

O Processo criativo na elaboração de uma HQ fantástico-filosófica: o sistêmico em contraponto ao fragmentado

Gazy Andraus
UNIFIG/UNIMESP

Resumo:

Há diferenças no processamento da criação artística e o pensamento cartesiano em que áreas cerebrais distintas são acionadas. O ato criativo supõe interação mental envolvendo um cérebro ambi-hemisférico: direito (intuitivo e atemporal), e esquerdo (racional e temporal). Assim, elaborar uma história em quadrinhos (HQ) pressupõe um diferencial do de pensar e escrever um artigo. Com base nas descobertas do processamento mental, aponto considerações e reflexões acerca do processo criativo, em especial nas HQ fantástico-filosóficas que realizo, baseando-me em De Gregori, Goswami e outros. Assim, como metodologia experimental, apresentarei um ato artístico em que criarei uma HQ ao som de música.

Palavras-chave: História em Quadrinhos (HQ), Arte, processo criativo, hemisférios cerebrais

Abstract:

There are differences in prosecution among artistic creation and cartesian when distinct brain areas are actioned. The creation act suposes an interaction surrounding a brain divided in two hemispheres: right side (intuitive and non-temporal), and left (rational and temporal). So, the act of elaborating a comic assumes a differential thought from writing a scientific paper. Anchored in mental scientific discoveries, I appoint considerations and reflections about the creative process, specially on phantastic-philosofic comic that I produce, based upon De Gregori and Goswami beyond others. So, as an experimental method, I will present an artistic public act in wich I will create a comic while listening to music.

Keywords: Comics, Art, creative process, brain hemispheres

O criar artístico e racional

As descobertas atuais da ciência, principalmente no que concerne à área cognitiva tem modificado a maneira de ver e de pensar o cérebro (a mente). Além disso, a própria mudança paradigmática da ciência clássica para a quântica destronou uma visão tida como objetiva e cartesiana excludente, para outra subjetiva e probabilística de uma realidade, que afeta a humanidade (Andraus, 2006). Com isso, têm surgido novas maneiras de se encarar a(s) realidade(s) e o ensino tem também se modificado. Buscam-se novas competências e transformações. O filme Pink Floyd "The Wall" (Parker, 1982) mostrou bem como a educação linear e opressora escondia uma subjetividade e um conteúdo emocional latente e mal trabalhado.

Isto tudo, atualmente, pode ser percebido pela maneira de se verificar como funciona a mente: nosso cérebro, composto principalmente pelo réptil, límbico e neocórtex, e subdividido em hemisfério esquerdo e direito guarda assombros

que nunca antes puderam ser verificados, e graças à tomografia computadorizada (cuja tecnologia provém da ciência quântica) vai destrinchando conhecimentos amplos. O hemisfério esquerdo, antes tido como dominante, deixa de ter tal denominação e é visto agora como parte integrante (e integradora) do hemisfério direito (antes tido como obscuro), que se mostra essencial, pois traz o novo, a criatividade, a intuição, o pensamento religioso, que é decodificado e nomeado pelo esquerdo. De Gregori (1999) completa tais informações expondo que há também a parte central (cérebro réptil), pragmática, que operacionaliza tudo (fig. 1).

O autor sugere que o uso equilibrado das três funções é o ideal para uma vida ampla. As experiências e pesquisas atuais atestam tal veracidade: mas há muito ainda que descobrir. Como, por exemplo, a leitura dos fonemas, que se dá principalmente no hemisfério esquerdo, enquanto que as imagens no direito (incluindo a leitura de ideogramas).

As histórias em quadrinhos são feitas principalmente por imagens.

A união dos desenhos dos quadrinhos, com a lógica cartesiana de sua estrutura mais os textos fonéticos, podem corroborar numa ativação diferenciada do cérebro, do que aquela que pertinente ao texto *per si*.

Porém, o que aqui está em pauta é reconhecer, graças a esses desvelamentos científicos, a diferença no processamento racional (fragmentado) e intuitivo

(sistêmico). Ambos hemisférios têm diversas áreas de atuação e operacionalização, mas um ou outro hemisfério pode ter mais ativação em determinadas áreas próprias, de acordo com os estímulos (hipertrofiando partes, e atrofiando outras). Ao escrever um texto científico, por exemplo, a escrita fonética, mais o processamento racional mental, provavelmente incidem num uso muito alto das áreas pertinentes à lógica e à razão (hemisfério cerebral esquerdo). Isto não quer dizer que não haja criatividade, pois as “descobertas” que vão surgindo durante o elaborar das pesquisas são prenhas de criatividade. Porém, ao elaborar uma obra artística – quer seja pintura, poesia, vídeo arte ou história em quadrinhos, por exemplo, a operacionalização mental pode se dar distintamente.

Nachmanovitch menciona essa questão acerca do processamento criativo de certos artistas:

As artes plásticas criaram uma tradição de “automatismo”; pintores como Wassily Kandinsky, Yves Tanguy, Joan Miro e Gordon Onslow Ford encararam suas telas sem nenhum tema preconcebido, apenas permitindo que as cores e formas fluíssem de um impulso intuitivo e espontâneo do inconsciente. Nas *improvisações*, séries de pinturas que constituíram a base para grande parte da arte do século XX, Kandinsky traça estados de espírito e transformações na forma como lhe ocorriam. (NACHMANOVITCH, 1993: 20-21)

Na atualidade há a possibilidade de se averiguar como se dá esse processo na mente por pesquisas em que a tomografia computadorizada acuse o processamento dos atos. Porém, não há registro conhecido oficial de que os quadrinhos (ou “banda desenhada”, como são conhecidas as histórias em quadrinhos em Portugal) tenham sido aferidos, conquanto sua leitura e incidência mental.

Alan Moore explica a questão da leitura das imagens em contraposição aos textos, elucidando que o governo americano já investigou o fenômeno:

Da forma como eu compreendo a divisão entre o lado esquerdo do cérebro, e o lado direito, e em termos muito gerais, a metade esquerda lida com o racional, a linguagem, a articulação de frases. A metade direita lida com o irracional, o inconsciente. Pode ser que a palavra seja a unidade de conta da metade esquerda, e a imagem seja a unidade de conta da metade direita. E há realmente algo de único na maneira como a banda desenhada combina palavras com a imagem. Eu sei que foram feitos testes no Pentágono, para apurar a forma de transmitir a informação de um modo mais directo e eficaz, de forma a que essa informação fosse retida, e concluíram que essa forma é a banda desenhada. Não é o texto sem imagens, nem o texto ilustrado. Penso que isso se deve ao facto de a banda desenhada apelar simultaneamente às duas metades do cérebro. Há pessoas que não sabem ler banda

desenhada. E a explicação que dão para não saber ler banda desenhada é que não sabem por onde começar – se pelo texto, se pela imagem. Se fizermos a mesma pergunta a qualquer leitor de banda desenhada, ele não saberá dizer por onde começa. É uma leitura simultânea” (MOORE, 2002: 8).

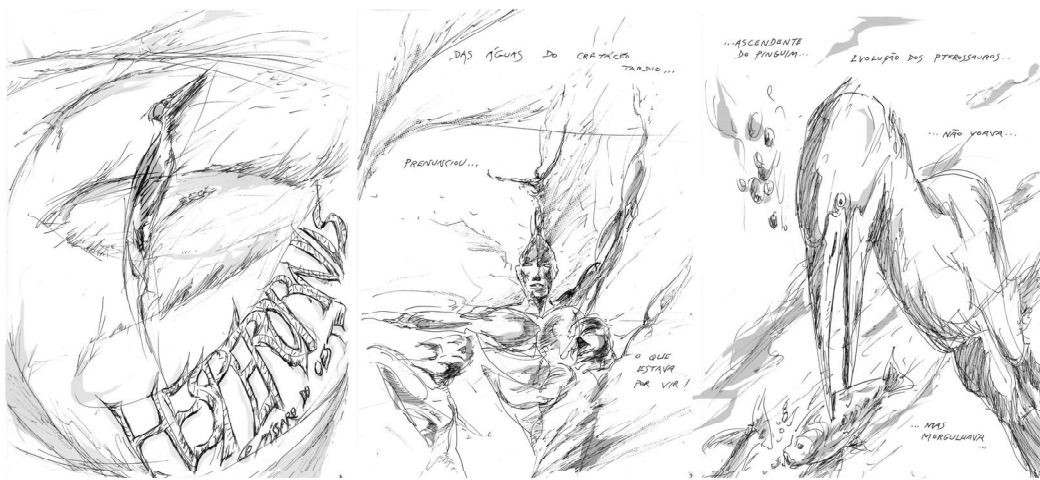
É sabido que Charles Darwin, conforme se utilizava cada vez mais do cérebro racional, com o passar dos anos percebeu-se menos sensível às artes:

Darwin preocupou-se com a diminuição de sua sensibilidade artística nos últimos anos. Darwin concluiu que a atrofia vinha da unilateralidade de sua atividade científica. Concluiu que é uma perda de felicidade, pois prejudica também o caráter moral, debilitando a parte excitável da natureza humana” (TREVISAN,2002:19).

Como autor, e após terminar a tese de doutorado pude comprovar (tendo me tornado cobaia involuntariamente de mim mesmo) que isso é pertinente: usei tanto de racionalidade que acabei diminuindo minha vontade de criação artística.

Ainda assim, e apesar dessa sobrecarga em meu processamento racional, vez ou outra, ao criar HQ, principalmente após esse período, pude perceber mais nitidamente a diferença de processamento mental entre o pensar racional e o quântico-artístico.

Como exemplo, quando elaborei a HQ “Hesperornis-Pássaro do oeste” (**fig. 2**), verifiquei durante o processo, que os “saltos” mentais eram diferentes, e que as lógicas outras, das de uma narrativa linear. Ao terminar a elaboração de HQ, fui constatando diferenciais no processamento para elaborá-la diferentemente de outro mais lento e esmiuçado que se dá ao elaborar um artigo científico (como este que estou ora redigindo).



Assim, este trabalho quer colocar em pauta tal hipótese: de que o processamento artístico é distinto, e que sua criação é dinâmica: não vem do “nada”, mas surge a partir de pré-informações já abarcadas pela mente do autor, que se tornam redivivas durante o ato de criar, proveniente da atividade mental hemisferial direita.

HQ fantástico-filosóficas

Não cabe aqui discutir o *status* artístico das histórias em quadrinhos. Isto tem sido relatado e estudado de diversas maneiras, incluindo em minha própria tese, na qual defendo os quadrinhos como parte do arcabouço artístico da humanidade (Andraus, 2006). Porém, é de se salientar que existem histórias em quadrinhos (HQ) para distintas faixas etárias, de distintos gêneros literários, e também, as mais comerciais, ou estritamente autorais. O mesmo que ocorre no cinema e na literatura. As HQ que elaboro são mais raras ainda, estando classificadas como poéticas, ou ainda, como fantástico-filosóficas, que têm suas estruturas “compactadas” como um *hai-kai*, ou cujas mensagens transcendem uma lógica cartesiana simplificada, como se dá com os koans zen-budistas. A elaboração de minhas HQ (como ocorreu por exemplo com a já mencionada “Hesperornis - o pássaro do oeste”), se dá também, quase que exclusivamente, sob uma audição de músicas.

Isso pode ocorrer diferentemente a cada autor, em cada um de seu próprio *metiér*: na criação artística, por exemplo, de uma HQ, é possível gerir o afazer de maneira similar ao processamento racional de gerenciar um projeto racional. Mas também há a possibilidade de a história em quadrinhos ter sido criada com

enfoque mais pendente ao intuitivo e menos racional (os quadrinhos do gênero super-heróis são do primeiro caso, e os poéticos estariam no segundo).

Processos criativos

Teorias sobre o processamento criativo têm surgido, tendo Graham Wallas sido o pioneiro, descrevendo em seu livro *The art of thought* de 1926, as etapas do processo criativo (Goswami, 2008):

1-Preparação (reunião de fatos e ideias sobre uma questão formulada); 2-Incubação (deixar as idéias fluírem sem se preocupar), 3-Illuminação ou insight (perceber um momento-chave, *eureka*, um “ah-há!”, como resolução da questão), 4-Verificação ou manifestação (etapa final, para por em prática o achado, avaliando e verificando o desenvolvimento da resposta).

Para tentar discutir um pouco mais a questão do processo criativo, e não encerrar como algo passível de apenas uma resposta ou um modelo, ainda que o de Wallas tenha sido constantemente usado até hoje, exponho aqui um novo aporte trazido pelo físico indiano, Amit Goswami (2008), que abordando a questão da criatividade, discute se ela se atribui a poucas pessoas, ou se é inerente ao ser humano. Além disso, ele atualiza as teorias criativas, ao tecer paralelos do processo criativo com a dinâmica imprevisível da física quântica e os saltos dos elétrons.

O físico situa três parâmetros teóricos sobre a criatividade, quais sejam:

1-A perspectiva material realista e a classe mecanicista de teorias da criatividade;

2-A perspectiva organicista e a classe organicista de teorias da criatividade

e

3-A metafísica idealista monista e a classe idealista de teorias da criatividade.

Para a primeira situação, Goswami coloca que:

A mente é uma máquina newtoniana, um epifenômeno do cérebro, completamente determinado por causas locais antecedentes, e sua dinâmica é algorítmica. A continuidade causal é suposta no comportamento humano, limitando o que a criatividade pode representar. Por exemplo, a criatividade não pode ser algo realmente novo, porque todas as coisas atuais são determinadas por coisas que já existiam.

Isto descrito, faz lembrar a operacionalidade do cérebro triuno descrito por De Gregori (1995), em que, no caso desta, equivaleria ao hemisfério esquerdo

cerebral, como supremacia, já que nesse hemisfério só ocorrem atividades já pré-reconhecidas anteriormente.

Já para a segunda situação, Goswami (2008) descreve que:

Os fenômenos humanos como a criatividade e os fenômenos vinculados aos organismos, em geral, devem abranger mais do que explicações causais e mecanicistas. Eles precisam ter objetivo. Além do impulso de causa antecedente, a criatividade precisa da força do objetivo. Assim, ela é vista em relação ao que é denominado teleologia - causa final.

Nesta segunda, ao que parece, o hemisfério esquerdo conta um pouco mais com a atividade do “obscuro” direito, mas mais da porção central (responsável pela ação pragmática), já que a criatividade aqui se orienta por um objetivo final, uma intenção prática.

E por fim, à terceira opção, ele dá que:

A criatividade é, em sua essência, um fenômeno de consciência (o self) que descontinuamente manifesta possibilidades realmente novas (não manifestadas anteriormente) do domínio transcendente, e não pode ser explicada apenas pela mecânica da matéria. Às vezes, refere-se à criatividade, como o casamento entre o céu e a terra, um casamento que acontece no âmbito de nossa subjetividade. (...)

Assim, na perspectiva idealista, o universo é criativo, porque a consciência é criativa. Há transcendência na criatividade, porque a consciência é transcendente. A evolução do universo que vemos, da matéria para a vida até a autoconsciência, é considerada como a manifestação do objetivo criativo da consciência.

Nesta última, o hemisfério direito (criativo, intuitivo) do cérebro viria com uma parte maior de atividade em primeira instância que o hemisfério esquerdo (racional, lógico e linear).

Longe de esmiuçar as propostas de Goswami (2008), ele descreve que há tentativas de integração das três maneiras - assim como verificou De Gregori (1999) com relação ao funcionamento do cérebro triuno -, mas até agora frustradas, inclusive tendo ocorrido em congressos debates a respeito da questão da criatividade.

Pouco antes dessa visão (teoria) de Goswami, Rohden (1966, 18-19) busca colocar a filosofia da arte como uma visão universal manifestada em ação individual. Para Rohden, o artista é um agente que emprega sua visão (teoria), intuindo, visualizando ou sentindo a presença do *Universal-Infinito em todos os individuais-Finitos*. Ou seja, o artista se torna capaz de ultrapassar os limites do mero intelecto (ego) e expressar uma realidade ulterior, univérsica. É interessante que se assemelha à concepção de Carl G. Jung, que afirmou:

O Artista não é uma pessoa dotada de livre arbítrio que persegue seus próprios objetivos, mas alguém que permite à Arte realizar seus propósitos através dele. Como ser humano, ele pode ter humores, desejos e metas próprias, mas como Artista ele é “homem” num sentido mais sublime - ele é um homem coletivo - alguém que carrega e molda a vida psíquica inconsciente da humanidade. (apud BELLO: 1998, 189)

Assemelha-se também ao que De Gregori (1999) constatou, quando nos primórdios da civilização, a racionalidade ainda estava dividindo um espaço, menor até, com a intuição universal. Para o pesquisador, os sábios da antiguidade utilizavam muito o hemisfério direito, e por isso “recebiam” informações tidas atualmente como místicas, mas que em realidade seriam informações diretas em que se conectavam como o cosmo, passando pelos seus hemisférios direitos (criativos, intuitivos, não lineares, sistêmicos, enfim), sem que pudessem geri-las racionalmente, como se faz na atualidade, em que o hemisfério esquerdo (racional e linear: fragmentado) tomou um desenvolvimento exacerbado. Mas, mais do que esclarecer, esses aportes teóricos aqui descritos demonstram a fragilidade do conhecimento humano em face de questões ainda complexas e sem muita possibilidade de dedução por insuficientes pesquisas empíricas: há a possibilidade de as tomografias computadorizadas trabalharem mais acirradamente a questão, pois na atualidade há novas descobertas em andamento, principalmente ao medirem o pensamento dos religiosos, ou dos praticantes de meditação (muitas vezes confirmando a teoria de De Gregori).

Porém, neste artigo, prefiro atizar o leitor, a que se aperceba pleno de potencialidade e a que saiba que pode usar sua criatividade, não importa como, e isso dependerá de seu histórico de vida. Mas igualmente, advirto que há realmente um diferencial no cotidiano e no uso de nossas mentes: ao elaborar idéias racionalmente, e escrevê-las em palavras (fonéticas), estarei incorrendo num pensamento em primeira instância extremamente lógico, racional e linear. Já, quando elaboro, por exemplo, desenhos “soltos” (e isso pode ou não requerer certo grau de alfabetismo icônico, ou seja, de aprendizado básico da técnica do desenho), percebo que minha mente traz idéias “rápidas” que se mesclam instantaneamente. Isso me é muito mais claro ao realizar desenhos que são direcionados por uma idéia principal, criativa, e que vem no mesmo instante que os executo (muitas vezes utilizando palavras

junto), mas com base numa audição musical. A propósito: a música parece realmente trabalhar em nossa mente de forma a criar idéias e momentos únicos. Pinker (1998) disse que não há explicação lógica para a utilização da música. Ele a classificou como um coquetel de prazer. Ora, é bem provável que, justamente, a função da música (como da arte em geral) seja a de manutenção do equilíbrio mental, já que De Gregori (1999) advertiu que o ser humano não tem usado de forma equilibrada as três partes do cérebro (hemisfério esquerdo: racional; direito, criativo e porção central reptiliana, pragmática).

Assim, a música, as artes em geral, e os quadrinhos (como parte integrante das artes) são necessários ao equilíbrio de um ser humano criativo: que tanto os cria, como os absorve como espectadores.

No meu caso, já tendo inclusive percebido que o processo criativo é “quântico”, e já tendo experienciado situações criativas, não só na elaboração artística de desenhos e de histórias em quadrinhos, bem como na elaboração de jogos de palavras (trocadilhos), e até mesmo no esporte - já fui praticante de basquete amador, e pude sentir, em determinados períodos, processamentos incrivelmente rápidos de movimentos, em que meu corpo se ajustava durante um jogo, por exemplo, realizando manobras rápidas, que me traziam sentimentos e sensações criativas e prazerosas. O mesmo ocorre ao desenhar ou escrever um artigo, mas somente quando eu começo a obter uma fluência no desenvolvimento do trabalho (racional ou artístico). Porém, no elaborar artístico, o “pensar” me parece ser muito mais complexo, sistêmico, dinâmico e “misturado” (em que a noção de tempo se perde, como se fosse algo extremamente rápido).

A experiência da elaboração da HQ (Metodologia)

Assim, quero elaborar um momento, como quando o faço geralmente sozinho (sem espectadores), e que se assemelharia a um concerto-solo, mas em vez de musical, eu desenharia, de acordo com o *momentum*, construindo uma história em quadrinhos, conforme eu me acostumei a realizar. Como exemplo, em 1990 eu realizei uma história em quadrinhos de três páginas intitulada “Sina”, cujos primeiros três quadrinhos foram deflagrados em minha mente ao

ouvir uma música (em específico, “The unforgettable fire” de U2). Para tal experiência, dessa vez, é óbvio que devo estipular uma metodologia supondo demonstrar o ato criativo de uma HQ improvisada (5 minutos como média, e 10 no máximo) ao público, para que percebam como pode se dar um ato criativo, que é um pouco similar ao que Nachmanovitch (1993) mencionou com relação ao impulso intuitivo e espontâneo realizado por alguns artistas, conforme narrei anteriormente nesse artigo.

Meu ato artístico se dará da seguinte maneira:

Abro a palestra do artigo (que teria que durar, no mínimo, 20 minutos ao todo, incluindo a parte prática), explicando os pontos principais, e em seguida faço a audição de uma música por mim pré-escolhida, enquanto me sento frente a um cavalete (pode ser um flip-chart) contendo folhas de papel do tamanho A-3, ou A-2. Munido de canetas grossas, passo a “sentir” a audição de uma música (previamente por mim escolhida), e por fim elaboro a(s) página(s), com os esboços principais¹. Geralmente meu processo criativo se dá dessa maneira, deixando posteriormente o trabalho de arte-final com mais paciência e tempo. Mas no processo inicial, a idéia (roteiro) vai surgindo junto das imagens que vou esboçando, impulsionadas pela audição de música, conforme descrevi no exemplo da HQ “Sina”.

Considerações

Assim, com minha apresentação e realização em 10 minutos da HQ (desde o início da audição musical à finalização do processo, no máximo), terá o público presenciado um fato distinto, podendo melhor refletir posteriormente, lendo este meu artigo, bem como a bibliografia nele referenciada.

Esta modalidade de trabalho, vem ao encontro de uma nova postura, não tão racional e distante (conforme atestam ser possível Nachmanovitch, Jung, Rohden e Goswami), e também não menos intuitiva, que confere legitimidade ao subjetivismo, que já é aceito na própria ciência, face às questões da física quântica, em que o próprio pesquisador se apercebe como fator preponderante da medição de uma partícula microatômica: é seu olhar que vai considerar o *momentum* da medição, ou seja, há influencia subjetiva, e não meramente objetiva, como queria o homem da ciência clássica.

Ademais, coloca-se em pauta, à guisa de pré-conclusão, a questão teórica das variantes criativas visualizadas por Goswami (2008), e na questão do hemisfério direito e esquerdo do cérebro, atestada por De Gregori (1999), de forma mais a provocar o público, a que perceba em si mesmo a possibilidade e o potencial inerente, muitas vezes “adormecido”, por um uso minimizado de suas faculdades e funções mentais, ou ainda, a que tenha a percepção do diferencial entre a atividade racional (fragmentada) e a artística (sistêmica), tomando minha atuação como exemplo para reflexão.

Referências bibliográficas:

Livros e Biografias:

ANDRAUS, Gazy. **AS Histórias em Quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. Tese de doutorado. USP: São Paulo, 2006. “Hesperornis-o Pássaro do Oeste publicada na revista Camiño di Rato, n. 1, Uberlândia: Grito Prods, segundo semestre de 2008.

ANDRAUS, Gazy. “Hesperornis-o Pássaro do Oeste”. **Camiño di Rato**. n. 1, Uberlândia: Grito Prods, segundo semestre de 2008.

BELLO, Susan. In **Pintando sua alma - método de desenvolvimento da personalidade criativa**. Brasília: Ed. UnB, 1998.

DE GREGORI, WALDEMAR. **Os poderes dos seus três cérebros**. São Paulo: Pancast, 1999.

GOSWAMI, Amit. **Criatividade quântica**. São Paulo: Aleph, 2008.

MOORE, Alan. **Argumentos**. Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem, Câmara Municipal de Amadora, Devir. Amadora: setembro de 2002.

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

PARKER, Alan. **The Wall**. EUA/United Kingdom, 1982.

PINKER, Steven. **Como a Mente Funciona**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

ROHDEN, Huberto. **Filosofia da Arte**. Rio de Janeiro/São Paulo: Freitas Bastos, 1966.

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

Gazy Andraus (e-mail: gazya@yahoo.com.br)

Professor na UNIFIG – Centro Universitário metropolitano de São Paulo;Doutor em Ciências da Comunicação pela ECA-USP, (premiado com a melhor tese de 2006 pelo HQ-MIX-2007), mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Unesp, pesquisador do Observatório de HQ da USP e do INTERESPE – Interdisciplinaridade e Espiritualidade, editor e autor independente de histórias em quadrinhos adultas de temática fantástico-filosófica.

¹ Esse material será pedido antecipadamente aos organizadores do Seminário de Cultura Visual.