

AYAHUASCA E A INFLUÊNCIA NA CRIAÇÃO DE ÍNCARO: ESTÓRIAS DAQUELE QUE VOOU

The Influence of Ayahuasca for Creating Íncaro: Stories of One Who Flew

Matheus Moura Silva

Resumo

A ideia central do trabalho é verificar a influência do uso ritualístico/religioso da Ayahuasca (beberagem indígena com poderes psicotrópicos) na criação da HQ Íncaro: histórias daquele que voou, de Xalberto, publicada na década de 1970 no Brasil. De imediato é possível observar o quanto impactante foi a experiência para o autor, uma vez que o estilo de desenho e modo narrativo sofreram mudanças extremas se comparado ao álbum anterior. Por meio da análise antropológica, a respeito do que seria o Santo Daime, UDV e Barquinha (as principais religiões ayahuasqueiras no país), é feita uma aproximação das possíveis intervenções no estado psíquico do autor durante seu processo criativo e como a relação dele com essas seitas é expressa na obra. É feita ainda uma análise crítica deste trabalho de Xalberto, a fim de verificar se ele pode ser enquadrado como uma HQ com viés de Arte Visionária, ou não.

Palavras-chave: Ayahuasca 1. Quadrinhos 2. Arte Visionária 3.

Abstract

The central idea is to verify the influence of ritual / religious use of Ayahuasca (indigenous brew with psychotropic powers) to create the comic book entitled Íncaro: stories of the one who flew, by Xalberto, published in the 1970s in Brazil. Immediately it can be seen how impactful was the experience for the author, since the drawing style and narrative mode suffered extreme changes compared to the previous album. Through anthropological analysis, about what would be the Santo Daime, UDV and Barquinha (the main ayahuasca religions in the country), an approximation is made of the possible interventions in the mental state of the author during his creative process and how his relationship with these sects is expressed in the work. A critical analysis of this work of Xalberto is also made, in order to check if it can be classified as a comic with visionary art bias, or not.

Keywords: Ayahuasca 1. Comics 2. Visionary Art 3.

Considerações Iniciais

O presente artigo surge como uma análise crítica de um dos trabalhos do quadrinhista brasileiro Xalberto (Carlos Alberto Paes de Oliveira [1950]), precisamente o álbum *Íncaro: estórias daquele voou*, publicado em 1979, pela editora Massao Ohno. A premissa, para tanto, é entender a influência da beberagem indígena chamada Ayahuasca no processo criativo do autor, além de buscar aproximar, ou não, a obra do campo da Arte Visionária. Interessante notar, nesse caso em específico, como o processo criativo delimita o escopo da pesquisa. O uso da Ayahuasca – pano de fundo na criação – toca em dois pontos comuns, complementares e indissociáveis: religião e psicotrópicos. A análise, assim, parte justamente desses pontos para buscar compreender o desenrolar da trama de *Íncaro* e como o processo criativo do autor foi influenciado.

De modo geral, no meio acadêmico, pesquisas com foco na criatividade não são novidade. Porém, as que envolvem Estados Não-Ordinários de Consciência (ENOC) geram certa resistência. Somente agora, na última década, esse assunto passou a ser melhor estudado. Muito disso devido ao pioneirismo de pesquisadores como o psiquiatra Stanislav Grof (1931–), o filósofo Aldous Huxley (1894–1963), o etnobotânico Terence McKenna (1946–2000), pesquisador Gordon Wasson (1898–1986), o cientista Albert Hoffmann (1906–2008) dentre outros, que durante décadas se dedicaram a perscrutar o inconsciente – muitas das vezes vistos como párias entre seus pares.

Durante quase 30 anos as pesquisas e relatos de uso de substâncias psicotrópicas estavam, em sua maioria, em âmbito ou psiquiátrico-antropológico ou voltados as práticas e usos religiosos locais. Somente após a virada do milênio para cá é dada maior abertura e abordagem ao tema. Mudança essa que se torna perceptível com a realização da segunda edição da conferência *Psychedelic Science*, em 2013, ocorrida em Oakland, na Califórnia, tendo como foco discussões quanto ao uso da Ayahuasca. No Brasil, ainda são escassas as pesquisas nesse campo – a maioria na área da psiquiatria/psicologia, antropologia e sociologia. Na arte, destaque para a tese de José Eliézer Mikosz (2009), sendo ele um dos grandes divulgadores da Arte Visionária no Brasil.

No contexto nacional dos quadrinhos, influenciados pelos ventos hippies da década de 1960, alguns autores resolveram experimentar. Destaque para Sérgio Macedo, Alain Voss e Xalberto – os dois primeiros foram para a Europa na década de 1970-1980 dando

continuidades aos seus trabalhos lisérgicos. Na década de 1980 autores como Angeli, Glauco e, em certa medida, Laerte, também foram influenciados pelo psicodelismo – apesar desse aspecto se apresentar de forma distinta nas obras deles. Atualmente trabalhos em quadrinhos determinadamente visionários são pouco conhecidos. Destaque aos feitos por Alan Moore, Jim Woodring e Rick Veitch. O primeiro deles chegou a ser ativista pró LSD. O segundo sofreu de uma condição rara na infância que lhe causava alucinações espontâneas. Após o fim das crises, passou a usar Plantas de Poder para ter visões – que são retratadas em ilustrações ou cenas de HQs. O terceiro tem um prolífico trabalho voltado a quadrinhização de sonhos. No início Veitch se limitava a retratar seus próprios sonhos, depois passou a aceitar relatos dos leitores. Apesar de nem todas as histórias poderem ser consideradas como visionárias (por serem sonhos comuns), parte delas pode, sim, ser enquadrada como tal.

Dentro desse contexto, faz-se mister e relevante a investigação dos processos criativos envolvidos na realização de histórias sob influência de Estados Não-Ordinários de Consciência por serem, impreterivelmente, a exteriorização do que há de mais íntimo no artista. Na literatura acadêmica de Arte e Comunicação, que possuem como espoco os quadrinhos, praticamente não há pesquisas voltadas a esse tópico: Arte Visionária / Quadrinhos / ENOC, sendo esse, então, campo inexplorado. Até mesmo na área das Artes, como frisado anteriormente, a pesquisa e abordagem de tema tão delicado é restrita e limitada. A proposta, então, para essa investigação, visa contribuir para futuras pesquisas que partam dos estudos sobre ENOC, criatividade, histórias em quadrinhos e arte, além do processo criativo desse tipo de produção, sejam elas em quadrinhos ou não.

Ayahuasca e Íncaro

A prática ritual da Ayahuasca, invariavelmente, está ligada ao uso religioso – seja com os pajés, xamãs, ou nas seitas sincréticas contemporâneas, como foi o caso do uso feito por Xalberto. Em meio ao ato ritualístico está o efeito da ayahuasca (chá indígena com propriedades psicoativas resultante da mistura de folhas com cipó nativos da floresta amazônica). O princípio ativo em questão é o DMT (N,N-dimetiltriptamina), substância altamente, na falta de uma palavra melhor, “alucinógena” (termo esse já desgastado e que não abarca a totalidade da experiência). A mistura do chá é feita entre duas plantas: *Banisteriopsis caapi* (cipó) e *Psychotria viridis* (folha), podendo esta última ser substituídas

por outros vegetais. O preparo especial é necessário devido ao DMT ser uma substância altamente sensível e facilmente sintetizada no organismo, o que não a deixa chegar ao cérebro e proporcionar seu efeito. Porém, com a união entre folha (DMT) e cipó (IMAO¹), esse sistema orgânico de vigília química é temporariamente desligado a proporcionar a chegada do DMT ao cérebro. Estruturalmente a molécula do DMT se assemelha muito a da serotonina, fixando-se nos mesmos receptores cerebrais. Ao contrário do que pode parecer, a ocorrência de DMT na natureza é bastante comum, estando ele presente na maioria dos seres vivos do planeta, inclusive nos seres humanos. A HQ *Íncaro: estórias daquele que voou*, de Xalberto, portanto, se mostra singular dentro do contexto das histórias em quadrinhos nacionais por surgir justamente do seio da prática religiosa e psicodélica. Algo inédito e, até então, não repetido de forma sistemática nas histórias em quadrinhos – ao menos nas brasileiras. A percepção do envolvimento do processo criativo de *Íncaro* com o uso de ayahuasca parte do próprio livro. Nele, Xalberto indica ter passado pela experiência e, como fica claro, não ter gostado². Nas palavras do autor:

Considerações sobre a manipulação do êxtase como instrumento de poder: sou contra qualquer seita ou religião institucionalizada! Hare Krishnas, Meninos de Deus, Tempo do Povo (lembra?), União do Vegetal (não caíam nessa, meninos...), tudo a mesma farsa! Fanatismo religioso, manipulação de poder! O êxtase, entretanto, é um direito do homem. Voem sozinhos, meninos...³

Talvez, por conta do contato não tão positivo assim com a prática ritual da ayahuasca, *Íncaro* seja uma história que foge um pouco da perspectiva humorística de Xalberto. Mesmo sendo possível perceber traços de humor, como personagens non sense, o clima da HQ é pesado. A começar pela capa dupla, de autoria de Sian, feita em tom esverdeado (a remeter a um mal-estar ou algo que o valha). A figura central é um ser disforme, musculoso, em pose heroica, como um corredor a cruzar a linha de chegada. O braço direito parece se transformar em uma asa, enquanto as pernas derretem. Atrás dele há duas criaturas demoníacas que o perseguem – uma montada na outra – e soltam até mesmo um grito de ódio. Elas portam armas diversas como chicote, tesourão, faca e machado. Interessante notar, que, conscientemente ou não, essa criatura dupla pode indicar

¹ Inibidores da Monoamina Oxidase

² XALBERTO. *Íncaro: estórias daquele que voou*. São Paulo: Massao Ohno, 1979.

³ XALBERTO, 1979, p. 34

a beberagem chamada ayahuasca, que é a mistura de dois componentes (como destacado anteriormente).

Apesar de suposição, são grandes as chances de Xalberto ter conversado com Sian sobre suas experiências com a União do Vegetal (UDV), além de dar a ideia geral do que pretendia passar com o trabalho. Só assim o desenhista poderia fazer a tradução em imagens, a criar sua própria interpretação do ocorrido com Xalberto. Outros detalhes que corroboram para a interpretação das criaturas como representação da ayahuasca é o fato das plantas que compõem o chá serem conhecidas como Rainha (Chacrona, a folha) e Rei (Mariri, o cipó) e terem como princípio a dualidade feminino e masculino. A criatura que é montada é a mais monstruosa e possui corpo de mulher, com seios a mostra e aspectos na face que remetem as bruxas dos contos de fadas. Quem a monta é um ser menor, claramente masculino, vestido com botas e esporas e um chapéu semelhante a um boné. Da parte superior deste segundo, sai de suas costas uma massa disforme, como uma fumaça com rostos monstruosos e até mesmo uma mão. Curiosamente, a perna esquerda da montaria é retorcida em espiral, tornando-se bem parecida com o formato do cipó *Banisteriopsis caapi* – um dos componentes da mistura da ayahuasca.

As personagens do álbum seguem a mesma linha: são todos estapafúrdios, com exceção de Íncaro (o herói), que apesar de possuir asas tem a aparência de uma pessoa normal. Na galeria ao início do livro, chamada de “Estranhos Personagens”, são apresentados aqueles que surgem no decorrer da trama. Ao todo são 12: Íncaro, humano que possui asas artificiais; Força Estranha, representado como o Surfista-Prateado a usar um elmo; Íncaro pré-histórico, um pterodátilo; Lady Morfina, perigo em forma de mulher bonita, uma dominatrix; São Cosmos e um amigo, com formas humanoides, mas sem rostos e com aureolas sob as cabeças; Sabina, Rainha da Noite, uma mulher comum que usa uma coroa e um longo vestido estrelado; O professor Proteus, retratado como o típico intelectual estereotipado; Minotauro Fernandes, de terno e gravata, possui um triângulo sob a cabeça, além de uma expressão ensandecida; O Capitão Baixaria, um aviador com rosto de caveira; O Führer, ser disforme, lembra um boneco articulado; e as Forças do Führer, que são representadas pelo globo terrestre marcado com a suástica nazista.

No fim, são todos personagens arquetípicos do imaginário de Xalberto, com base nas interpretações de suas experiências com a UDV. Íncaro, por exemplo, indica a personagem mítica grega Ícaro, que ganhou asas para que pudesse fugir do labirinto. Ambiente este,

também lar do Minotauro – ser com corpo humano e cabeça de touro. De modo mais abrangente, o labirinto é uma forma, ou lugar, recorrente nas visões daqueles que se aventuram por Estados Não-Ordinários de Consciência, como apontado por Mikosz (2009). Na pesquisa do autor, calcada na incidência das visões de espirais e vórtices no uso da ayahuasca, ao final ele se debruça, mesmo que breve, justamente na ocorrência de labirintos durante os ENOC. De acordo com Mikosz, “os labirintos simbolizam a dificuldade em se atingir o centro, sempre protegido (...) ainda que tenham formas intrincadas, os labirintos são espirais e estão associados ao cosmo”⁴.

A compreensão do cosmo e do labirinto, destacada acima por Mikosz, é interessante por estar presente neste trabalho de Xalberto de modo sutil. A trilha percorrida por Íncaro, em seu voo, durante as 27 páginas de história, pode ser interpretada como esse espaço labiríntico, uma vez que ele é altamente dinâmico, com situações e ambientações bastante dispare uma das outras, o que leva o leitor a ter a sensação de cortes bruscos na narrativa. Algo possível no deslocamento dentro de um labirinto – ou sonho. Um bom exemplo é a aparição do Minotauro Fernandes – que comenta a construção de uma “Torre de Babel”⁵. Ele surge na história ao final, na página 32 e participa somente de dois quadros, dizendo algo sem sentido explícito. O labirinto, dessa forma, por ser associado ao cosmo e este ao que se encontra dentro de cada um⁶, parece representar o aprofundamento do autor em si mesmo durante a experiência com a ayahuasca. Assim, mais uma vez a ideia de Íncaro corresponder a uma possível introspecção do autor exteriorizada na HQ é corroborada.

Tão tímida quanto a aparição do Minotauro Fernandes é a do Professor Proteus. Esta personagem surge em dois momentos. Um na página 28 e outra vez na página 32. Na primeira delas é somente para contrariar a vontade do Capitão Baixaria, que pretende não deixar Íncaro se tornar estrela. Professor Proteus, por ser um estereótipo do intelectual, mantém as características desse tipo: questionador e motivado por encontrar soluções. Ao final, na segunda aparição, ele, novamente, reafirma o posicionamento acadêmico por analisar a situação ao ponto de nomear, de Íncaro, a nova estrela que surge. A autoridade para tanto é ele ser professor. Porém, Íncaro, entre uma cena e outra, critica o Professor

⁴ MIKOSZ, José Eliézer. *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais 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, p. 232-233.

⁵ XALBERTO, 1979, p. 32

⁶ MIKOZ, 2009, p. 198

Proteus dizendo que “Todo intelectual é megalomaniaco”⁷. A personagem dá a entender existir mais para validar as ações de Íncaro e para expor certa aversão do autor pelo racionalismo academicista.

Os outros coadjuvantes são melhores percebidos dentro do contexto geral da trama. A história, dividida em três partes, começa com o subtítulo de Íncaro – Concrético e tem início com o protagonista se preparando para o voo. Íncaro está posicionado no topo de um prédio, no que parece ser uma metrópole. Ele salta e voa, as pessoas o observam no início daquela jornada e se espantam. De acordo com que ele segue seu caminho, o ambiente muda e de uma cidade contemporânea ele é levado a um mundo primitivo, com homens das cavernas e ambiente hostil. Interessante notar que, na segunda página, terceiro quadro, Xalberto retrata Íncaro, em estado de graça, a se transformar em outro ser. Primeiro numa águia, depois no pterodátilo, que é o Íncaro pré-histórico. Ou seja, nesse ponto Íncaro volta a um estado anterior ao seu ser atual, talvez seja o retorno de sua essência. A transformação, dentro do xamanismo (que é a base da prática ayahuasqueira, e melhor discutido adiante) é algo bastante comum possuindo até mesmo alguns animais que são os mais corriqueiros dentro desse processo de mutação. Dentre eles há a onça, a sucuri e a águia harpia⁸. Mikosz (2009) destaca um trecho interessante de Campbell (1991) em que o autor comenta a respeito do quão comum é a imagem de determinados animais/símbolos, com destaque especial a fusão entre águia e serpente.

(...) uma imagem constante é o conflito entre a águia e a serpente. A serpente ligada à terra, a águia ao voo espiritual – esse conflito não é algo que todos experimentamos? E então, quando as duas se fundem, temos um esplêndido dragão, a serpente com asas. Em qualquer parte da Terra, as pessoas reconhecem essas imagens. Quer eu esteja lendo sobre mitos polinésios, iroqueses ou egípcios, as imagens são as mesmas e falam dos mesmos problemas.⁹

A forma de pterodátilo, para o Íncaro pré-histórico, pode ser vista como esse dragão mencionado por Campbell. Um réptil alado, mistura de ser terrestre com voador. Um retorno ao ancestral/primário que leva Íncaro a ter contato direto com um “homem das cavernas”. Porém, não é um homem das cavernas comum, ele, na verdade, é desenhado

⁷ XALBERTO, 1979, p. 28

⁸ LUNA, Luis Eduardo. Narrativas da Alteridade: a ayahuasca e o motivo de transformação em animal. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 333-352, 2005.

⁹ CAMPBELL apud MIKOSZ, 2009

com as feições de Brucutu, personagem dos quadrinhos criado por Vincent T. Hamlin, em 1932, nos Estados Unidos. É possível que esta personagem tenha feito parte da infância de Xalberto, uma vez que ela foi publicada no Brasil, pela primeira vez, entre 1960 e 1969, pela editora RGE. Sucesso absoluto, Brucutu chegou a virar letra de música e, em 1965, teve uma versão brasileira gravada por Roberto Carlos no disco Roberto Carlos Canta para a Juventude. Em outras palavras, o surgimento de Íncaro pré-histórico parece ter a ver com algum conflito interno do autor, com forte influência de seus tempos de infância.

O homem das cavernas, ou o Brucutu de Xalberto, agride o Íncaro pré-histórico, lançando em sua cabeça um martelo de pedra. Com isso, ele consegue aprisionar o pterodátilo em uma gaiola, até que surge o Força Estranha. Essa personagem, também é caracterizada por outro herói existente no mundo dos quadrinhos norte-americanos. Desta vez é o Surfista-Prateado, que se diferencia do original por possuir um elmo. O Surfista original foi publicado pela primeira em um arco de histórias do Quarteto Fantástico chamado Trilogia Galáctus, em 1966 (Fantastic Four # 48), nos Estados Unidos. No Brasil, a primeira aparição do Surfista-Prateado foi em 1968 na revista Super X #16, da editora Ebal. Xalberto, na época, tinha entre 17 e 18 anos, tendo em mente que o autor teve contato com a personagem do Surfista nesse período, é possível deduzir que ele já encarava outra fase de sua vida, a deixar a infância para seguir com o exigido pela conduta de adulto. Dentro desse contexto, percebe-se que a figura do Surfista pode representar essa nova postura de ser do autor, daí o conflito – seria uma tentativa do espectro infantil do autor em retê-lo nesse ambiente primitivo de seu ser. Apesar da transformação em pterodátilo e a descida até o ser primordial que se encontra no âmago do autor, a força da infância ainda era latente em sua essência, tanto que ela busca aprisionar Íncaro. O Surfista, assim, como um aspecto mais maduro, surge para libertar esse ser ancestral e deixá-lo seguir adiante.

Enfurecido, Brucutu agride o Força Estranha. No entanto, ao lançar seu machado, Brucutu acaba por se transformar em outro personagem dos quadrinhos: Thor, o deus nórdico da Marvel Comics. Criado nos Estados Unidos em 1962, Thor teve a primeira história lançada no Brasil em 1967, pela editora Ebal. Ou seja, no âmbito analisado aqui, estaria a personagem, também, como parte do imaginário de Xalberto que remota a transição entre fase infantil/adolescência, com a fase adulta. Já na trama de Íncaro, Força Estranha revida o ataque de Thor, ferindo-o na cabeça. Nesse ponto, Força Estranha começa a mudar de forma tornando-se ele mesmo no Íncaro pré-histórico. Tal metamorfose dá a entender que a Força

Estranha, que liberta o ser primordial interno, nada mais é do que o próprio agente da mudança. Cada um desses personagens: Íncaro, Íncaro pré-histórico e Força Estranha são o mesmo ser em diferentes níveis – como as diversas personalidades que cada um carrega dentro de si (de modo místico, figura também como o pai, o filho e o espírito santo ou tantas outras trindades holísticas que existem). Ao continuar a fuga, Íncaro pré-histórico é atacado por policiais, que acabam por abater o pterodátilo. Mas, ao cair, uma surpresa: o que os policiais acertaram na verdade não era o ser verdadeiro, mas o invólucro (uma caixa), que permite Íncaro alçar novos voos e continuar sua jornada.

Nesse ponto é dado o início à segunda parte da história: A queda de Íncaro. Aqui, o herói se vê com uma breve impossibilidade de voo e cai em terra. No solo, ele se deixa levar pelo fascínio da “sociedade dos homens”¹⁰. Uma máquina, com braços mecânicos se aproxima de Íncaro e lhe oferece o que parece ser um copo de coca-cola – a referência é bem explícita. Ao dar um trago na bebida, a personagem vê tentáculos saírem do copo na tentativa de agarrá-lo, ele então joga o copo fora e segue seu caminho. O ato de pegar o copo e sorver o líquido parece indicar parte da prática ritual da ayahuasca que, costumeiramente, é servida em copos, e possui líquido escuro com gosto desagradável. Os tentáculos que saem do recipiente possuem correspondentes com o apresentado na capa – a montaria possui um braço que na verdade é um tentáculo. Tendo em vista a associação entre as práticas da UDV e o expresso no álbum, pode-se entender esta passagem como a negação do autor ao chá, que possui gosto acentuado e, muita das vezes, nauseante.

Em seguida, Íncaro se dirige ao “Néctar”, em contraposição à asquerosa bebida tomada antes. Porém, dentro do que parece um bar, só existem criaturas grotescas que tentam comê-lo. Ele foge, perseguido por esses monstros, aspectos sombrios de sua própria consciência, ao ponto de receber uma garrafada na cabeça – seria uma espécie de “peia”, termo usado na ayahuasca para se referir ao mal estar que se pode sentir ao ingerir o chá, ao ponto de levar à vômitos e outros desconfortos. Íncaro cai, uma ambulância se aproxima. Sai dela, no lugar dos enfermeiros, grandes escorpiões que socorrem-no. Tal aracnídeo também é um dos seres comuns que permeiam as visões de ayahuasca e de outros psicotrópicos – como bem demonstrado no filme *Blueberry* (2004), de Jan Kounen, que tem como pressuposto a busca da expansão da consciência por meio de plantas de poder. No

¹⁰ XALBERTO, 1979, p. 17

caminho da ambulância, ela é interceptada por Lady Mofina, que mata o motorista do veículo que transporta Íncaro, o seduz e se deita com ele. Mas, antes do ato carnal se consumar, Íncaro vê que ela possui uma calda de escorpião e é atacado por ela. O herói alça voo e leva Lady Morfina junto. Do alto, solta-a para que se quebre toda ao chegar ao solo – ela é oca, artificial. Essa passagem final parece sinalizar os prazeres efêmeros a que se está sujeito, o belo se torna nocivo, tendo como única escapatória “largá-lo”.

Aqui começa a parte final da trama. Xalberto não deu um subtítulo claro, mas parece ser “Íncaro resolveu tornar-se estrela”. No topo de um prédio, o protagonista reflete e toma sua decisão. Então ele alça voo para cumprir seu intento. O Capitão Baixaria, como mencionado anteriormente, procura atraparlar. Ele surge tendo um punho cerrado como veículo, conduzindo-o como se fosse um carro voador. É nesse ponto que o Professor Proteus se diz contra. Em seguida as Forças do Führer entram em ação, pois pretendem impedir Íncaro de se tornar estrela. “Já pensou se todo mundo fizesse o mesmo?”¹¹, questionam os subordinados da Força do Führer. De repente, surge nos braços de Íncaro Lady Morfina, a “promessa erótica de consumo” – ou, a normatização social, regida pelo sistema capitalista. No entanto era um embuste, tirada a máscara, ela se revela apenas o Capitão Baixaria disfarçado – a sordidez que se esconde por entre a sociedade capitalista.

Enquanto isso, São Cosmos aguarda o herói, chamando-o – tal personagem parece personificar o sentido de comunhão com o todo, proporcionado pelos Estados Não-Ordinários de Consciência. Do outro lado, as Forças do Führer atacam Íncaro para impedi-lo – eles são militares e possivelmente estão ligados a aversão do autor ao Golpe Militar de 1964 e vigente ainda no ano de publicação do livro. Mas, “a magia de Íncaro é mais forte”¹², e os disparos se transformam em flores. “Mas às vezes...falha!”¹³, Íncaro, então, recebe no rosto uma tijolada em meio as flores. Aquele que voa, apesar de elevar-se acima dos demais e, com isso, conseguir ver além, trava uma luta constante contra as forças externas do sistema. Invariavelmente, diz Xalberto neste exemplo, elas conseguirão ferir, mesmo que se esteja do alto. Relevante é o fato de, em meio as três principais seitas que fazem o uso sacramental da ayahuasca (Barquinha, UDV e Santo Daime), a UDV é a que possui mais

¹¹ XALBERTO, 1979, p. 28

¹² XALBERTO, 1979, p. 30

¹³ XALBERTO, 1979, p. 28

relação com os militares¹⁴. De certa forma, isso acaba por ter reflexo na própria dinâmica do grupo por meio de uma “organização bastante rígida, de caráter marcadamente centralista, sendo composta por centros, espalhados por todas as regiões do país, e que se subordinam a uma mesma direção e autoridade”¹⁵. Talvez essa relação de autoridade não tenha sido muito bem assimilada por Xalberto, que achou incongruente uma bebida psicodélica, que serviria para libertar, ser usada num contexto dominador, dogmático, por assim dizer.

O autor, Xalberto, representado por Íncaro, se coloca como aquele que deseja voar, alcançar o cosmos, enquanto a opressão externa da sociedade, e as vezes até mesmo dentro das práticas libertarias, lhe são hostis. Vencida essa etapa, Íncaro se direciona para uma estrela azul, e lá encontra Sabina, Rainha da Noite. Com ela se deita e, “leve de orgone”, consegue voar mais alto. Orgone é o nome dado para uma forma de energia descoberta por Wilhelm Reich em 1930. Seria ela um tipo de energia vital, que atuaria em outros níveis da matéria. Geralmente sua aplicabilidade está ligada as práticas holísticas de terapia. Leve, então, Íncaro chega aos cosmos e se torna a estrela, batizada pelo Professor Proteus com seu nome.

Na última página, a crítica final do autor aos sistemas religiosos: Jesus, representando por um bebê mimado que aponta o dedo para Íncaro, questiona Deus (uma massa disforme que suja o planeta), “Papai, se o senhor é Deus, o que é aquilo?”, e tem-se a resposta: “Não olhe meu filho, Aquilo não existe”¹⁶. Em outras palavras, seres míticos (Deus, Jesus), travam um diálogo em que o real (o ser humano, Íncaro) é tido como não existente. Uma metáfora que ilustra bem a relação das principais religiões com as pessoas: se elas não são adeptas da mesma crença, se tornam invisíveis, inexistentes para os que as seguem.

Arte, Xamanismo e ENOC

O uso sacramental da ayahuasca, como já destacado, é uma prática intrinsecamente xamânica. Para ficar claro o que vem a ser xamanismo e o contexto geral de tais buscas, é necessário entender um pouco seus significados. Xamã ou shaman, é um termo derivado da palavra tungue, idioma dos Evencos, da Sibéria, e ficou conhecido a

¹⁴ GOULART, Sandra Lucia. Contrastes e continuidade em uma tradição religiosa amazônica: s casos do Santo Daime, da Barquinha e UDV. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 355-396, 2005.

¹⁵ GOULART, 2005, p. 363

¹⁶ XALBERTO, 1979, p. 33

partir, principalmente, dos estudos de Mircea Eliade¹⁷, durante a década de 1960. É do pesquisador também o conceito básico do termo xamanismo – a habilidade do xamã. Para este, xamanismo são práticas ritualísticas de se alcançar o êxtase, ou melhor, seria uma técnica arcaica do êxtase. Entretanto, para Eliade, xamanismo só pode ser entendido como tal dentro da cultura centro-asiática, sendo todas as outras práticas similares, feitas ao redor do mundo, simples arremedos¹⁸. Como é possível notar, a partir da ampla bibliografia antropológica, histórica e social que abarca o tema, o conceito de xamanismo não ficou restrito as limitações impostas por Eliade. Mesmo o termo xamanismo sendo de difícil conceituação, como indica Ferreira (2003), tem-se como pressuposto que todo xamã possui como característica a habilidade de transitar entre mundos¹⁹ e curar ou adoecer pessoas. Em outras palavras, o xamã, ou pajé, curandeiro, feiticeiro, etc., possui a capacidade de visitar uma realidade paralela – ou espiritual – e dela voltar com a solução de um dado problema. Mais do que ir a este local além do ordinário, o xamã distingue-se pela capacidade de controle do estado de êxtase.

O êxtase, no caso especial dos xamãs, pajés ou mesmo psiconautas, caracteriza-se por uma série de ocorrências físico/químicas no organismo, com resultados drásticos na percepção espaço-temporal e apreensão cognitiva do indivíduo. O transe, por assim dizer, geralmente proporciona distorções visuais e até mesmo intensas “alucinações” – na falta de termo melhor, apesar do quão pejorativo este possa parecer. Tão intenso se torna o estado de alucinação que o indivíduo é arrebatado por imagens provenientes de suas memórias, na maior parte das vezes, ligadas a profundas experiências emocionais. Dinâmicas, essas imagens são suscitadas pela mente de forma rápida e em constante mutação. Essa alternância pode ser acompanhada pelo aumento de vivacidade das imagens, fazendo com que “os sujeitos deixem de usar similares para descrever a experiência e [passem a] afirmar que as imagens são realmente o que parecem ser”²⁰. Dado esse que induz a concordância com o Lewis-Williams (2005) quando ele indica isso significar certa perda de consciência quanto ao significado literal e até mesmo conotativo das imagens. Já no clímax, para o indivíduo, a separação entre ele e o ambiente deixa de existir:

¹⁷ FERREIRA, Pedro Peixoto. *O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase: Eliade revisitado*. Disponível em www.alegrar.com.br/02/02pedro.pdf - Acessado em 30/06/2014.

¹⁸ FERREIRA, 2003

¹⁹ LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTES, Jean. *Los chamanes de la prehistoria*. Barcelona: Ariel Prehistoria, 2009.

²⁰ LEWIS-WILLIAMS, J. D. *La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte*. Madrid: Akal Editor, 2005.

Não obstante, nessa fase fundamentalmente icônica, podem persistir os fenômenos entópticos: as imagens icônicas projetam-se sobre o fundo de formas geométricas ou podem estar marcadas por fenômenos entópticos. Mediante um processo de fragmentação e integração formam-se imagens compostas: por exemplo, um homem com pernas em zigzag. Finalmente, nesta fase, os sujeitos penetram e participam nas próprias imagens: formam parte de um estranho reino. Se fundem com suas imagens, tanto com as geométricas como com as icônicas. É nesta fase final quando as pessoas em ocasião creem tornar-se animais e experimentar outras espantosas e arrebatadoras transformações²¹.

O antropólogo Daniel Martinez de Oliveira (2010) ajuda-nos a entender o efeito dos psicotrópicos ao citar dez características presentes nos estados não-ordinários de consciência:

1. Alteração do pensamento; 2. Sentido alterado do tempo; 3. Medo de perder o controle; 4. Transformações na expressão emocional; 5. Transformações na imagem corporal; 6. Alterações da percepção; 7. Transformações dos significados; 8. Sensação do indizível; 9. Sensação de rejuvenescimento; 10. Hiper-sugestionabilidade.²²

Não obstante, mesmo a parecer algo rígido essas características elencadas por Oliveira (2010) atuam no indivíduo de modo relacional com o ambiente e com a própria subjetividade do indivíduo, possuindo, cada uma delas, grau e intensidades diferentes. Servem, aqui, apenas como estruturação, sem possui a intenção de determinismo.

De modo abrangente, dentro de perspectiva apresentada aqui, os meios aos quais são utilizados para se chegar aos ENOC são altamente tecnológicos. Seja por manipulação e ingestão de plantas e/ou fungos, ou mesmo por privação de sentidos, hiper-estimulação, jejum, respiração, por ondas sonoras, etc. Todos esse métodos são formas tecnológicas de se chegar a um objetivo: a expansão da consciência. Alguns desses aparatos tecnológicos são gigantescos, como o Salão do Oráculo, situado no Hal Saflieni Hypogeum, na ilha de Malta e que é uma construção neolítica (idade da pedra polida). Recentemente, em 2012, surgiu a hipótese de que a estrutura arquitetônica do local foi construída com o intuito de possibilitar estados não-ordinários de consciência por meio do canto vocal²³. O que, mais uma vez, dentre tantos exemplos espalhados pelo mundo, mostra como a alteração de consciência foi e é importante para os seres humanos enquanto espécie.

²¹ LEWIS-WILLIAMS, 2005, p. 132

²² OLIVEIRA, Daniel Martinez de. *A ayahuasca e seus usos culturais*. Revista Tessituras, Número 1 – Maio / 2010, ISSN: 2177-0441.

²³ ENEIX, Linda. *The Ancient Architects of Sound*. Popular Archaeology Magazine, Vol. 6, Março, 2012.

Talvez por elas criarem justamente o que a arte virtual busca: a fusão do indivíduo com a imagem – informação – por meio da imersão²⁴. Ou melhor, a criação/recriação de um realidade a parte da realidade ordinária que consiga “por algum tempo, suspender a relação entre sujeito e objeto, e o 'faz-de-conta' [surtir] efeito sobre a consciência”²⁵.

Por sua vez, Roy Ascott (2009) trabalha o conceito de telemática, virtualidade e imersão já a ligá-los às perspectivas das experiências xamânicas:

Uma das mais estranhas sensações provocada pela imersão em ambientes de arte telemática é o sentimento de quase-transe "devenir" que é experimentado quando navegamos através deste tipo de realidade. Encontramos paralelos entre este tipo de experiência e a extasiante jornada para outros estados de consciência produzidos pelos transe xamânicos, às vezes denominadas descidas para dentro de si. As analogias que apontamos remetem às sensações produzidas por duas manifestações: a suspensão da percepção do tempo e o restabelecimento de uma outra sensação.²⁶

A partir desses estados, o xamã, pajé ou psiconauta, retira o que mais lhe apraz. De modo geral, tais experiências possuem uma rica história de representações imagéticas. Atualmente, os produtos artísticos que têm como intuito a revelação das visões conseguidas por essas práticas são chamadas de Arte Visionária. Como Arte Visionária entende-se o que foi definido pelo artista Laurence Caruana, em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*²⁷, sendo esta toda manifestação artística que busca retratar visões. Para o artista pesquisador brasileiro José Eliézer Mikosz (2009):

Arte Visionária busca, portanto, representar plasticamente experiências concretas de um universo invisível ao qual têm acesso o artista, o xamã, o místico e alguns outros. Mesmo em meio às intempestivas e inestimáveis agitações artísticas contemporâneas, a Arte Visionária encontra espaço privilegiado de expressão proveniente dos lados mais recônditos da condição e da natureza humana.²⁸

Não importa em qual linguagem das artes; seja música, pintura, teatro. Nas histórias em quadrinhos, assim como na história da arte – como é demonstrado por Mikosz (2009) – as representações de visões, independentemente do método para alcançá-las tanto por meio de uso de psicotrópicos ou não, é realizado há anos, ou melhor, milhares de anos.

²⁴ GRAU. Oliver. Introdução. In: GRAU. Oliver : *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo, Editora Unesp: 2007

²⁵ GRAU, 2007, p.36

²⁶ apud VILLALTA, 2010, p. 65

²⁷ CARUANA, Lawrence. First draft of a manifesto of visionary art. Paris: Recluse Pub, 2001.

²⁸ 2009, s/p

“Considerando-se a Arte Visionária como fruto de 'visões interiores', as imagens entópticas da Arte Rupestre se enquadram no visionário. O mesmo se pode dizer do Romantismo e do Simbolismo e, ainda, do Surrealismo”²⁹. Especificamente no que diz respeito aos quadrinhos – que é o foco desta análise –, pode-se apontar como pioneiro nesse quesito Robert Crumb e outros contemporâneos dele que surgiram durante o final da década de 1950 e se desenvolveram entre as duas décadas seguintes. Muitos deles embalados pelo espírito dos beatniks e hippies. Caruana (2001), no mencionado manifesto, ao indicar os autores de quadrinhos relacionados à Arte Visionária diz:

In a similar vein, the popular art form of the American 'comic book' produced many unexpected visionaries, some more heroic - Frank Frazetta, Micheal Kaluta, Barry Windsor-Smith; and some more macabre - Berni Wrightson, Clive Barker. Parallel to this were the Underground comix of California, with their later expression in Juxtapoz magazine. In Europe, particularly in France, comics developed into the finer graphic illustrations of les Bandes Dessinées, with Moebius, Druillet, and others.³⁰

Percebe-se, então, que a variedade de estilo, temática e técnica são enormes, uma vez que os artistas mencionados são díspares uns dos outros. Mas foi apenas a partir da obra de Pablo Amaringo (1938-2009), publicada no livro *Ayahuasca Visions: The Religious Iconography of a Peruvian Shaman*, em 1991, que se definiu o que viria a ser a Arte Visionária. Amaringo passou a ser conhecido e reconhecido como artista espiritual e visionário propriamente dito a influenciar diversos outros visionários pelo mundo. A obra do artista caracteriza-se pelas cores vivas e profusão de símbolos. De acordo com Mikosz (2009), quem já experimentou Ayahuasca, percebe-se nitidamente a influência visionária do trabalho. No entanto, a ideia de Amaringo pintar suas visões não surgiu dele, mas do pesquisador Luis Eduardo Luna (1947–), que conheceu o artista numa expedição ao Peru, em conjunto com Dennis McKenna (1950–), no início dos anos de 1990.

É importante ressaltar que o entendimento de “visões” para a Arte Visionária engloba os sonhos, desde que sejam “sonhos lúcidos”. Esses, caracterizam-se por quem sonha, tendo noção de se estar em um sonho e disso tomar proveito. Não basta sonhar e se inspirar no sonho para ser artista visionário. Há de se sonhar, interagir conscientemente com o sonho e retratar a experiência. Com base nestes pressupostos, seria necessária

²⁹ MIKOSZ, 2009, s/p

³⁰ CARUANA, 2001, s/p

confirmação do autor quanto ao que ele realmente teve de visões e quais delas estão presentes em Íncaro para que este seja caracterizado como realmente um quadrinho visionário. Da maneira como foi percebido, antes de ser um trabalho visionário, Íncaro se mostra como uma espécie de exteriorização de impressões, e não necessariamente de visões.

Considerações Finais

Tendo em mente o que vem a ser xamanismo, arte visionária, ayahuasca e suas relações com Íncaro: estórias daquele que voou, é interessante entender um pouco a seita União do Vegetal, frequentada por Xalberto no período em que criou a referida HQ. Fundada em 1961, por José Gabriel da Costa, a UDV na verdade possui o nome completo de Centro Espírita Beneficente União do Vegetal. Diferente das outras duas linhas ayahuasqueiras, Barquinha e Santo Daime, a UDV surge em Rondônia, e não no Acre. No entanto, para Goulart³¹ “poderíamos considerar que essas três linhas da ayahuasca fazem parte de uma mesma tradição religiosa. Poderíamos também dizer que essas linhas se inserem num mesmo campo religioso, o campo das religiões ayahuasqueiras”.

Um dos pontos que mais singularizam a UDV, com relação as outras duas seitas, é a já comentada rigidez em suas práticas. Não só na prática religiosa em si, determinada por uma conduta específica, mas até mesmo no modo como cada adepto deve se vestir. Nos rituais da UDV os membros usam roupas específicas, diferenciando-os com base no grau em que se encontram dentro do grupo. Um tipo de separação/demarcação aos moldes da hierarquia militar. A UDV se caracteriza também pela organização institucional. Dentre as três principais religiões ayahuasqueiras, ela é a única que possui um departamento médico-científico (dedicado a pesquisas com ayahuasca) e outro de memória e documentação (arquivamento de dados biográficos do fundador e de registro de adeptos). Grande parte dos esforços para a legalização do uso do chá foi realizado pela UDV, com base nas pesquisas realizadas no seio do grupo, propiciado por sua organização.

Outros pontos divergentes são: na UDV é proibido o uso de Cannabis sativa, também conhecida como Santa Maria, e pejorativamente como maconha. Tanto na Barquinha quanto no Santo Daime o uso de Cannabis não é incentivado, mas também não é

³¹ GOULART, 2005, p. 361

repreendido, ao contrário do que ocorre na UDV. O tabaco, seja fumado ou em forma de rapé, também não é usado pela UDV, sendo até mesmo “condenado pelos preceitos morais desse grupo religioso”³². Há diferenças também na parte sincrética. Enquanto a Barquinha e o Santo Daime aceitam mais as bases das religiões afro-brasileiras e indígenas, a UDV se afasta dessas práticas, centrando-se apenas no cristianismo, apesar de não explícito³³.

Com bases nesses e outros aspectos omitidos, fica nítido o quanto o ambiente do uso da ayahuasca, dentro do contexto da União do Vegetal, realizado por Xalberto, parece ter sido intimidador. É difícil, num ambiente altamente hierarquizado, movido por dogmas rígidos e conduta estruturalista, alçar voos verdadeiramente libertadores. Talvez, por conta desses e outros aspectos intrínsecos ao autor, em conflito com o cenário criado pela UDV, que Íncaro se apresente como uma história de redenção e busca por libertação.

É possível que, dentro de um contexto realmente xamânico, fundamentado em ritos arcaicos, as experiências vivenciadas por Xalberto fossem completamente diferentes. Ao contrário das religiões com base no cristianismo, o xamanismo não tolhe nem censura os praticantes a partir de dogmas. Existem, sim, determinadas atitudes que devem ser evitadas dentro de um ritual xamânico, tendo o respeito mútuo como fator principal, mas nada que venha a limitar a liberdade de ser da pessoa presente. É o lugar ideal para o voo da águia.

Referências

CARNEIRO, Henrique. A odisséia psiconáutica: A história de um século e meio de pesquisas sobre plantas e substâncias psicoativas. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, 2005. p. 57-82

CARUANA, Lawrence. *First draft of a manifesto of visionary art*. Paris : Recluse Pub, 2001.

ENEIX, Linda. *The Ancient Architects of Sound*. Popular Archaeology Magazine, Vol. 6, Março, 2012.

FERREIRA, Pedro Peixoto. *Os xamãs e as máquinas: sobre algumas técnicas contemporâneas do êxtase*. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/187852469/O-Xamanismo-e-as-Tecnicas-Arcaicas-Do-Extase-Eliade-Revisitado> - Acesso em 30 de junho de 2014.

FERREIRA, Pedro Peixoto. *O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase: Eliade revisitado*. Disponível em www.alegrar.com.br/02/02pedro.pdf - Acesso em 30 de junho de 2014.

³² GOULART, 2005, p. 381

³³ GOULART, 2005

GOULART, Sandra Lucia. Contrastes e continuidade em uma tradição religiosa amazônica: s casos do Santo Daime, da Barquinha e UDV. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo : FAPESP/Mercado das Letras, 2005. p. 355-396

GRAU, Oliver. Introdução. In: _____ : *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo, Editora Unesp: 2007

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

LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTES, Jean. *Los chamanes de la prehistoria*. Barcelona: Ariel Prehistoria, 2009.

LUNA, Luis Eduardo. Narrativas da Alteridade: a ayahuasca e o motivo de transformação em animal. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, 2005. p. 333-352.

MIKOSZ, José Eliézer. *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais 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.

_____. *Arte Visionária: A Arte de Retratar Visões*. Disponível em: <http://www.artevisionaria.com.br/conceito.htm>. Acessado em: 01 Julho de 2013.

OLIVEIRA, Daniel Martinez de. *A ayahuasca e seus usos culturais*. Revista Tessituras, Número 1 – Maio / 2010, ISSN: 2177-0441.

VILLALTA, Daniela. *Arte digital telemática: comunicações entre a tecnologia de silício e a tecnologia vegetal*. Comunicologia - UCB [online]. 2010, v. 3 n.1, p. 56-68. ISSN 1981-2132. <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/1716/1148>>. Acesso em: 07 de agosto de 2014.

XALBERTO. *Íncaro: estórias daquele que voou*. São Paulo : Massao Ohno, 1979.