



VII Simpósio Nacional de História Cultural

## HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

### A ADAPTAÇÃO DE BLUEBERRY PARA OS CINEMAS E A REPRESENTAÇÃO VISIONÁRIA

Matheus Moura Silva\*

A proposta do presente trabalho é analisar o longa-metragem *Blueberry, l'expérience secrète* (França, 2004), dirigido por Jan Kounen e inspirado no personagem dos quadrinhos Blueberry, de Jean Giraud (Moebius) e Jean-Michel Charlier. O filme, mais do que uma adaptação, procura expandir os sentidos expostos nos quadrinhos a aprofundar a relação do leitor com a personagem. Tanto que o diretor, Kounen, prefere se referir a película mais como uma versão, ou inspiração, do que adaptação propriamente dita. Isso porque, por exemplo, alguns pontos tocados no filme a respeito da personagem foram criados pelo próprio diretor e não pelos autores originais – apesar da supervisão de Moebius. Porém, mudanças como essas não foram deliberadas, estão calcadas nas experiências que a personagem, Blueberry, teria, e até mesmo seus criadores, passado. No caso específico são as experiências de ordem xamanica, baseadas em transes e visões intensas de outras realidades, propiciadas por plantas psicotrópicas. A própria narrativa do filme, trama e propósito de criação foram contaminados por tais experiências ao ponto

\* Matheus Moura Silva é mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em HQs poéticas. Atualmente é doutorando no mesmo programa e investiga a relação entre quadrinhos e estados não ordinários de consciência. Como criador é roteirista de histórias em quadrinhos e editor da revista *Camiño di Rato* e do livro *O.R.L.A – Liberdade aos animais* (2014). Para saber mais: [www.tokadirato.blogspot.com](http://www.tokadirato.blogspot.com) / e-mail: [saruom@gmail.com](mailto:saruom@gmail.com)

de se poder caracteriza-lo como Visionário. Principalmente quando são retratadas as visões do protagonista e do antagonista ao ingerirem a poção dada pelo xamã.

Tendo em vista tais relações, neste artigo serão levantados aspectos presentes nos processos criativos do diretor, os sentidos empregados na narrativa e a influência do trabalho original na composição do filme. Enquanto Arte Visionária, é usado como parâmetro o traçado pelo artista plástico Laurence Caruana no livro Manifesto of Visionary Art, de 2001. Neste compêndio é determinado o que viria a ser Arte Visionária, dando-a contornos definidos como aspecto real e presente no contexto das diversas formas de manifestação artística do mundo contemporâneo. Como objetivo o intuito é a investigação dos processos criativos e mapeamento quanto a produção de Arte Visionária, quadrinhos e filmes com ênfase no universo das HQs. Para metodologia de pesquisa, serão feitas análises conceituais, simbólicas e dos processos criativos envolvidos no fazer das histórias em quadrinhos e filme selecionados com base nos estudos de Fayga Ostrower (1972), Scott McCloud (2004), George F. Kneller (1976), Cecília Salles (2009) dentre outros.

Como hipótese parcial, se a Arte Visionária busca retratar imagens surgidas em outra realidade, invisíveis a mente em estado ordinário cotidiano, é bem provável que os autores tenham tido contato com os mesmos repertórios imagéticos, o que acaba por justificar as semelhanças entre o visto no filme Blueberry e outras produções do gênero. É possível compreender que, a bem da verdade, as similaridades não são similaridades reais, pois, uma vez perscrutado os recônditos da mente humana e cósmica, um mundo comum acabou por surgir.

### **ARTE VISIONÁRIA**

Os processos criativos são multifacetados. Eles se dão de diversas maneiras e cada indivíduo, artista ou não, possui os seus. Essa é uma das conclusões tiradas de minha pesquisa de mestrado (2001-2013), a qual foi dedicada ao estudo dos processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Durante a pesquisa, analisei tanto o meu processo criativo quanto o de outros autores, em especial Antonio Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus (SILVA, 2013). Procurei analisar alguns trabalhos criados por mim, feitos em parceria com desenhistas, traçando paralelos com o discutido por artistas-pesquisadores como Fayga Ostrower (1977), Rollo May (1982), Stephen Nachmanovitch (1993),

Cecília Salles (2009) e tantos outros. As percepções, interpretações e apontamentos de tais autores, me fizeram entender o quão importante e necessário é a criação para nós enquanto espécie. Sem ela nada do que é experimentado como realidade seria possível.

Minhas pesquisas ainda apontam para um aspecto específico do momento criador (ou antecessor à criação): a relevância da modificação da consciência para o arranjo mental de memórias e sentimentos que propicie a reordenação de ideias que leve a solução de determinado problema. Em outras palavras, para o surgimento de uma nova ideia é preciso mudar o foco da mente ou consciência – apesar dos termos terem sentidos diversos, para o tratado aqui há interseção. O estado ordinário, por assim dizer, aquele em que cada um vive cotidianamente, precisa baixar a guarda para dar lugar ao irromper do inconsciente (NACHMANOVITCH, 1993). É dele que surgem as ideias. É ele, o inconsciente, que vai buscar responder as indagações particulares de cada um. Podemos não perceber, mas mudamos de foco de consciência várias vezes ao dia (LEWIS-WILLIAMS, 2005). Estar com sono, por exemplo, pode-se chamar de um tipo de mudança no estado mental, ou alteração da consciência. Ouvir música também leva a pessoa de um estado mental a outro (ANDRAUS, 2009). Além, há ainda o uso de substâncias psicotrópicas (plantas e fungos), privação ou hiper estimulação dos sentidos, meditação, jejum, técnicas de respiração, sons etc., que podem causar a ampliação da consciência.

Com isso em mente, neste artigo procuro explorar o processo criativo específico do filme *Blueberry – Desejo de Vingança*, que possui forte influência, em sua concepção, dos Estados Não Ordinários de Consciência – ENOC. Entendo ENOC, aqui, como todo estado mental que, na transição corriqueira de um para outro, tome uma “trajetória intensificada” (LEWIS-WILLIAMS, 2005) que leva o indivíduo a ter visões. É o que pode-se chamar de alucinações – apesar do termo não abarcar a totalidade do experienciado. Autores como o antropólogo Henrique Carneiro (2005) preferem o termo estado psicodélicos, ou xamanico, por conseguirem tocar melhor o sentido da experiência.

Nas artes, trabalhos que dão vida a essas visões xamanicas são denominados de Arte Visionária. O termo se refere ao que foi definido pelo artista Laurence Caruana, em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*, 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. (2009, s/p)

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. “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” (MIKOSZ, 2009, s/p).

Especificamente no que diz respeito aos quadrinhos – que é minha pesquisa de base –, 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 lembra de artistas como Frank Frazetta, Micheal Kaluta, Barry Windsor-Smith, Berni Wrightson, Clive Barker, Moebius, Druillet, só para citar alguns (CARUANA, 2001, s/p), a reforçar a força e o dinamismo da linguagem dos quadrinhos como meio de expressão humana. O trabalho destacado aqui, o filme adaptação dos quadrinhos *Blueberry*, é um bom exemplo. A narrativa surge como justificativa para apresentar ao espectador os psicodélicos – ao menos um aspecto deles.

## XAMANISMO

Xamã ou *shaman*, é um termo derivado da palavra tungue, idioma dos Evencos, da Sibéria, e ficou conhecido a partir, principalmente, dos estudos de Mircea Eliade (FERREIRA, 2003), 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 arremedos (FERREIRA, 2003). 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 mundos (LEWIS-WILLIAMS & CLOTTE, 2009) 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. Características estas muito bem representadas no decorrer do filme *Blueberry*, chegando ao ponto de ter um xamã genuíno a interpretar a “sim mesmo” (KOUNEN, 2007).

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” (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p. 132). Dado esse que me induz a concordar 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:

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 transformações (LEWIS-WILLIAMS, 2005, p. 132).

O antropólogo Daniel Martinez de Oliveira (2010) ajuda 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. (OLIVEIRA, 2010, p. 4)

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 da perspectiva abordada 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 vocal (ENEIX, 2012, s/p). O que, mais uma vez, dentre tantos exemplos espalhados pelo mundo, mostra como a alteração de consciência foi e é importante para nós enquanto espécie. Talvez por ela criar justamente o que a arte virtual busca: a fusão do indivíduo com a imagem – informação – por meio da imersão (GRAU, 2007). 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” (GRAU, 2007, p.36). Talvez por isso no filme o diretor roteirista coloca as plantas de poder (termo genérico que indica plantas/fungos com capacidades psicodélicas) como “tesouro” e este estar relacionado com o “conhecimento”, o que há de mais sagrado.

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

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 xamanicos, 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. (apud VILLALTA, 2010, p. 65)

Essa imersão, abordada por Ascott (2010), parece ter sido uma das intenções do diretor Jan Kounen ao criar cenas densas, chocantes e longas para o filme *Blueberry*. Principalmente para os momentos em que busca retratar o êxtase xamanico. Estas são cenas longas que variam de 5 a 10 minutos e delas é possível perceber como o que é retratado ali tem, sim, correlação com a experiência real em si. Como por exemplo quando é mostrado o protagonista e seu rival logo após ingerirem a poção do xamã. Ambos deitam e ao mesmo tempo são tragados para dentro deles mesmo, como pontua Ascott (2010), com o retorno para o passado em comum entre eles.

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 – o filme *Blueberry* é só mais um, e a usar uma linguagem moderna, no caso o cinema.

### **BLUEBERRY COMO INSPIRAÇÃO**

O portal brasileiro de internet chamado TexBR é o maior site nacional dedicado aos quadrinhos de western (faroeste). A título de curiosidade, o site se refere a Tex Willer, um personagem dos quadrinhos italianos, criado em 1948 por Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini. O interessante deste site é que ele não se atém apenas a falar de Tex, mas também abrange outros personagens dos quadrinhos do gênero faroeste. Um destes personagens é o próprio *Blueberry* e lá é possível encontrar uma vasta gama de informações a respeito do herói, seus criadores e trama – uma vez que foram poucas as histórias do título publicadas no Brasil. Tudo escrito pelo fã Afânio Braga. São dele algumas indicações usadas aqui, como por exemplo quais as histórias em quadrinhos de *Blueberry* deram base para a adaptação cinematográfica. De acordo com Braga são duas histórias em especial: Álbum 11 - *La Mine de l'Allemand perdu* (Charlier / Giraud / 1972) e Álbum 12 - *Le Spectre aux balles d'or* (Charlier / Giraud / 1972). Ambos inéditos no

Brasil mas com publicação em Portugal. Neste país os títulos foram: A mina do alemão perdido e O fantasma das balas de ouro.

No livro português da primeira história há a seguinte sinopse:

Em 1868, Blueberry desempenha temporariamente o cargo de "Marshall" na cidade de Palomito (Arizona). O General Allister enviara-o para lá para se vingar da humilhação que Blueberry lhe causara na aventura anterior. O sossego da localidade é perturbado por uma zaragata no "saloon", onde Prosit Luckner, que se apresenta como geólogo e barão alemão, é ameaçado por um homem que enganou ao jogo. Blueberry mete-o na cadeia para evitar linchamento, ficando a saber que o homem afirma ter encontrado uma importante mina de ouro nos Montes da Superstição. É uma montanha sagrada dos Apaches, situada num território hostil e quase sem vida, para onde Luckner se desloca com Kimmy Mc Clure. Para complicar ainda mais as coisas, entram em cena dois pistoleiros sem escrúpulos e caçadores de prêmios que cobiçam igualmente o ouro da mina. (SINOPSE, 2008, versão portuguesa)

Se comparada a sinopse deste episódio com a do filme fica nítida a diferença entre as abordagens e intenções narrativas expostas pelos autores.

Mike Blueberry é um policial federal do oeste americano com um privilegiado vínculo com os índios, que o ajuda a manter a harmonia entre as duas civilizações. Os problemas começam quando seu arquiinimigo Blount chega à cidade transformando-a em um verdadeiro inferno! Blount, responsável pela morte do primeiro amor de Blueberry vinte anos antes, está à procura de um "tesouro": uma mina de outro escondida no território sagrado dos índios. Com a ajuda de Runi, um índio shaman, e de Maria, cujo o pai também foi morto por Blount, Blueberry segue atrás do criminoso. Depois de enfrentar os perigos do território hostil, Blueberry está próximo de sua vingança. Mas, no coração das Montanhas Sagradas, todos os demônios ocultos vêm à tona e, para finalmente derrotar seu inimigo, primeiro Blueberry terá que encarar seu próprio passado. (SINOPSE, 2004, versão brasileira)

Claro, não se pode tomar uma sinopse comercial com a trama propriamente dita do filme ou quadrinho – apesar de que a do quadrinho selecionado aqui estar bastante fiel ao que é desenrolado na história. Por outro lado, já há material suficiente para pontuar algumas diferenças cruciais entre as duas narrativas. Enquanto nos quadrinhos o objeto de cobiça é o ouro – o metal precioso mesmo –, no filme o ouro é a bebida preparada pelos xamãs. Ou mais, o próprio recinto onde se toma e são cultivadas as plantas sagradas, ingredientes do elixir xamanico.

Em ambas as histórias Blueberry exerce a função de xerife (*marshall*) da cidade em que está. Este cargo não é fixo do personagem, havendo histórias em que ele é apenas



um civil, enquanto em outra série, *Blueberry – Marshall*, é focada no período de vida em que *Blueberry* atua no cargo de xerife. Corresponde a ambas as tramas: a perseguição pelo “ouro” por um grupo de pessoas com má intenção (no filme são mais de cinco, enquanto nos quadrinhos são quatro divididos em dois grupos); a perseguição dos Apaches ao tentarem proteger a Montanha Sagrada dos invasores. Uma cena em especial é representada em ambas as mídias: o momento em que um dos personagens em fuga dos Apaches acende uma dinamite com o charuto para usá-la contra os índios. Essa, por assim dizer, é a cena com maior relação entre o quadrinho e o filme. No vestuário há também uma referência direta aos quadrinhos. Apesar do personagem que veste o chapéu ser outro, ambos possuem uma espécie de cartola clássica, levemente arredondada e roxa, bastante característica. No filme é um personagem secundário que aparece usando o chapéu. Nos quadrinhos é um dos principais vilões que busca a todo custo encontrar o ouro nas montanhas.

Outros pontos em comum entre as versões é o fato dos homens da lei terem prendido os suspeitos para evitar confusão e, a partir daí, desencadear toda a perseguição que se segue. Nos quadrinhos é o próprio *Blueberry* que efetua a prisão, no filme são os ajudantes do xerife. Um aspecto de diferenciação entre as tramas dos dois, e que dá base para o desenrolar do filme, é o romance juvenil de *Blueberry* com uma prostituta e o fim trágico que ela teve. Todo ódio motivador do personagem vem desse ocorrido sendo o impulso que o move em busca do antagonista – mais até que a preservação do tesouro dos índios.

A descaracterização do personagem com a criação de um enredo que “desse liga” para o cinema – ou seja, que funcionasse de maneira atraente para cativar determinado público (mundial, e principalmente francês e unissex) – levou o filho herdeiro do roteirista e criador de *Blueberry* a proibir a vinculação do nome de seu pai, Jean-Michel Charlier, nos créditos. Por outro lado, o desenhista Jean Giraud, o *Moebius*, abraçou a ideia do filme. Fez parte da equipe de produção, ajudando na construção de cenários e até mesmo chegou a participar das filmagens com uma breve aparição no longa.

Tenho em mente que, para *Moebius*, o aspecto mais atraente do filme foi a obsessão do diretor, Jan Kounen, em representar as próprias visões (KOUNEN, 2007) a partir de *Blueberry*. Ser uma história do personagem era apenas um aspecto de aproximação entre os dois. Talvez até superficial. O que realmente, ao meu ver, uniu os dois criadores foram as plantas de poder e como elas mexeram como cada um deles.

Moebius, é notório, passou duas temporadas no México. Uma em 1956 para visitar a mãe. Outra dez anos depois, em 1966 – logo após finalizar o álbum *Blueberry – L'Aigle Solitaire* (MACHADO-DIAS, 2012, p.30). Lá teve intensas experiências com o cactus Peiote (mescalina) e com o cogumelo *Psilocibe cubenses*. De acordo com o artista Sérgio Macedo (2013), que conviveu pessoalmente com Moebius nos anos de 1970, o artista francês era membro de um grupo espiritualista que tinha o peiote como parte de seus sacramentos.

O diretor Jan Kounen fez algo parecido. A ideia dele para o longa seria contar uma história que não havia sido mostrada nos quadrinhos. No segundo álbum da trama principal dos gibis, O fantasma das balas de ouro, há uma cena que mostra um xamã morto, embalsamado, pronto para ser esquecido pelo tempo. De acordo com Kounen (2007), a trama contaria a relação de Blueberry com esse xamã. Para entender o que é um xamã, o que ele faz e sua relevância local na vida das pessoas que o cercam, o diretor decidiu experimentar a convivência com um xamã de verdade. Não tardou e em 1999 ele foi para o Peru, precisamente para a cidade de Pucallpa, para viver um período com o xamã Guillermo, do povo Shipibo-Conibo – tradicional etnia que tem a ayahuasca como principal sacramento. Guillermo, foi convidado a interpretar a si mesmo no filme *Blueberry*. É ele quem inicia o protagonista no Grande Mistério.

Ao todo foram três meses de estada no centro espiritual do xamã peruano. Durante esse período, Kounen pode experimentar uma tremenda mudança no seu ser (KOUNEN, 2007). O modo de ver a realidade e seu local no mundo enquanto ser humano foi radicalmente transformado. Depois da estada inicial, o diretor voltou ao Peru por mais três anos para novos encontros xamanicos. Até a data de 2007, ano da entrevista que serve de base para esta análise, Kounen já havia tomado ayahuasca por mais de 100 vezes (KOUNEN, 2007). Em meio a imersão xamanica a que se impôs, Kounen teve a ideia de filmar *Other Words* (2004), um documentário que explora o tema xamanismo, plantas de poder e expansão da consciência – lançado no mesmo ano que *Blueberry*. Outra produção do diretor que também aborda o tema chama-se *Another Reality* – diferente dos outros, este trabalho foi voltado para televisão em formato seriado.

Tamanho envolvimento do diretor com o xamanismo reforça que as experiências similares do quadrinhista cocriador de *Blueberry*, Moebius, podem ter sido bem mais relevantes para a participação do desenhista no projeto do filme do que simplesmente o personagem por si. Obviamente a trama também colabora, uma vez que era plano de

Moebius criar uma histórias nesses moldes para o Blueberry, mas foi impedido pelo filho do falecido roteirista cocriador (MACHADO-DIAS, 2012, p.32).

### CONSIDERAÇÕES

Parece obvio que o filme Blueberry – desejo de vingança, do diretor Jan Kounen é bem mais que uma simples história de faroeste. Ele explora um lado oculto da vivência de cada um, acessível a todos mas ignorado pela maioria. A força da descoberta desse outro olhar para o mundo é tão grande que toma o sujeito de forma avassaladora. Artistas, muita das vezes, buscam correlacionar o experienciado durante os transe xamanicos com suas próprias práticas artísticas. Surge, a bem dizer, como uma necessidade individual, nas palavras de Kounen (2007), “uma obsessão” – daí vem a Arte Visionária. Para Jean Giraud o vivido no México em 1956 e 1966 deu vida a Moebius. Foram essas experiências que o possibilitaram rever completamente o mundo a sua volta e, de um modo ou de outro, plantaram o gérmen que eclodiria, em 1975, na mítica revista Metal Húrlant edição número um.

Para os dois artistas, Kounen e Moebius, o vivenciado durante os transe foi algo extremamente modificador. Ambos, então, foram impelidos a expressarem de maneira plásticas suas visões. Moebius o fez por meio dos quadrinhos, foram esses, justamente, que lhe deram fama e renome internacional. Kounen, por sua vez, sente que seu filme, Blueberry, não foi bem assimilado pelo público por haver uma cobrança muito grande com relação a fidelidade com o personagem dos quadrinhos (KOUNEN, 2007) – que é, a bem da verdade, mais Jean Giraud do que Moebius. Mas, como foi discutido aqui, por este ser um filme visionário, obcecado em retratar as visões xamanicas do diretor, a abordagem fidedigna com o personagem original tornou-se algo desnecessário, terciário até. No fim, Blueberry – desejo de vingança, mais parece uma ode em celebração a um caminho comum trilhado pelos dois autores sob auxílio das plantas maestras, do que uma narrativa fílmica pretensiosa.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLUEBERRY - Desejo de vingança. Direção de Jan Kounen. Produção de Jan Kounen. Realização de Jan Kounen. Roteiro: Gerard Brach Matt Alexander Jan Kounen. Música:

Jean-jacques Hertz François Roy. France Mexico United Kingdom: Ugc Fox Distribution Columbia Tristar, 2004. 1 DVD (124 min.), DVD, son., color. Legendado.

CARNEIRO, Henrique. A odisséria 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, p. 57-82, 2005.

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

CHARLIER, Jean-Michel; GIRAUD, Jean. Blueberry – A mina do alemão perdido. Lisboa: ASA Edições, 1972.

CHARLIER, Jean-Michel; GIRAUD, Jean. Blueberry – O fantasma das balas de ouro. Lisboa: Norma Editorial, 1972.

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> - Acessado em 30/06/2014.

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

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.

KOUNEN, Jan. Director Jan Kounen on 99 Francs. [26 de outubro, 2007] New York: FilmMaker. Entrevista concedida a Jason Guerrasio.

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

LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTE, Jean. Los chamanes de la prehistoria. Barcelona: Ariel Prehistoria, 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, p. 333-352, 2005.

MACHADO-DIAS, J. Duas vidas dedicadas a banda desenhada. BDJornal, Número 29 – Outubro / 2012, ISSN: 1646-23222

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>

