark”, o **surrealismo**, o **realismo fantástico de Escher** e até o barroco, na sua multipolaridade, traduzida pela **pluralidade** (2004, p. 101-102-104-105) – *grifos meus*.

O mesmo vale para Sergio Macedo. Os grifos na citação anterior remetem a aspectos similares entre os dois autores – obviamente cada um a seu modo. O quadrinista brasileiro, por exemplo, deixa claro nas primeiras linhas da HQ que busca adentrar as sinuosidades da mente humana. Em outras palavras, “a essência do imaterial humano”. Como já destacado antes, a forma de ilustrar de Macedo no livro *O Karma de Gaargot*, pode ser entendida como “anticonvencional” – uma vez que ele procura soluções inusitadas para a diagramação de página, além de inserir figuras à primeira vista destoantes das cenas principais, mas que, no decorrer da leitura, tornam-se compreensíveis por contribuírem para a construção onírica do universo *gaargotyano* (ilustração 8).

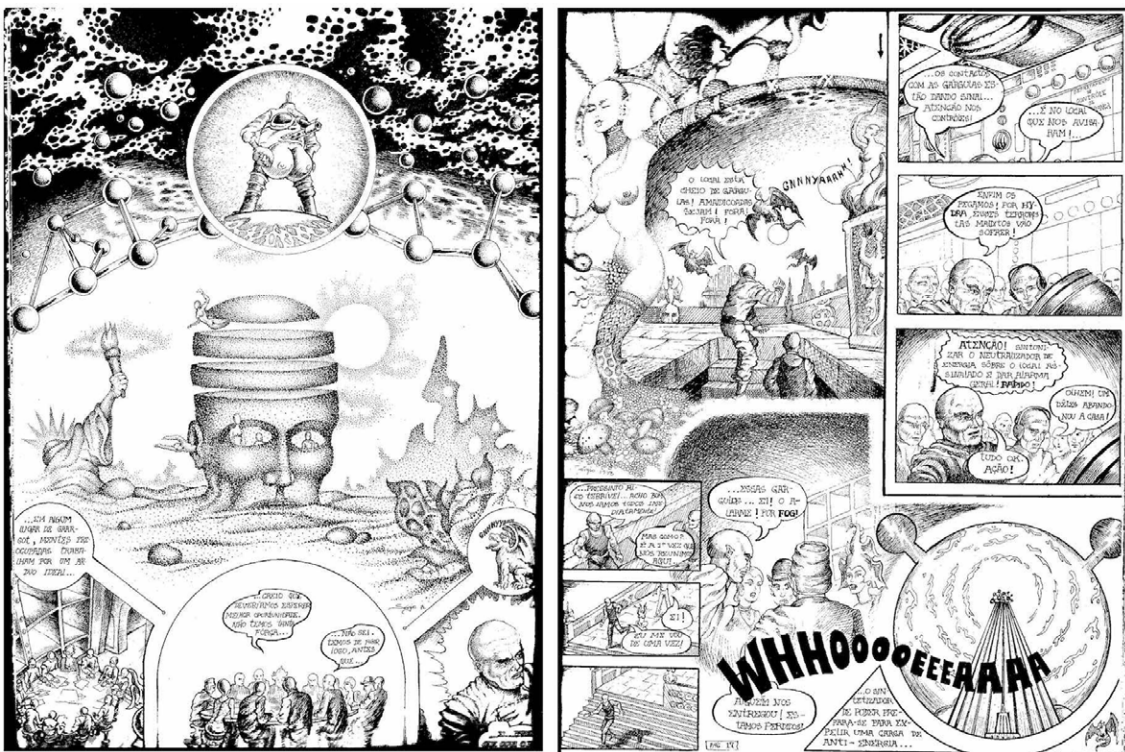


Ilustração 8: Elementos oníricos preenchem o cenário, delimitam quadros e compõem o ambiente fantástico do trabalho. Fonte: MACEDO, 1973

A “excelência de criatividade unida à técnica” é perceptível tanto no modo de organização dos quadros, que são extremamente inusitados – a lá Will Eisner, em *O Cortiço*, e ao já citado Druillet – como também nas técnicas de ilustração que variam entre o pontilhismo e a linha clara. As “tendências expressionistas” se fazem presentes por conta dos exageros e das distorções, com ênfase em formas e intensidades de cores (tons de cinza) que remetem a estados emocionais – sem falar do simbolismo abundante entre as imagens. O “surrealismo” e o “realismo fantástico de Escher” são mais que nítidos, na verdade, são até indicados na obra de Macedo. Em dois momentos

diferentes está incluído na paisagem o clássico relógio derretido do quadro *A persistência da memória* (1934), de Salvador Dalí. Num segundo momento a referência é Escher, especificamente a ilustração *Relatividade* (1953). Em todos os casos Macedo faz questão de indicar o nome dos autores originais – clara influência do tempo em que cursou Artes Plásticas, em 1971, na Faculdade Armando Álvares Penteado, em São Paulo, incursão essa que durou poucos meses. Por fim, a “pluralidade” que está na junção de todos esses aspectos levantados e evidentes no decorrer das páginas do livro.

É interessante notar que, apesar das similaridades, Macedo conhecia pouco o trabalho de Druillet e de outros autores franceses da época – sem contar que ambos criavam no mesmo período. Diferentemente do que se tem hoje, os meios de comunicação da década de 1970 não permitiam o intercâmbio cultural com as facilidades atuais. Ainda mais por conta de que, nessa época, tais autores franceses não eram reconhecidos e famosos como o são hoje, estando, muitos deles, na realidade, às margens do sistema tradicional das artes gráficas. Para se ter uma ideia, no início de carreira, Druillet criou um universo de criaturas bizarras e insanas de forma tão extrema que afastou parte dos leitores (SILVA, 2013). No entanto, hoje ele é tido como um marco dentro dos quadrinhos franceses (DRUILLET, 2008). Apesar da inovação e reconhecimento, ainda hoje os quadrinhos de Druillet são inéditos no Brasil, quiçá em 1970 ter acesso facilitado a esse tipo de material.

Similaridades como essas, entre os autores, surgem mais como elementos de uma realidade particular do que antes como mero fruto do acaso. A pesquisadora Cecília A. Salles (2009) diria que em *La Nuit*, Druillet, emana como forma de organização mental para o momento de estresses vivido pelo autor – que encarava a morte iminente da esposa devido a um câncer. Para Macedo, *O Karma de Gaargot* se mostra como a solidificação de anseios e busca por novas perspectivas existenciais – um ano após o lançamento do livro o autor se muda para a França. Na perspectiva da psicóloga Maria Helena Novaes (1972), a arte possui força terapêutica, o que ajuda a organização mental e emocional dos artistas.

Outro ponto em comum entre os autores é o uso de psicotrópicos com o propósito de ir além da consciência comum. No caso de Macedo (2014), durante a década de 1970, ele costumava usar LSD, mescalina e cogumelos *psilocybe* – além de *cannabis*. Druillet, por sua vez, relata ter usado LSD durante o processo de criação de *La Nuit* (DRUILLET, 2008). Assim, pode-se dizer que, aliado ao uso de psicotrópicos, Druillet conseguiu expressar o que lhe vinha na alma, naquele momento obscuro específico de sua vida. De certa forma, os psicodélicos proporcionaram a ele um vislumbre de seu estado mental interno possibilitando-o, literalmente, ver-se para então criar.

Já Macedo, na introdução de *O Karma de Gaargot* (1973), expõe brevemente seu processo criativo, e nela é possível entender um pouco mais a dinâmica relacional entre autor, obra, sentido e o período do trabalho. De acordo com o quadrinhista, seu processo de criação é intuitivo, deflagrado por um ritual próprio que, por meio de “alquimia” (termo usado também por Druillet), se transmuta em sentidos novos e idiossincráticos baseados em “arquetipos do inconsciente coletivo” (MACEDO, 1973). Nas palavras do autor:

Além da alquimia mental e respectivo vínculo transcendental, vejo e procuro uma interligação do processo criativo a uma atuação de caráter social. Pois o artista é o visionário da dialética dos elementos e da História; é o mensageiro, agente de uma praxis mutante, sintetizador de uma mentalidade cósmica. A dimensão artística é uma chave, um acelerador dos níveis mentais, as incursões para além das portas da percepção e conseqüente processo de anarquização do superego; um grito pela condição do Homem Real (MACEDO, 1973).

Ou seja, pode-se compreender que a arte de Sergio Macedo é resultado da hiperintrospecção em procura da autorrealização. Da mesma forma que para Druillet, em *La Nuit*. Uma maneira de ir além das convenções do homem ordinário em busca de algo essencial (no sentido de primordial). Um tipo de busca comum entre os autores da Arte Visionária – termo esse até mesmo usado por Macedo, como é possível notar na citação acima.

No já referido *Primeiro Manifesto da Arte Visionária*, Caruana (2014), ao falar dos quadrinistas visionários, aponta Druillet ao lado de Moebius, como um dos representantes da escola no mundo das novelas gráficas. Há aí, dentro da perspectiva adotada aqui para leitura e análise do trabalho de Sergio Macedo e Druillet, um ponto de vista determinante: a relação dos artistas com o campo da Arte Visionária. Não só pelas similaridades entre o realizado por eles; mas, também, o modo como se dá essa similaridade: a caça por imagens através de estados não ordinários de consciência e a exteriorização das mesmas por meio da arte em quadrinhos. Segundo Macedo, “O Karma de Gaargot foi um delírio da época de drogas (1972...) quando morava na cidade de São Paulo. Fumava muita maconha, tomava LSD & etc., e dá para ver o quanto, drogado, eu me deixava contaminar pelas energias pesadas do ambiente urbano” (MACEDO, 2014).

Em outras palavras, mas agora de modo direto: se a Arte Visionária busca retratar imagens surgidas em outra realidade, invisíveis à mente em estado ordinário cotidiano, é bem provável que tenham tido contato com o mesmo repertório imagético, o que acaba por justificar as semelhanças entre o visto em *O Karma de Gaargot e La Nuit* – principalmente no tocante à diagramação de quadros.

São quase 50 anos que separam o hoje, 2020, com 1973, o ano de publicação da primeira *graphic novel* brasileira. Quem ler essa raridade perceberá que o assunto abordado é totalmente atual. Talvez por conta de uma das principais inquietações do autor na realização do álbum, como ele diz:

A arte não poderá deixar de espelhar uma preocupação com as condições do homem contemporâneo, uma denúncia a seus trágicos padrões de vida nesta decadente e contraditória civilização hodierna, que nem as mais profundas concepções metafísicas do cosmos fazem apagar (MACEDO, 1973).

Preocupações essas latentes no decorrer da obra e que acabam por aproximar o autor não só dos artistas da Arte Visionária, mas de modo geral a todo autêntico artista, chamados por Marshall McLuhan (2005) de “antenas da raça humana” por preverem em suas obras questões chaves que ainda serão discutidas abertamente no futuro – como é o caso dessas duas Histórias em Quadrinhos esquecidas pelo tempo.

Visões de luz

Ao percorrer a produção de Sergio Macedo, do primeiro livro ao mais recente, é nítida a percepção de melhora técnica do desenho, tanto quanto da afinação do autor com energias mais positivas, por assim dizer. *O Karma de Gaargot*, por exemplo, como visto, possui um clima pesado, denso e negativo. Um reflexo da insatisfação do artista com o mundo a sua volta. Na Europa isso começa a mudar. A transição ocorre de modo gradativo de acordo com que Macedo se afina mais consigo mesmo. No início da mudança, principalmente quando ainda usava psicotrópicos, é perceptível a aura sombria nos desenhos. As ilustrações abaixo exemplificam o período de uso de psicotrópicos.

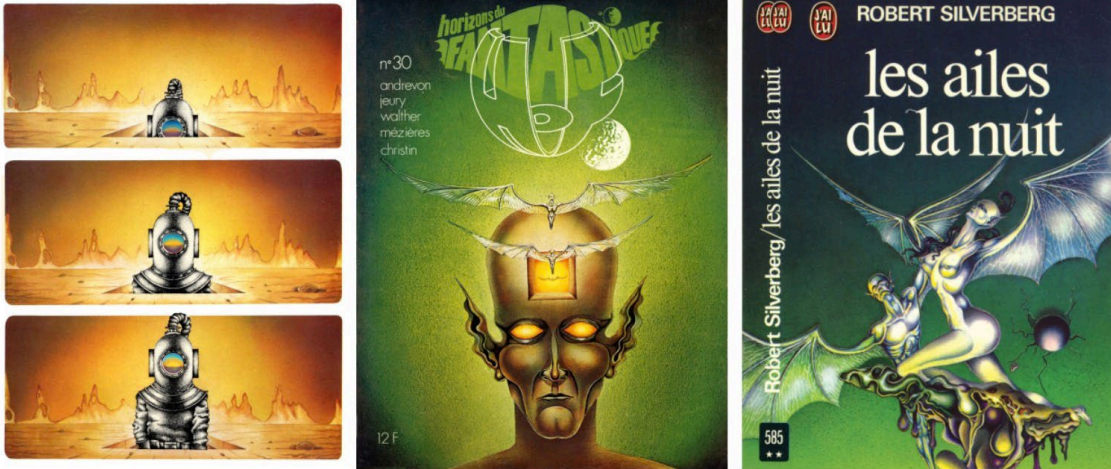


Ilustração 10: 1. Aurora Interior (1973-74); 2. Capa de *Horizons du Fantastique*, (1973-74); 3. Capa de *Les Ailes de La Nuit* (1975). Fonte: elaborado pelo autor

1. Aurora Interior, bico de pena, aquarela, e *ecoline* com aerógrafo. Feita no Brasil em 1973-74, completamente chapado de maconha e alguns dias depois de uma experiência com LSD. Em 1976, foi publicada na revista francesa *Rock & Folk* ilustrando artigo sobre a música de *Tangerine Dream*. 2. Capa de *Horizons du Fantastique*. Desenho (aquarela, guache e *ecoline*) feito no Brasil em 1973-74, completamente *stoned*. É uma entidade do baixo astral, mas com portas que dão passagem a entidades menos pesadas, ou seja, com certa capacidade de acesso a níveis de consciência menos densos. 3. Capa de *Les Ailes de La Nuit*. Guache feito sob encomenda em 1975, completamente *stoned* de hashishe, quando o Alain Voss e eu fomos trabalhar numa fazenda na França. A gente desenhava HQ fumando hashishe (MACEDO, 2015).

Após abandonar o uso de todo e qualquer tipo de substância (natural ou não) para expansão da consciência, Macedo se abre para “outra vibração” (MACEDO, 2013). As imagens a seguir ilustram bem a transição. São capas de livros produzidas entre 1974 e 1976. De acordo com o autor,

Simulacres (1974-75), [possui] baixo astral pesado, ainda na fase de experiências com alucinógenos; *Dangereuses Visions 1* (1975), ainda na fase de experiências com alucinógenos; *Dangereuses Visions 2* (1976), fase sem drogas. Note que a energia já é mais estruturada, sem a dispersão delirante das outras imagens. (...) [*Horizons du Fantastique*] uma capa feita em 1974, na fase das experiências alucinógenas (pode-se notar a influência do supra-mental rompendo as barreiras densas do mental inferior e limpando-o dos parasitas e distorções astrais-psico-mentais-etc.) (MACEDO, 2013, s/p).

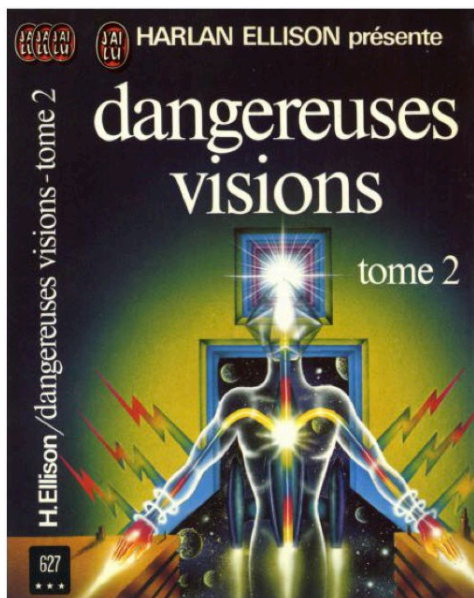
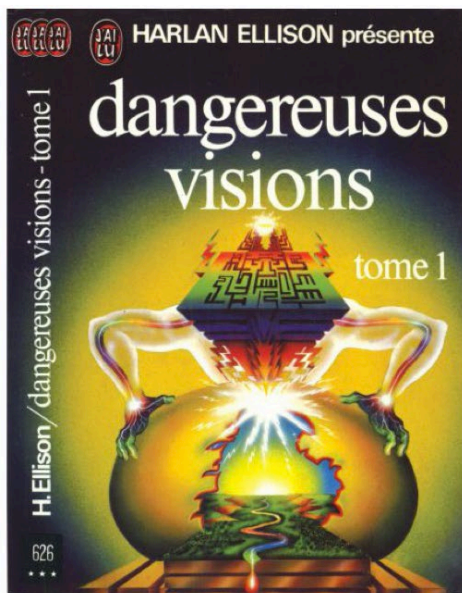
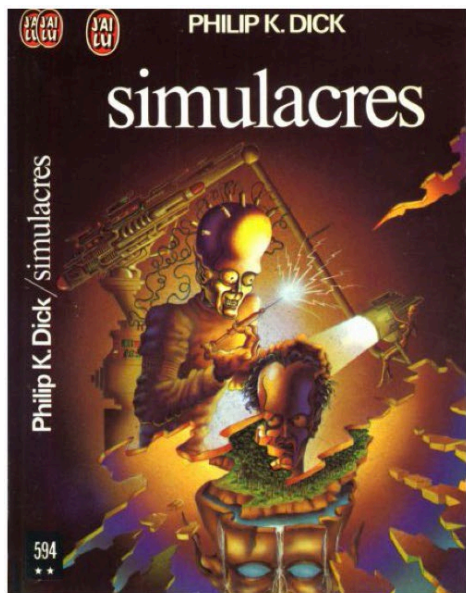


Ilustração 11: *Simulacres* (1974-75); *Dangereuses Visions 1* (1975); *Dangereuses Visions 2* (1976); Capa *Horizons du Fantastique* (1974). Fonte: elaborado pelo autor



Ilustração 12: Página HQ, sem título, publicada na revista *Rock & Folk*, França, por volta de 1975-76. Fonte: elaborado pelo autor

Durante a mudança de ritmo de vida, os trabalhos do artista passaram a demonstrar cada vez mais sua abertura para uma nova perspectiva de relação entre ele, o mundo e a arte. Na HQ, sem título, de 1976, a mudança é clara. Nela é retratada a expansão da consciência a ocorrer por meio de meditação e música (ilustração 12). É pertinente notar que nesta página-quadrinho é dado destaque especial para a abertura energética das personagens, representada nos pontos de *chakras* – de onde emana o prana. Nos trabalhos seguintes, tais reproduções se tornam mais comuns, ao ponto de praticamente todos os seres de luz possuírem destacados os pontos de *chakras*. O cósmico, tema abordado desde *Psychorock* e *Telechamp*, também passa ser cada vez mais comum. Na opinião de alguns artistas visionários, esta é uma transição compartilhada entre todo “visionário cósmico” (BRUVEL, 2012).

O Visionário Cósmico traz o mito, com seus sistemas e paisagens mentais complexas, literalmente dentro do foco e dentro do mundo. O Cósmico Visionário resgata o Mito do livro de estórias, do mundo do sonho, até da religião, e o coloca em exposição, permitindo ao público experimentar o mistério do universo em uma forma sem palavras. Desta forma, o desconhecido pode ser tocado, através do processo de percepção e intuição. Apreciadores da arte Cósmica Visionária sentem um reboque subterrâneo, um empurrão da psiquê, algo que quer subir à superfície porque o que eu vou chamar aqui de “Visionarismo Cósmico” fundamentalmente procura uma conexão espiritual entre o eu e a psiquê e a intuição e o sonho. Portanto, o trabalho do Cósmico Visionário, ao invés de ser de outro mundo, é na verdade, essencialmente humano (BRUVEL, 2012, p. 89).

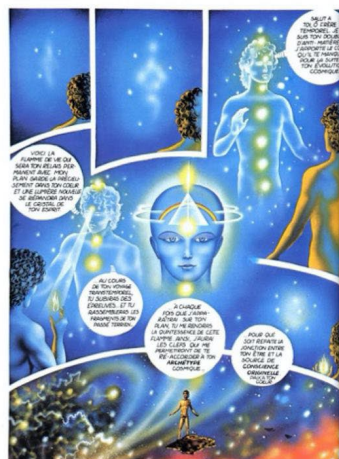
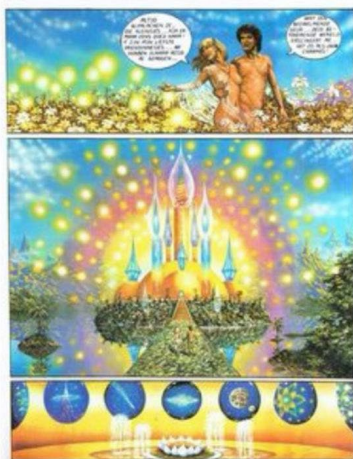
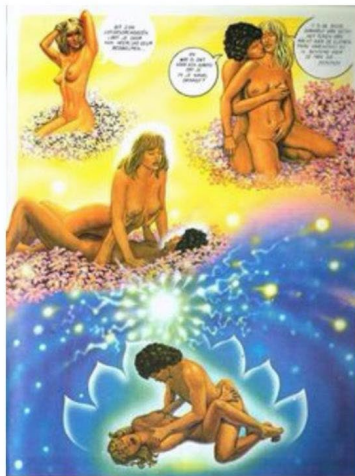
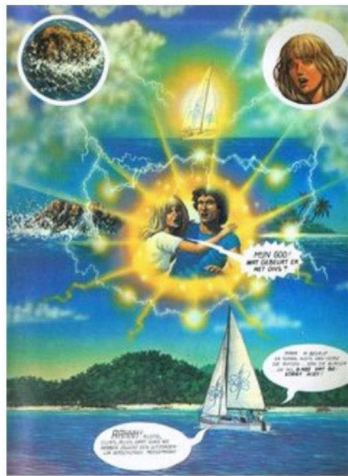


Ilustração 13: Páginas aleatórias de *Caraïbe*, de Sergio Macedo (1981), mostram visões obtidas pelo autor. Fonte: MACEDO, 1981

Em 1981, Macedo publica *Caraïbe*, uma história sobre um jovem casal que, num local paradisíaco, encontra um artefato alienígena e tem uma experiência com extraterrestres que acaba por transformar a maneira como interpretam a realidade. A HQ é influenciada por uma viagem do autor, com uma namorada, em 1979, para as Bahamas (MACEDO, 2015), aliada às visões obtidas cotidianamente. Nas palavras dele: “Caraïbe são 100% visões que tive. A dos extraterres-

tres azuis foi, sem vontade pessoal, com recepção de mensagens telepáticas originárias das Plêiades” (MACEDO, 2015, s/p). O destaque, dado por Macedo, em ter recebido mensagens das “Plêiades” sem vontade pessoal, indica a afinação, cada vez maior, do autor com os estados não ordinários de consciência. Devido à quantidade de cenas de sexo em *Caraíbe*, questionei-o se haveria na história influências de técnicas tântricas de ENOC, ele afirmou dizendo que

(...) transava um certo tantrismo prático, sem misticismo. Mas não só tântricas. Experiências de contato interior com níveis de consciência superior. Os extraterrestres dessa HQ foram fruto dum contato interior, telepsíquico, que tive, no meu estúdio, em 1978, com a consciência de hierarquias avançadas das Plêiades (MACEDO, 2015).



Ilustração 14: Love is a Cosmic Force (sem data), Alex Grey.
Fonte: <http://alexgrey.com/art/paintings/soul/love-cosmic-force>

No depoimento abaixo, Macedo reforça a relação dele com suas visões e produção artística e como elas sempre foram parte de sua vida. A resposta se refere a uma pergunta a respeito de como surgiam os contatos com os extraterrestres retratados em seus quadros – com destaque em *Caraïbe*.

Não crio nada. Só olho (com a visão interior) os mundos que consideram “invisíveis” e desenho o que vejo. Minha única “criação”, caso exista, é a adaptação gráfica, a formalização, do que vejo no plano pluridimensional para o bi-dimensional, no papel. Posso “ver” múltiplos planos e dimensões vibratórias, é fruto de trabalho interior com as energias. Na primeira infância, muito antes de tomar alucinógenos, eu já tinha essa abertura (MACEDO, 2015).

Nas páginas selecionadas acima é interessante notar o uso, por parte de Macedo, de imagens tidas como essencialmente visionárias. Caruana (2014), como explicitarei na introdução, separa dois tipos de visões: as de luz e as de trevas. A cada um desses arcaibouços visionários, Caruana (2014) exemplifica os tipos de visões mais comuns. As páginas de Macedo (1981), em *Caraïbe*, estão repletas delas. Na página central da fileira superior, no último quadro há uma espiral, formada com o cosmos, o qual indica a transição de consciência da personagem do estado ordinário para o não ordinário. Espirais, assim como túneis, de acordo com Mikozs (2009) e Lewis-Williams (2005), são parte importante do processo de mudança de estado mental e são retratadas ao longo da história humana em diversas culturas. Na página ao lado, no último quadro, onde mostra o casal em coito, Macedo buscou retratar o orgasmo e a integração energética do ato. Algo também encontrado no trabalho de um dos principais artistas visionários, Alex Grey, na série *Progress of the Soul*.

Ainda na imagem com as páginas de *Caraïbe* (ilustração 13), na primeira página da fileira inferior, há um palácio de arquitetura irreal, impossível, feito de cristal e ouro. Este tipo de arquitetura também é uma das características gráficas apontadas por Caruana (2014) como sendo visionárias. Nas duas páginas seguintes há a representação de seres de luz, mandalas, extraterrestres, cristais, arco-íris, pirâmides e seres espirituais, também listados por Caruana (2014) como imagens pertencentes às visões de luz. No caso de Macedo, representar esse tipo de visão, a partir desse momento, se tornaria uma espécie de “projeto poético”, como indicaria Cecília Salles (2009, p.135), e passaria a estar em praticamente todos os trabalhos do autor, mesmo quando o foco principal da obra não é retratar as próprias visões.

Especificamente ainda com relação a *Caraïbe*, questionei, inclusive, se houve dificuldade para estabelecer a comunicação com esses seres. Se somente as visões eram retratadas nos quadrinhos, ou se os diálogos presentes nas obras faziam parte das visões. A resposta:

Simples, era só me concentrar, e tudo rolava facilmente. Principalmente quando desenhava sozinho. Eu era receptor de mensagens vibrais (pura vibração), que o cérebro pode traduzir no nível mental como mensagem telepática. Essas transmissões eram de nível elevado demais para o grande público, e os diálogos que coloquei em *Caraïbe* eram uma adaptação vulgar para o plano psico-mental limitado dos humanos (MACEDO, 2015, s/p).

A artista visionária Amanda Sage, ao falar do próprio processo criativo, comenta algo semelhante ao descrito por Macedo e ajuda a compreender o mundo no qual ele trafega.

Na entrega ao poder da criatividade, uma abertura aparece através da qual uma pessoa se torna uma ferramenta na canalização do código artístico cósmico. Criatividade é o portal através do qual descobrimos a totalidade de nossas capacidades, ampliando nossa perspectiva como seres espectrais completos, elétricos e espirituais. Ao permitir que o sentimento guie o pincel, eu elevo através da forma, cor e contraste ao passo que desvendo possibilidades. Minha única expectativa, que eu seja profundamente surpreendida além de minhas crenças e imaginação presente. Quando a pessoa está nesse estado de união cósmica, ou vórtice, ela dança com a criação e tudo se sincroniza, como se lajes grandes do universo se encontrassem em perfeita proporção e um som é liberado, uma vibração. Essa vibração é visual quando é pintada, e tem o poder de transformar. É tempo de começar a dançar em todos os meios criativos, nós podemos encontrar a conexão para o cósmico que irá nos guiar e abençoar nossos caminhos (SAGE, 2012, p. 30).

Experiências como as de *Caraïbe*, e o modo de produção narrativa, foram aprimorados em *Voyage Intemporel* (1987) – neste trabalho a ligação cósmica de Macedo se intensifica. No início de 1980, ainda na França, Macedo passa a fazer parte de um grupo de estudos da consciência chamado *Iso-Zen*, liderado por Appel Guery – com quem mais tarde publica um álbum de quadrinhos. A *Iso-Zen*, basicamente, se dedica à evolução psico-mental-espiritual dos indivíduos, tendo ainda uma perspectiva ufológica e imaterial. Dentro deste contexto, Macedo passou a receber visões, cada vez mais constantes de extraterrestres. O tema, brevemente abordado nas obras anteriores, começa a estar progressivamente mais presente nos trabalhos do artista durante a década de 1980 – mesmo após o desligamento com a *Iso-Zen*, ainda neste período.

Em 1982, Macedo e a *Iso-Zen* se mudam para a Polinésia Francesa. No centro de estudos, as visões e as práticas de ampliação de

consciência aumentaram ao ponto de, assim, criar as bases para *Voyage Intemporel*. Este trabalho, em especial, foi roteirizado por Appel Guery – o líder da *Iso-Zen* – e trata sobre os contatos cósmicos realizados dentro do contexto da *Iso*.

Na época, o Iso (depois Osi, atualmente Io) [Appel Guery] era um guia extraordinário, com uma capacidade de contato tanto supra terrestre como espiritual fabulosa, e a junção com os planos interdimensionais que seu trabalho proporcionavam e ajudava muito na abertura da consciência aos planos de energia, astrais, supradimensionais e outras fontes de realidade que abriam a mente ao mundo visionário. Eu sempre fui visionário e, com ou sem influência do Io, continuaria e continuo (MACEDO, 2015, s/p).

A narrativa em si, segue a fórmula de *Caraïbe*, tendo partes ficcionais mescladas com as vivências de expansão da consciência do grupo, junto com a história de vida do roteirista. Appel Guery, na apresentação do livro (versão em inglês) diz que “[*Voyage Intemporel*] isn’t only a comic strip just a little out of the ordinary. But rather, **it’s a true story**, a strange as that may seem, that has been lived in majority by a certain number of people” (GUERY, 1987, p. 4 – grifo meu). Esta história verdadeira, mencionada por Guery, indica claramente ser o quadrinho uma representação de visões de estados ampliados de consciência. Sergio Macedo, assim como outros membros da *Iso-Zen*, é uma das pessoas que vivenciou parte do narrado na HQ.

No posfácio da obra, Macedo (1978, p. 101) fala que se sentiu atraído pelo projeto desde o início sendo uma das razões o fato de ter um final positivo, além do desafio gráfico enfrentado para poder conceber as imagens a serem criadas, “*the number of technical and psychic exercises I would have to go through in order to transpose*

all the evocations of invisible worlds onto paper” (MACEDO, 1978, pg. 101). Ele comenta também sobre a produção e a importância do trabalho apresentado. Como ele dialoga com outra esfera do conhecimento e de vibrações positivas. Em conversa particular, Macedo deu mais detalhes da produção do álbum.

O “roteirista” me passou o texto e comentou 2 ou 3 visões. Me virei criando situações bem HQ, pois o texto era muito literário, na verdade, não era um roteiro, mas as experiências da sua vida (o cara era telepata, tinha contato com planos de consciência supraterrrestre e extraterrestre, participei de contatos com naves interdimensionais) e era um guia excepcional. É claro, *Voyage Intemporel* tem uma dose de fantasia que, na época (1976-1980), levei para a praia da *science-fiction*. Sim, retratei visões, pois viajei pra valer na narrativa e descrições que o cara fazia e, quanto aos seres espirituais que desenhei, os vi nitidamente no plano astral. Hoje eu os desenharia com mais fluidez e luz (MACEDO, 2013, s/p).

A história de *Voyage Intemporel*, trata da vida de uma criança concebida com a, posso dizer, bênção de seres cósmicos, sendo predestinado a espalhar pelo mundo a mensagem de harmonia, paz e iluminação cósmica. O livro explica, o que entendi serem os principais preceitos da *Iso-Zen*, as bases teóricas do grupo e a forma como interpretam a realidade – sendo o planeta Terra um local de evolução psico mental, que passou a sofrer influências negativas e teve esta evolução interrompida por tais energias após a queda de Atlântida. A viagem intemporal do título, se refere às várias viagens astrais que o protagonista realiza. Em cada uma delas ele se encontra com seres cósmicos que lhe ensinam sobre sua missão no mundo e como resistir às forças da “zona negativa”.



Ilustração 15: Páginas, 07, 10, 52, 66, 70 e 73 de *Voyage Intemporel*, de Sergio Macedo e Appel Guery. Fonte: *Voyage Intemporel*, 1987

Ou seja, tanto a própria narrativa do livro quanto diversas imagens nele podem ser consideradas visionárias. Para Caruana (2014), o artista visionário, voltado a representar visões de luz, é aquele que tende a expressar tudo que possa se relacionar ao divino, positivo – como ocorre em *Voyage Intemporel*.

Não é por acaso que o Sagrado também reside nas flores – muitas pétalas se desdobrando em cores brilhantes, luz e forma. No misticismo ocidental, há a Rosa Mystica, a visão de Deus como uma Rosa Celestial descrita por Dante no Paraíso. (...) No Oriente, o lótus de muitas pétalas, cada qual tem inscrita uma sílaba sagrada, em cujo centro se encontra a joia misteriosa. A arquitetura do reino celestial pode revelar-se em uma cascata de joias, superfícies polidas e pedras semipreciosas. Vistas infinitas podem se desdobrar, ou tudo pode se transformar num agitado vórtice de arquitetura antiga. Serafins e querubins podem descer fluindo em forma cristalina ou de uma pedra lapidada. Flores desdobram-se em matrizes de cores inebriantes. Finalmente, as imagens podem ceder, deixando apenas auras de luz piscando: espectros de arco-íris, caudas de pavão, a rosácea dos vitrais – tudo o que pode vir a se dissolver em um círculo singular de luz dourada (CARUANA, 2014, p. 31-34).

Na ilustração 15 selecionei algumas imagens-páginas de *Voyage Intemporel*. Nelas é possível identificar os exemplos citados por Caruana (2014), como anjos, arco-íris, luz dourada, vórtices, pedras semipreciosas, reino celestial, a Rosa Mystica, lótus, etc. Na trama o pano de fundo visionário é percebido na figura do protagonista, que surge como um experimento cósmico com o propósito de ajudar a evolução psico-mental-espiritual dos seres humanos. Seria ele uma espécie de porta-voz do universo, das forças telúricas, com a missão de preparar as pessoas para uma nova consciência cósmica. O que, na realidade, estava em curso por Appel Guery e a *Iso-Zen*, no momento da criação do álbum. Curioso com relação aos métodos de ampliação de consciência utilizados por Macedo, durante a realização de *Voyage*, questionei-o este aspecto. Ele respondeu que

O prana, sem dúvida, ajudava, mas as visões eram naturais como respirar. Não houve nenhum conflito, eu mesmo participei de certas experiências do autor do texto, e só retratava o que via no astral.

Hoje, minhas visões seriam mais harmoniosas e luminosas. Para mim, desenhar o “astral” é natural e espontâneo. Só não faço muito porque o gosto geral do público prefere o baixo astral. É triste, mas a humanidade do planeta Terra, cega e desconectada da Fonte, é assim (MACEDO, 2015, s/p).

Ao dizer que suas visões hoje seriam mais harmoniosas e luminosas, Macedo se refere à própria evolução pessoal. De acordo com o autor, ele só foi se afinar de fato com as energias sutis no final dos anos de 1990 (MACEDO, 2015). “Depois de minhas experiências com alucinógenos, artificiais ou naturais, levei vários anos para me limpar das distorções por elas causadas no meu sistema energético-etérico astral-espiritual etc. e reconquistar a pureza primordial da percepção interior-exterior que é o estado natural do recém-nascido” (MACEDO, 2016). Em 1997, período este em que teria se limpado das distorções em seu “sistema energético”, Macedo lança o livro *Lakota: an illustrated history*, com roteiro e desenhos assinados por ele.

No livro é possível perceber que as imagens, ao retratarem visões, estão sim, mais luminosas e vibrantes. Mesmo o conteúdo principal do livro não sendo pautado em visões, os estados não ordinários de consciência são fundamentais para a narrativa. A história é sobre o dia a dia de um povo culturalmente ligado aos espíritos e aos estados xamânicos, além do protagonista ser um xamã-guerreiro-vidente.

A trama de *Lakota*, apesar de contar com um protagonista ficcional, narra a história real do povo *Lakota* durante o período anterior e durante os principais conflitos com os brancos, entre 1860 e 1890. Particularmente a história de vida do grande líder chamado *Black Elk*, do qual Macedo se baseou para criar o herói da história. Logo nas primeiras páginas, o protagonista passa por sua *vision quest*, ou busca de visão. Um ritual tradicional destes povos que consiste no iso-

lamento do indivíduo em um local sagrado (geralmente uma caverna ou montanha) para meditar, em jejum, até alcançar os estados não ordinários de consciência. Após três dias de espera ele finalmente tem sua visão e recebe a visita dos cinco espíritos (leste, oeste, norte, sul e céu), os quais o batizam de *Thunder Eagle* (Águia Relâmpago).

As páginas podem ser conferidas na ilustração 16 e é possível notar como as imagens estão mais vivas e coloridas. Mesmo as visões não sendo do autor, ele procurou ser fiel às descrições dada por *Black Elk* nos livros que contam sua vida.

Lakota e o personagem Thunder Eagle na vida de Black Elk (Alce Negro), vidente-curandeiro Lakota que nasceu por volta de 1863, morreu em 1951 e participou da batalha Little Big Horn (aniquilação do general Custer e cia.) em 1876. As visões foram narradas por Black Elk na sua biografia e as reproduzi tais e quais (MACEDO, 2013, s/p).

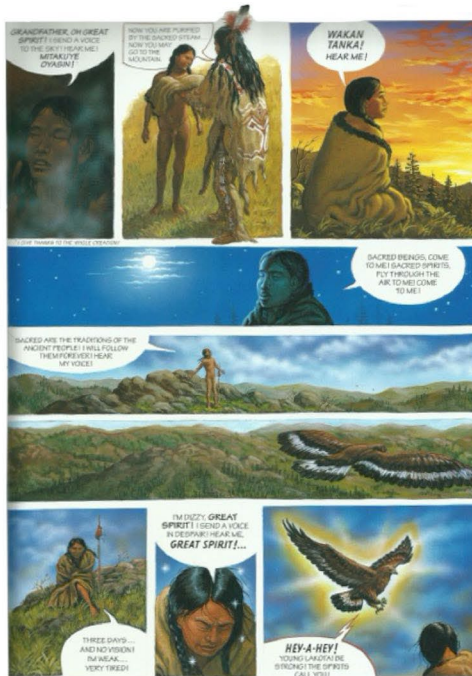


Ilustração 16: Sequência de páginas da 11 a 14, em que é narrada a vision quest do protagonista. Fonte: *Lakota*, de Sergio Macedo (1997)



Ilustração 17: Segunda visão ilustrada no álbum, páginas 29 e 30.
 Fonte: *Lakota*, Sergio Macedo (1997)

Outras visões representadas em *Lakota* são de quando *Thunder Eagle* cai do cavalo e fica inconsciente – Ilustração 17 – e durante o ritual do *Sun Dance*, ou Dança do Sol. Esta “dança”, na verdade, é um método de se alcançar ENOCs por meio da dor e exaustão física e mental. Os participantes ficam pendurados por ganchos presos à pele das costas – como em uma apresentação de suspensão, comum em shows de horrores contemporâneos – enquanto olham para o sol. Algumas variações são: os ganchos presos as costas estão amarrados em crânios de búfalos e são arrastados; ou os ganchos são presos no peito e ligados à pilastra central enquanto o indivíduo canta e dança até os ganchos arrebentarem a pele. A página com o ritual e as visões dele decorrentes seguem na ilustração 18.

Xingu!, conta uma aventura da personagem de Macedo, chamada Vic Voyage, o qual é o protagonista de outros álbuns do autor como *Pacifique Sud* 1 e 2, e *Eldorado* 1 e 2. Na trama, por um acaso, Vic Voyage é convidado a visitar o Pantanal mato-grossense com um amigo. Eles vão e lá acabam ficando hospedados com os Kayapó. Com o tempo passam a compreender seus ritos e modo de vida, além de constatarem a degradação da natureza e a maneira bestial como os homens brancos tratam os índios.

Apesar de a obra ser essencialmente ficção, vários personagens e situações são reais, narradas ao autor ou vistas/vivenciadas por ele no decorrer dos dois meses em que viveu com os Kayapó, em 1987, entre janeiro e fevereiro. Existem duas principais visões retratadas no álbum. Uma é a experiência tida por Rop-Ni, mais conhecido como Raoni, líder espiritual e guerreiro dos Kayapó – renomado internacionalmente por ser ambientalista e defender o modo de vida tradicional indígena. A visão descrita por Raoni, e ilustrada por Macedo, é a revelação recebida por ele de que seria um grande líder e porta-voz de seu povo – algo que efetivamente aconteceu. No livro, Macedo insere uma nota dizendo que “esse caso foi narrado ao autor por Raoni, na beira do Xingu, em 1987” (MACEDO, 2007, p. 48). Em contato pessoal, ele complementou dizendo que “A visão da qual me lembro é a da viagem do Ropni (Raoni) em nave astral, que ele me contou, com todos os detalhes, na beira do Xingu” (MACEDO, 2013, s/p). Na ilustração 19 segue a sequência com a visão de Raoni.



Ilustração 19: A visão narrada por Raoni para Sergio Macedo, páginas 49 a 51.
 Fonte: *Xingu!*, Sergio Macedo (2007)

Outra visão inserida na obra é uma que ocorre com Vic Voyage. Em conversa particular com o autor, ele contou que o encontro de Vic com seres espirituais na floresta foi um contato que ele realmente teve durante o período de vivência com os Kayapó. Para Macedo, foi um encontro com um “dêva do Xingu, que vi no astral” (MACEDO, 2014). Devas são seres não-humanos do Budismo e de outras tradições espirituais do oriente. Na história, Vic Voyage vê o dêva durante uma sessão de cura realizada pelo pajé da aldeia após ser picado por uma cascavel. Porém, outras visões mostradas como parte do processo de cura passado por Vic, de acordo com o autor são “imaginação, [são] muito ‘líricas’ em comparação (sofrimento bravo) com o que senti com a picada da cascavel” (MACEDO, 2014). Na ilustração 20, há o encontro de Vic Voyage, alter ego de Sergio Macedo, com o ser da floresta.



Ilustração 20: Encontro de Vic Voyage com o deva do Xingu. Experiência visionária real de Sergio Macedo encaixada no contexto da história, páginas 44 e 46.

Fonte: *Xingu!*, Sergio Macedo, (2007)

No livro *Povos Indígenas em Quadrinhos*, publicado em 2012, no Brasil, embora possua passagens que se assemelhem a visões, o autor afirma serem apenas relatos de contos antigos perpetuados através das gerações. Não seriam visões, propriamente ditas, de indivíduos vivos, mas sim parte da tradição oral desses povos. Todavia, ressalto uma cena em especial em que é mostrado um ritual Yanomami, etnia que vive entre Roraima e Venezuela, que utiliza um composto chamado Yopo, insuflado pelo nariz, e altamente visionário². Na página há um quadro que indica o efeito visionário do Yopo. Mesmo não sendo uma cena visionária de fato, mostra o potencial e intuito do método. Segue na ilustração 21 a referida página.

2. O Yopo é feito com o pó da semente da *Anadenanthera colubrina*, popularmente conhecida como Angico Branco. Os principais alcaloides presentes no Yopo são: bufotenina e DMT.



Ilustração 21: Página demonstra o uso do Yopo e a capacidade visionária da planta (primeiro quadro, terceira fileira), página 19.

Fonte: *Povos Indígenas em Quadrinhos*, Sergio Macedo, (2012)

Considerações

Por meio de uma perspectiva global das obras de Sergio Macedo, foi possível perceber como o progresso dele, enquanto artista, foi natural. As visões, o interesse por quadrinhos, a cultura indígena. Essa em especial, de uma maneira ou de outra, aproximou-o dos estados não ordinários de consciência e da espiritualidade desde cedo. Mesmo que inconscientemente, uma vez que as culturas nativas são ligadas a algum tipo de xamanismo, seja ele qual for (com ou sem uso de psicotrópicos). A época em que cresceu, em meio à revolução psicodélica, foi fundamental para permitir-lhe experimentar com a consciência e descobrir novos horizontes mentais. São as influências do meio sob a psique criadora (OSTROWER, 1977; MAY, 1982; KNELLER, 1978).

Com as portas (re)abertas, averso à sociedade ocidental a padecer com a doença capitalista, egoísta e autodestrutiva, Macedo procura se aproximar de energias positivas. Para isso decide se afastar do uso de todo tipo de alcaloides para expansão da consciência. O tom do trabalho dele muda, se refina, ganha cor e vida. A partir das novas formas de meditação, respiração e concentração, passa a alçar voos cada vez mais distantes até o ponto de se transformar em receptor de consciências extra-sensoriais. Em meio a isso, progressivamente suas experiências visionárias se tornam parte integral de sua arte, até o ponto de se transformar em um projeto poético (SALLES, 2009). São as influências internas do indivíduo criador (OSTROWER, 1977; MAY, 1982; KNELLER, 1978).

O artista visionário costuma ter a necessidade de comunicar o visto em outra realidade. Não apenas por se deslumbrar com as imagens ou como forma de memorização. Mas por saber que o visto e sentido lá é real. A necessidade de comunicação se dá, então, por uma percepção maior de sentido de mundo, de universo. O trabalho de Macedo se pauta neste aspecto, mesmo quando conta histórias ficcionais, ele é impelido a inserir visões (reais) na trama. Ou mesmo o contrário, ele se vê na necessidade de criar uma ficção como pano de fundo para uma trama visionária e real (realidade extra-sensorial). O artista visionário Herman Smorenburg (1958-), ao falar sobre inspiração e criatividade, descreve bem minha percepção quanto ao processo criativo de Macedo.

A palavra ‘inspiração’ se refere a ‘estar no espírito’. Alguém que é inspirado é aberto aos trabalhos de uma mente superior, aos sussurros de um Eu mais profundo. O artista visionário de inspiração direta pode ser surpreendido por uma onda de atividade interior durante o processo de inspiração, e recebe sua energia criativa toda de uma vez, na forma de imagens, músicas ou ideias. A linha que separa o mundo interior inconsciente e consciente do artista visionário é muito tênue e geralmente acompanhada de experiências intensas de atividade durante o sonho. Aqueles que são inspirados gradualmente, seguem um processo fascinante no qual operações mentais e espirituais combinam-se (SMORENBURG, 2012, p. 21).

A aliança entre mental, espiritual, energético e cósmico são características fundantes da Arte Visionária. Características essas também imprescindível na obra de Sergio Macedo. Dentre os autores de quadrinhos brasileiros, ele é, certamente, o pioneiro em aliar narrativas gráficas com estados não ordinários de consciência. É ainda o mais prolífico autor nacional de quadrinhos visionários, principal-

mente nos voltados a representações de visões de luz. Até mesmo é possível afirmar que Macedo é o autor de quadrinhos visionários mais importantes do país – embora não tenha publicado os principais livros aqui e atualmente residir fora do Brasil. Uma joia rara, como as que ele mesmo costuma retratar.

Entrevista

Aentrevista a seguir, na verdade, não foi feita em formato de entrevista. Foram perguntas que fiz a Macedo, dentro do contexto da tese, mas em conversa informal, entre 2013 e 2016. Não esteve envolvida a rigidez de uma entrevista, como será possível perceber. Na época, Macedo já pensava em se mudar do Brasil e voltar para o Taiti. No início de 2014 ele decide retornar às ilhas. Lembro de ele reclamar bastante sobre o período em que esteve no país. Achei interessante iniciar esta entrevista com a percepção dele sobre o Brasil, pois é uma visão original e que ilustra bem o modo de Macedo pensar o mundo. Será possível perceber ao longo da conversa, que algumas das citações usadas no corpo do texto foram incluídas na íntegra. A intenção foi ampliar o contexto em que elas estão. Os assuntos abordados, em geral, vão desde o início de carreira à produção mais recente, falando de processos criativos e perspectivas espirituais.

Sergio Macedo: Estou agora, provisoriamente, no sítio dos meus pais (meu pai morreu e minha mãe está morando na cidade) perto de Juiz de Fora, Minas [Gerais]. É a cidade mais careta e com a mentalidade mais limitada que conheci de perto na vida, um verdadeiro suicídio da alma. O desenhista Mozart Couto, que mora nessa cidade, me escreveu na semana passada: “Realmente, Juiz de Fora não é ‘a sua’, hein? Eu acho essa cidade ideal para se morrer de depressão”.

No Brasil, morei no litoral da Bahia e aproveitei. Fico em Minas só um tempo, e depois voltaremos para as ilhas do Tahiti, Polinésia Francesa. No meio do Oceano Pacífico, é o lugar mais paradisíaco que conheci nesta vida, onde rolam ondas de sonho para o surf e um

astral delicioso de se viver. Em comparação com o astral pesadíssimo do Brasil atual, é um “paraíso”.

O Alain Voss era um desenhista-autor HQ genial. Nascido na Europa, filho de mãe francesa e pai alemão, cresceu e viveu no Brasil durante décadas. Foi o autor da capa do primeiro disco (long-play) dos Mutantes. Voltou para a França, onde o conheci, e ele me abriu as portas do mundo HQ em Paris no começo dos anos 70. Voltou em 2000 e pouco para o Brasil, teve um acidente em Ubatuba há poucos anos, e morreu logo depois em Portugal.

Matheus Moura: Você falou com Alain Voss, vocês conviveram por quanto tempo?

SM: O conheci em Paris em 1974. Ficamos amigos e, em 1975, como tínhamos encomendas de capas e HQs, saímos da cidade e fomos passar uma pequena temporada na fazenda de um amigo, onde o ambiente era muito tranquilo para trabalhar. Trabalhávamos chapados, como os desenhistas das revistas *underground* americanas. Era uma época, internacionalmente falando, de muita curtição, é algo que só existiu nos anos *Flower Power* e *Underground*. Os “sobreviventes” o sabem. Pergunte ao Robert Shelton e cia.

Devo ter, em CD, imagens HQ que o Alain me enviou. Vou procurar. O cara tinha uma cultura HQ extraordinária e um gênio criativo excepcional, além de desenhar muuuito bem. Aprendi muito com ele. Certa vez, numa HQ que fiz para *Métal Hurlant*, e ele desenhou os letrados. Sabe, quando vim ao Brasil, ele viria ou já estava aqui, e eu pensava em, com ele e o Mozart Couto, criar uma revista HQ de vanguarda. Mas o cara acabou morrendo.

MM: Como foi na época do *Karma de Gaargot*, publicar um livro ímpar como esse?

SM: O *Karma de Gaargot* foi um delírio da época de drogas (1972...) quando eu morava na cidade de São Paulo. Eu fumava muita maconha, tomava LSD & etc., e dá para ver o quanto, drogado, eu me deixava contaminar pelas energias pesadas do ambiente urbano. Minha consciência verdadeira (e não aquela desperta pelas substâncias artificiais) era muito limitada. Reli esse livro alguns anos atrás e tive pena do autor, pela sua falta de visão e de consciência. Mostrar o que é ruim no mundo é fácil, o que precisamos é propor soluções.

Em termos de HQ, é muito primário, mal feito (desenho grosseiro, anatomias ruins, etc.) e caótico, o ritmo e a dinâmica são meio, ou muito, aleatórios. Mas, na época, foi top.

Aproveito p/ falar do Soma, que fazíamos nessa época. Não havia, como você crê, “interesse” do público. O poder aquisitivo era menor do que nos dias atuais e, no Brasil, não havia uma verdadeira cultura underground, como nos EUA e Europa. O público não estava acostumado com imprensa marginal. Vendíamos tudo por que éramos idealistas e batalhávamos pra valer pelos ideais, mesmo que desafinados, nos quais acreditávamos.

Se não me engano, a tiragem do primeiro número foi de 1,5 mil exemplares e a tiragem do último número foi de 5 mil exemplares. Vendíamos nas ruas, universidades, eventos, teatros, museus de arte, exposições, etc. Às vezes, lado a lado com o Chico e Paulo Caruso, Laerte, Luiz Gê, a galera que vendia o Balão, a publicação marginal que durou mais tempo. Era uma aventura, às vezes, perigosa naquela época da ditadura, principalmente por que a galera do Soma sempre tinha maconha no bolso.

MM: Quais eram suas influências na época?

SM: No começo dos anos 70, morando em São Paulo, eu tinha acesso a várias publicações HQ estrangeiras, *underground* e tradicionais, e conhecia o trabalho dos feras daquela época. Se não me engano, em 1970-71, em Ouro Preto, vi uma HQ de Druillet na revista Pilote que um amigo francês tinha levado até lá. Era o Festival de Inverno, eu vendia desenhos numa praça, desenhava até retratos, enquanto hippies vendiam artesanato e encontros fantásticos ocorriam num ambiente mágico que não existe nos dias atuais. Era a época *Peace and Love*, *Flower Power*, viagens lisérgicas e etc.

Com 21 anos, eu ainda era imaturo para ter um estilo definitivo, e fui influenciado por muitos autores quadrinistas, desenhistas e pintores. Leve-se em conta que, como brasileiro atavicamente idiota, eu “admirava o talento” dos gringos. Antes de chegar ao *Karma de Gaar-got*, fui influenciado, no Brasil, por Jayme Cortez, Shimamoto, Ignácio Justo (nos anos 50-60), também por um desenhista de Tarzan, estilo meio impressionista, cujo nome esqueci, assim como inúmeros desenhistas pontilistas, e Frederick Remington, Norman Rockwell, Wallace Wood, Philippe Caza, Philippe Druillet, Richard Corben, e muitos outros cujo nome ficou no vento dos tempos, entre os quais vários ilustradores americanos e ingleses. Na Europa, embora tenha trabalhado lado a lado com o Jean Gir (Moebius) e aprendido muito com sua experiência, seu estilo de traço e pincel não me influenciou. Trabalhar com o Alain Voss também me ajudou muito a evoluir graficamente e a compreender melhor a mentalidade europeia.

O Druillet já tinha seu estilo e creio que nunca o influenciei. O cara tinha genialidade, mas esse dom foi se voltando cada vez mais para o baixo astral. *La Nuit* já era barra, o astral dessa obra era malsão e “fedida” vibratoriamente. Perdi todo interesse quanto ao que ele pro-

duziu posteriormente. É triste ver um cara genial ser espiritualmente tão doente... E não é o único, são muitos os autores geniais com as antenas invertidas em relação à vida verdadeira. O planeta terra é um mundo desconectado da fonte-centro-original, fonte de amor, consciência, beleza, bondade, verdade, pureza e perfeição. A humanidade é manipulada como gado pelas potências ocultas cujo interesse é atrasar a evolução. Nosso trabalho é o oposto... Luz, amor e consciência.

MM: Só do *Psychorock* que vi uma resenha curta no site da *Métal Hurlant*, em que o cara comenta que você fez o álbum baseado nos contatos com alienígenas que teve na época.

SM: Não. Os contatos extraterrestres tiveram sua influência, mas também a música, a Science-Fiction e tudo o que eu vivia, babaquices inclusive, na descoberta do mundo e da cultura europeia. Eu era jovem e imaturo e ia evoluindo na medida do possível.

MM: Esses contatos foram todos na mesma época e circunstâncias do *Voyage*? Não consegui ler o livro por estar em francês, mas pelas imagens percebi que o tema rock n'roll do início some do meio pro final do álbum que passa a focar nos contatos com consciências superiores. Essa transição ocorreu mesmo ou é impressão minha? Tipo, quanto mais contato tinha menos importância a trama rock n'roll ou foi algo pensado? Tem como indicar alguma sequência em especial que seja de visões retratadas na história?

SM: Sim. A jogada Rock é puro reflexo do que eu vivia, curtindo espetáculos musicais a beleza. *Psychorock* foi uma HQ que publiquei na *Métal Hurlant* em 1976 e que fez sucesso. As outras histórias foram todas publicadas mensalmente, e o Jean-Pierre Dionnet resolveu jun-

tar tudo no álbum, que também foi sucesso. Essas outras HQs eram mais na jogada da música eletrônica “planante” da época e, como minha cabeça sempre foi aberta à consciência superior, eu passava o recado... Mas era ainda muito imaturo. Fiz várias outras HQ rock n’roll, donde uma desapareceu na redação de *Métal Hurlant*. Curto muito tema musical. Publiquei várias na revista *Rockn’Folk*.

MM: Mais ou menos na época que lançou o *Psychorock* o Moebius entrou pra Iso-Zen e depois chegou a ir com a família morar no Tahiti para ficar junto do pessoal. Você estava junto com Moebius na Iso-Zen? Fiquei pensando nisso pois vi que tanto você quanto ele fizeram HQs com o Appel-Guery, que eu nem sabia quem era... e foram morar nas ilhas na mesma época. Poderia falar um pouco a respeito, no sentido de quais dos seus quadrinhos estão ligados às visões e contatos realizados dentro da Iso (caso tenha participado mesmo, claro)?

SM: O Jean (Jean-Giraud-Moebius) era um cara legal e gênio no desenho e HQ. Em Paris, eu tinha vários teclados (piano elétrico, sintetizador e outros) e, quando ele vinha, a gente se divertia improvisando sequências musicais. Foi a influência da Paula Salomon, deste primata aqui e, numa certa medida, do Alain Voss, que o levaram ao grupo do Iso.

Na época, o Iso (depois Osi, atualmente Io) era um guia extraordinário, com uma capacidade de contato tanto supra terrestre como espiritual fabulosa, e a junção com os planos interdimensionais que seu trabalho proporcionavam ajudava muito na abertura da consciência aos planos de energia, astrais, supradimensionais e outras fontes de realidade que abriam a mente ao mundo visionário. Eu sempre fui visionário e, com ou sem influência do Io, continuaria e continuo.

MM: No *Caraïbe*, você já me falou que foi muito baseado nas experiências tântricas que fazia no período, mas o livro em si retrata suas visões tântricas ou é mais ficção? Também não consegui ler por estar em francês.

SM: Sim, mas não só tântricas. Experiências de contato interior com níveis de consciência superior. Os extraterrestres dessa HQ foram fruto dum contato interior, telepsíquico, que tive, no meu estúdio, em 1978, com a consciência de hierarquias avançadas das Plêiades.

MM: Por esses tempos pra trás eu pesquisei bastante sobre você na net, principalmente em sites franceses e europeus em geral... achei algumas coisas interessantes e raras, como uma participação sua em fanzines e revistas francesas. Teve o fanzine *Le Citron hallucinogène*, com a história *Les Fils du froid*. Na revista *Fiction*, com *Aventures de Tchoua et Mescaline*. Nas antologias *Univers 08* e *Univers en folio* saiu *Camouflage*. Poderia falar um pouco sobre essas HQs?

SM: Praticamente tudo o que percebi (nunca consegui ler tudo) na net é muita babaquice e fantasia boba sobre este macaco aqui. Não tenho mais nada dessa época. Lembro que joguei no lixo, em Paris, algumas centenas de desenhos dessa época, em que eu ainda tomava LSD e fumava maconha de manhã à noite. Lembro disso e dou risada. Se não me engano, *Aventures de Tchoua et Mescaline* era uma HQ muito idiota, em que cada desenhista dava sequência do seu jeito. Creio que desenhei aquela babaquice em 1974-75, a bico de pena, fumando maconha e hashishe o tempo todo.

MM: Você diria que sua visão de vida mudou após o contato com essas experiências?

SM: Sim, me toquei nos anos 60 que estávamos todos condicionados, há milhares de gerações, a utilizar somente uma fração ínfima das nossas faculdades cerebrais. E depois fui percebendo que, com a força de vontade interior, não precisamos de usar “muletas” artificiais. Temos 100% de faculdades perceptivas, e por que não despertá-las naturalmente, sem aditivos exteriores? É o que faço desde 1975.

MM: Particularmente, hoje, eu entendo o que você diz quando fala em “vida verdadeira”. E isso, para mim, só foi possível depois de usar psilocibina. Tive meu lado espiritual “aberto”, apesar de ser essencialmente ateu.

SM: A vida verdadeira é a afinação perfeita com a harmonia essencial, é energia pura, amor, consciência e felicidade interior perfeitamente equilibrados. Você só começou a engatinhar. Aprenda a ter humildade e não levar a sério seu intelecto, que se agarra na boia enganosamente salva-vidas dos conceitos racionalistas, como o do “ateísmo”. Isso veio provavelmente da percepção de quão idiota, caricatural e primitiva é a ideia que a maioria da humanidade desse planeta contaminado por valores distorcidos e invertidos tem da fonte-centro-original de todos os universos, todas as coisas e todos os seres. Já passei por essa, cara!

O astral brasileiro é realmente muito pesado. Praticamente todas nas pessoas com quem fomos obrigados a nos relacionar no Sudeste são incrivelmente problemáticas, desequilibradas e desafinadas em relação à harmonia natural da vida. Família, amigos, relações profissionais etc. As exceções são raríssimas.

E as pessoas, manipuladas pela mídia e pelo atavismo, consomem, consomem, consomem e se envenenam com alimentação errônea e excessiva, álcool & outras drogas, cada vez mais manipuladas pelas

energias nefastas que entretêm a crise de consciência da humanidade... Ah, sífilização ocidental!...

Tendo vivido muito tempo fora do Brasil, constatei que a situação psico-mental do brasileiro em geral piorou muitíssimo. Dia após dia, fico cada vez mais chocado com a falta de palavra e de civismo, com a irresponsabilidade, o egoísmo e desonestidade dos brasileiros. Brasileiro tornou-se praticamente sinônimo de trapaceiro. Lembre que a maioria dos “marujos” na esquadra de P. Cabral [Pedro Álvares Cabral], nossos antepassados, eram a escória que o rei esvaziou das cadeias de Portugal.

Conheci na Bahia moradores alemães que diziam que não se pode confiar em brasileiro. É triste, mas é real. Nos anos 60-70, essa situação não era tão exacerbada. Em todos os países onde vivi e viajei, nunca vi um povo tão manipulado pela mídia (instrumento do poder, evidentemente) como o povo brasileiro. Futebol, carnaval, TV e novela são as iscas para colocar o gado humano nos currais da mediocridade.

Nunca tive TV (me afastei desse *gadget* de lavagem cerebral na adolescência) mas, quando entrevi na casa de parentes e amigos as emissões que o povo assiste, é de cair para trás com o nível “baixo astral” das notícias e etc. Não é à toa que o povo brasileiro é tão desmiolado, condicionado e formatado a utilizar menos de 4% das faculdades cerebrais.

A barra brasileira é baixo-astral demais, é infernal em comparação com a vida relativamente “paradisíaca” lá nas ilhas do Taiti. O Brasil ainda tem regiões com restos de beleza, mas o sistema do poder manipula o povo como gado, mantendo-o num plano de insegurança, medo e ignorância, e isso é chocante. Vocês são peças do jogo e, acostumados, nem se tocam... Mas é triste ver tudo isso, ver as pessoas de todas as classes sociais condicionadas pela mídia a serem burros, ignorantes, medíocres e manipuláveis ao extremo.

Poucos são aqueles que acordam dessa manipulação infernal e começam a se afinar com a harmonia original, com a vida verdadeira e a pureza da felicidade verdadeira, a felicidade interior. Ah, Brasil!... Vamos rir! O circo é tragicômico, mas... é melhor rir, não é?

A energia urbana, principalmente no Brasil, é extremamente desgastante, as pessoas são muito doentes nos níveis psíquico-mental-espiritual, sem contar o nível físico, completamente escravo da alimentação industrial, de bebidas alcoólicas, antidepressivos, calmantes, antiansiolíticos & etc. As pessoas estão completamente desafinadas, e a música da humanidade é uma triste cacofonia. Todo mundo corre atrás da felicidade material, pura ilusão... Sem se tocar que, para alcançar a verdadeira felicidade, a felicidade interior, é muito simples. É só começar a afinar o instrumento biológico-psíquico-mental-espiritual que cada um é... A se afinar com a harmonia pura da vida verdadeira... Do estado de ser, de ser afinado com a fonte-centro-original de todos os universos, todas as coisas e de todos os seres. E o primeiro passo é a purificação. Purificação não é caretece, é um dos estados mais mágicos e luminosos da vida.

De 1980 até 2011, vivi na natureza, donde mais de 28 anos na beira do mar, com os pés na água. Nas ilhas do pacífico, vivi uma vida maravilhosa, mágica, além da imaginação. Lá na Bahia, o cenário era lindo, embora, quanto ao mar, o Atlântico não tenha os azuis azuis azuis, a beleza e a vida do Pacífico... Nem a qualidade e a magia das ondas para o surf.

Eu pensei que ia encontrar condições de vida semelhante no Brasil, mas me enganei. O astral do patropi é muuuuuuuuito mais pesado, é infernal. Desde que vim para o Sudeste e fui picado por uma cascavel, minha vida mudou mais ainda. De qualquer jeito, é sempre uma oportunidade para aprender e se transformar.

Apesar do que ainda resta de beleza natural no país, a mediocridade social e o que citei anteriormente tiram o tesão de viver no Brasil.

Ah, tive, há um mês, um tombo idiota, com duas costelas fraturadas e duas trincadas. Fiquei um tempo sedentário, praticamente inválido. Acostumado a transar esporte 7 dias por semana, agora sou obrigado a recomeçar bem devagar... me tocando que já não tenho mais 20 anos de idade. E a vida continua!

MM: Voltando um pouco, disse que desde 1975 não usa aditivos, e passou a despertar suas faculdades mentais sem o uso deles. Como faz isso? Você usa de estados não-ordinários de consciência sem psicotrópicos? Se sim, como?

SM: A jogada não é “despertar as faculdades mentais” (o mental é só uma pequena parcela das faculdades cerebrais), mas a totalidade das faculdades cerebrais e suas possibilidades mentais, psíquicas, extra-sensoriais, telepáticas, espirituais, etc. O uso de drogas alucinógenas, naturais ou artificiais me permitiu explorar intensamente as possibilidades do cérebro e dos sentidos perceptivos. Felizmente, me toquei que esses meios que usava eram artificiais e frutos da preguiça de fazer esforço interior para isso. Já vivia na Europa e, em 1975, larguei completamente a droga e optei pela e purificação física, psíquica, mental e espiritual. Comecei a praticar Yoga, meditação, e logo optaria pela vida esportiva e saudável, alimentação inclusive, passando a praticar esporte cotidianamente. O primeiro passo é a purificação... Das energias, dos sentidos, emoções, pensamentos, etc., tudo! Não é melhor beber água pura e respirar ar puro do que água estagnada e poluição? Com as energias, que animam toda e qualquer forma de vida, a purificação é primordial, é essencial! Daí o resto começa a rolar com harmonia.

MM: Saberria dizer, como você sente a imagem? Digo, no momento que precede em vê-la. Por exemplo, a que disse ser baixo astral, ela é isso por você a ler assim ou por tê-la criada sobre essa “aura”?

SM: Toda e qualquer imagem não passa de uma “condensação”, ou seja, “bi-dimensionalização” de certas energias, de realidades vibratórias existentes em planos emotivos, psíquicos, mentais, astrais, etéricos, espirituais, etc. No caso desse livro, cuja energia era muito baixa, representei essa realidade em frequências vibratórias compatíveis com esses planos... Eram bem delirantes, pois eu fumava maconha, hashishe, tomava peyote, LSD e etc., ainda não tinha controle sobre e nem sabia orientar harmoniosamente as energias com as quais entrava em contato.

MM: No seu processo criativo qual a importância das visões? Você busca visões para criar ou elas vêm a você para que crie?

SM: Em geral, faço pouco esforço de busca. Os médiuns, videntes e crianças sensíveis agem assim. Simplesmente, “olhamos” com a visão interior, sutil, para os mundos considerados “invisíveis” por aqueles que utilizam somente uma parcela mínima das faculdades cerebrais, ou seja, a maior parte da humanidade. Esses mundos simplesmente existem e vibram em frequências diferentes dos mundos concretos, materiais. É um dom que sempre tive, e desenvolvo a cada instante da vida. É simples como respirar.

MM: Esse seu novo trabalho que organiza, *Energia Amor Consciência*, tem previsão de publicação?

SM: Não é propriamente uma história, mas noções básicas de como se transformar físico-psico-mental-espiritualmente para se afinar com a essência do ser e a felicidade interior. *Energia Amor Consciência* é tão original que não tenho ideia se há no Brasil editora HQ (pois são em geral focalizadas em vulgaridade-intriga urbana-sexo-violência) que se interesse. Talvez seja mais prático ver algum editor europeu, americano ou canadense.

MM: Gostaria de lhe enviar umas perguntas específicas sobre seu processo criativo. Como a pesquisa é voltada para a arte visionária, não abordarei o processo de trabalhos como *Xingu!*, por eles serem mais tradicionais - a não ser que eles tenham ligação um com o outro (tem?). Focaremos no processo visionário. Farei as perguntas e envio. Mas algumas posso adiantar: dentro do seu processo de criação, ter contato com essas visões é fundamental para criar? Qual a importância de um para o outro, ou seja, das visões para sua criação e da sua criação para as visões? Quais diálogos são propostos?

SM: Aparentemente, você não compreendeu o que já escrevi anteriormente. Não crio nada. Só olho (com a visão interior) os mundos que vocês consideram “invisíveis” e desenho o que vejo. Minha única “criação”, caso exista, é a adaptação gráfica, a formalização, do que vejo no plano pluridimensional para o bi-dimensional, no papel. Posso “ver” múltiplos planos e dimensões vibratórias, é fruto de trabalho interior com as energias. Na primeira infância, muito antes de tomar alucinógenos, eu já tinha essa abertura.

Xingu!: Veja as páginas 44, 46 (é o deva do Xingu, que vi no astral). Nas páginas 49, 50 e 51, desenhei a experiência vivida pelo Ropni tal qual ele me relatou. As cores estão demasiadamente diferentes dos originais, principalmente os azuis.

MM: Uma questão que me veio à mente: se desde a infância já desenvolvia esse lado, quando e por quê decidiu ilustrar essas visões? Você sente uma certa “necessidade” em expressá-las? Há aquelas que “pedem” mais para serem materializadas do que outras?

SM: Na infância, a tendência visionária era evidente, mas, devido à caretíssima educação mineira, nunca tive apoio nem estímulo para desenvolver esse dom, muito pelo contrário. A educação que tive foi extremamente materialista e conformista, completamente formata-da pelos valores sem alma dessa sociedade sem consciência. A tal ponto que este idiota aqui, induzido pelo meio ambiente humano, desenhava, na infância, principalmente imagens do que via no mundo concreto, com grande influência HQ e cinema. Desenhar índios era uma paixão. Mas nunca tive afinidade e nunca me adaptei a essa distorção planetária que é a “sociedade” “civilizada”, ou, melhor, sí-filizada. Era um rebelde não-conformista e sem consciência.

Quando comecei, na juventude, a desenhar, digamos, “quadros”, o que rolava eram imagens “surreais-fantásticas”. Quando usei alucinógenos, a visão nítida dos mundos sutis (“invisíveis” para aqueles que só usam uma ínfima parcela das faculdades cerebrais) tornou-se um referencial importante. Na época, eu sentia “necessidade” de expressá-las. Tinha a ver com aquela “necessidade” de comunicar a todos que “somos irmãos”, que “o amor é uma das chaves da vida” e etc. que, em geral, todos sentem ao viver a primeira trip.

Com a experiência, fui discernindo a qualidade das energias que originavam essas visões e, naturalmente, passei a fazer uma seleção. Hoje, só vejo interesse em, eventualmente, desenhar imagens que sejam úteis à evolução espiritual humana. O planeta terra é um dos mundos mais primitivos, atrasados e caóticos do universo, e atra-

vessa uma perigosa fase de crise geral. Necessita muita luz, amor e consciência. E disposição para se transformar.

MM: Como se “transformar internamente” para viver a consciência plena?

SM: Você vai rir. A resposta, em forma de noções básicas desse processo, em quadrinhos, estará em *Energia Amor Consciência*. No universo, tudo é energia. Os planos, mundos, coisas, seres, etc., tudo é energia. Cada plano, mundo, coisa, ser, entidade, etc., vibra distintamente em frequências que lhe são inerentes.

A humanidade do planeta terra está extremamente desafinada com a harmonia primordial da vida, isto é, a vida verdadeira, que evolui rumo à consciência-amor-felicidade pura. O que essa humanidade “vive” é um estado de distorção psico-mental-espiritual aberrante, contrário à ordem universal, tal qual uma célula cancerosa num organismo saudável. Somente ignorantes, insensíveis e insensatos conseguem crer que é “normal” viver esse estado aberrante.

Antes de tudo, é preciso uma certa humildade para reconhecer que somos, todos os humanos, criaturas psico-mental-espiritualmente doentes... Para despertar, se conscientizar e começar a se curar, a se transformar interiormente para ser (e não parecer) e viver a felicidade verdadeira, a felicidade interior.

O primeiro passo, aprendendo a discernir as energias, é a purificação. Isso não é caretice, como a “cultura” contemporânea tenta, com seus falsos valores, formatar a sociedade “civilizada” a crer. Se purificar é uma experiência extraordinária, porta de acesso à verdadeira percepção. Diga, quando você tem sede, o que prefere? Água de poça suja e estagnada? Água pura de fonte? Ar poluído ou ar puro?

Com as energias e a vida, o que vale é a qualidade da energia, é a vibração. Para vibrar bem, é preciso vibrar frequências de pureza... Sem a poluição típica das mentes humanas. Sacou?

Sabe, depois de minhas experiências com alucinógenos, artificiais ou naturais, levei vários anos para me limpar das distorções por elas causadas no meu sistema energético-etérico astral-espiritual-etc. e reconquistar a pureza primordial da percepção interior-exterior que é o estado natural do recém-nascido... A pureza interior é uma chave essencial a ser conquistada. Sem esse estado, cara, as notas musicais não terão a harmonia necessária para que a vida vibre o verdadeiro estado de ser. Quase todo mundo vibra o parecer... Coitados!

Seus congêneres adotam o mental-racionalístico (produto do polo neo-encefálico do cérebro humano, cérebro bipolar) como ferramenta primordial da vida. Isso limita muito as possibilidades da consciência. Tome cuidado com as armadilhas das masturbações racionalísticas que desviam o ser do essencial e alimentam o parecer e o desequilíbrio. Isso aí, estado típico dos humanos, principalmente os urbanos, é algo a evitar. A vida é o estado essencial de ser.

Bibliografia

BRUVEL, G. *A arte do mítico*. Journal of Visionary Culture, Wappingers Falls, v. 7, n. 1 p. 86-91, 2012.

DRUILLET, Philippe. *La nuit*. Paris: Les Humanoids Associes, 1981.

_____. *O passado, presente e futuro de Druillet*. São Paulo: + SOMA, 2008.

CARUANA, L. *O primeiro manifesto da Arte Visionária*. Curitiba: Ordem Rosacruz, 2013.

GUERY, A. P. *Preface*. In: MACEDO, S.; GUERY, A. P. *Voyage intemporel*. Paris: ÆDENA, 1987.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

HUXLEY, Aldous. *As portas da percepção: Céu e inferno*. São Paulo: Globo, 2002.

KNELLER, G. F. *Arte e ciência da criatividade*. São Paulo: IBRASA, 1978.

LEARY, Timothy; METZNER, Ralph; ALPERT, Richard. *The psychedelic experience*. New York: Kensington Pub Corp, 1995.

LEWIS-WILLIAMS, J. D. *La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte*. Madrid: Akal Editor, 2005.

LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTE, Jean. *Los chamanes de la prehistoria*. Barcelona: Ariel Prehistoria, 1989.

MACEDO, S.; GUERY, A. P. *Voyage intemporel*. Paris: ÆDENA, 1987.

MACEDO, S. *Depoimento particular*. Correspondências por email, 2013. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

_____. *Depoimento particular*. Correspondências por email, 2014. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

_____. *Depoimento particular*. Correspondências por email, 2015. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

_____. *Depoimento particular*. Correspondências por email, 2016. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

_____. *O Karma de Gaargot*. São Paulo: Massao Ohno, 1973.

_____. *Caraïbe*. Grenoble: GLENAT, 1981.

_____. *Lakota: An Illustrated History*. Tucson: Treasure Chest Books, 1997.

_____. *Xingu!*. São Paulo: Devir, 2007.

_____. *Povos Indígenas em Quadrinhos*. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2012.

_____. *Entrevista Sergio Macedo*. [Londrina]: Bigorna.net, 20 out. 2007. Entrevista concedida a Humberto Yashima.

_____. *Artista Sergio Macedo*. [Belo Horizonte]: Alan Moore Senhor do Caos, 2007. Entrevista concedida a José Carlos Neves.

_____. *Blytz 66'*. SOMA, São Paulo, sem data [1973]. Sem Caderno, p. 12-13.

_____. *Sytuação PsySOMAtica*. SOMA, São Paulo, sem data [1973]. Editorial, p. 2.

_____. *A arte de Sergio Macedo*. Planeta, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 110-115, janeiro. 1975.

MCLUHAN, Marshall. *McLuhan por McLuhan, entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

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

MIKOSZ, J. E. *A arte visionária e a ayahuasca: representações visuais de espirais e vórtices inspiradas nos estados não ordinários de consciência (ENOC)*. 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore - o mago das histórias*. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

RAHDE, M. B. F.; CAUDURO, F. V. *Phillipe Druillet e a pós-modernidade*. Porto Alegre: Revista FAMECOS # 24, p.100-109, 2004.

SAGE, Amanda. *Relembrar Cósmico*. Journal of Visionary Culture, Wappingers Falls, v. 7, n. 1 p. 30-35, 2012.

SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2009. SAGE, A. *Relembrar Cósmico*. Journal of Visionary Culture, Wappingers Falls, v. 7, n. 1 p. 30-35, 2012.

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

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

SMORENBURG, H. *Arte da Inspiração*. Journal of Visionary Culture, Wappingers Falls, v. 7, n. 1 p. 16-21, 2012.

TEDX TALKS. *Cosmic creativity how art evolves consciousness: Alex Grey*. Disponível em: <<http://tedxtalks.ted.com/video/Cosmic-Creativity-How-Art-Evolv;TEDxMaui>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. *As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado*. Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG, 7, p. 15-41, 2009.

WESTERMAN, F. R. C. *Afterword*. In: MACEDO, S. *Lakota: An Illustrated History*. Tucson: Treasure Chest Books, 1997, p. 54.



Matheus Moura Silva

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

Obras de Matheus Moura pela
Marca de Fantasia

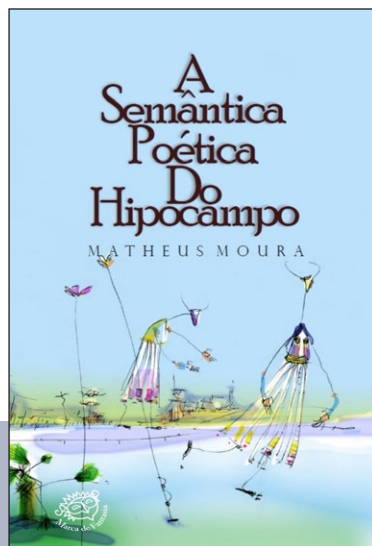


Quadrinhos e Comunicação:
entrevistas com autores e teóricos
Matheus Moura

2013, 192p.

Entrevista com Edgar Franco, Gazy
Andraus, Elydio dos Santos Neto,
entre outros.

Edição digital



A semântica poética do
hipocampo

Matheus Moura

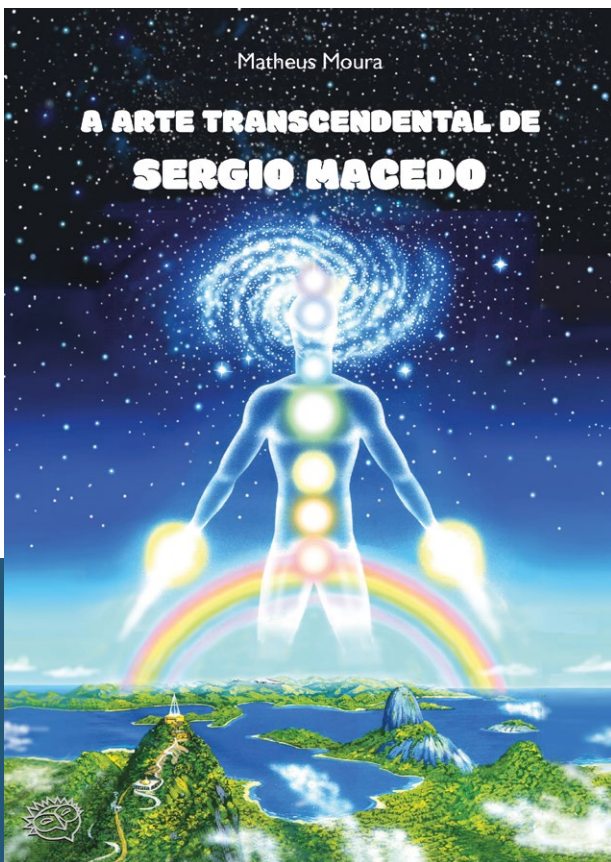
2014, 80p.

Análise sobre a obra de An-
tônio Amaral.

<https://www.marcadefantasia.com>

Matheus Moura

A ARTE TRANSCENDENTAL DE SERGIO MACEDO



A arte transcendental de Sergio Macedo é parte da pesquisa de Doutorado de Matheus Moura, defendida em 2018 no Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Investiga os processos criativos de HQs que orbitam no campo da Arte Visionária, com destaque à obra de Sergio Macedo, que tem extensa produção de HQs visionárias.