

# O olhar quadrinhístico<sup>1</sup>

Gazy Andraus

Resumo: As Histórias em Quadrinhos (HQs) têm sido pesquisadas cada vez mais, embora possam ter sido parte do desenvolvimento da expressividade artística humana desde seu início civilizatório. Inclusive, ao nascer e principiar a enxergar, é possível que o bebê comece a visualizar elipticamente cenas analogamente a uma leitura de história em quadrinhos. Apesar de as HQs terem demorado a ver reconhecidos seus valores artísticos, atualmente se classificam como a Nona Arte. Este pequeno artigo quer expor que o olhar quadrinhístico é inerente ao fator humano e que os quadrinhos são expressões de arte que auxiliam no desenvolvimento de uma inteligência sistêmica, advindos desde uma protogênese de grafismo rupestre até uma reverberação da visão humana, ainda que muitos não percebam tais conexões nestas mídias imagéticas desenhadas.

Palavras-chave: HQs, Histórias em Quadrinhos; Arte sequencial; Nona Arte

## The sequential art look

Abstract: Comics (sequential art) have been researched more and more, although they may have been part of the development of human artistic

---

Gazy Andraus é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG, Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Criação e Ciberarte (UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação. Também publica artigos e textos no meio acadêmico e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como também é autor de HQs e Fanzines na temática fantástico-filosófica. yzagandraus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br, <http://tesegazy.blogspot.com>

1. Texto escrito em 12 de março de 2007 e publicado originalmente em 2 partes em <https://impulsohq.com/quadrinhos/o-olhar-quadrinhistico-parte-01/> e <https://impulsohq.com/quadrinhos/o-olhar-quadrinhistico-parte-02/>. Agora revisado e bastante ampliado entre 24 a 26/10/2020 para a Revista Imaginário!

expressiveness since its civilizing beginning. Even, at birth and beginning to see, it is possible for the baby to begin to elliptically visualize scenes similar to a comic book reading. Although comic books took a long time to see their artistic values recognized, they are currently classified as the Ninth Art. This short article wants to expose that the comic look is inherent to the human factor and that comics are expressions of art that help in the development of a systemic intelligence, arising from a protogenesis of rock graphics to a reverberation of the human vision, although many do not realize such connections in these drawn imagery media.

Keywords: Comics, Sequential Art; Ninth Art

## Introd'Olhos

Muitas vezes, o óbvio não salta à mente humana, o que pede um trabalho árduo de investigação, até que, depois de dados inúmeros percalços, alcança-se o objetivo que se configura imprevisível. Atinge-se o alvo, porém, com outros olhos, outra roupagem e outro entendimento: é como se a labuta da procura tivesse sido necessária.

Histórias – verídicas ou não – constituem metáforas interessantes muitas vezes. Pode-se rememorar uma passagem bíblica<sup>2</sup>, a do filho pródigo<sup>3</sup>, que, desejoso de conquistar sua “liberdade” desperdiça seu quinhão desbravando o incógnito, ao se lançar ao mundo afastando-se de sua família. Após circunvoluções com novas experiências (más a ele, em sua maioria, segundo a narrativa), eis que retorna ao lar, revigorado, saudoso, mas como que renascido. Porém, talvez este “filho pródigo” jamais tivesse amadure-

---

2. Esta referência é a título de informação e não se vincula a tratar de veracidade ou não referente ao livro bíblico. Apenas traz uma narrativa do tomo que serve para traçar um paralelo interessante acerca de caminhos, idas e vindas, ao objeto principal deste tema: a arte dos quadrinhos.

3. Passagem bíblica *Lucas 15:11-32*. Almeida Revista e Corrigida 2009. Bible Gateway.com. Disponível em: <<https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas%2015%3A11-32&version=ARC>>. Acesso em 24/10/2020.

cido certos valores, se não realizasse o ímpeto de sua alma, desbravando o que seu íntimo lhe pedira anteriormente. Seu pai, compreendendo isso, não obistou, pois soube ser uma etapa fundamental para seu crescimento e o recebeu de volta com alegria e festejo familiar! Um mesmo paralelo pode ser aplicado às histórias em quadrinhos, pois embora estejam implícitas como embriões ao início da expressividade gráfica humana desde a pré-história, somente na atualidade puderam ser reconhecidas como arte, pois até então eram relegadas a algo até prejudicial ao desenvolvimento psíquico infantil e infanto-juvenil! Desta feita, a “filha pródiga”, as HQs, passaram por fases de início e aceitação (impressão em jornais e revistas iniciais do século passado) e a seguir, de negação da sociedade (a perseguição a elas desde a década de 1950 por causa do alastramento do livro de Fredric Wertham<sup>4</sup>) até serem reconhecidas retornando ao seio social não mais como vilãs, mas como corolários benéficos que auxiliam na educação humana.

Eu mesmo posso atestar o quão útil e não pernicioso foi a leitura de HQs na minha infância e juventude. Quando aprendi a leitura, passei a consumir um gibi por semana ampliando meus conhecimentos diversificados dadas as temáticas variadas nos quadrinhos; depois, já quase adulto tornei-me autor independente, e então pesquisador, até chegar ao doutorado (e agora pós-doutorando pesquisando fanzines de artes, e muitos deles trazendo a arte dos quadrinhos) e, embora eu tenha sabido que as HQs são importantes como forma de arte e comunicação, algo ainda me remoía: alguma explicação cabal e definitiva faltava, como as que querem os cientistas que buscam a unificação de todo o conteúdo do universo por meio de uma resposta matemática, uma “Teoria de Tudo”<sup>5</sup>, por mais imponderável e passível de existir e que se encaixe em quaisquer das questões, equilibrando-as, como numa “fórmula” que contivesse a resposta alquímica do segredo do universo!

---

4. *Seduction of Innocents*. Ver mais em: <http://universohq.com/reviews/seduction-innocent/>

5. Descubra mais sobre a teoria unificada em <https://galaxiacriativa.com.br/?p=500>

Tal ímpeto me acometeu na busca da busca de formular uma questão acerca de um significado das histórias em quadrinhos e sua real relevância à humanidade, enquanto ainda elaborava meu doutoramento<sup>6</sup>, e daí adveio este texto que ora atualizo e amplio, mas que mantenho o cerne e o foco daquilo que aventei.

Os quadrinhos foram vilipendiados, e só agora retomam sua posição: mas não seriam eles um enigma, um paradoxo? Têm vários nomes, várias denominações mundo afora: *Comics*, *Banda Desenhada*, História em Quadrinhos, *Fumetti* etc.... e a maioria destes termos não satisfaz plenamente sua complexidade imagética, pois são limitadores ou, às vezes, pejorativos.

## ○ olhar quadrinheiro<sup>7</sup>

Qual seria, então, a resposta definitiva, completa e total que traria a resposta conclusiva para o enigma que são as histórias em quadrinhos?

Enigma? Sim, pois muitos nem sabiam que elas eram importantes e não as valorizavam, ao contrário, enquanto outros tantos atualmente ainda as ignoram. Assim, elas passam despercebidas, e até inócuas atualmente<sup>8</sup>, contrariando a forma como eram vistas na década de 1950, quando o governo norte-americano as considerava perigosas para a educação infantil.

Enquanto alguns as veem serem apenas para crianças e de fácil leitura, outros as colocam em pedestais. Acadêmicos as destrincham há décadas e as situam como importantes, tal qual o fazem com o cinema e as outras artes... ainda assim, algo falta!

---

6. Ver minha tese, que deslindou também, de outra maneira, tal questão: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>

7. Quadrinhístico ou quadrinheiro, tanto o faz, pois são termos que não estão nos dicionários... ainda! O que só comprova a riqueza possível do universo desta arte.

8. Fiz questão de manter a temporalidade nesta afirmação, pois como esse texto originalmente foi escrito no ano de 2007, possibilita agora com que o leitor perceba que de lá para cá, as HQs tiveram mudado seu estatuto para uma arte valorizada, especialmente a partir dos anos 2000 e graças à ampliação de pesquisadores que engrossaram o coro da defesa dos quadrinhos.

Qual o nome único, aquele impronunciável, para esta arte estranha, paradoxal e excêntrica arte dos quadrinhos em que subjaz o potencial o qual permanece inato nos vazios entre seus requadros, entre as cenas desenhadas, portanto, sendo quadrinhos ex-cêntricos: fora dos centros, em algum lugar no limbo, que brincam com as imagens, simulam movimento, misturam-se às palavras, mas que pareceram anteriormente não despertar atenção aos adultos racionais que valorizam em exagero a escrita fonética e a ciência clássica, unilateral e anacrônica?



Figs. 1 e 2. Eisner. Excerto da HQ “Quirte”.

Fonte: <https://www.goodreads.com/review/show/702752466>

Descobri, através de um experimento próprio, pessoal, empírico, porque e o que são as HQ: num dos encontros anteriores em eventos de quadrinhos, como os congressos da *Intercom*, Edgard Guimarães, professor do ITA e faneditor, criador do fanzine *QI – Quadrinhos Independentes* chegou a expor que o ser humano, desde que abre os olhos e passa a enxergar como um bebê vai perscrutando o que vê inicialmente como cenas soltas em que a mente depois vai agrupando-as, tais quais quadrinhos em uma página de uma história desenhada. Assim, visualize-se como um bebê deixando o útero materno – os bebês mamíferos giram a cabeça em vários ângulos, olhando, aprendendo a olhar, como uma câmara que abre e fecha os olhos – mas no caso dos seres vivos, a câmara vai fazendo isso sem fechar suas lentes (exceção às piscadelas), vai montando um “quebra-cabeças” do que vê por associação contígua...vai aprendendo a ver por imagens, por sequências...

A visão que o bebê tem é recortada: vê e enxerga lugares que vai conhecendo: sua mente vai aos poucos montando este quebra-cabeça, como numa *gestalt*, ou então, como cenários de quadrinhos da vida real que vão surgindo em sua visão, forçando o bebê a montar o todo das cenas a que é submetido (ANDRAUS, 2011, p. 36).

Mas imagine, como ofereci mentalmente, que o nosso olhar para a frente, ou para uma tela de cinema, ou de tv, ou de qualquer câmera, é apenas um olhar que tem um limite, que se insere geralmente num quadrângulo... ou imagine que nossos olhos são a câmera: os limites de suas lentes (olhos) não são quadrangulares, mas abarcam uma área... agora, imagine que você é bebê e vai crescendo, e tudo o que vai vendo através dessa sua câmera (os olhos), vai sendo montado como num caleidoscópio, ora sequenciado, ora caotizado, até que sua mente vai formatando e fazendo as ligações para lhe permitir entender o que vê e como vê... como se definem os quadrinhos sequenciados cujos vãos tornam elípticas as cenas neles não mostradas (fig. 3, página seguinte).

Por seus olhos, caro leitor, representa-se a cena desenhada de cada um dos quadrinhos a cada vez que eles se deparam com algo em algum momento: como nas figuras 1, 2 e 3, nós vemos em quadrinhos, e a origem da arte gráfica figurativa pode bem ter sido a vontade de buscar imagens, registrando-as como pinturas rudimentares, como representações pictóricas muitas vezes sequenciadas nas cavernas de nossos antepassados que ainda não falavam, embora emitissem sons, mas que certamente buscavam registrar suas visões (internas e externas)!

Ou seja, a partir da prática da auto-etnografia a ideia foi vivenciar determinada realidade – ritual xamânico – e dela extrair a vivência a ser empregada na criação artística. Tais vivências podem ser entendidas como as imagens surgidas nos tranSES durante os rituais. Lewis-Williams (2005), ao abordar a função dos xamãs na pré-história, diz que estes, na verdade, seriam “buscadores de imagens”. Para o antropólogo, os xamãs adentrariam as entranhas da terra ao pene-



TALVEZ ELE ESTEJA ABORRECIDO POR QUE ATIREI NELE... NÃO! ELE VAI ESQUECER TUDO QUANDO EU OFERECER PRA DIVDIR MEU OURO!

LÁ ESTÁ ELE... E TEM UM ODRÉ COM ÁGUA!!



Fig. 3. Eisner. Página 4 da HQ "Quirte".  
Fonte: <https://www.goodreads.com/review/show/702752466>

trarem centenas de metros no interior das cavernas com o intuito de “buscarem imagens”, que seriam então retidas nas paredes de pedra em forma de pintura. Algo semelhante ao proposto por mim, ao me inserir no contexto dos rituais xamânicos (realizados em meio urbano) ou através da respiração alotrópica ou sonho lúcido. O intento da investigação é retomar este aspecto primitivo na criação imagética ao me tornar também um “buscador de imagens”. Porém, utilizando-as para a criação de histórias em quadrinhos (SILVA, 2018, p. 26).

Os quadrinhos nasceram com o olhar, e residem primevos em nossa origem sensorial visual, graças à luz. Os quadrinhos, as histórias em quadrinhos, as bandas desenhadas, os *fumetti*, os *mangás*, são todos a mesma e única coisa, com vários nomes, mas vêm de uma mesma origem, sendo a primeira das manifestações, pois que ao desejarmos, criamos, e assim grafamos sinais (mental e/ou registrando fisicamente) elaborando os desenhos simplificados, as escritas, para expressar uma manifestação comunicacional complexa.

Os “espaços” entre uma cena e outra da realidade que nossos olhos veem (fig. 4); os espaços do entreolhar, das piscadelas, os “vãos” desses momentos são os mesmos que existem entre os quadrinhos desenhados... nós transportamos nossa realidade (e imaginação) nas páginas decupadas a uma história em quadrinhos (tal qual fazíamos nas cavernas pré-históricas)!



Fig. 4. Página da HQ *Os 300 de Esparta*.

Fonte: MILLER, Frank. *Os 300 de Esparta*. São Paulo: Abril, 2006

Creio que consegui unificar a complexidade da questão, resumindo a importância das HQs e as situando como parte integrante de nossa existência: elas são metáforizações do que nossos olhos veem, são complementos dos olhos, como poderia ter sido dito por McLuhan (1969) se tivesse estudado os quadrinhos! Talvez por isso, tal obviedade gritante até então não tenha sido ainda codificada, já que está bem à frente de nosso nariz (por meio dos olhos entre ele)!

Mas realmente, às vezes, como na HQ semi-abstrata do autor espanhol Rubéns, não conseguimos enxergar além de nossos narizes (fig. 5)!



Fig. 5. HQ do autor espanhol Rubén.  
 Fonte: Catálogo Exposição Historieta España em Brasília-DF

E assim desconsideramos a expressão dos quadrinhos, por serem tão naturais em nós, como arte: eles são parte da existência manifestada, portanto, não são “especiais”!

Ah, não são? Então nada mais é especial: ou tudo ou nada... ou se se percebe a realidade como um incessante milagre (ou salto quântico, mais pertinente à ciência) após o outro... ou se menospreza esta percepção, crendo que tudo é parte de uma engrenagem natural, fria, racional, e por isso, sem que nos cause estupor.

Antes da física quântica ser desvendada, a ciência mecânica cria que nada mais poderia ser desvendado. E eis que a mente dos pesquisadores se desdobrou aos quanta e às suas imponderabilidades supra-cartesianas... pois antes dessa nova física, havíamos adentrado apenas na realidade da frieza intelectual, do mundo científico objetivo exclusivista que se auto-sustenta (mas que foi alquebrado pela emergência da física quântica e do subjetivismo implicado na pesquisa, em que os quanta se manifestaram deixando os cientistas estupefatos frente a uma nova maneira de encarar a realidade sub-atômica<sup>9</sup>).

É assim que podemos escolher perder a acuidade, como já deixou explicitado Charles Darwin, que se apercebeu ter perdido a sensibilidade artística, devido a ter dedicado grande parte de seus anos de vida à meticulosidade fria e racional da pesquisa científica unilateral (SHELDRAKE, 1991, p. 78 e TREVISAN, 2002, p. 19)!

Ou também podemos seguir pelas vias da sensibilidade com as artes, criando e buscando-as, que no caso, se transformam em histórias em quadrinhos com desenhos realizados pela união da mente criativa com a mão treinada inteligentemente.

---

9. Caso queira conhecer mais sobre estas mudanças de paradigmas científicos, leia acerca na minha dissertação: [http://www.athena.biblioteca.unesp.br/exlibris/bd/bia/33004013063P4/1999/andraus\\_g\\_me\\_ia.pdf](http://www.athena.biblioteca.unesp.br/exlibris/bd/bia/33004013063P4/1999/andraus_g_me_ia.pdf) e/ou na minha tese: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>

Dos quatro pilares nos quais assenta a cultura humana (Arte, Mística, Filosofia e Ciência), a Arte é muito provavelmente a mais antiga a ser regularmente praticada pela Humanidade. A constatação é verificada entre os animais, quer nos seus cânticos ou inclusive nas peculiares pinturas feitas pelos primatas.

As matérias lecionadas nas escolas medievais eram representadas pelas chamadas Artes Liberais, decompostas em Trívio (Gramática, Retórica e Dialética) e Quatrívio (Aritmética, Geometria, Astronomia e Música). Juntas formavam as Sete Artes Liberais. Como é possível constatar, as Artes da Idade Média nada têm a ver com as Sete Artes do Século XX (MENDES, 25/06/2005).

Como se percebe, Mendes põe em pauta que as artes eram diferentes em sua concepção, quando a ciência ainda estava engatinhando e buscando sua separação – aos poucos – da religiosidade da época. Mas então como chegamos aos quadrinhos e/ou às sete artes atuais, que diferem das apontadas acima?

Kant, antes de Hegel também classificou as artes, mas as divisões que este segundo o fez, são bem interessantes:

Por conseguinte, ao dividir as partes de sua Filosofia da bela arte, Hegel propõe também uma divisão das belas artes. No que tange ao critério da relação da ideia com sua configuração Hegel divide as artes em arte simbólica, arte clássica e arte romântica. E ainda subdivide de forma mais específica os tipos de artes chamando-as de artes particulares, que são assim denominadas: arquitetura, escultura, pintura, música e poesia (Hegel, 2001).

Dessa forma, Hegel (2001) apresenta uma divisão das artes que o subsidia a desenvolver sua argumentação sobre a sua Filosofia da arte como ciência do belo artístico. E ao discorrer sobre as artes simbólica, clássica e romântica e seus desdobramentos particulares (arquitetura, escultura, pintura, música e poesia) permite-nos compreender de que maneira a ideia se concretiza no mundo por meio das obras de artes (CARVALHO; MELONIO, 2018).

A partir daí, e com o desenrolar das manifestações expressivas, as artes foram se atualizando cada vez mais, por assim dizer:

As Sete Artes são consideradas a Música, a Dança, a Pintura, a Escultura, a Literatura, o Teatro e o Cinema. Não existe uma hierarquia basilar (apenas o cinema ocupa uma posição conhecida, a Sétima), no entanto cada pessoa pode tentar ordená-las (MENDES, 25/06/2005).

Questiona-se assim, igualmente, se o rádio poderia ser uma forma de arte, além, óbvio, das histórias em quadrinhos. Mas eis que viemos a conhecer a televisão como a oitava arte e os quadrinhos, embora desde os primórdios como narrativas embrionárias imagéticas nas cavernas, foram categorizados como a Nona Arte<sup>10</sup>.

Inclusive, com as artes digitais atuais, não se pretende mais limitar a questão das nove artes, expandindo-as (porém, deixo as classificações recentes e as que estão por vir para outros teóricos).

Houve uma noção preconceituosa do que são as Belas-Artes e que já foi derrubada por Shusterman, assim como menciono no meu livro *O Estatuto das Belas-Artes nos Quadrinhos* (ANDRAUS, 2020), em que verifico elementos da linguagem quadrinhística em várias obras como na 26<sup>a</sup> *Bienal de Artes de São Paulo*, na *Pinacoteca em Paris* na França, com uma exposição dos quadrinhos autorais de Hugo Pratt, e no Brasil numa homenagem ao poeta e escritor brasileiro Murilo Mendes, trazendo leituras de suas poesias transpostas em quadrinhos por diversos autores num museu dedicado a ele em Juiz de Fora, o que corrobora a predisposição e versatilidade das HQs como arte.

---

10. Vez ou outra há resquícios de um ou outro autor que classifica a TV como 9<sup>a</sup> Arte, deixando a 8<sup>a</sup> aos quadrinhos, mas tal classificação vem desaparecendo, mantendo a ordem da TV como oitava e dos quadrinhos como nona, nas artes.

Dessa forma, não importa qual seria a escalação das histórias em quadrinhos no rol da fama das artes; e nem se elas são consideradas “oficialmente” ou não. O que importa em realidade é que há um pressuposto para colocar as HQ como forma de expressão necessária e vinculada a cada um de nós, como uma arte legitimada ontologicamente: uma necessidade cuja obviedade não foi percebida, principalmente em seu valor imagético que retroalimenta ambos hemisférios cerebrais (esquerdo/racional e direito/criativo) promovendo uma inteligência interdisciplinarmente sistêmica (ANDRAUS, 2006) e que traz também a prerrogativa de que, ao nascermos e começarmos a abrir os olhos e visualizarmos aos poucos a realidade contrastante do mundo pós-placenta, perscrutamos nos olhares, cenas da vida, tal quais cenas desenhadas em requadros dentro de uma página de história em quadrinhos que vão formando uma narrativa elíptica, mas totalmente discernível por nossas mentes desenvolvidas a partir destas recepções visuais a que somos todos acometidos.

## ConsiderOlhares

As HQ sempre se encontraram (e ainda se encontram, e decerto sempre se encontrarão) potencialmente à frente de cada par de nossos olhos, num limite da acuidade visual estabelecido pela visão fisiológica e psicologicamente formatada: com a única diferença de que elas, as HQ, representam o mundo principalmente na forma de desenhos em cenas que se desdobram elipticamente.

Assim, vemos que das nove artes atuais: Pintura, Dança, Teatro, Literatura, Música, Fotografia, Cinema, TV e a inserção das Histórias em Quadrinhos, são símbolos de uma teorização, com base intuitiva, e que a Nona Arte ainda não foi completamente percebida em seu pleno potencial. As HQ se posicionaram, até agora, como a última das artes<sup>11</sup>, a nona, embora tenham sido a primeira, em instância fisiológica e psíquica, pois nasceram

---

11. Mas estão vindo as artes digitais e outras, como os *artezines* (fanzines de arte)!

nas cavernas e ao mesmo tempo com os nossos olhares despertos, um certo tempo após o parto<sup>12</sup>.

Dessa forma, posso não ter conseguido achar um nome mais adequado a elas, como tentou McCloud (1995) reforçando o termo dado por Will Eisner (2001) como *Arte-Sequencial* (História em *QuadrArtes*, talvez?), mas consegui identificar que são nossa a primeira manifestação, tanto nas cavernas pré-históricas, como ainda, de acordo com a fisiologia sensorial, são possibilitadas após o nascimento de cada humano, e que a elas devemos muito respeito e consideração por fazerem parte inerente de nossas vidas cotidianas visualmente narrativas (independentemente se repetitivas a muitos). Resta sabermos se os outros que não enxergam (ou não enxergavam) tal fato podem começar a ver além dos seus conceitos pré-concebidos, como já veem fisiologicamente (sem se aperceberem) ao visualizarem em quadrinhos tudo o que olham, desde sua gênese ao nascerem, e a partir de tal constatação, se renderem às artes como parte integrante de seu potencial subjetivo (quanticamente falando), bem como aos quadrinhos que não são apenas deleites, mas estruturadores imagéticos construtivos artísticos de uma mente sistêmica<sup>13</sup>!

---

12. Na verdade, os bebês enxergam borrado nas semanas iniciais ao nascimento, e só depois, ao ter os músculos dos olhos fortalecidos, conseguem uma visão mais precisa. Ver mais em: <http://g1.globo.com/fantastico/quadros/mundo-secreto-dos-bebes/noticia/2015/01/recem-nascidos-enxergam-embacado-nas-primeiras-semanas-de-vida.html#:~:text=Os%20rec%C3%A9m%20nascidos%20n%C3%A3o%20t%C3%A3m,cent%C3%ADmetros%20do%20rosto%20do%20beb%C3%AA>.

13. Reforço que seria interessante reportarem-se à minha tese de doutoramento, pois nela existem mais itens que atualizam estas questões da importância das HQs como imagens à mente e ao cérebro como potencial cognitivo deveras importante ao desenvolvimento da inteligência criativa aliada à racional. Pois reitero, este texto aqui foi elaborado antes do cerne principal da minha tese que reforça a importância das HQs à mente criativa. Por outro lado, neste artigo de agora há a conjectura da questão do olhar primevo do ser humano, que concatena na mente as imagens que vai formando da realidade que principia a ver desde sua infância, tal quais os quadrinhos que depois viria a elaborar. Por isso quis ressuscitar este artigo, atualizando-o.

## Referências

ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. Tese de doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2006. Disponível em <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>>. Acesso em 10/10/2020.

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

ANDRAUS, Gazy. *O Estatuto das Belas-Artes nos Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

CARVALHO, Zilmara de Jesus Viana de; MELONIO, Danielton Campos. A divisão das Belas Artes: Kant e Hegel. *Griot: Revista de Filosofia*. v.18, n.2, p.198-216, dezembro, 2018. Amargosa – BA. Disponível em <<https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/griot/article/view/979>>. Acesso em: 24/10/2020.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MENDES, Francisco. Quais são as Sete Artes? *Pasmos Filtrados*. 25/06/2005. Disponível em <<http://pasmosfiltrados.blogspot.com/2005/06/quais-as-sete-artes.html>>. Acesso em: 24/10/2020.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

SHELDRAKE, Rupert. *O renascimento da Natureza: o reflorescimento da ciência e de Deus*. São Paulo: Cultrix, 1991.

SILVA, Matheus Moura. *Cartografias do Inconsciente em Quadrinhos: Ayahuasca, Respiração Holotrópica e Sonhos Lúcidos como processos criativos*. Tese de Doutorado elaborada ao PPGACV da FAV-UFG. Goiânia, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8397>>. Acessado em: 26/10/2020.

TREVISAN, Armando. *Como apreciar a arte*. Porto Alegre: AGE, 2002.