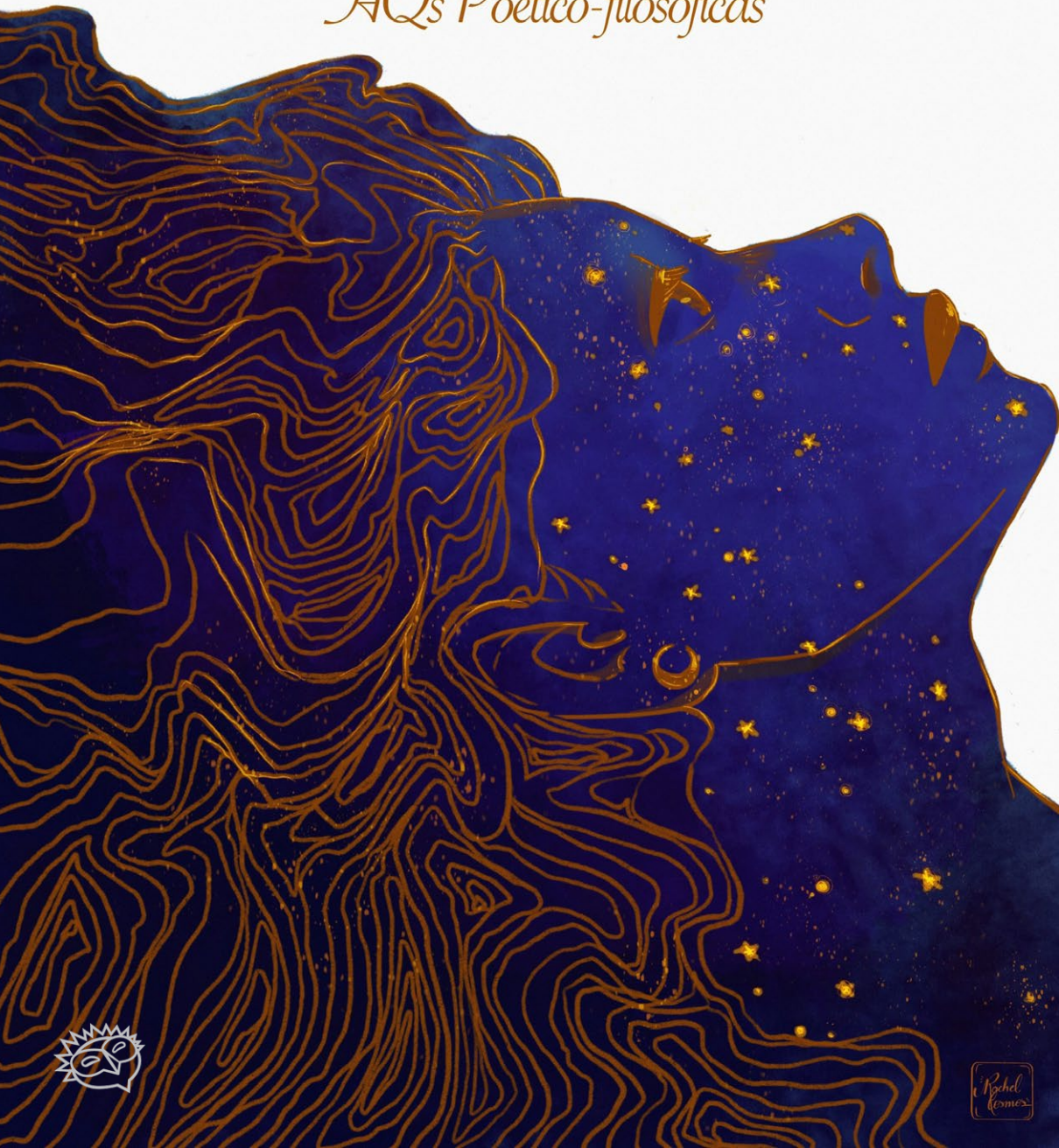


Rachel Santos

*Grimório das 4 Luas:
O Feminino e o Sagrado Feminino nas
HQs Poético-filosóficas*



Rachel Santos

*Grimório das 4 Luas:
O Feminino e o Sagrado Feminino nas
HQs Poético-filosóficas*



Marca de Fantasia

Parahyba, 2024

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

S237g

Santos, Rachel

Grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas / Rachel Santos. – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2024.

Livro em PDF
ISBN 978-85-7999-109-7

1. Histórias em quadrinhos. I. Santos, Rachel. II. Título.

CDD 741.5

Índice para catálogo sistemático

I. Histórias em quadrinhos

Grimório das 4 Luas: O Feminino e o Sagrado Feminino nas HQs Poético-filosóficas

Rachel Santos

Série Quadrinhos poético-filosóficos, 15. 2024, 262p.



MARCA DE FANTASIA

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

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

Editor/designer: Henrique Magalhães

Conselho editorial

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

Imagem da capa: Rachel Santos

Este livro baseia-se na dissertação intitulada “O grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas” apresentada por Rachel Cosme Silva Santos em 2023 ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual, sob orientação do Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

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

Sumário

Apresentação	7
Um Grimório de Arte, Vida e Transformação Ciberpajé	
Prefácio	11
Grimório Cósmico de Rachel Danielle Barros	
Prefácio-zine	18
Danielle Barros	
Introdução	23
1. HQs como arte: histórico, linguagem e HQs no âmbito digital	29
1.1. Brevíssimo histórico sobre as HQs no Brasil e no Mundo	33
1.2. Elementos narrativos: a linguagem das HQs e HQtrônicas	39
1.3. HQs tradicionais	53
1.4. HQtrônicas	53
1.5. HQ como arte	59
2. HQs poético-filosóficas	68
2.1. Como surgiu o conceito para o gênero das HQs poético-filosóficas?	68
2.2. Principais características do poético-filosófico	71
2.3. As produções e pesquisas relacionadas ao poético-filosófico	73
2.4. Principais autores poético-filosóficos	77
2.5. O recorte da pesquisa	77

3. O sagrado feminino e as HQs poético-filosóficas	78
3.1. Um breve histórico sobre o desenvolvimento do sagrado feminino em diferentes culturas	79
3.2. Percepções sobre as características do sagrado feminino	90
3.3. A visão do sagrado feminino dos quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco e Gazy Andraus	91
4. HQArte na prática	126
4.1. HQtrônica “Conect 2041”: a HQtrônica do contexto pandêmico	126
4.2. Grimório das 4 luas: o início do processo	141
4.3. A HQtrônica	161
5. Considerações finais	166
Referências bibliográficas	169
Grimório das 4 luas – HQ completa	174
Apêndice A: Ficha da personagem	234
Apêndice B: Roteiro do Grimório das 4 luas	239
Posfácio	254
O Grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas Gazy Andraus	

Um Grimório de Arte, Vida e Transmutação

Ciberpajé

Conheci a Rachel como discente de minha disciplina Histórias em Quadrinhos de Autor, no Bacharelado em Artes Visuais, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG). Fui surpreendido por sua primeira criação em quadrinhos para a matéria, uma narrativa com traço fluido e leve, apresentando ecos da estética mangá, mas já apontando para uma proposta autoral. A HQ também tinha os aspectos característicos do que eu batizei em 1997 de “quadrinhos poético-filosóficos”, um gênero genuinamente brasileiro de quadrinhos que explora a autoexpressão e que vocês conhecerão bem durante a leitura deste livro. De imediato vi naquela jovem negra de olhos brilhantes e espírito leve um potencial tremendo para a criação de quadrinhos.

Não poderia ser diferente, acabei sendo o orientador do trabalho de conclusão de curso (TCC) de Rachel, que integrava um grupo/coletivo de 4 alunas, incluindo também as talentosas Kethryn Evelyn, Isabela

O Ciberpajé é Edgar Franco, artista transmídia com premiações nas áreas de quadrinhos, ficção científica e arte e tecnologia, incluindo o Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional (2022). É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos, e mentor da banda performática Posthuman Tantra. Pesquisador criador do termo HQtrônicas, autor de 4 livros acadêmicos e inúmeros artigos. Pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, Pós-doutor em artes, quadrinhos expandidos e performances pela UNESP, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela UNICAMP, arquiteto e urbanista pela UnB e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG, em Goiânia, onde coordena o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER.

Pistelli e Izadora Sousa. Curiosamente chamado de “7 Sereias”, esse grupo desenvolveu como trabalho final de graduação um álbum em quadrinhos, uma das propostas pioneiras de criar quadrinhos como objeto de pesquisa de um TCC no Bacharelado em Artes Visuais da UFG, ajudando a legitimar as HQs como forma de expressão artística. O álbum “As 7 Sereias” e o TCC “As 7 Sereias: produção de uma HQ artística autoral coletiva”, desenvolvido pelas 4 quadrinhistas em 2016, surpreendeu-me muito pela qualidade narrativa e gráfica. Durante a orientação, a atitude empenhada, séria e focada de Rachel fez-me perceber que, além das emergentes habilidades de quadrinhista, ela também tinha os elementos necessários para ser uma pesquisadora.

Pois bem, alguns anos depois de sua graduação exitosa, fui procurado por Rachel, que me revelou seu interesse em pesquisar o gênero de quadrinhos poético-filosóficos em uma investigação que envolvesse o processo criativo artístico, ou seja, uma pesquisa prático-teórica-artística. Indiquei-lhe a bibliografia básica para adentrar com propriedade nesse universo peculiar dos quadrinhos, obviamente, a maior fonte bibliográfica foi a série Quadrinhos Poético-Filosóficos da editora Marca de Fantasia, que, no momento em que escrevo esta apresentação, já conta com 14 volumes. Livros escritos por pesquisadores e autores tratando de vários aspectos desses quadrinhos singulares.

Rachel debruçou-se durante um ano nessa bibliografia e fez a prova de admissão para o mestrado do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, em 2021, optando pela Linha de Pesquisa B – Poéticas Artísticas e Processos de Criação e escolhendo-me como seu possível orientador. A maturidade apresentada no projeto, que enfocava a HQ poético-filosófica e o sagrado feminino a partir da criação de uma narrativa quadrinhística, e a qualidade de seu portfólio artístico surpreenderam os integrantes da banca de seleção e ela foi aprovada. Assim iniciamos uma nova aventura como orientador e orientanda.

Foi impressionante perceber o amadurecimento como ser humano, artista e pesquisadora de Rachel nos pouco mais de 2 anos de seu mestrado. Destaco especialmente sua postura de humildade, comprometimento e dedicação à investigação e criação, seu envolvimento com o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG), sua participação em eventos múltiplos, com destaque para as edições III e IV do Festival de Artes Ciberpajelanças, nas quais coordenou as equipes responsáveis pelas oficinas, além de ter ministrado oficinas de criação de fanzines e HQforismos. E nesse meio tempo, Rachel ainda conseguiu energia para tornar-se docente substituta da Universidade Federal do Tocantins, adquirindo experiência como professora em disciplinas voltadas para processos criativos artísticos e narrativas, sendo admirada pelos discentes e demonstrando, assim, a sua verve para a tríade que compõe a universidade brasileira: ensino, pesquisa e extensão.

Mas a cereja do bolo desse tempo em que tive a chance de conviver com Rachel e perceber o seu crescimento e amadurecimento como artista e pesquisadora foi o resultado dessa pesquisa de mestrado que agora é publicada como livro. Primeiro pela beleza plástica e sensibilidade dos roteiros da HQtrônica e do álbum em quadrinhos que ela criou como produtos artísticos de sua investigação, mas também pelo texto dissertativo vivo e dinâmico, uma contribuição fundamental a tratar dos entrecruzamentos do gênero poético-filosófico dos quadrinhos e o conceito de sagrado feminino, evitando reducionismos e extremismos tão vigentes na contemporaneidade, demonstrando com poeticidade, força e pujança o papel fundamental do feminino e suas lutas históricas.

Rachel é também um exemplo desse feminino emergente. Uma jovem negra, vinda da periferia de Goiânia, que acreditou no poder transformador da universidade pública e da arte e já mudou significativamente para melhor a sua vida e a de sua família! É motivo de êxtase para mim ver a dissertação e o álbum em quadrinhos O GRIMÓRIO DAS 4 LUAS:

O FEMININO E O SAGRADO FEMININO NAS HQS POÉTICO-FILOSÓFICAS ser publicado como livro da série Quadrinhos Poético-Filosóficos da editora Marca de Fantasia. Tenho certeza de que terão uma experiência proveitosa e prazerosa com esse e-book, indico que iniciem pela leitura do álbum em quadrinhos e da HQtrônica.

Termino esta apresentação falando da minha imensa alegria em novamente ter o prazer de orientar Rachel, agora em sua tese de doutorado, pois ela foi aprovada em primeiro lugar no processo seletivo de doutorado do PPG em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás para uma nova aventura criativa e de pesquisa, envolvendo afro-futurismo e o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana!

Um abraço pós-humanista e boa leitura.

Grimório cósmico de Rachel

Danielle Barros

Saudações pessoal, sou Danielle Barros, Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana, artcientista, professora e pesquisadora. Fui convidada para fazer o prefácio deste livro belíssimo, fruto da pesquisa de mestrado da Rachel Cosme no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, orientada pelo Ciberpajé, Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Rachel é artista, professora e pesquisadora, que começou a desenhar principalmente influenciada por animes e mangás entre os anos 1990 e 2000. A partir dessa paixão pelas artes sequenciais, com seus traços fluidos, belos e expressivos, viu-se impulsionada a pesquisar e a criar seus próprios universos ficcionais para aflorar questões filosóficas e existenciais de suas reflexões e inquietações, através de cenários distópicos sci-fi ciberpunks, gênero que mais se identifica.

A dissertação *O Grimório das 4 Luas: O feminino e Sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas* foi fruto da pesquisa teórico-prática que investigou sobre as HQs poético-filosóficas, na perspectiva das HQs como arte. A obra conceitua *sagrado feminino* apresentando um panorama histórico das matrizes culturais indígena, afro-brasileira e europeia que compõem a identidade cultural brasileira. Como recorte analítico, Rachel explorou algumas produções dos artistas-pesquisa-

dores Ciberpajé Edgar Franco, Gazy Andraus e Danielle Barros acerca do conceito de *sagrado feminino* presente em suas narrativas. Além de toda contribuição na produção de conhecimentos, concomitante à pesquisa teórica, o trabalho ainda gerou produções artísticas em quadrinhos poético-filosóficos que abordam o *sagrado feminino* na perspectiva poética da artista-pesquisadora: a HQtrônica *Conect 2041* e o álbum em quadrinhos *Grimório das 4 luas*.

Um dos aspectos que tornam a leitura desta obra ainda mais instigante é que a autora compartilha toda a experiência do processo criativo, desde a ideia inicial, com os primeiros esboços, a construção do argumento, roteiro, materiais utilizados, detalhes sobre a pesquisa e criação da ambientação, bem como seus contextos culturais, até a HQ propriamente dita. As leituras das HQs podem ser feitas de forma independente ou simultânea, através da navegação interativa entre o *Grimório das 4 luas* e a HQtrônica *Conect 2041*, através de QR codes.

Neste livro vocês vão ver que a Rachel não apenas discute o conceito, como incorpora, de forma metalinguística, aspectos do *sagrado feminino* na narrativa, seja na construção contundente das personagens, no fio da trama que une as fases e os ciclos do enredo, na ambientação estética, nos acontecimentos históricos atrelados à estória, nas terminologias e nomenclaturas empregadas, nas simbologias, elementos da natureza e arquétipos evocados. Ademais, destaca-se o caráter de atemporalidade do contexto ficcional, por ela descrito como *físico-eletrônico, distópico, ciberpunk*, trazendo à tona, de forma subjacente, a perspectiva cíclica e contínua do tempo e da vida, com multiversos que coexistem. Tal perspectiva supera a visão habitual de uma “linha do tempo” como uma série de acontecimentos cronológicos contínuos, lineares e cumulativos, que parte de um “passado” para um “futuro”.

A autora apresenta um *sagrado feminino* que, ao mesmo tempo que aborda aspectos sobre a (des)conexão com a natureza, intuição, espiritualidade, princípios herméticos como o da complementarida-

de dos opostos (polaridade), princípio da correspondência (o que está em cima, está embaixo), vida e morte, transcendência, situa, a partir da ambientação e contextualização da narrativa em momentos históricos de opressão, como esse “sagrado feminino” foi fundamental para a luta pela sobrevivência de muitas mulheres e suas comunidades. Esse cenário persecutório foi acentuado, sobretudo, pela colonialidade e o patriarcado, como demonstrado na obra, pela violência aos povos indígenas e quilombolas e às mulheres que cometiam a “insurreição” de exercer sua liberdade, seja ao utilizar ervas medicinais em práticas curativas ou praticar cultos ancestrais. Tais práticas, consideradas “rebelde” foram reprimidas com veemência para a manutenção de privilégios, poder simbólico e econômico de uma minoria e, assim, essas mulheres foram consideradas “bruxas”, resultando em milhares delas dizimadas em fogueiras pela Inquisição. Infelizmente, até hoje, muitas religiões de matrizes africanas, bem como cultos de tradições indígenas, são “demonizados” diante de outras religiões, gerando, em pleno século XXI, crimes, perseguições e violências.

Embora seja possível verificar que em certas culturas da sociedade humana comumente é atribuída às mulheres a função de “cuidadora” e “curadora”, ao mesmo tempo, a mulher também é vista como “traioeira” e “traidora”, a exemplo das figuras míticas Eva e Lilith.

Apesar de importante, é necessário que a discussão sobre o sagrado feminino supere a problematização sobre o conjunto de normas e expectativas de comportamentos sociais esperados das mulheres, até porque, existem questões mais profundas se pensarmos que, por muito tempo, mulheres negras e indígenas sequer eram consideradas seres humanos. Nesse sentido, a narrativa do universo ficcional de Rachel traz um sagrado feminino “sublime”, mas também “trágico”, sem apelar para uma abordagem fantasiosa, despolarizada e desconectada da realidade das mulheres contemporâneas como as periféricas e pobres, por exemplo, cujo cotidiano é demarcado por desafios relacionados a

opressões étnico-raciais, de classe e de gênero. Tais aspectos aparecem na constituição das personagens, nos acontecimentos e nos contextos históricos presentes nas HQ.

Assim, sem “romantizar”, o que vemos nas personagens de Rachel são mulheres com atributos como coragem, resistência, união, perspicácia, criatividade, e força para lutar pela vida e seus ideais, apesar de todas as adversidades.

Como professora universitária e credenciada do Programa de Pós-Graduação em Ensino e Relações Étnico-Raciais (PPGER) na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), e responsável pelo componente curricular “Decolonialidade no Ensino de Ciências e nas Práticas Pedagógicas”, mesmo sabendo que a obra é autônoma por si mesma, ou seja, o processo criativo em si já é “suficiente” para que a arte exista e tenha pertinência, sem atribuir-lhe viés “utilitarista”, é evidente perceber o potencial deste trabalho no contexto educacional e interdisciplinar. É possível vislumbrar a leitura das HQs para discussão de temáticas e questões étnico-raciais conforme Leis 10.639/2003 e a 11.645/2008, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), incluindo a obrigatoriedade das temáticas História e Cultura Afro-Brasileira e Africana e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena na educação, algo que as criações da Rachel contribuem com excelência. Portanto, no enfoque sobre matrizes culturais, históricas, bem como na perspectiva da arte e educação, esta obra apresenta potencial de diálogo com a proposta da Ana Mae Barbosa em sua Abordagem Triangular. Ou seja, é possível que educadores utilizem as HQs sobre *sagrado feminino* para discutir de forma interdisciplinar sobre ancestralidade, história, saúde e doenças, geografia, arte, etnobotânica etc., desde o ensino fundamental II, ensino médio, graduação e pós-graduação, articulando conceitos, propondo análises e criações autorais.

De forma subjacente, pode-se refletir, a partir da obra, problemas atuais e subjetivos como tecnologias e seus usos; vícios em telas; “défi-

cit de natureza”; cegueira botânica; temor da solidude; falta de conexão com a natureza (com os outros e consigo mesmo); guerras e conflitos no mundo; conflitos socioambientais por terra e água; escravização e diáspora; ciclos lunares; demarcação e Marco temporal; tradição oral; saberes tradicionais; extinção em massa planetária; savanização da Amazônia; políticas fascistas, entre outros.

Trazendo uma discussão que fiz no artigo *Processos criativos e reflexões poéticas em HQforismos sobre sagrado feminino*, publicado no livro *Dossiê Mulheres e Arte Sequencial: Elas Pesquisam, Elas Produzem*, indicado ao prêmio HQMix em 2023, com selo do Centro Editorial Gráfico da UFG – CEGRAF, “assim como os fanzines e os quadrinhos autorais tem a essência subversiva, são contra hegemônicos e autorais, é importante evocarmos e propormos outras epistemologias, que não apenas aquelas ‘dominantes’. As epistemologias do sul e decoloniais consideram outras vozes. Considerando que o colonialismo atua, para além dos âmbitos já conhecidos, em uma dominação epistemológica, ou seja, a partir de uma relação desigual de saber-poder que conduziu a supressão das múltiplas formas de saber próprias das nações e povos colonizados, as Epistemologias do Sul por sua vez, valorizam os saberes e distintas formas de conhecimentos. Fanzines e criações autorais são também, epistemologias do sul. Assim como as vozes e expressões das mulheres negras, indígenas e periféricas, também são”.

Como a presente obra mostra, os quadrinhos poético-filosóficos constituem-se em espaço de liberdade, experimentação de diferentes linguagens, da criatividade e autoexpressão, oportunizando a manifestação de visões de mundo existentes fora do *status quo*, e, sobretudo, um meio para pensar sobre si mesmo e sobre a vida.

Dion Fortune, em *A Sacerdotisa da Lua*, enuncia: “diz-se que o romancista transforma em realidade a situação que imagina”, é evidente que Rachel realiza com maestria a materialização do seu universo artístico em nossas vidas. Uma leitura que nos faz refletir sobre quem

somos, sobre nossa ancestralidade, sobre o coletivo, sobre vida, morte e princípios. Através de suas personagens, somos encorajados a seguir aquilo que acreditamos, sem fazer concessões.

Quando descreve suas inspirações criativas, Rachel muito generosamente cita que, dentre outros, minha produção poética a inspirou, tanto a pesquisar o tema *sagrado feminino* quanto na elaboração da personagem indígena Jacira, que surgiu inspirada por Sibilante, personagem que criei para expressar minhas artes. Uma bela sincronicidade é que meu fanzine *Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico* este ano completa 10 anos (foi publicado em 2014). Ou seja, este livro surge como um presente cósmico em minha vida.

Através da presente obra, Rachel firma-se como uma jovem pesquisadora, e eu, junto com os queridos artistas pesquisadores Ciberpajé e Gazy Andraus, que tivemos nossas obras como foco de análise, testemunhamos a legitimação simbólica de nossas produções ao longo dos anos. Essa troca entre gerações evidencia a natureza cíclica da vida, em que não há início nem fim e sim a conexão de tudo com todos, em uma perspectiva atemporal.

Espero que você, que está lendo este livro, possa se abrir a essa experiência singular que é adentrar na magia da arte e da criação, em um texto de escrita fluida que, com maestria, consegue articular conhecimentos teóricos com uma linguagem simples e de fácil entendimento, sem perder a sagacidade e o rigor científico requeridos no contexto da academia.

Parabenizo o artista, professor e pesquisador Henrique Magalhães, editor da editora Marca de Fantasia, pelo importante trabalho de divulgação científica e artística das produções de quadrinhos, sobretudo as HQs autorais e independentes no Brasil. Ressalto o potencial da pesquisa da Rachel para perspectivas futuras de aprofundamento, não apenas por ser um tema pouco explorado academicamente, mas pela continuação e desdobramento das criações de seu universo ficcional em novas obras e pesquisas.

Inspirada no caráter autoral que a obra nos evoca e mergulhada no universo ficcional da Rachel, decidi finalizar este texto com um “prefácio-zine”! Para tanto, desenhei minha versão (fanarts) das principais personagens do universo ficcional da Rachel que figuram no *Grimório das 4 Luas*: Jacira, que por sua vez foi inspirada em minha personagem indígena Sibilante, que representa a menina-lua, fase da lua crescente e estação primavera; Liara que representa a mãe, fase da lua cheia e estação verão; mãe Lucina, representando a sabedoria da anciã, fase da lua minguante e estação inverno; e THAINIAHT, representando a feiticeira, fase da lua nova e estação outono.

Agradeço imensamente pela honra de poder ser parte deste trabalho tão lindo e relevante, não apenas para o mundo acadêmico, por sua inovação e pioneirismo, mas, sobretudo, pelos fios de irmandade que nos unem: a arte, o feminino, a poesia, a esperança, a vida! Desejo que este livro possa tocar as pessoas de forma singela e profunda como me tocou e que inspire a vida de todos que tiverem o privilégio de fruir deste lindo trabalho poético! Parafraseando o Ciberpajé, finalizo falando diretamente a Rachel:

*Desejo que você toque as estrelas, pois certamente você é uma!
Muito obrigada.*

Desejamos que tenham uma excelente leitura!

Ser jovem enquanto velha,
Velha enquanto jovem
Quando uma pessoa vive de verdade
Todos os outros também vivem.
Clarrisa Pinkola Estés

Prefácio-zine

Grimoirezine Poético-Filosófico. Janeiro 2024.

Por Danielle Barros

*Chego a um momento da vida em que enxergo com
muita lucidez que somos seres finitos no corpo e
infinitos espiritualmente...*





Olho nos olhos das pessoas passando na rua, cada uma em seu caminho, ou buscando um, alguns iniciando a vida, outros mais velhos. Sinto uma sensação estranha de estar focada no agora, e como se emergisse em mim um dom – de prever, intuir e sentir- mais acentuado.





Mãe Lucina

Danielle
Ramos

Sinto como se eu me observasse de longe, mesmo estando em meu corpo, e me pergunto:
Onde quero chegar?
Com quem quero estar?
O que quero fazer?
Como construir um legado edificante para mim e para o mundo, agora?



*E uma consciencia estranha e poderosa
de me reconhecer e poder decidir.
E um estado quase constante de
PRESENCA FOCADA.*



Eu sou você,
Eu sou a força das rochas,
Sou a transparência límpida das águas,
Sou o verde das matas e sua cura se manifesta em mim,
Eu sou o majestoso oceano, a nascente das águas por onde correm os rios,
Sou a chuva que banha toda forma de vida, minerais e tudo que há,
Eu sou a terra e sua energia telúrica, base, sustento,
Aqui se nasce aqui se decompõem,
Eu sou parte das pessoas de bem e sou também parte do mal, pois não nego meu lado sombrio e
minha luz,
Eu sou o brilho das estrelas, é delas que eu vim,
Tudo que existe habita em mim,
Sou tudo e nada,
Sou o todo,
Sou parte de tudo que há,
Louvo o Cosmos por isso,
Sou o cosmos!



Introdução

A presente pesquisa teórico-prática propõe discorrer sobre as HQs poético-filosóficas e o conceito de sagrado feminino presente em suas narrativas. A história em quadrinhos é uma linguagem artística abrangente que apresenta muitas possibilidades em relação ao processo de criação dentro de diferentes culturas, épocas e países. Ela proporciona interpretações e olhares diversos de acordo com o contexto temporal, cultural e identitário de seus leitores, estabelecendo, assim, sua relevância artística na cultura *pop*, principalmente nas últimas cinco décadas. Durante o desenvolvimento da linguagem das HQs, houve muitas polêmicas e preconceitos como pretexto para subjugar os quadrinhos, sob o argumento de tratar-se de uma linguagem nociva aos leitores¹, mas, o cenário tem mudado à medida em que as HQs se estabelecem como relevantes em vários meios e suportes, discutindo temas importantes, denunciando e mostrando através das suas narrativas outras perspectivas sobre temas controversos.

O recorte referente à pesquisa se aprofunda na vertente autoral dos quadrinhos, que é popularmente conhecida como *underground* ou cena alternativa, em específico o gênero poético-filosófico (o poético-filosófico é um gênero, como o drama, a comédia, a tragédia, o romance) que se inclui dentro do contexto autoral das HQs brasileiras. Por meio da criação de quadrinhos poético-filosóficos, a dissertação aprofunda na exploração dos múltiplos aspectos do conceito de sagrado

1. Nos anos 50, Fredric Werthan escreveu o livro “Sedução dos Inocentes”, que reafirma sua hipótese de que os quadrinhos eram prejudiciais para os jovens e a sociedade. Esse ato se desdobra na criação do “American Comics Code”, que censurava os quadrinhos em relação ao conteúdo permitido ou não, essa censura vigorou por vários anos nos EUA (Opermann, 2004).

feminino. O sagrado feminino permeia as histórias de vários autores poético-filosóficos, é importante perceber o prisma que esse conceito ocupa dentro desse gênero e, para isso, o trabalho desses importantes autores é apresentado para entender, dentro de seus processos, o lugar que o sagrado feminino ocupa.

O objetivo da pesquisa é apresentar as conexões entre as HQs poético-filosóficas e o sagrado feminino. Em um primeiro momento é necessário estabelecer brevemente as perspectivas gerais da linguagem das Histórias em quadrinhos, especificar o seu contexto autoral e, posteriormente, os elementos específicos das HQs poético-filosóficas, ou seja, iniciar no macro (HQs no geral), afunilar o objeto de pesquisa para as HQs autorais e especificar dentro do prisma autoral o gênero poético-filosófico. Após o processo de detalhamento do objeto de pesquisa, investigam-se os trabalhos de autores poético-filosóficos para explorar a perspectiva dos conceitos do universo do sagrado feminino em seus trabalhos.

A pesquisa, em relação aos quadrinhos, desenvolve-se de acordo com o método qualitativo e investiga o aprofundamento dos quadrinhos poético-filosóficos por meio dos processos de criação, trabalhos artísticos, entrevistas, livros e artigos que estudam os quadrinhos. Esse tema tem despertado interesse dos acadêmicos e vários aspectos podem ser destrinchados, tendo em vista a perspectiva multidisciplinar das HQs, que pode ser estudada pelas letras, artes, sociologia, filosofia, antropologia, design, entre outros campos de investigação acadêmica. Porém, em relação ao sagrado feminino, a pesquisa se torna exploratória pelo seu caráter específico, sendo um conceito pouco difundido academicamente.

O desenvolvimento do trabalho se dá em quatro capítulos, sendo que o primeiro capítulo tem o título “HQs como arte: histórico, linguagem e HQs no âmbito digital”. Trata-se de uma breve conceituação da linguagem dos quadrinhos, para apresentar o prisma macro do signi-

ficado de HQ, esse capítulo discorre sobre a origem das HQs durante o decorrer da história, com o intuito de contextualizar o quadrinho no cenário mundial e no Brasil, pontuando acontecimentos importantes para o desenvolvimento da linguagem tal qual a conhecemos hoje e para entendermos o percurso das HQs desde a sua gênese até o complexo código que temos hoje para as HQs e seus significados. Para entender melhor a sintaxe da linguagem das HQs, é desenvolvido um subcapítulo que fala sobre alguns dos códigos estabelecidos nos quadrinhos, sendo esses códigos válidos para as HQs tradicionais, mas que também se ampliam para as chamadas HQtrônicas². Esses elementos são discorridos no subcapítulo “Elementos expressivos das HQs”, onde os aspectos que constituem o desenho nas HQs são des-trinchados: a linha, o preenchimento e as diferentes técnicas artísticas que são majoritariamente usadas nas HQs tradicionais. O capítulo desdobra-se na interseção entre diferentes técnicas artísticas dos quadrinhos e como funciona essa relação. Também é abordado o elemento narrativo nos quadrinhos, a forma como a composição e enquadramento influem na sua leitura e interpretação. Finalmente, destaca-se a importância do texto e roteiro para a criação, bem como os recursos literários presentes nos quadrinhos.

Para além dos aspectos generalistas das HQs, ainda no capítulo 1, é tratado o contexto dos quadrinhos como legítima forma de expressão artística, o subcapítulo 1.3: “HQ como arte”. Este trata de como os quadrinhos conectam-se a outras linguagens artísticas e os resultados dessa intersecção, que estreita a relação entre HQ e arte. Neste subcapítulo, discorre-se sobre o preconceito presente contra a linguagem dos quadrinhos durante a história dessa linguagem artística e como esse cenário está mudando nos últimos anos.

2. Trabalhos que unem um ou mais códigos utilizados na linguagem tradicional das histórias em quadrinhos, com uma ou mais das novas possibilidades que a hipermídia proporciona. HQtrônica foi o termo cunhado por Edgar Franco (Ciberpajé) em sua pesquisa dissertativa e se desdobrou no livro “Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet” (2008).

O segundo capítulo, “HQs poético-filosóficas”, conceitua as HQs poético- filosóficas apresentando o gênero, sua origem e destrincha as características que diferenciam os quadrinhos poético-filosóficos de outros quadrinhos autorais demonstrando suas especificidades. Os quadrinhos poético-filosóficos possuem diversos trabalhos que exploram vários pontos de vista, inquietações e expressões artísticas onde há muito a se aprofundar sobre o tema em pesquisas acadêmicas. Este capítulo desenvolve um apanhado dos aspectos que as pesquisas têm abordado sobre as HQs, em específico as poético-filosóficas e cita seus principais autores justificando o recorte da pesquisa com relação às produções de Edgar Franco (Ciberpajé), Gazy Andraus e Danielle Barros, sem ignorar outros artistas e pesquisadores que somam tanto ao gênero poético-filosófico.

O terceiro capítulo, nomeado como “O sagrado feminino e as HQs poético- filosóficas”, apresenta, em seu primeiro momento, a perspectiva conceitual do sagrado feminino de acordo com autores(as) que escrevem sobre o tema, sendo uma breve introdução ao tema. Posteriormente, o capítulo fala do sagrado feminino traçando um paralelo histórico sob as diferentes matrizes culturais que formam a identidade cultural brasileira (europeia, afro-brasileira e indígena). Esse recorte cultural foi feito de forma a entender as diferentes misturas que o sagrado feminino abarca dentro do contexto cultural brasileiro. Apresentando um histórico do sagrado feminino, o capítulo segue a fim de entender quais são as características que estabelecem o que é o sagrado feminino de forma aprofundada. Essa busca se dá através de leituras sobre o tema para compreender e ressaltar essas características e suas formas dentro das HQs. Durante o desenvolvimento do capítulo discorre-se sobre os trabalhos dos autores-pesquisadores Edgar Franco (Ciberpajé), Gazy Andraus e Danielle Barros destacando alguns quadrinhos selecionados e seus processos criativos para estabelecer esse primeiro contato com a prática poética-filosófica. O aspecto do sagra-

do feminino no poético-filosófico é abordado no subcapítulo intitulado “A visão do feminino e sagrado feminino dos quadrinistas poético-filosóficos”. Nele, a relação dos trabalhos de Edgar Franco (Ciberpajé) e Gazy Andraus são destacados, a fim de que se possa perceber como o sagrado feminino é apresentado dentro das HQs poético-filosóficas dos autores em questão, atentando para as diferenças e semelhanças na percepção dos criadores em relação ao sagrado feminino em diferentes contextos criativos. O capítulo se encerra com a análise do sagrado feminino na obra da quadrinhista Danielle Barros e o sagrado feminino inserido nos seus trabalhos quadrinhísticos, como se dá seu olhar sobre o sagrado feminino na vida e como esse olhar é transformado em narrativas, HQforismos e outros meios expressivos.

O quarto capítulo foi chamado de “HQarte na prática: um relato do processo criativo da HQtrônica Conect 2041” e do álbum em quadrinhos “Grimório das 4 luas” que destrincha o processo de criação de dois trabalhos artísticos desenvolvidos durante o mestrado. O primeiro trabalho se trata da HQtrônica *Conect 2041*, que foi uma HQtrônica experimental criada durante a pós-graduação e faz parte do mundo ficcional do álbum “O Grimório das 4 luas”. Durante o capítulo, desenvolve-se o contexto criativo da narrativa, apresentação do universo ficcional, e o processo criativo desse trabalho, em destaque para o aspecto do sagrado feminino que o envolve.

O segundo trabalho é o álbum de HQ poético-filosófico “Grimório das 4 Luas”. O capítulo acompanha a experiência do processo criativo de forma detalhada desde a ideia inicial, roteiro, argumento, os primeiros rascunhos, escolhas de materiais, criação da ambientação, arte-finalização, pós-produção e HQ finalizada. Sendo o início do capítulo o início do processo: a ideia. Ou seja, como se desenvolve a ideia para criação e seus primeiros rascunhos para que aqueles rabiscos se transmutem em um álbum. A criação da ambientação e sua importância dentro da HQ, os ambientes em que os personagens estarão inse-

ridos e seus contextos culturais, as épocas em que estarão inseridas e como transformar o ambiente externo em ambientação de quadrinhos. Nesse capítulo foi abordado o processo de criação das personagens da HQ e a importância de detalhar esse processo para entender as ações e reações deles inseridos no roteiro. Após o processo de transcrição de ideias, o capítulo parte para o trabalho de criação do quadrinho, o desenvolvimento. Durante essa etapa, dá-se o desenho da HQ poético-filosófica, seus primeiros rascunhos, *lineart* (finalização), preenchimento, finalização, aplicação de textos e onomatopeias, até a artefinalização da HQ. O capítulo se encerra com a discussão sobre a pós-produção, que é a finalização do “produto” álbum de quadrinhos, a impressão, encadernação e distribuição do álbum que se insere na parte da prática artística dessa investigação de mestrado em arte e cultura visual.

Ao final da dissertação, são apresentadas considerações finais dos resultados da pesquisa buscando atender os objetivos propostos.

HQs como arte: histórico, linguagem e HQs no âmbito digital

As histórias em quadrinhos são uma linguagem singular usada para se comunicar, contar histórias, desenvolver narrativas, mergulhar em novos mundos. As HQs evoluíram de acordo com o tempo ao qual elas estavam inseridas, assim como qualquer arte, ela se torna “filha de seu tempo” (Kandinsky, 1996, p. 27). O autor Gazy Andraus (1999, p. 35) corrobora com essa afirmação quando diz:

As HQs também refletem o ideário do autor que concebe a história, e por tal autor estar inserido num contexto social e cultural, acabam por refletir todas as idiosincrasias inerentes aos habitantes, e a refletir concomitantemente as descobertas e progressos da tecnologia e ciência, da sociedade da qual faz parte (Andraus, 1999, p. 35).

A relevância dos quadrinhos torna-se mais consistente com o decorrer dos anos, desde a consolidação de sua linguagem, passando por ciclos de auges e declínios, perpassando a mudança das eras e espelhando o desenvolvimento da sociedade. Atualmente, as HQs são reconhecidas pela potencialidade cultural e relevância acadêmica em diversas áreas como: linguística, comunicação, educação e a arte em si. Ao abordar a importância das HQs, Gazy Andraus (1999, p. 35) diz:

Isso tudo sem falar das próprias histórias em quadrinhos que têm sido criadas com o objetivo do lazer, mas que, porém, aca-

bam se estigmatizando como ótima fonte alternativa didática ao ensino geral e em todas as suas áreas, gêneros e disciplinas (Andraus, 1999, p. 35).

Os quadrinhos tornam-se, então, populares no meio da cultura *pop* através das HQs de super-heróis, mas se aprofundam gradativamente em várias vertentes, gêneros, temas, suportes e mídias. As histórias em quadrinhos mais difundidas são conhecidas como comerciais, de acordo com Andraus (1999, p. 54), essa vertente dos quadrinhos se caracteriza como: “HQs comerciais [...] são criadas como linha de montagem e a autoria se perde entre quase uma dezena de profissionais” (Andraus, 1999, p. 54). Seu processo de criação funciona como linhas de produção e tem a consistência focada no trabalho final, podendo mudar roteiristas, desenhistas ou qualquer outro elemento da equipe de produção e a intenção é que a narrativa não seja alterada. Essas HQs são populares como as HQs de super-heróis, por exemplo. Em contrapartida ao processo criativo das HQs comerciais, temos a vertente das HQs autorais, que Andraus (1999, p. 54) caracteriza como:

As HQs autorais [que] geralmente são criações de cunho pessoal, onde o ideário de um autor é passado para o roteiro das histórias [...] é o caso de artistas como Will Eisner (EUA), Caza e Moebius (França), Alan Moore (Inglaterra), ou Lourenço Mutarelli e Edgar Franco (Brasil) (Andraus, 1999, p. 54).

No meio *underground* estão as HQs autorais, que prezam pela expressividade e espontaneidade artística, têm mais enfoque em questões subjetivas dos quadrinhistas e/ou roteiristas. Por não possuir compromisso com editoras, possuem liberdade autoral para se desenvolver de acordo com a vontade de seu criador. O processo de criação das HQs autorais geralmente conta com um responsável por criar, roteirizar, desenhar e imprimir. Ou seja, as HQs autorais possuem um criador “multifuncional” que participa de todo o processo e isso se des-

dobra na identidade criativa do resultado da HQ. Por esse motivo, os quadrinhos autorais se diferem bastante dos quadrinhos comerciais, sendo que essa questão não demarca aqui uma intenção de estabelecer um juízo de valor entre esses campos criativos, apenas de pontuar suas principais distinções.

Por definição, muitos autores, teóricos e quadrinhistas exploram como conceituar as HQs, buscando encontrar um denominador comum entre eles para chegar a uma conceitualização mais completa dessa linguagem multidisciplinar. Iannone (1994, p. 21) define os quadrinhos como “Histórias que são contadas por meio de quadrinhos (vinhetas), por meio de imagens com ou sem texto, em outras palavras é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos” (Iannone, 1994, p. 21). Apesar das HQs serem imagens que são interpretadas de forma sequencial através das vinhetas ou quadrinhos com ou sem texto, atualmente, existem outros meios de expressão dos quadrinhos, por exemplo, o aspecto hipermidiático dos quadrinhos será explorado ao discorrer sobre as HQtrônicas propostas por Franco (2008). Will Eisner traz para os quadrinhos a nomenclatura arte sequencial, que é definida como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (Eisner, 2010, p. 9). Essa definição, apesar de apresentar a proposta de definir as HQs, acaba abrangendo outras linguagens como a animação e cinema que, por definição, são imagens justapostas com o intuito de expressar movimento.

Scott McCloud (1995, p. 9) tentou delimitar o conceito de HQ em seu livro “Desvendando quadrinhos” ao definir as HQs como “Imagens pictóricas e outra justapostas em sequência deliberada destinadas a trazer informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1995, p. 9). Após explorar essas definições e diversas variáveis que permeiam o desenvolvimento dos quadrinhos através das eras, McCloud (1995, p. 23) fecha o capítulo dizendo que a tentativa de de-

finir os quadrinhos é um processo contínuo que nunca termina, pois o autor entende que as HQs são bastante complexas e mutáveis, a ponto de ser difícil restringi-las a apenas um conceito.

Danton (2022, p. 1) chama a atenção para um detalhe com relação à definição dos quadrinhos proposta por McCloud, em 1995, pois este autor ignora a parte textual, sendo ela um dos elementos essenciais na linguagem dos quadrinhos. Em 2008, no livro “Desenhando Quadrinhos”, o mesmo autor, Scott McCloud, pontua a importância de criar quadrinhos com os pontos básicos apresentados por ele, como: constante fluxo de escolhas em relação às imagens, ritmo, diálogo, composição, gesticulação, dentre outras coisas. Assim, o autor aponta que esses elementos são essenciais para trazer uma clareza no tocante à comunicação com imagens e palavras lograda pelas histórias em quadrinhos. Então, por definição, os quadrinhos podem ser interpretados como uma sequência de recortes – enquadramentos – que utilizam o olhar sobre as imagens e podem estar aliados ao texto e vice-versa para comunicar uma narrativa através dessa relação interpretativa com o leitor de forma clara.

Porém, Silva (2013, p. 25) aponta que a intenção em conter as HQs em uma definição, além de uma tarefa difícil, pode restringir a profusão da linguagem em si: “A ideia de história em quadrinhos é *lato* e extrapola em muito a simples superposição de imagens, com ou sem utilização de texto, com o intuito de narrar algo” (Silva, 2013, p. 25).

As tentativas de conceituação de vários autores em diversos contextos, épocas e locais ressaltam a relevância e profundidade dessa linguagem, que tem sido bastante estudada, mas ainda há muito a ser explorado para se chegar a um denominador que possa defini-la e consiga abarcar as mudanças que as HQs têm tido ao longo dos anos desde seu início:

Todas essas nomenclaturas, definições e conceitos que tentam condensar o que são as HQs são uma prova de sua importância

como arte e meio de expressão, e salientam o interesse crescente no estudo de sua linguagem e dos elementos que a compõem (Franco, 2008, p. 26).

Os quadrinhos nem sempre existiram da forma como conhecemos hoje. Anteriormente, as HQs possuíam características, mensagens e estética completamente diferentes das HQs da contemporaneidade.

1.1. Brevíssimo histórico sobre as HQs no Brasil e no Mundo

Ao tentar estabelecer o que é HQ surge o questionamento: onde, na história, iniciam-se as histórias dos quadrinhos?

As primeiras culturas utilizavam desenhos para retratar seu cotidiano, no tempo da arte rupestre por exemplo: a arte, a ciência e a religião eram interligadas. Conforme abordado por Reis (2010, p. 23), nesse período, os animais eram retratados nas paredes das cavernas e essas pinturas faziam parte de rituais que garantiam sucesso na caça, existindo, então, uma narrativa relacionada à criação desses desenhos. Eles possuem requinte anatômico, como no exemplo da caverna de Chauvet, na França, e são representados com uma dinâmica visual que denota o movimento dos animais retratados. Além do complexo significado interpretativo que os desenhos possuem, erroneamente são atribuídos como “desenho primitivo” pois, apresentam complexidade em sua composição, intenção e caráter anatômico.

Figura 1: Desenhos da caverna de Chauvet, França retratando o movimento dos animais na imagem



Fonte: Site 10^a Mostra Ecofalante - A caverna dos sonhos esquecidos³

Muitas culturas contavam histórias através de desenhos e/ou textos. Por vezes, as letras representavam símbolos, como no alfabeto egípcio antigo e no alfabeto japonês – conhecido como *kanji* –, onde um ideograma simboliza uma palavra ou um conjunto de significados. Eles são a intersecção entre texto e desenho em suas interpretações. Geralmente, nos tempos antigos as ilustrações predominavam e os textos pouco apareciam. As narrativas eram contadas todas em um único desenho, ou utilizavam de várias ilustrações em sequência.

Silva (2013, p. 26) detalha que o pai dos quadrinhos modernos foi o artista plástico inglês William Hogarth (1697-1764). Ele trabalhou uma série de gravuras de metal cujo título era “O Progresso de um Libertino”, em 1735. A série de gravuras em metal possui uma organização que permite contar uma narrativa por meio das ações ilustradas.

3. Disponível em: <https://ecofalante.org.br/filme/a-caverna-dos-sonhos-esquecidos>. Acesso em: 20 dez. 2021.

No contexto brasileiro, Angelo Agostini (1843-1910) foi um dos pioneiros a criar tirinhas e publicar histórias em quadrinhos no ano de 1869. Por meio da Revista *Illustrada*, difundiu desenhos de humor, charges, tiras e cartuns que se popularizaram rapidamente de acordo com Silva (2013, p. 27).

No ano de 1895, o suplemento dominical *New York World* criou a publicação *Down Hogan's Alley*, de cunho humorístico, com publicação semanal. Nesse panorama, eram publicadas as tiras que contavam sobre o cotidiano dos moradores da cidade de Nova York. Richard F. Outcault, autor da série de quadrinhos semanal, introduziu os textos em cartazes ou paredes, trazendo para dentro dos quadros os diálogos, diferente do que era feito na época, onde os diálogos ficavam nas legendas.

O personagem principal desse contexto era o *Yellow Kid*, remetendo à camisola amarela que ele vestia, nela eram inseridos os diálogos e legendas. *Yellow Kid* tornou-se a principal atração do jornal, aparecendo então de forma constante: “A história em quadrinhos estava prestes a nascer e Kid em breve se tornaria seu primeiro herói.” (Iannone, 1994, p. 32).

Posteriormente, as tiras ficaram em evidência e surgiram outros personagens pioneiros como, por exemplo, “Os sobrinhos do capitão”, de 1897. Nessa HQ, foram inseridos os diálogos em balões e as sequências de quadros para desenvolver o enredo da história. Iannone (1994, p. 34), aponta que “foi o primeiro autor a apresentar uma história em quadrinhos completa” (Iannone, 1994, p. 34).

A partir de 1910, a vertente dos desenhos em quadrinhos se dividiu em duas correntes, onde uma parte mantinha as características da HQ de gênero cômico e inocente e a outra vertente explorava novas formas e possibilidades de criação para quadrinhos.

Na década de 30, o cinema ascende na cultura e os quadrinhos norte-americanos são influenciados por isso. Durante o período da 2ª guerra, os quadrinhos foram utilizados pelos norte-americanos como

instrumento de propaganda. Iannone (1994, p. 46) aponta que os heróis da época lutavam contra os inimigos do país na guerra: “Em 1942 Tarzan extermina um comando nazista que pretendia instalar uma base de submarinos na África, enquanto o Super-Homem destrói frota de submarinos inimigos no Atlântico” (Iannone, 1994, p. 46).

Em contraponto, as HQs norte-americanas foram banidas em alguns países europeus, dentre eles a França e a Itália. Iannone (1994, p. 46) aponta ainda que, no cenário dos quadrinhos europeus, com exceção de *As aventuras de Tintim*, pouco foi produzido, seja por falta de insumos ou a não originalidade das criações europeias dessa época, as HQs não obtiveram muitas produções. Porém, esse cenário não permaneceu dessa forma, logo despontaram autores europeus que se destacavam nos quadrinhos onde a supremacia era norte-americana. Iannone (1994, p. 47) cita alguns exemplos: “heróis como *Modesty Blaise*; dos italianos, com *Valentina* e o *cowboy Tex*; dos franceses, com *Barbarella* e *Asterix* e na América Latina o argentino *Quino*, com *Mafalda*” (Iannone, 1994, p. 47).

Na década de 50, as HQs ampliam sua abordagem e entra em destaque o gênero das HQs de terror. Na década seguinte, os anos 60 surgem os quadrinhos *underground*. Silva (2013, p. 28) destaca os autores Robert Crumb e Gilbert Shelton como precursores desse movimento por influência dos movimentos *beat* e *hippie*. Silva (2013, p. 28), pontua que, nos anos 70, inicia-se a profusão das HQs de ficção-científica, experimentais e existencialistas, histórias essas que foram publicadas na revista francesa *Métal Hurlant* (1974).

Na década de 80, as HQs são reformuladas, orientadas pela DC e Marvel Comics, que são conhecidas atualmente por terem publicado grande parte dos super-heróis que conhecemos. Essa mudança ocorre para abarcar a melhora na qualidade dos quadrinhos e o que se conhece por *invasão britânica*, na qual roteiristas britânicos como Alan Moore (roteirista de “*Watchmen*”, “*V de Vingança*” e “*Piada Mortal*”)

e Neil Gaiman (roteirista de “Sandman”, “Orquídea Negra” e outros) passam a publicar suas criações nessas editoras. Silva (2013, p. 28) acrescenta que a forma como as HQs eram percebidas mudou devido à complexidade que esses autores traziam em suas narrativas.

Nas terras brasileiras, as histórias em quadrinhos tiveram um forte apelo e desenvolvimento a partir de 1905, onde inicia-se a publicação de revistas em quadrinhos. Santos Neto (2009, p. 80) destaca que “Os quadrinhos brasileiros são ricos em seu universo criativo. Dos quadrinhos infantis, tão difundidos, ao terror, do humor debochado aos super-heróis”. Além dos quadrinhos, a partir da década de 1990, os mangás iniciam seu consumo crescente no Brasil. Luyten (2000, p. 191) atribui esse sucesso à imigração japonesa, sendo o país mais habitado por japoneses fora do Japão.

Iannone (1994, p. 49) destaca que a primeira revista em quadrinhos brasileira foi “O Tico-Tico”, pois foi a primeira revista a apresentar histórias em quadrinhos completas. Ela foi lançada em 1905 e publicou *comics*, contos e textos para informar o público infantil. A revista “O Tico-Tico” foi publicada até 1956. Durante sua existência, muitos quadrinhistas brasileiros copiavam o desenho de estrangeiros e incluíam os textos traduzidos. Iannone (1994, p. 51) aponta que, após a segunda guerra, os quadrinhos perderam força nos EUA. Na década de 50, instaurou-se o *Comics Code Authority*, que impunha regras nas publicações de quadrinhos, a fim de amenizar conteúdos sensíveis. Como consequência, os quadrinhos de terror americanos diminuíram suas publicações e o gênero se instaurou popular no Brasil, onde os desenhistas nacionais passaram a despontar nos quadrinhos de terror ao adaptar as histórias ao jeito brasileiro. Iannone (1994, p. 51) cita como autores expoentes dessa vertente Jayme Cortez, Nico Rosso, Eugênio Colonesse e Helena Fonseca.

O autor brasileiro mais notório em HQs, Maurício de Sousa, assim destacado por Iannone (1994, p. 54), iniciou suas publicações com o

personagem Bidu, em 1959. Do início das publicações até os dias de hoje, o autor trouxe reconhecimento popular para o quadrinho nacional e já soma diversos produtos, incluindo o prêmio Yellow Kid, concedido a ele em 1971. Sua contribuição para os quadrinhos nacionais é imensa, sendo na maioria dos casos a porta de entrada para a leitura de quadrinhos do público brasileiro durante a infância e início da juventude. Ainda no Brasil, dentre nomes de destaque, vale mencionar Ziraldo, que publicou várias histórias e criou personagens que fazem parte do imaginário cultural brasileiro, como: O menino maluquinho e o Pererê, que Ianonne destaca como uma revista genuinamente brasileira. Segundo a autora, Ziraldo “resgatou os temas do cotidiano, folclore e tradição nacionais” (Iannone, 1994, p. 51).

Nos quadrinhos brasileiros, temos muitos trabalhos que exploram a realidade nacional. Porém, são recorrentes as publicações que ocorrem de forma independente ou através de editoras menores, que apoiam o trabalho de artistas nacionais. Os quadrinhistas brasileiros são fortes no nicho autoral que abarca as publicações independentes e artisticamente livres. No cenário autoral, o Brasil segue produzindo de forma independente. Dentre os autores desse segmento, destacam-se Edgar Franco (Ciberpajé), Gazy Andraus, Antônio Amaral, Lourenço Mutarelli, Lelis, Mozart Couto, dentre muitos outros. Há uma facilidade na publicação independente, pois se faz valer a utilização da internet como ferramenta, através de financiamentos coletivos e em plataformas, onde é possível encontrar variados tipos de trabalhos de quadrinhos independentes brasileiros.

1.2. Elementos Narrativos: a linguagem das HQs e HQtrônicas

Para a criação de uma HQ, cada autor apresenta sua forma intrínseca de trabalho. No entanto, a linguagem das HQs possui códigos e estruturas já estabelecidas para que a leitura flua de forma intuitiva, clara e transmita a mensagem da narrativa. O formato de criação segue esses códigos estabelecidos ou os subverte, no caso das HQs autorais. A autora Postema (2018, p. 15) afirma que, ao estudar os quadrinhos, seja qual for a perspectiva – histórica, cultural, social, entre outras –, inevitavelmente, surge uma discussão sobre as características de seus elementos formativos. Postema (2018, p. 15) complementa afirmando que “Os vários elementos dos quadrinhos se reúnem em sequências narrativas, trabalhando juntos como um sistema” (Postema, 2018, p. 15). Ao aprofundar-se nos quadrinhos, mergulhamos em seus códigos e sistemas, que são intuitivos para os leitores e criadores.

1.2.1. Estruturas expressivas das HQs: O desenho e outras técnicas

Por definição, o desenho consiste na “operação que nos possibilita representar uma imagem tridimensional sobre uma superfície plana, definindo os elementos formais básicos” (Riog, 2013, p. 6). Nos quadrinhos, o desenho é utilizado para ambientar a narrativa. O autor Barbieri (2017, p. 17) utiliza o conceito de ambientar no sentido de criar um lugar para habitar, ou seja, por meio dos desenhos dos quadrinhos, imergimos naquela narrativa como se estivéssemos habitando um universo.

Barbieri (2017, p. 27) destaca que “A imagem dos quadrinhos é, assim, uma imagem de ação” (Barbieri, 2017, p. 27). Com essa citação, Barbieri afirma que o desenho nos quadrinhos narra a história, sendo essa a principal diferença em relação à ilustração, que tem um caráter

mais descritivo e detalhista, enquanto os quadrinhos são narrativos e fluidos, como apontado pelo autor. O desenho nos quadrinhos valoriza o enquadramento do momento em que a ação ocorre, e essa ação se desenrola nas próximas seqüências, desenvolvendo a narrativa.

Figura 2: Exemplo de enquadramento de desenho de quadrinhos

ELES TE USAM COMO UMA FORMA DE
PROCESSAR OS DADOS E SE AUTODESENVOLVER,



ELES TOMARAM SUA LIBERDADE,
SUA PLENITUDE, SUA VIDA...

Fonte: Acervo da autora (2020)

Barbieri (2017, p. 28) afirma que as imagens nos quadrinhos são frequentemente lidas de forma dinâmica e rápida “porque deve ser confrontada com as vinhetas que as seguem e as precedem” (Barbieri, 2017, p. 28). O desenho nos quadrinhos pode funcionar de forma isolada se essa for a intenção, mas a convenção da linguagem tradicional requer que se acompanhe os quadrinhos anteriores e posteriores para entender a ação e reação do personagem como um todo.

Barbieri (2017, p. 31) destaca que o desenho nos quadrinhos é o “resultado de uma seleção de características consideradas importantes em detrimento de outras”. Nessa citação, o autor ressalta a importância do recorte temporal nos quadrinhos, que é diferente da animação e do cinema. Nos quadrinhos, a ação é congelada em momentos específicos, e o autor deve escolher qual momento da ação ele irá enfatizar e quais ele irá descartar.

O desenho é composto por elementos que funcionam como engrenagens de um pequeno sistema e fazem parte das possibilidades expressivas dessa linguagem. Esses elementos incluem o ponto, a linha, o plano, a perspectiva, a composição, a cor, a forma, a textura e outros. Quando executados, trabalham em conjunto para resultar no desenho finalizado.

1.2.1.1. A linha

A linha é o elemento fundamental do desenho. Reis (2010, p. 14) a define como “uma sucessão de pontos que podem transmitir diferentes mensagens de acordo com seu uso dentro da composição. O conjunto de linhas dentro do desenho proporciona o reconhecimento da forma e reproduz características dos objetos da realidade como geralmente os percebemos”. Barbieri (2017, p. 31) destaca um aspecto importante do desenho, que é a “capacidade de ser eficaz no reconhecimento do objeto, o reconhecimento do objeto se inicia na linha”. A autora Souza (2015, p.

111) observa que a linha é um espelho do gesto no espaço do papel, que direciona o olhar, limita, contorna, dá ritmo e revela a forma.

Barbieri (2017, p. 32) explora alguns aspectos que a linha pode apresentar, como a linha como representação de si mesma, como no caso dos bonecos-palito, em que um conjunto de linhas representa um corpo, por exemplo. Essa linha de caráter simplificado reduz ao máximo a representação da realidade sem perder o reconhecimento do objeto representado. Outro aspecto que a linha pode apresentar é a linha de contorno, que atribui forma com diferentes conjuntos de linhas. O terceiro aspecto que as linhas podem adquirir é o de preenchimento, em que elas, quando combinadas, podem dar a sensação de luminosidade, valor tonal e profundidade. As linhas podem se apresentar de diferentes maneiras, dependendo da técnica utilizada, podendo variar entre planas e moduladas.

1.2.1.2. O preenchimento

O preenchimento atribui ao desenho a noção de luminosidade, contraste, destaca as áreas claras e escuras e contribui para o desenvolvimento da atmosfera da imagem. Barbieri (2017, p. 38) esclarece que: “O contraste é obtido por meio de diferentes técnicas de preenchimento. As variações luminosas são variações emotivas e narrativas” (Barbieri, 2017, p. 40). O autor explica que, enquanto a linha mostra o que é o objeto, o preenchimento ressalta como é o objeto.

A técnica de nanquim em combinação com caneta pena é a técnica mais tradicional dentro da linguagem dos quadrinhos, permitindo que um conjunto de linhas se torne um preenchimento. Esse conjunto é comumente conhecido como hachuras, que são linhas colocadas de forma a dar tridimensionalidade à superfície utilizada. Outra técnica de preenchimento é o sombreado, que consiste em linhas sobrepostas com traços de densidades variáveis para criar a ilusão de gradação de valores

tonais. Uma forma adicional de preenchimento tradicional na linguagem das HQs, especialmente nos mangás japoneses, são as retículas, que são padrões geralmente circulares que funcionam como meio-tom.

Figura 3: Exemplos de preenchimento (a) com retícula (b) hachuras



Fonte: Mangá Jujutsu Kaisen, página do site Pinterest⁴

1.2.1.3. As técnicas

Além da técnica tradicional do nanquim, as histórias em quadrinhos, principalmente as autorais, exploram diversas técnicas artísticas. O resultado das HQs que exploram essa diversidade técnica demonstra a riqueza expressiva e artística do meio, trazendo autenticidade para a obra e refletindo nela a identidade do autor. A experi-

4. Imagem (a), disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/2744449763670142/>. Acesso em: 22 dez. 2021. Imagem (b). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/703756183348629/>. Acesso em: 22 dez. 2021.

mentação é frequentemente encontrada nas HQs autorais devido ao resultado “imprevisível” e ao valor artístico associado a técnicas não tradicionais nas HQs.

Pena e pincel

A caneta pena é um material bastante tradicional entre os desenhistas. Barbieri (2017, p. 57) esclarece que esse material se popularizou entre os artistas a partir de 1930 e é utilizado na fase de finalização da página. Essa técnica permite finalizar tanto as linhas de contorno das imagens quanto o preenchimento com hachuras ou sombreamento. A pena é utilizada em conjunto com o nanquim.

Outra opção é utilizar canetas nanquim descartáveis, que são vendidas em diversas espessuras. No entanto, o resultado proporciona uma linha com espessura constante, ao contrário da pena, que permite a variação da espessura da linha conforme a pressão exercida pelo desenhista.

O pincel pode ser usado como ferramenta para desenhar em quadrinhos, proporcionando maior dinamismo, ritmo e movimento em comparação aos materiais anteriores. O pincel é uma ferramenta versátil, que pode ser utilizado com outras tintas além do nanquim, abrindo possibilidades de técnicas para os quadrinhos.

Nanquim e Aquarela

Dentre as técnicas de preenchimento, as aguadas podem ser utilizadas na linguagem dos desenhos de quadrinhos. Barbieri (2017, p. 59) destaca que as técnicas apresentadas anteriormente constituem o desenho feito “a traço”. Essa técnica é fácil de reproduzir e possui baixo custo de reprodução de acordo com Barbieri (2017, p. 59), por esse motivo se tornou tão popular, tradicionalmente. Com o nanquim existe a possibilidade de sua dissolução em água. Nessa técnica, obtém-se um resultado semelhante

ao da aquarela, e há mais possibilidades de tons de cinza para empregar no desenho. Além das nanquins coloridas, que se comportam da mesma forma, dando a impressão de que se tratam de aquarelas.

Lápis de cor, pastéis e marcadores

As técnicas com o lápis de cor permitem maior definição de cores e formas de acordo com Barbieri (2017, p. 60), junto com o pastel oleoso trazem a expressividade e emoção que as cores podem transmitir por meio dessas técnicas. Os marcadores podem ser uma das possibilidades que são usadas nas HQs. Porém essas experimentações são geralmente comuns dentro dos quadrinhos de cunho autoral, pelo resultado que as técnicas apresentam e pela complexidade do uso delas dentro da narrativa e sua influência nos leitores.

Figura 4: HQ com técnica de lápis de cor (Lost Girls)



Fonte: Melinda Gebbie/Top Shelf Productions

Técnica mista

A técnica mista é bastante comum na linguagem dos quadrinhos devido às possibilidades expressivas que surgem da combinação de diferentes técnicas, permitindo o aproveitamento otimizado das características de cada uma delas. Os autores de quadrinhos exploram essa abordagem para aproveitar os pontos fortes de cada técnica, de acordo com as necessidades da narrativa.

Figura 5: Exemplos de mangás com páginas de técnica mista. (a) Píncel e caneta nanquim (b) Nanquim e aguada de nanquim com retícula



Fonte: Imagem (a) mangá Jujustu Kaisen no site Pinterest (b) Página do mangá Blue Period Online⁵

5. Imagem (a) disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/53972895524646141/>. Acesso em: 28 de dez. 2021. Imagem (b), disponível em: <https://blueperiod.online/manga/blue-period-chapter-10/>. Acesso em: 28 de dez. 2021.

Dessa forma, as combinações mais comuns no desenho tradicional são o nanquim aguado junto com a pena ou o pincel, também o lápis de cor e a aquarela combinados com a arte-finalização feita com a pena. Quando essas técnicas mistas são empregadas de forma adequada, tornam-se um grande diferencial no resultado das HQs.

É importante ressaltar que não existem condições pré-estabelecidas para o uso das múltiplas técnicas de criação artística nos quadrinhos. Cada autor possui a liberdade de utilizar as técnicas de acordo com a melhor forma de expressar sua história. Por esse motivo, as técnicas podem se mesclar entre si em prol da mensagem da história, de acordo com o gênero em que ela se propõe a integrar.

1.2.1.4. A pintura e fotografia nos quadrinhos

Pouco se discute sobre a relação entre a pintura e os quadrinhos – geralmente relacionamos os quadrinhos mais ao desenho do que à pintura. No entanto, essa conexão é muito mais próxima do que parece, pois os quadrinhos se inspiram nas teorias estabelecidas pelas diversas formas de expressão artística, incluindo composições de pinturas e fotografias.

Como mencionado por Barbieri (2017, p. 88):

Não se deve esquecer que, enquanto no que se refere à relação entre a linguagem dos quadrinhos e as da ilustração e da caricatura existe uma filiação direta [...] nada disso acontece na relação entre quadrinhos e pintura: a relação de descendência ou parentesco horizontal, é, de todo modo, muito mais intermediada (Barbieri, 2017, p. 88).

Assim, Barbieri (2017, p. 88) estabelece a relação que os quadrinhos possuem com a pintura e ressalta que essa conexão vai além, influenciada por outras expressões artísticas ao longo dos anos. Uma técnica originada na pintura e de grande importância para os quadrinhos é a

Perspectiva Renascentista, mencionada por Barbieri (2017, p. 88). A perspectiva cria a ilusão de um olhar contemplativo e imóvel sobre o objeto, conferindo à pintura um critério harmonioso de profundidade. Nos quadrinhos, o uso da perspectiva remonta aos seus primórdios, e ela não apenas proporciona profundidade espacial, mas também profundidade temporal. A perspectiva nos quadrinhos pode ser explorada para além do realismo, possibilitando ambientações fantásticas, absurdas, dentre outras possibilidades.

Na fotografia, existem pontos de convergência com os quadrinhos, especialmente no recorte do objeto dentro de um espaço-tempo que nos dá a impressão do que pode ter ocorrido no ambiente antes e depois desse recorte, geralmente conhecido como “eclipse temporal”. O enquadramento é fundamental tanto na fotografia quanto nos quadrinhos, sendo um processo de seleção e exclusão para transmitir uma mensagem. Como destaca Barbieri (2017, p. 115), “o enquadramento acrescenta destaque à imagem: transforma um fragmento da realidade em uma peça do discurso” (Barbieri, 2017, p. 115).

1.2.2. Estrutura narrativa dos quadrinhos

Como as peças de um sistema não funcionam isoladamente, a estrutura narrativa ressalta a importância das palavras e da linguagem em sintonia com os desenhos, e vice-versa, reconhecendo a importância mútua dessa relação para a linguagem dos quadrinhos. Conforme pontuado por Barbieri (2017, p. 27), as HQs são compostas pela interação da linguagem da temporalidade com a linguagem das imagens. Danton (2022, p. 3) aprofunda essa questão ao destacar a importância do texto nos quadrinhos, enfatizando que ele é particular e deve ser considerado desde a criação da história, em conjunto com o desenho. A narrativa se expande para além da simples relação entre imagem e texto,

levando em consideração também a disposição dos quadrinhos, o que tem um impacto significativo na experiência de leitura da história.

1.2.2.1. O roteiro e textos narrativos

O roteiro desempenha um papel fundamental no processo de criação de uma HQ. Conforme Danton (2016, p. 4) destaca, o roteiro é a bússola que orienta o escritor e o desenhista na produção da HQ, especialmente quando essas funções são desempenhadas por pessoas diferentes. No caso em que o roteirista e o desenhista são a mesma pessoa, o roteiro atua como um guia para traduzir em palavras as imagens que estão na mente do criador/roteirista.

O roteiro exige o domínio de uma linguagem específica, na qual é possível descrever o ângulo do desenho, o plano da imagem, a distância da ação, o tempo em que ela ocorre e o tipo de enquadramento necessário. O roteiro funciona como um mapa para o desenhista na criação da HQ.

Danton (2016, p. 6) apresenta diversas formas de elaboração de roteiros. Por exemplo, o argumento é um tipo de roteiro que trabalha com a sinopse da ideia, descrevendo os eventos gerais que ocorrerão ao longo da história. O autor menciona que Stan Lee utilizava bastante esse recurso para acompanhar suas numerosas criações, o que fez com que esse formato ficasse conhecido como “Marvel Way”, como citado por Danton (2016, p. 6).

Outra forma de roteirização é o roteiro completo (*full script*), no qual o autor detalha a página, o tipo de quadro, o personagem e o diálogo correspondente. Nesse modo de roteiro completo, há uma caracterização mais detalhada, mas ainda permite flexibilidade para o desenhista trabalhar com ângulos e planos.

A terceira forma, utilizada por autores como Neil Gaiman e Alan Moore, é conhecida como roteiro “à prova de desenhista” (Danton,

2016, p. 16). Nesse caso, não há tanta abertura para a interpretação do desenhista, pois o roteiro é mais detalhado e especifica praticamente todos os elementos visuais da história.

1.2.2.2. Composição e enquadramento

Após criados os primeiros desenhos e rascunhos, o artista responsável pelo planejamento gráfico cuida das tarefas relacionadas ao trabalho cuidadoso de composição nas páginas, de modo a ressaltar a clareza ou a não clareza e a harmonia ou a dissonância que a narrativa solicita. O planejamento gráfico, de acordo com Barbieri, é: “a direção do efeito visual geral das páginas” (Barbieri, 2017, p. 130).

A composição da página seguiu mudando conforme o passar dos tempos, iniciando como páginas dominicais e tiras periódicas de dimensões iguais. Hoje ainda há autores que utilizam desse recurso que pode variar com relação ao número de vinhetas por página, mas o formato segue um esquema mais rígido. Barbieri (2017, p. 133) pontua que o formato retangular é mais comum dentre os quadrinhos, podendo variar de acordo com vinhetas altas ou baixas conforme a narrativa.

Figura 6: Exemplo de diagramação de HQ em tiras



Fonte: Facebook da página da turma da Mônica (2018)⁶

6. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonica>. Acesso em: 05 de jan. 2022.

Em contraponto, o formato dinâmico expande a composição da página para outros formatos de quadros além do retangular. Assim, tornando mais complexa a composição harmoniosa da página como um todo, a história se torna mais fluida e a página funciona como uma obra de arte por si só, conforme o exemplo da figura 7.

Figura 7: Exemplo de enquadramento dinâmico



Fonte: Sandman - Neil Gaiman e J. H. Williams III, 2015

Além da inspiração no período da *Art Nouveau*, pela estética do traço característico desse período, a composição da página brinca com formatos diversos para a divisão de enquadramentos, ressaltando a natureza fantástica da obra, exigindo do leitor um tempo maior para a sua leitura em relação às tiras convencionais.

Os diferentes formatos e disposição dos quadrinhos em uma página podem influir sobre a leitura e o entendimento do leitor, sendo esse um ponto de atenção decisivo do roteirista/criador dos quadrinhos.

1.2.2.3. As palavras e os elementos gráficos

O responsável pelo planejamento gráfico se encarrega também de harmonizar a composição textual que será representada na página e as implicações gráficas do texto na composição, no ritmo da leitura e o peso que os balões de texto trazem para os desenhos. “Nos quadrinhos, a relação entre textos e imagens é fundamental também do ponto de vista gráfico, e não somente do narrativo” (Barbieri, 2017, p. 151).

Com relação aos elementos gráficos, existem vários códigos tradicionais dessa linguagem. Pensando nesse viés de uso mais tradicional desses elementos, um dos mais expressivos é balão de fala, representado por um elemento gráfico que consiste em um balão de espaço geralmente circular, com um feixe direcional contínuo, onde o diálogo é inserido. O balão de pensamento, por sua vez, é um balão geralmente em formato de nuvem, com feixe direcional descontínuo, que remete aos pensamentos de um determinado personagem. Quando a estrutura gráfica possui um formato retangular, sem feixe direcional, remete à voz do narrador da história, sendo nomeada de recordatório. Esse é o balonamento tradicional, vários autores exploram o balonamento conforme sua estética. Além do balonamento, outro elemento textual presente nos quadrinhos são as onomatopeias, as representações gráficas de ruídos, sons, impactos, que “sonorizam” a imagem.

Nas HQs, o texto funciona como força motriz para mover a história, Danton (2016, p. 30), aponta que um grande erro de roteiristas iniciantes é usar o texto para explicar algo que já está desenhado. O texto é um recurso que, se usado com inteligência, agrega profundidade, complexidade ou simplicidade à história, e tudo isso depende da perspicácia e experiência do seu autor.

As HQs possuem muitos outros aspectos a serem considerados como linguagem singular, linguagem essa que é única, mas que possui muitos códigos encontrados em outras linguagens artísticas, como o cinema e a animação.

1.3. HQs tradicionais

Assim como sugere o nome, as HQs consideradas tradicionais são as HQs criadas em desenho e impressas em jornais, revistas e álbuns, etc. Franco (2008, p. 22) discorre sobre as singularidades que as HQs tradicionais possuem devido às suas condições específicas de suporte, cor, impressão ou material. Os artistas passaram a adaptar a linguagem para baratear os custos da produção e ter um bom resultado com os materiais disponíveis. As HQs tradicionais se difundiram desde a mídia impressa e seguem até a contemporaneidade, podendo ser desenvolvida por meio de diversas técnicas.

1.4. HQtrônicas

O neologismo HQtrônicas surge como resultado da pesquisa de mestrado do artista e professor Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé, que, posteriormente, desdobrou-se em um dos livros mais relevantes em relação ao tema HQ e tecnologia, chamado “HQtrônicas: do suporte papel a internet”, de (2008). Sua abordagem abarca as HQs que estão em consonância com os multimeios e representam o desdobramento das HQs inseridas no contexto digital da hipermídia, HQs expandidas e outras, abordando o caráter abrangente e inclusivo da concepção do meio HQtrônica.

1.4.1. O batismo do termo

Desde a década de 80, alguns quadrinistas já tinham interesse em nomear as HQs que convergiam para outras mídias. Entre os nomes propostos à época, Franco (2008, p. 170) destaca: *digital comics*, *interactive comics*, *cyber comics*, *web comics* e, o mais abrangente deles, *E-Comics*, a abreviatura do termo *Electronic Comics*. No Brasil, alguns autores traduziram os termos para: HQ interativa, Digibi, HQ-net e, Flávio Calazans, propõe o termo “Mangá-Telemático”. Todavia, Franco (2008, p. 170) percebe que esses termos são excludentes e geram dubiedades de interpretação. Então, ele batiza essa nova intermídia com o termo HQtrônicas, a junção do termo HQ, de histórias em quadrinhos, e Eletrônicas, remetendo ao novo suporte ao qual as HQtrônicas podem se hibridizar. Essa proposição também homenageia a primeira exposição de arte tecnologia realizada no Brasil, chamada Arteônica. Esta foi uma das primeiras exposições de arte computacional da América Latina, organizada pelo artista Waldemar Cordeiro.

As HQtrônicas foram pensadas de modo a não excluir os diversos meios com os quais os quadrinhos podem se mesclar para ser uma HQ hipermidiática.

1.4.2. Características

O termo HQtrônicas é conceituado assim:

Ele inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel [...] unidos a uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (Franco, 2008, p. 171).

Conforme citado, as HQtrônicas unem um ou mais códigos da linguagem tradicional das HQs onde Franco (2008, p. 43) destaca que os principais elementos componentes das HQs que comportam suas singularidades seriam: a percepção visual global; as elipses; o fluxo do tempo nos quadrinhos; o enquadramento; o balão de fala; as onomatopeias e as linhas de movimento.

A percepção visual global define-se pela leitura visual da página em que a narrativa permite a percepção sincrônica de presente, passado e futuro, já que a fôvea concentra-se no quadrinho presente, mas a visão periférica segue vislumbrando os quadrinhos do passado e do futuro da narrativa. As elipses, são os complementos mentais que fazemos para completar as informações subentendidas que são omitidas entre os requadros. O tempo nos quadrinhos flui de acordo com a configuração dos requadros na página, sendo que estes influenciam no ritmo da leitura. Com relação ao enquadramento, Franco destaca-o como “responsável por emoldurar o tempo nos quadrinhos” (Franco, 2008, p. 46). Além disso, é uma característica visual que marca a linguagem das HQs.

O balão de fala é um elemento que abarca a fala ou pensamento do personagem e sua forma pode ser variável de acordo com o traço do autor ou do sentimento empregado no discurso contido no balão. Outro aspecto recorrente das HQs apontadas por Franco (2008, p. 48) são as onomatopeias que representam graficamente um som, ruído ou impacto que acontece na narrativa. As linhas de movimento são outro ponto que Franco (2008, p. 50) destaca, conceituando-as como elementos específicos dos quadrinhos e representam a trajetória do movimento.

Nas HQtrônicas, Franco (2008, p. 171) propõe que há um ou mais aspectos da HQ tradicional, apresentados acima, convergindo nos meios digitais, assim, podendo ocasionar o desdobramento em novas possibilidades. Quando uma ou mais das novas possibilidades hipermediáticas confluem com uma ou mais possibilidades das HQs tradicionais, estabelece-se uma HQtrônica.

Franco (2008, p. 144) trabalha o conceito de hipermídia, que é “o conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa” (Franco, 2008, p. 144). Dessa maneira, a hipermídia difere de outros canais de comunicação, principalmente pela característica interativa, como Franco (2008, p.144) discorre.

As HQs hipermidiáticas e os elementos ligados à linguagem tradicional de HQs podem apresentar diferentes tipos de características que também se relacionam, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade.

Essas relações formam possibilidades de combinações que mudaram a maneira de se criar quadrinhos. As HQtrônicas se adaptam e se recriam de acordo com o avanço tecnológico, usando a tecnologia como ferramenta criativa e abrindo espaço para outras maneiras de se pensar, criar, ler e viver os quadrinhos.

1.4.3. Desdobramentos das HQtrônicas contemporaneamente

A ampliação que as HQtrônicas trazem ao universo das HQs adaptam-nas às linguagens convergentes da contemporaneidade. Contexto em que a maioria da população está conectada virtualmente e a tecnologia digital se tornou parte do cotidiano e tanto a arte quanto os quadrinhos acompanham a era conectada.

Para contextualizar as HQs e a hibridização aos meios contemporâneos, Franco (2008, p. 137) pontua que as experiências pioneiras nesse campo se iniciam na década de 90, quando os códigos que permeiam a linguagem tradicional das HQs são feitos em sites de veiculação *online*. Outro ponto importante para a adaptação das HQs ao formato eletrônico se dá quando os autores passam a criar suas HQs com a preocupação de suas dimensões serem compatíveis ao formato do monitor e dos sites. Anteriormente, conforme Franco (2008, p.

137), quando simplesmente o quadrinho era digitalizado, o formato tradicional não era totalmente compatível com a tela, prejudicando a experiência da leitura. Para a veiculação dos quadrinhos totalmente adaptados para a internet, surgem sites como o *Art Comics Syndicate* e vários outros foram emergindo com o decorrer das décadas e a evolução dos meios digitais, principalmente a internet.

Franco (2008, p. 256) destaca que, com o advento da internet, abre-se espaço para criações independentes, publicações em pequenas editoras, dando visibilidade ao cenário não *mainstream* das HQs. Assim, fortalecendo a rede de leitores e criadores de HQs autorais e facilitando a disseminação do conteúdo através da internet como meio.

Atualmente, existem aplicativos, online e independentes, através dos quais se pode acompanhar HQs. Dentre eles, cito o *webtoon*, *toonmics*, *lehzin*, dentre outros. Esses aplicativos descentralizaram as publicações dos produtores de HQs, popularizando a estética dos Manhwas, que são os quadrinhos produzidos na Coreia do Sul e outros países que não estão no circuito *mainstream* das HQs e mangás. Os aplicativos funcionam como uma rede social que aceita publicações de autores independentes de qualquer país, origem, cultura e leitores de todo o mundo. Dentre a estética das “HQs de aplicativos”, temos algumas HQtrônicas, sendo que o código hipermidiático mais recorrente nelas é a chamada Tela Infinita, um termo conceituado por Scott McCloud (2005, p. 222-223) em seu livro “Reinventando os Quadrinhos”. Esse conceito trata da possibilidade da tela de navegação infinita na qual a narrativa não está atrelada às limitações do suporte papel das HQs tradicionais. Geralmente, as HQs de tela infinita exploram a possibilidade de fruição de forma horizontal ou vertical, podendo se estender nesses sentidos da tela digital de um computador ou smartphone. Franco (2008, p. 159) destaca que McCloud faz várias experimentações referentes à tela infinita em seu site de publicações⁷. As Hqs

7. Disponível em: <https://scottmccloud.com/>.

dos aplicativos exploram a barra de rolagem infinita presente nos sites e redes sociais convencionais, possibilitando ao leitor fruir a história no formato vertical e/ou horizontal infinito. Essa mudança cria muitas possibilidades de configuração de página, ritmo de leitura e narrativas.

Figura 8: Trecho de minha HQtrônica Conect 2041 que utiliza a tela infinita e será apresentada no capítulo 4



Fonte: Acervo da autora (2021)

Além do recurso da tela infinita, há outras possibilidades das HQ-trônicas que os aplicativos exploram, dentre eles as animações através dos GIFS que se incorporam na narrativa e a possibilidade de incluir sons em alguns capítulos ou trechos da história.

As HQs se reinventam e se adaptam desde sua origem nos tempos mais remotos, sendo consideradas um instrumento de entretenimento a princípio, mas que se desdobraram em uma linguagem multimeios que está disponível para o mundo inteiro e trata de qualquer assunto, abordagem, expressão artística sendo uma ferramenta de entretenimento e/ou reflexão. As HQs ocupam mais do que um espaço no papel ou no monitor para os amantes dessa linguagem singular. As HQs vivem e vivemos através delas.

1.5. HQ como arte

1.5.1. O preconceito que afeta os quadrinhos

Os quadrinhos, cuja nomenclatura diminutiva foi discutida por Franco (2008, p. 26), remetem à natureza subestimada dessa forma de arte desde sua origem. As HQs foram alvo de polêmicas, controvérsias e preconceitos. Um dos preconceitos mais comuns enfrentados pelos quadrinhos é a percepção de que são destinados apenas ao público infantil e/ou juvenil. Andraus (2019, p. 12) afirma que “As HQs foram perseguidas como leituras perniciosas desde a década de 50 até o final do século XX, apesar de serem expressões artísticas com uma linguagem própria” (Andraus, 2019, p. 12).

Um dos críticos mais conhecidos e ferrenhos dos quadrinhos é o psiquiatra Frederic Wertham, autor do livro “A sedução dos inocentes” (1954), publicação que condena os efeitos da leitura de quadrinhos e sua influência sobre os jovens. Opermann (2004) menciona alguns exemplos das críticas feitas pelo psiquiatra em relação aos quadrinhos e seus

supostos efeitos, como a discórdia entre irmãos, maus hábitos entre os jovens, estímulo ao “homossexualismo” e à violência. A influência de artigos, estudos e publicações que retratavam os quadrinhos como prejudiciais, associados ao comunismo e outras falácias preconceituosas, foi tão grande que um código de autocensura, o *Comics Code*, foi estabelecido a partir da década de 1950 até o início dos anos 70.

Em 1973, o próprio psiquiatra Wertham voltou atrás em suas posições com relação as HQs e afirmou que os quadrinhos possuem uma vertente de natureza construtiva que são os fanzines⁸. No entanto, seu nome já havia sido associado de forma negativa na história devido às suas acusações infundadas.

O ex menino prodígio da psiquiatria seria para sempre lembrado como o doutor que odiava os quadrinhos. [...] a sina de Wertham seguiu de perto as tramas de HQ: a do genial cientista que se transforma em vilão. No final, os super-heróis conseguiram derrotar o infame doutor W (Opermann, 2004).

Algumas das discussões envolvendo as HQs e comportamentos considerados “nocivos” retornaram nos últimos anos ao Brasil. Dois

8. O termo fanzine é um neologismo em língua inglesa, formado pela contração das palavras *fanatic* e *magazine*, ou seja, o fanzine, inicialmente, pode ser entendido como a revista do fã – em especial na década de 30, referentes a publicações produzidas pelos aficionados por Ficção Científica. O termo foi cunhado por Russ Chauvenet, por volta de 1941. No Brasil, um dos pesquisadores mais importantes sobre o tema é o professor e artista-pesquisador Henrique Magalhães (UFPB), que escreveu um livro introdutório sobre o assunto para a Coleção Primeiros Passos, intitulado “O que é fanzine” (1993). De acordo com o autor, “o fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente (MAGALHÃES, 1993, p. 9). Atualmente, um dos pesquisadores mais engajados na discussão sobre fanzines (ou simplesmente zines) é o quadrinista e artista-pesquisador Gazy Andraus, com diversos textos e artigos acadêmicos publicados sobre o assunto. De acordo com seus trabalhos, os fanzines “são publicações independentes com valorização a veia autoral e expressiva do autor, podendo abordar o assunto que o autor preferir” (Andraus, 2006, p. 8). Hodiernamente, os fanzines não se limitam a produções oriundas dos interesses do fã, assumindo, ao longo do tempo, diversos formatos, temas, perspectivas autorais, materialidades e relações com outras linguagens. Em casos específicos, os fanzines podem ser entendidos como objetos artísticos, publicações que podem ser apontadas como manifestações da arte. É o caso dos artzines (categoria de fanzine). Da década de 90 para cá, a produção de fanzines se diversificou, multifacetou e ampliou, bem como as pesquisas acadêmicas e outras sobre essas produções.

exemplos são o caso da HQ “Vingadores: A Cruzada das Crianças”, que foi censurada na Bienal do Livro em 2019, na cidade do Rio de Janeiro, pelo então prefeito da cidade, sob a justificativa de “proteger as crianças”. Em 2021, uma nova discussão surgiu quando o filho do herói Superman foi retratado beijando outra personagem em uma HQ, gerando uma onda de críticas e preconceito por parte de alguns. Atualmente, com o prestígio que as HQs têm conquistado e sua popularidade entre o público, diminuíram significativamente as oportunidades de rejeição e difamação das histórias em quadrinhos, que continuam sendo produzidas, consumidas e estudadas.

Atualmente, o cenário em que as HQs eram consideradas prejudiciais está passando por uma reformulação através de pesquisas e estudos. Andraus (2020, p. 12) destaca que os resultados dessas pesquisas acadêmicas e conhecimentos cognitivos têm reconhecido os quadrinhos como benéficos para a educação, uma vez que a leitura estimula diferentes áreas do cérebro humano por meio das imagens. Os quadrinhos têm inclusive sido incentivados na educação pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).

O olhar que subestima as HQs também está presente no campo artístico. Andraus pontua que: “[...] a própria área das artes não prestou atenção ao seu potencial artístico, menosprezando os quadrinhos (também conhecidos como Nona Arte) e não os classificando como parte de seu repertório artístico” (Andraus, 2019, p. 13).

Um dos fatores apontados por Andraus (2019, p. 16) para esse desconhecimento das artes em relação aos quadrinhos está na associação das belas-artes com a Arte, o que impede que novas formas expressivas mais contemporâneas sejam reconhecidas como arte. Essa visão limitada restringe e estreita o potencial da arte quando a relaciona apenas a um conceito restrito das belas-artes, que é uma percepção elitista da arte, desconectando-a de outros contextos fundamentais da vida e da realidade social, cultural, filosófica e política da população em geral.

Coli, ao refletir sobre como definir a arte, em seu livro, percebe neste contexto as HQs quando diz-nos:

Visito um amigo intelectual que possui uma magnífica biblioteca, e nela encontro uma suntuosa edição italiana consagrada a Stan Lee, reproduzindo a mesma história em quadrinhos que eu havia lido há pouco num gibizinho barato. Meu amigo me ensina que Stan Lee é um grande artista e, por sinal, a introdução elaborada por um professor da Universidade de Milão confirma seus dizeres. Eu nem imaginava que uma história em quadrinhos pudesse ter autor, quanto mais que esse autor pudesse ser chamado artista e sua produção obra de arte (Coli, 2013, p. 9).

Tentar definir o que é arte é semelhante a abraçar o oceano com as próprias mãos, Coli abre o livro “O que é arte” com a seguinte frase: “Dizer o que seja arte é coisa difícil” (Coli, 2013, p. 7). Dessa forma, melhor do que propor e delimitar o que seja a arte ou o que são os quadrinhos, a reflexão que aqui se estabelece propõe perpassar pontos em comum a fim de estreitar a relação dos quadrinhos e outras expressões artísticas atestando suas semelhanças como linguagens e potências.

1.5.2. As principais características dos quadrinhos enquanto linguagem em comparação ao cinema, fotografia e animação

Os quadrinhos são uma linguagem que inspira e se inspira nas mais diversas expressões artísticas, sendo abrangente e fluida. Franco (2008, p. 27) ressalta a relação intrínseca que liga os quadrinhos com os mais diversos meios. “As histórias em quadrinhos sempre mantiveram uma relação íntima com outras artes” (Franco, 2008, p. 27).

O surgimento do cinema é síncrono à época da perpetuação dos quadrinhos modernos, iniciando sua inevitável ligação. Um dos nomes mais reconhecidos do cinema, o diretor Steven Spielberg, inspirou-se em obras de quadrinhos para criar um de seus filmes, Indiana Jones. Franco (2008,

Em 1999, as irmãs Lilly e Lana Wachowski, que eram autoras de quadrinhos, lançaram o filme “Matrix”, película muito relevante para o cinema de ficção científica. Sua concepção foi desenhada inteiramente como uma HQ para facilitar o entendimento dos atores sobre as cenas que possuem a narrativa complexa e auxiliar na coordenação da produção do filme. Muitos momentos do filme se assemelham com a estética de uma narrativa de quadrinhos, sendo uma forma inovadora de narrar cinematograficamente.

Nos últimos 20 anos, os filmes de super-heróis se tornaram populares, fazendo as HQs que inspiraram os filmes também populares. As editoras norte-americanas Marvel e DC passaram a adaptar para o cinema suas criações em quadrinhos, tornando os lançamentos e produtos sobre os personagens verdadeiros eventos e, simultaneamente, apresentando-os para as novas gerações.

As semelhanças entre os quadrinhos e o cinema ainda possuem mais pontos a serem explorados, dada a abordagem feita até aqui, justifica-se a ideia de Franco (2008, p. 229) de que, entre essas linguagens, há uma relação de irmandade. Os quadrinhos ainda estabelecem uma relação de proximidade com outras formas artísticas de expressão, como a animação por exemplo. Dentro dela podemos citar a animação “Homem-Aranha no Aranhaverso” (2018, EUA, Dir. Peter Ramsey; Bob Persichetti; Rodney Rothman) que mescla a estética de quadrinhos com a animação aderindo a códigos que são tradicionais nas HQs, como retículas empregadas no cenário ou sombra dos personagens, onomatopeias para dar impacto aos golpes, linhas de dinâmica para denotar movimento, cores chapadas e chamativas e balões de narração como nos quadrinhos.

Figura 10: Trecho da animação que remete a uma HQ



Fonte: Trecho do filme disponível no Youtube¹⁰

Um outro exemplo de como a HQ se mescla bem com a animação é o clipe da canção “Take on me”, da banda norueguesa *A-ha*. Em 1985, o clipe dessa canção mesclou animação com uma técnica de rotoscopia e esboço a lápis. A estética do clipe remete a alguns elementos dos quadrinhos como os requadros das páginas e o desenvolvimento da narrativa em imagens sequenciais ora animadas, ora em quadrinhos. Esse clipe ganhou alguns prêmios, dentre eles o de melhor vídeo conceito, melhor direção de vídeo, melhor efeito especial em vídeo e outros prêmios no MTV Music Awards de 1986.

10. Disponível em: <<https://youtu.be/U2xzGo5F6Kk?list=PLzZbs-3W87HVz057xxFBEhG6f7fCpCRec>> acesso em 02 de Jan de 2022

Figura 11: Produção do clipe “Take on Me”, da banda A-ha, utilizando HQ e animação



Fonte: Trechos do clipe no site Pinterest¹¹

Na linguagem da pintura, as HQs inspiram artistas tradicionais da Arte. Franco (2008, p. 29) cita os exemplos de Picasso, que admirava os quadrinhos, e o movimento da Pop Art, que trazia elementos dos quadrinhos para as telas como as retículas, as cores chapadas e balões de fala. A fotografia também perpassa as HQs sendo usada como recurso para a composição do enquadramento dos personagens e o estudo da fotografia auxiliou grandes autores, como aponta Franco (2008, p. 30).

As HQs possuem familiaridade com diversas manifestações artísticas, desde as mais tradicionais até as linguagens mais novas e experimentais. Os quadrinhos passaram por tempos de grande preconceito e solidificam-se como nona arte, sendo relevantes culturalmente, social-

11. Disponível em: <https://www.pinterest.jp/pin/22940279338877354/>. Acesso em: 03 de dez. 2022.

mente, como ferramenta pedagógica, material de pesquisa e aprofundamento acadêmico. Sendo uma expressão artística de grande profundidade dentro a população de diversos locais, classes, realidades e épocas.

1.5.3. A intersecção entre arte e quadrinhos

Como citado, os quadrinhos possuem duas vertentes primárias, conhecidas como HQs comerciais, que Franco (2008, p. 32) destaca que “São HQs em que geralmente o que importa é a personagem e nunca o autor que está escrevendo ou desenhando o trabalho” (Franco, 2008, p. 32). As HQs comerciais seguem tendências de mercado e os desenhos buscam atender ao padrão vigente da época. Na contramão das HQs comerciais estão as HQs autorais, também citadas anteriormente, é nelas em que a arte e os quadrinhos estabelecem uma relação. “São nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística” (Franco, 2008, p. 33). As HQs autorais têm em sua vertente a presença do ideário do autor como ponto forte de seu nicho e exploram o aspecto narrativo filosófico trazendo, na liberdade artística, a estética individual do autor e a expressão desse ideal em imagem. No cenário brasileiro, temos muitos autores que exploram as HQs de arte. Franco (2008, p. 33) cita Lourenço Mutarelli, Antônio Amaral, Gazy Andraus, o próprio Edgar Franco e outros. Nesse cenário, as HQs e as artes encontram seu ponto de intersecção mais forte dentro do caráter disruptivo e reflexivo das HQs autorais e da arte contemporânea.

HQs poético-filosóficas

2.1. Como surgiu o conceito para o gênero das HQs poético-filosóficas?

Durante o período do final da década de 90, Edgar Franco trabalhou no desenvolvimento de um artigo que estudava a produção de cerca de 400 fanzines de todas as regiões do Brasil, que foram criados durante o período de 1989 a 1995. Esse levantamento foi pensado a fim de organizar e sistematizar a produção dos quadrinhos no Brasil, durante o período mencionado, no contexto dos fanzines. Através desse processo, as produções foram divididas em diferentes linhas. Sendo elas: Poético-Filosófica, Expressionista, Visceral-Macabra e Tradicional. O poético-filosófico, que anteriormente era apenas um termo, tornou-se, assim, um gênero de quadrinhos.

Entre as diferentes linhas propostas, Franco (2017, p. 19) destaca que, na linha poético-filosófica, sobressai a diversidade de criadores. Dentre eles podemos citar: Gazy Andraus, Edgar Franco, Antônio Amaral, Flávio Calazans, Luciano Irrthum e Henry Jaepelt. Sobre a nomenclatura desse gênero de histórias em quadrinhos:

Ao batizar o gênero utilizei o conceito de poética na visão aristotélica de devir [...] de possibilidades de vir a ser, mas também no sentido de poésis como o “o ato criativo”, assim em meu entender a somatória de devir e criação é igual a poética (Franco, 2017, p. 19).

Santos Neto (2009, p. 81) diz que Edgar Franco foi o primeiro a denominar a linha poético-filosófica. A primeira citação utilizando esse termo para denominar a linha poético-filosófica nos quadrinhos está presente no artigo do livro “As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e prática”, publicado no ano de 1997, cuja organização foi feita por Flávio Calazans. Santos Neto (2009, p. 82) detalha o processo do início dessa nomenclatura em uma entrevista concedida por Franco. Nesta entrevista¹² Franco detalha que a criação do termo poético-filosófico se deu para o artigo de 1997, conforme citado anteriormente, mas que o artigo publicado como capítulo do livro fora escrito em 1995 e havia sido lançado no zine *Drowned*. A primeira maneira de organizar os quadrinhos foi chamando-os de quadrinhos poéticos, mas Franco percebeu que, ainda assim, era insuficiente para abranger a diversidade dos quadrinhos alternativos, pois, mesmo que possuíssem uma expressão artística individual, era possível agrupá-los pela vertente filosófica que traziam em seus trabalhos, em seu caráter experimental na construção narrativa, no traço e no texto/roteiro, e através de reflexões propostas ou até citações poéticas e ou filosóficas nas próprias HQs.

Franco (1997 p. 7) pontua que Flávio Calazans pode ser considerado um dos pioneiros do quadrinho de temática filosófica, ao fazer menção à publicação do zine “Barata”, que Santos Neto (2009, p. 71) destaca ser um dos primeiros meios que abriram espaço para os quadrinhos poético-filosóficos. A partir do ano de 1995, os quadrinhos poético-filosóficos tiveram maior impulso através das publicações em revistas, sendo a revista Tyli-Tyli – posteriormente renomeada como Mandala – da editora Marca de Fantasia, um dos veículos fundamentais na publicação de HQs poético-filosóficas. Em sua primeira edição, o editor Henrique Magalhães (1995. p. 2) celebra o início da publicação deste nicho:

12. Entrevista concedida por Franco a Elydio dos Santos Neto via correspondência eletrônica, em 2008.

Tem surgido já há alguns anos um gênero de quadrinhos que não encontra espaço para publicação que nos fanzines e revistas alternativas ou independentes: são os quadrinhos esotéricos, ou filosóficos, ou poéticos, tão bem representados pelo trabalho de Flávio Calazans, Gazy Andraus, Edgar Franco, Joacy Jamys e tantos outros. Com a revista Tyli-Tyli (dedicada à personagem homônima de Calazans) estamos criando um espaço onde todos estes novos autores poderão dar vazão a seus quadrinhos reflexivos (Magalhães, 1995, p. 2 *apud* Santos Neto, 2009, p. 80).

Posteriormente, a revista “Tyli-Tyli” torna-se “Mandala”, que publicava materiais de produções em quadrinhos, mas também trazia artigos sobre o tema poético-filosófico. Essa revista foi publicada em 13 números e encerrou suas publicações em 2001. Henrique Magalhães, em entrevista a Elydio dos Santos Neto (2009, p. 76), pontua que a motivação do encerramento se deu pelo caráter não popular dos trabalhos poético-filosóficos, o que criou dificuldades para a continuação da revista, como também a não periodicidade da publicação, fazendo Magalhães optar por passar a publicar o poético-filosófico por meio de livros e álbuns.

Após os anos 2000, os artistas pioneiros do poético-filosófico seguem produzindo. Alguns produzem quadrinhos, outros produzem pesquisas, artigos e fanzines. Uma nova leva de artistas do gênero surge durante esse período, nesse contexto destaca-se a revista Camiño de Rato, publicada pela editora Reverso. O termo criado por Edgar Franco consolida-se na pesquisa de pós-doutorado de Elydio dos Santos Neto, realizada no Instituto de Artes da UNESP, em São Paulo, em 2010, e que tem como título “As histórias em quadrinhos poético-filosóficos no Brasil: contextualização histórica e estudo das interfaces educação arte e comunicação” (2010). Desde então, cada vez mais produções práticas e teóricas dedicam-se ao gênero poético-filosófico.

Santos Neto (2009 p. 85) diz preferir o nome poético-filosófico para batizar esse gênero pela importância de perceber que a reflexão filosófica pode ser elaborada fora do meio acadêmico formal. O autor ainda pontua:

Se pensarmos que estamos num país que precisa que seus cidadãos se assumam como autores de sua própria história, então teremos clareza da urgência da tarefa filosófica [...] Penso que as histórias em quadrinhos poético-filosóficas podem provocar este tipo mais aberto de reflexão filosófica e desta forma contribuir com o processo de constituição do modo de ser humano e brasileiro diante das exigências problemáticas do mundo contemporâneo (Santos Neto, 2009, p. 85).

Porém, ainda há outras nomenclaturas que estão relacionadas ao poético- filosófico como fantástico-filosófico, adotado por Gazy Andraus, ou apenas quadrinhos poéticos, sendo que o termo poético-filosófico se tornou o mais popularmente adotado e nomeia uma coleção de livros da editora Marca de Fantasia com obras dedicadas a analisar esse gênero singular.

2.2. Principais características do poético-filosófico

Como já foi destacado, em 1997, o artigo publicado por Edgar Franco abordava produções de cunho autoral relacionadas a quadrinhos e quadrinhistas que possuíam produções constantes e profícuas. Uma das linhas detectadas nessa investigação foi a linha poético-filosófica, que abrange trabalhos que expressam mensagens filosóficas e existenciais em suas narrativas que podem usar ou se inspirar em textos poéticos. A narrativa não tem obrigatoriedade de seguir padrões tradicionais de desenho, texto e enquadramento, nem com a manutenção da linearidade. Destaca-se, assim, o seu caráter experimental, lançando mão de experimentalismos no texto, traço, técnica, enquadramento e processos criativos.

Santos Neto (2009, p. 90) perpassa por alguns autores na tentativa de delimitar as características da linha poético-filosófica. Ele cita que, para Franco, o poético- filosófico pode ser caracterizado por dois pontos principais sendo eles: 1 - A intencionalidade filosófica ou poética

com carga reflexiva na narrativa; 2 - O caráter inovador do quadrinho em relação à experimentação do traço e dos códigos tanto na linearidade quanto no enquadramento.

Santos Neto (2009, p. 86) redigiu um artigo sobre o tema, intitulado “HQs fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil”, publicado em 2009. Nele, Gazy Andraus, um dos nomes de destaque do poético-filosófico, acrescenta que, além de abranger as características propostas por Franco, há uma tendência de que HQs poético-filosóficas sejam curtas, tendo geralmente poucas páginas. Além disso, a natureza da história tende a ser densa, reflexiva e exige que o leitor tenha um olhar detalhado, pois ao quebrar com o padrão estético e narrativo tradicional das HQs, o poético-filosófico pede que as páginas sejam fruídas por mais tempo, com mais atenção para sentir e compreender a história.

Santos Neto (2009, p. 88) ressalta uma outra face das HQs poético-filosóficas, abordada por Henrique Magalhães em entrevista na qual ele destaca que tais HQs trazem contestação política por meio dos trabalhos de seus autores de destaque. Estes possuem uma estética original e o caráter pessoal expressado em suas HQs trazem o autoral bem forte, não seguindo os padrões comerciais de narrativa.

Santos Neto (2009, p. 89) aponta as características que lhe chamam atenção em relação ao poético-filosófico, aspectos que trazem à tona reflexões subjetivas dos autores em relação à condição humana de forma poética.

É possível afirmar que histórias em quadrinhos poético-filosóficas são aquelas que apresentam, de maneira explícita em sua arte, a intenção de que seja feita uma reflexão poética, enquanto aberta criativamente ao contínuo movimento da vida, e filosófica, enquanto provocação a um pensar aprofundado sobre a condição humana (Santos Neto, 2009, p. 89).

O gênero poético-filosófico destaca-se pela diversidade de autores, liberdade na criação e mensagem contidas nas narrativas que se en-

caixam nessa linha de raciocínio. Novas revistas surgiram, dentre elas a Artlectos e Pós-humanos, com 14 números publicados pela editora Marca de Fantasia, que traz HQs curtas de Edgar Franco contextualizadas no universo ficcional da Aurora Pós-Humana. Elydio dos Santos Neto (2009, p. 90) destaca em seu texto que são três os pontos definidores do gênero:

1 - A intenção em discorrer a história pela perspectiva filosófica (bebendo principalmente da corrente existencialista), sendo essa perspectiva o olhar do autor sobre suas questões pessoais e subjetivas;

2 - O segundo ponto característico é o desenvolvimento curto das histórias em que se desdobra em menos páginas que um álbum em quadrinhos, por exemplo, e Santos Neto traduz como um quadrinho de coautor sendo o leitor esse parceiro de construção narrativa que possui liberdade sobre o sentido da história e a mensagem que irá apreender;

3 - Outro ponto importante é o cunho experimental e que renova os padrões de narrativas tradicionais, sendo um campo para experimentações poéticas, estéticas e artísticas que ressignificam a narrativa em quadrinhos.

2.3. As produções e pesquisas relacionadas ao poético-filosófico

O gênero poético-filosófico, desde seu início, despertou o interesse de pesquisas, publicações e trabalhos que abrangem e aprofundam seus aspectos e características. Com o passar do tempo, o poético-filosófico segue relevante na produção dos quadrinhos autorais no cenário brasileiro.

Conforme citado, sua origem parte do levantamento de produções nacionais por Edgar Franco (2017, p. 18), que cita o artigo criado por ele como resultado dessa pesquisa, intitulado “Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil”.

Dentre os trabalhos acadêmicos de destaque em relação ao poético-filosófico, destaca-se, em 2010, a pesquisa de pós-doutorado de Elydio dos Santos Neto anteriormente citada. Na pesquisa, o autor destaca o gênero poético-filosófico como genuinamente brasileiro, ressaltando sua relevância na arte e cultura nacional. Além de Elydio dos Santos Neto, os trabalhos de Gazy Andraus, tanto sobre os fanzines quanto sobre o poético-filosófico, ou fantástico-filosófico, também agregam relevância ao gênero dentro do ambiente acadêmico através de artigos, publicações, palestras e outros, somados à prática do fanzinato e dos quadrinhos. Assim como Andraus, Edgar Franco é artista, professor, pesquisador, performer e explora de forma abrangente e ilimitada o poético-filosófico em mundos ficcionais. Sua proposta de prática artística é acompanhada pelas publicações em eventos, anais, grupos de pesquisa, orientações de dissertações e teses relacionadas aos quadrinhos.

Outro ponto de destaque em publicações acadêmicas sobre o poético-filosófico, Franco (2017) destaca a editora Marca de Fantasia, que foi criada por Henrique Magalhães, em 1995, e se identifica como “Uma editora independente dedicada às Histórias em Quadrinhos, Artes Visuais, Comunicação, Linguística e Cultura Pop [...] a editora é resultado de sua experiência com edição de revistas e fanzines, além de estudos acadêmicos” (Marca de Fantasia, [S.I]).

A Marca de Fantasia publica revistas, álbuns e livros voltados para o gênero poético-filosófico tendo uma cartela de publicações expressiva sobre o tema. Sendo eles: A revista *Artlectos & Pós-humanos*, de Edgar Franco (a partir de 2009), e os livros que tratam sobre o poético-filosófico, “Processos Criativos de Quadrinhos poético-filosóficos: a revista *Artlectos e Pós-humanos*”, dos autores Danielle Barros e Edgar Franco (2015); “*Quadrinhos expandidos: das HQtrônicas aos plug-ins de neo-cortex*”, de Edgar Franco (2017), dentre outros títulos de autores de destaque na pesquisa do gênero poético-filosófico.

Figura 12: Capa Artlectos & pós-humanos volume 13



Fonte: Site marca de Fantasia¹³

Outro pesquisador do poético-filosófico é Matheus Moura Silva, que estudou o processo de criação das HQs poético-filosóficas, sob orientação de Edgar Franco, culminando em sua pesquisa de mestrado em Arte e Cultura Visual intitulada “Processos Criativos de Histórias em Quadri-nhos Poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética” (2013). Em sua pesquisa ele se aprofunda no aspecto da criação poética e no processo dos autores Antonio Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus.

Também Danielle Barros Silva Fortuna, professora, pesquisadora e artista, que possui livros e trabalhos sobre o poético-filosófico em parceria com Edgar Franco, bem como álbuns e zines poético-filosóficos que se aprofundam no gênero, tornando-se um nome de destaque dentre os autores, artistas e pesquisadores do poético-filosófico, a partir de 2014.

13. Disponível em: <http://marcadedefantasia.com/revistas/revistas.html#artlectos>. Acesso em: 09 de abr. 2023.

Elydio dos Santos Neto (2009, p. 94) questiona Henrique Magalhães sobre o futuro das HQs poético-filosóficas e diz:

No Brasil não há a menor chance de uma cultura como essa vingar nos meios comerciais. O que resta é o entusiasmo dos autores com suas auto-edições. Isto não é pouco, mas não garante a profissionalização. De todo modo, acredito que os quadrinhos poético-filosóficos são uma das expressões mais fortes do que se pode chamar de quadrinho autoral e não devem ser abandonados de vez (Santos Neto, 2009, p. 94).

Corroborando com a citação, Santos Neto (2009, p. 94) complementa que percebe as dificuldades de prosperar o gênero poético-filosófico, mas que deseja que o gênero permaneça e se solidifique, pois ele reconhece o potencial reflexivo, transformador, político, estético e educativo desses quadrinhos. Santos Neto encerra seu artigo destacando que o poético-filosófico pode contribuir culturalmente com mais alegria, beleza e trilhando a jornada para a “criação de um mundo em que seja menos difícil amar” (Santos Neto, 2009, p. 95 *apud* Freire, 1982, p. 218).

Assim como citado anteriormente, o gênero poético-filosófico é um prisma específico inserido dentro das HQs autorais, que conta com a abertura subjetiva do leitor, sendo uma leitura enriquecedora, mas não simplista, exige posicionamento e atenção daquele que frui a história para trazer para si o significado que ela adquire para ele, por isso Magalhães cita que um cenário onde o poético-filosófico seja popular é difícil. Contudo, através do trabalho de pesquisa e criação dos autores/artistas, editoras e leitores, o poético-filosófico tem permanecido e se desenvolvido com o passar dos anos. Seu início, em 1995, por meio de um trabalho de organização para uma publicação, desdobra-se transformando a visão dos leitores. Contemporaneamente, quase 30 anos depois de seu batismo, o poético-filosófico se mantém e isso se deve ao modo como o gênero expressa a verdade do artista que o cria, dando

à obra um pouco (ou muito) de si mesmo, sua mensagem e sua subjetividade o tornam vivo. “O que está vivo permanece, o que está morto desaparece.” (Kandinsky, 1996, p. 155).

2.4. Principais autores poético-filosóficos

No contexto do gênero poético-filosófico, alguns nomes foram se destacando ao longo dos anos, Santos Neto (2009, p. 71) cita os pioneiros: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antônio Amaral; e ainda quadrinhistas que produziam para o gênero na década de 90: Érika Saheki, Ivânia Cristina, Jefferson Camargo, Al Greco, Rosemário, Michel, Nuno Nisa Reis, Rafael Lopes, Manoel Macedo, Norival Bottos Júnior, dentre outros nomes. Esses nomes se destacam por serem pioneiros na solidificação do gênero, conforme Santos Neto (2009, p. 77).

2.5. O recorte da pesquisa

Dentre os quadrinhos poético-filosóficos alguns autores se destacam no recorte dessa pesquisa, devido à riqueza de suas produções e trabalhos, além do pioneirismo e relevância dentro do cenário poético-filosófico. Os autores que serão tratados nessa pesquisa são: Edgar Franco (Ciberpajé) e Gazy Andraus pela relevância e pioneirismo dentro do gênero poético-filosófico, não só enquanto criadores, mas como pesquisadores de quadrinhos, e autores de artigos e livros tratando especificamente do tema. Outro destaque dessa pesquisa é a quadrinhista, pesquisadora e professora Danielle Barros Silva Fortuna (IV Sacerdotisa Danielle Barros) que aborda o poético-filosófico, e traz em seus trabalhos o contexto do sagrado feminino, tema também integrante dessa investigação de mestrado em seu caráter teórico-prático.

O sagrado feminino e as HQs poético-filosóficas

É importante que as mulheres recuperem a Deusa – não apenas uma Deusa, mas todas elas. Quanto mais Deusas conhecermos, mais poderemos celebrar, honrar e respeitar a diversidade do espírito feminino. Se festejarmos, honrarmos e respeitarmos a diversidade das Deusas, então poderemos fazer o mesmo por nós (Maranshinsky, 2021, p. 10).

O conceito do sagrado feminino representa um retorno à valorização das religiões matriarcais, celebrando e reconhecendo a presença da Deusa interior no feminino, em harmonia com a natureza e o cosmos. Faur apoia essa concepção ao afirmar que “A espiritualidade feminina é um retorno do ser humano à Deusa, ao princípio criativo feminino; é o crescente reconhecimento da Terra e das mulheres como partes Dela, imbuídas de sua sacralidade” (Faur, 2011, p. 19). Machado (2020, p. 1) também reforça o conceito do sagrado feminino como um retorno à Deusa e ao sagrado, independentemente do gênero:

O Sagrado feminino é um movimento de despertar, cura, conexão e empoderamento de mulheres. É um mundo de mistérios e clareza. É permitir que a mulher, e não só ela, mas ambos os sexos, desperte em seu interior a energia feminina (Machado, 2020, p. 1).

O sagrado feminino é vasto, complexo, espiritual e profundo, valoriza a comunhão, mas também tem o aspecto de evolução individual,

o olhar para dentro, refletir para o universo. Esta característica se assemelha ao aspecto existencial e autoral das HQs poético-filosóficas.

3.1. Um breve histórico sobre o desenvolvimento do sagrado feminino em diferentes culturas

A presente pesquisa se concentrou no desenvolvimento do sagrado feminino em três matrizes culturais: indígena, africana e europeia. Essas matrizes tiveram uma influência significativa no processo de formação cultural brasileira, embora seja importante mencionar que outras culturas também desempenharam um papel importante, especialmente durante o período de imigração para o Brasil. No entanto, para fins desta pesquisa, foi necessário estabelecer um recorte específico.

Nas civilizações mais antigas, o feminino estava associado à nutrição, à geração da vida e era reverenciado como parte do ato de criação, como mencionado por Faur (2011, p. 29). Um exemplo conhecido é a escultura da Vênus de Willendorf, criada entre 24.000 e 22.000 a.C., que representa a fertilidade. Alguns estudiosos a associam à figura da Grande Mãe.

Figura 13: Vênus de Willendorf



Fonte: Pinterest¹⁴

14. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/277956608234757305/>. Acesso em: 09 de abr. 2023.

3.1.1. O Sagrado Feminino europeu

Entre os anos 10.000 e 8.000 a.C., Faur (2011, p. 30) afirma que as condições climáticas se tornaram favoráveis para o desenvolvimento da agricultura, sendo as mulheres responsáveis por essa criação. Elas desempenhavam trabalhos manuais, cuidavam da casa e preparavam os alimentos. Ao lançarem as sementes na terra, elas testemunhavam o nascimento das plantas. Faur (2011, p. 28-29) complementa dizendo que, durante esse período, as mulheres, por meio de seu contato com a Deusa e o sobrenatural, aprenderam a confeccionar objetos e alimentos mais complexos para a época, como pão feito com grãos, roupas, cerâmica e outros itens.

Durante os períodos Paleolítico (2,6 milhões a.C.-10.000 a.C.) e Neolítico (10.000 a.C.-3.000 a.C.), as mulheres desempenhavam um papel importante na sociedade e na religião nas regiões conhecidas como “Europa Antiga”, segundo Faur (2011). Durante esses períodos, não havia registros de conflitos, de acordo com a autora.

Em nenhum dos sítios europeus e asiáticos foram encontradas evidências de guerra, autoridade patriarcal ou divisão em castas, prevalecendo a simbologia e o culto da Deusa, a paz entre as comunidades e a presença ampla de mulheres nas sociedades (Faur, 2011, p. 22-23).

Na antiguidade, a sociedade valorizava a parceria, respeito à vida e à criação. Como a população antiga era não monogâmica, a paternidade das crianças não era uma certeza, sendo assim passadas as heranças de acordo com a linhagem materna, as crianças pertenciam à comunidade e era um papel comunitário cuidar das mesmas. As mulheres também eram as mediadoras entre os seres humanos e as forças da natureza.

Por isso, durante muitos milênios, foram elas as parteiras, benzedoras, curandeiras, sacerdotisas e profetisas, encarregadas de realizar as festividades de plantio e colheita, os ritos de passagem, as bênçãos e as proteções, o culto dos mortos, as previsões e a reverência às divindades” (Faur, 2011, p. 23).

Durante esse período, o papel dos homens estava mais voltado para a caça e a exploração de territórios distantes, o que muitas vezes os mantinha afastados da comunidade por longos períodos. No entanto, à medida que a cultura progredia e permitia que os homens proovessem o grupo enquanto permaneciam na comunidade, a estrutura social teve que se adaptar. Infelizmente, essa transição resultou em mudanças negativas, com a força e a violência sobrepujando a paz e a harmonia em uma sociedade em que o mais forte passou a dominar.

Com o tempo, surgiram guerras e fortaleceu-se o militarismo, e as mulheres foram excluídas da participação ativa nessas campanhas, passando a ser tratadas como espólios de guerra, escravas, concubinas, entre outras formas de subjugação. Esse processo levou ao protagonismo das divindades masculinas e de seus atributos, enquanto a Deusa, a Grande Mãe e os mistérios da natureza foram colocados em segundo plano e, posteriormente, associados ao mal.

A morte da Mãe é legitimada na trilogia Oresteia, escrita por Ésquilo, que apoia o direito dos homens de matarem as mães e filhas e enviarem os filhos para a guerra. No entanto, a mulher que mata o marido, mesmo que seja para vingar a morte da filha, deve ser julgada e condenada, até mesmo pelos seus filhos e parentes. Oresteia, que justifica o domínio masculino, tornou-se a base clássica do sistema educacional europeu e continua sendo encenada e ensinada em universidades do mundo inteiro, sem nenhuma preocupação com o enaltecimento grego do matricídio (Faur, 2011, p. 26).

Durante a consolidação da religião cristã pela Europa, a patriarcalização se fortaleceu por meio dos contos e histórias da bíblia. No mito

da criação Eva se forma a partir de Adão, sendo cobrada obediência e subordinação, a ela fora atribuído o primeiro pecado ao comer o fruto proibido e a ela foi lançada a culpa da miséria humana. Durante o período de Cristo, as mulheres tiveram papéis importantes na religião, tendo como destaque Maria Madalena e Maria (mãe de Jesus). A igreja se apropriou da imagem de Maria como mãe incondicional e Mãe de Deus para combater as práticas que ainda resistiam sobre o sagrado feminino, instaurando assim uma “caça às bruxas”.

A alma coletiva feminina ficou para sempre marcada com o pavor de revelar conhecimento mágico e poder espiritual, pavor que explica os séculos de retraimento, em que as mulheres se deixaram anular, aceitando e se conformando, em silêncio e sem reagir, com a dominação, a exploração dos seus corpos e trabalho, os abusos e as violências perpetradas pelos homens. A Inquisição devastou a Europa, se espalhou pela América e somente em 1784 as torturas e fogueiras foram abolidas (Faur, 2011, p. 30).

O resgate da espiritualidade feminina ocorre por meio de descobertas arqueológicas e publicações de artigos que difundem a sabedoria ancestral feminina, fortalecendo o coletivo feminino. Atualmente, essas práticas são conhecidas como “covens”, que são grupos que realizam rituais Wicca. Diversas publicações contribuíram para esse resgate, como mencionado por Faur (2011, p. 43), tais como “O Cálice e a Espada”, “A Grande Mãe”, “A Sacerdotisa do Mar” e “A Sacerdotisa da Lua”.

No contexto contemporâneo, o sagrado feminino desempenha um papel crucial ao promover a conexão interior com a consciência e a natureza. Isso vai de encontro à cultura globalizada que busca o desenvolvimento a qualquer custo, destruindo recursos materiais e imateriais sem considerar as consequências. O resgate do sagrado feminino incentiva uma abordagem mais consciente e harmoniosa em relação à natureza e à vida.

3.1.2. O sagrado Feminino presente nas religiões afro-brasileiras

No cenário das religiões afro-brasileiras, trago o recorte do candomblé, que se estabelece em terras brasileiras devido à diáspora africana como atestam Barros e Azevedo (2021, p. 114):

É essencial perceber que o candomblé é um segmento religioso brasileiro e que não ocorre na África com a mesma estrutura organizacional que acontece no Brasil. É entendido como uma religião brasileira de matriz africana, uma vez que as divindades dos povos africanos se distinguem em diferentes níveis ritualísticos, sociais e de gênero nos terreiros brasileiros (Barros; Azevedo, 2021, p. 114).

O candomblé resistiu ao longo do tempo e enfrentou o preconceito desde o período da escravização, graças às mulheres que mantiveram vivos os contos, ritos e crenças por meio da tradição oral. De acordo com Barros e Azevedo (2021, p. 114), nos terreiros, as mulheres têm um papel de destaque, sendo atribuído a elas o conhecimento ancestral. Além disso, as mulheres ocupam posições de liderança nas casas de candomblé e são preparadas desde jovens para transmitir os ensinamentos, seguindo a tradição cultural iorubá.

No candomblé, os terreiros são os espaços ritualísticos que os Deuses ocupam junto aos iniciados, de acordo com Pimentel *et al.* (2022, p. 2), o filho recebe determinado orixá de acordo com o ritual, nesse lugar deuses e humanos dividem o lugar de poder. O corpo tem esse poder de captar, receber, e emanar a presença de suas divindades por meio de energia. O candomblé acredita em axé, sendo essa “a força vital capaz de transformar vida e morte” (Pimentel *et al.* 2022, p.3). Simas e Lopes (2022, p. 66) conceituam o axé como:

Um modo de relacionamento com o real fundamentado na crença em uma energia vital – que reside em cada um, na coletividade, em objetos sagrados, alimentos, elementos da natureza, no diálogo dos corpos com o tambor – que deve ser constantemente potencializada, restituída e trocada para que não se disperse (Simas; Lopes, 2022, p. 66).

O candomblé mais antigo citado teve origem na cidade de Barroquinha, na Bahia, durante o século XIX. Esse local deu origem ao candomblé da Barroquinha, onde os escravizados africanos cultuavam seus deuses. O surgimento desse espaço ocorreu graças às lideranças femininas provenientes das cidades de Oyó e Ketu, localizadas atualmente na Nigéria e na República do Benim.

Iyá Detá, Iyá Kalá e Iyá Nassô foram princesas em seus territórios de origem e tiveram que lidar com a brutal condição que a escravidão impunha, não somente a privação da liberdade física, mas também a cultural e religiosa (Barros; Azevedo, 2021, p. 115).

Para escapar das perseguições aos cultos africanos, os terreiros passaram por várias mudanças de local até se estabelecerem na Casa Branca do Engenho Velho (Ilê Axé Iyá Nassô Oká), um terreno arrendado por Iyá Nassô. Nesses espaços, chamados de “Ilê” (casa em iorubá), foi possível fortalecer os laços de solidariedade econômica, política e ética.

Desde sua fundação até o momento atual todas essas casas sempre mantiveram na liderança feminina seu pilar central para a condução do cerimonial religioso. A transmissão desse comando acontece pelo jogo de búzios, que aponta quem deve assumir o posto, ou através de laços consanguíneos, como acontece no Terreiro do Gantois. Desta forma, essas casas mantêm a descendência matriarcal no cargo máximo de liderança do culto (Santos, 2018 *apud* Barros; Azevedo, 2021, p. 115).

Barros e Azevedo (2021, p. 116) atribuem ao candomblé um conceito conhecido como “Matrifocalidade”, que reconhece a figura matriarcal como o centro das relações e da autoridade. Essa perspectiva permitiu que as mulheres valorizassem seu trabalho nos aspectos sociais, religiosos e familiares, além de reconfigurar as relações de trabalho, estabelecendo redes de trocas e apoio entre os membros da comunidade. Por meio desse trabalho, muitos escravizados foram libertos. Essa rede tem suas raízes na cultura iorubá, onde as mulheres eram mercadoras e negociavam não apenas dinheiro, mas também outros bens materiais e imateriais.

Do final do século XIX, até o início do século XX, as mães de santo iniciaram a organização de uma religião brasileira, de matriz africana, o candomblé. Congregando um caráter sincrético fortíssimo, essas representantes religiosas buscaram acima de tudo as alianças necessárias para o resgate, a manutenção e o respeito às práticas religiosas de origem africana. As alianças eram fundamentais, uma vez que a perseguição policial aos cultos africanos era intensa. E, neste sentido, a criatividade mais uma vez prevaleceu na criação de cargos ministeriais nos terreiros, atribuindo aos homens, muitas vezes brancos, ocupantes de cargos de destaque na vida pública, a proteção e o diálogo dos terreiros com as instituições constituídas. Os cargos religiosos principais, tanto Bernardo quanto Amaral destacam bem: continuaram sob o domínio das mulheres (Reis; Freitas, 2010, p. 12).

As orixás desempenham um papel fundamental na formação da imagem feminina dentro dos terreiros. Entre elas, Barros e Azevedo (2021, p. 117-118) citam:

Iemanjá, Mãe dos Orixás e cujos filhos são peixes, Senhora das grandes águas, responsável pelo equilíbrio emocional; Oxum, Senhora das águas doces, governa a fertilidade feminina, dona do ouro e da vaidade; Oyá, Senhora dos raios e soberana dos espíritos dos mortos, governa os ventos e as tempestades, comanda a sensualidade feminina; Obá, Orixá que governa as correntezas

dos rios e a vida das mulheres no cotidiano; Euá, Dona das fontes, do solo sagrado onde repousam os mortos, responsável por cultivar os jardins; Nanã, Guardiã do saber ancestral, Dona da lama que existe no fundo dos lagos e com a qual foi moldado o ser humano (Barros; Azevedo, 2021, p. 117-118).

Os autores ressaltam um ponto importante, as orixás geralmente estão associadas ao elemento água, que remete à sensualidade e à feminilidade, e também possuem poder sobre elementos da natureza.

Figura 14: Representação das orixás Iemanjá, Oxum, Iansã e Nanã



Iemanjá, Oxum, Iansã e Nanã

Fonte: Site os caminheiros de Santo Antônio¹⁵

15. Disponível em: <http://oscaminheiros.blogspot.com/2010/12/festa-para-os-orixas-femininos-oxum.html>. Acesso em: 09 de abr. de 2023.

Dentro do mito de criação do mundo no candomblé coube a Oxum a tarefa de criar os seres humanos e sua representação se dá de forma diferente da Virgem Maria. Oxum é a deusa da beleza, é sensual, charmosa e cheia de astúcia. A todas as outras também são atribuídos papéis de liderança, força, inteligência e autonomia. Iansã por exemplo é o único orixá que tem coragem de entrar no reino dos mortos, Iemanjá é reverenciada com respeito e admiração. Existe uma forte identidade das mulheres de terreiro em relação os seus orixás. “Oyá Igbalé, entidade feminina também conhecida como Iansã Balé, é cultuada com os ancestrais; considerada rainha e mãe dos egungun, é cultuada num assentamento especial” (Pimentel *et al*, 2022, p. 6).

As guias e orientadoras espirituais destacam as características do feminino sagrado, como sabedoria, coragem, força, inteligência e outros aspectos. Essas características são utilizadas para despertar e desenvolver as pessoas que se dedicam a explorar o sagrado e compreender os mistérios da existência.

Barros e Azevedo (2021, p. 118) mencionam as Iyagbás, divindades femininas dentro do candomblé. Entre as Iyagbás, estão as Iyá Mi Oxorongá, conhecidas como Feiticeiras ancestrais do candomblé. Elas representam o poder feminino e a ancestralidade feminina no mundo. Os autores afirmam que elas simbolizam o útero sagrado que deu origem à humanidade. As Iyagbás são associadas à dualidade mística do feminino, podendo ser generosas e protetoras, mas também destrutivas.

As Iyá Mi são divindades complexas, representadas na forma feminina da lua, pois das entranhas das mulheres é de onde vem tudo para o mundo. São as Mães Ancestrais que originaram a humanidade e têm o domínio de decidir sobre a vida de seus filhos, seu direito de nascer ou não. Por isso são tratadas não só como Senhoras da Vida, mas também como Senhoras da Morte, que é a consequência da vida. Cultuar as Iyá Mi é cultuar os antepassados, uma vez que os mortos seriam os mediadores entre os humanos e o mundo sobrenatural (Barros; Azevedo, 2021, p. 122).

O candomblé confere relevância, autoridade e respeito ao feminino em todos os aspectos, desde seus contos, ritos e cultura. O feminino se estabelece como uma rede coletiva de apoio entre mulheres, incentivando a sororidade e a troca de conhecimento entre elas. O papel da mulher nessa matriz religiosa é socialmente, politicamente, economicamente e culturalmente importante. Apesar de terem uma presença tão significativa e serem tão enriquecedoras, as religiões de matriz africana enfrentam a demonização de seus costumes, o apagamento histórico e outras formas de preconceito. No entanto, como afirmado por Pimentel *et al.* (2022, p. 6), “o candomblé resiste, principalmente nas periferias brasileiras, onde a maioria da população é negra e mestiça” (Pimentel et al., 2022, p. 6).

3.1.3. O Sagrado Feminino Indígena

A população indígena é plural, tendo cerca de 305 diferentes etnias¹⁶, conseqüentemente, diferentes contextos culturais. Por meio da pesquisa é necessário ressaltar a não generalização dos aspectos culturais indígenas, assim cada povo tem suas peculiaridades.

De modo panorâmico, um dos aspectos em comum do sagrado feminino sob o ponto de vista indígena é a mulher como detentora de sabedoria ancestral no manejo e aplicação de plantas medicinais conforme cita Silva (2020, s/p):

As mulheres indígenas são uma fonte poderosa do conhecimento ancestral sobre curas, ervas e rituais, passados de geração para geração, por meio dos ensinamentos e das histórias dos mais antigos. Dessa forma, a mulher indígena é a manifestação do Sagrado Feminino que é um conjunto de sabedorias ancestrais que resgatam o culto à Deusa que há em cada mulher (Silva, 2020, s/p).

16. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/brasil-registra-274-linguas-indigenas-diferentes-faladas-por-305-etnias>. Acesso em: 08 de abr. 2023.

A Mãe Terra é uma das divindades mais importantes na espiritualidade indígena, sendo capaz de criar e gerar vida, atributo também associado às mulheres. Por esse motivo, acredita-se na natureza divina feminina, pois as mulheres têm a capacidade de gerar, assim como a Mãe Terra.

Nas diferentes tribos indígenas, existem diversos rituais que variam de cultura para cultura. Entre algumas comunidades indígenas, há rituais específicos para a chegada da menstruação, explorando a relação entre os ciclos menstruais e os ciclos lunares, além da transmissão de conhecimento das mais experientes para as mais jovens, celebrando a ancestralidade.

Dentre a diversidade de etnias e culturas indígenas, vou destacar brevemente os aspectos do feminino na cultura Potiguara. Essa comunidade ocupava a região litorânea do nordeste do Brasil durante o século XVI. De acordo com Silva (2011, p. 33), as principais atividades dos Potiguara para obter recursos incluíam caça e pesca de animais e frutos do mar. Os Potiguara são um povo indígena da família linguística Tupi.

Os Potiguara sofreram perseguição religiosa por meio da catequização forçada, foram escravizados e dizimados.

O genocídio tornou-se prática natural e essa situação era tão dura para os nativos, que se suicidavam ou morriam de doenças e de tristeza. Muitos também fugiam para regiões inacessíveis aos colonos, tentando preservar sua identidade. Dos 5 milhões que viviam aqui no ano de 1500, restaram apenas 380 mil espalhados em pequenos grupos pelo território brasileiro (Silva, 2011, p. 35).

Os Potiguara consideram a aldeia São Francisco como a “aldeia Mãe” das demais aldeias, uma vez que abriga a maior quantidade de indígenas “legítimos” Potiguara, estimada em mil habitantes. A aldeia Mãe é aquela que acolhe e reúne o povo Potiguara, preservando seus saberes, culturas e habitantes.

Sobre o aspecto espiritual dos Potiguara, Silva (2011, p. 40) destaca:

Em todo o ambiente comunitário dos Potiguara, seja no campo ou na cidade, existem crenças em forças sobrenaturais. (...) Há o credo nas divindades, nas ancestralidades, nos espíritos maléficos e benéficos, nas formas elementares que são denominadas de encantos ou encantados (Silva, 2011, p. 40).

Um dos seres sobrenaturais citados por Silva (2011, p. 40) que aparecem na cultura Potiguara é a Mãe d'água, que reside nas águas de rios, fontes ou riachos. Segundo relatos de uma Potiguara, ela é descrita como um ser de luz que protege as águas. Esse ser pode agir de forma benéfica para aqueles de bom coração ou prejudicar pessoas más.

Outro ser mencionado é a Cumade Fulozinha, que Silva (2011, p. 41) destaca como relevante para os Potiguara e a população regional, pois ela é responsável pelo equilíbrio da natureza. A Cumade Fulozinha confunde caçadores e protege os animais da região.

Na cultura dos Potiguara, esses seres têm um papel essencial na vida cotidiana, ressaltando a relação das divindades com a água e a natureza.

Apesar das diferenças culturais, regionais e linguísticas, as três matrizes religiosas exploradas nesta pesquisa apresentam pontos em comum em relação à mulher como parte da natureza, utilizando-a em processos de cura ou como divindades com poder sobre os elementos naturais. Existe também o aspecto do mistério, do sobrenatural e do mítico em relação à mulher como indivíduo e como parte de uma rede ligada à Deusa Mãe, celebrando o ato de gerar vida e, se necessário, destruí-la.

3.2. Percepções sobre as características do sagrado feminino

A deusa é representada em todos os atos de criação da natureza ou da vida feminina, na eterna roda de nascimento, crescimento, florescimento, amadurecimento, declínio, morte e renascimento, seja na dança mutável das estações, nas fases da Lua ou na trajetória anual do Sol.

Uma das principais fontes de pesquisa sobre os aspectos do sagrado feminino abordados ao longo desta dissertação foi o livro “Círculos sagrados da mulher contemporânea” (2011), escrito por Mirella Faur. Nessa obra, encontram-se muitas informações sobre os aspectos do sagrado que são abordados nos círculos de mulheres, desde o aspecto histórico até o ensino de rituais e práticas relacionadas ao sagrado feminino, com o objetivo de desenvolver a espiritualidade feminina e resgatar a sabedoria ancestral.

Para a pesquisa, foram realizadas buscas por artigos relacionados aos temas do sagrado feminino e das religiões de matriz africana e indígena, a fim de coletar as informações descritas ao longo do trabalho. Esse levantamento foi feito anteriormente à escrita e, simultaneamente, buscou-se atualizar as informações apresentadas na pesquisa.

3.3. A visão do sagrado feminino dos quadrinistas poético-filosóficos de Edgar Franco e Gazy Andraus

Como mencionado, Gazy Andraus e Edgar Franco são nomes amplamente reconhecidos na produção de quadrinhos poético-filosóficos. Eles são citados como autores desse nicho desde a sua fundação. Em seus quadrinhos, é possível perceber a presença da figura feminina contextualizada de uma forma que remete aos conceitos de sagrado feminino já apresentados.

3.3.1. Gazy Andraus

Gazy Andraus, nascido em janeiro de 1967, na cidade de Ituiutaba, Minas Gerais, possui uma trajetória acadêmica e artística significativa. Ele é graduado em Licenciatura em Educação Artística pela FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado), em 1992, obteve o título de Mestre em Artes pela UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mes-

quita Filho), em 1999, e concluiu seu doutorado em Ciências da Comunicação pela ECA (Escola de Comunicações e Artes da USP), em 2006. Atualmente, ele é pós-doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, da FAV - UFG (bolsista PNPd - CAPES), onde pesquisa sobre zines de arte sob a supervisão de Edgar Franco.

O trabalho de Gazy Andraus está centrado no universo dos zines e dos quadrinhos autorais, e sua tese intitulada “As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário” foi premiada como a melhor tese no HQMix 2007. Ele possui experiência como docente, atuando em áreas com ênfase em Comunicação, Arte e Cultura, explorando a interdisciplinaridade, com enfoque em temas como: Histórias em Quadrinhos (HQ) autorais, informação imagética, educação, arte e editoração¹⁷.

Santos Neto (2013, p. 16) destaca a importância de Gazy Andraus para o cenário poético-filosófico, afirmando que “A escolha de Gazy Andraus justifica-se pelo fato de ser este um autor que figura desde o primeiro momento entre os chamados poético-filosóficos e por apresentar uma obra consistente nas características dos autores desta tendência” (Santos Neto, 2013, p. 16).

Santos Neto (2013, p. 16) descreve Gazy Andraus por meio de seus trabalhos como:

Dono de um traço “nervoso”, espontâneo, desenhando muitas vezes direto no nanquim sem esboçar, é autor de um conjunto de trabalhos elaborados na perspectiva da existência, da crítica a muitos dos valores dominantes na sociedade e da profunda interdependência que perpassa todos os viventes no planeta Terra (Santos Neto, 2013, p. 16).

Nos trabalhos de Gazy Andraus, é evidente a expressividade latente em seus traços e a espontaneidade que dialoga com o caráter filosófico

17. Texto retirado do Lattes de Gazy Andraus. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/0256950026952623>. Acesso em: 01 fev. 2023.

e espiritual presente no ser humano. De acordo com Santos Neto, Gazy “vê o ser humano como hilo-holotrópico, ou seja, simultaneamente direcionado para as realidades materiais (hilotrópico) e para a totalidade (holotrópico)” (Santos Neto, 2013, p. 17).

Andraus entende o ser humano como um ser constituído por polaridades contraditórias, incluindo a hilotropia, que se refere à visão mais realista e objetiva, relacionada à matéria, ao corpo, aos órgãos e à vida social, e a holotropia, que se refere à busca de sentido, à experiência da dimensão cósmica e à busca, por meio da religação do mundo consciente com o mundo inconsciente, da vivência da espiritualidade não como doutrinação religiosa, “mas como um princípio organizador e vivificador de sua própria existência” (Santos Neto, 2013, p. 17).

Andraus destaca as expressões em diferentes canais de comunicação, como as artes, a filosofia, a ciência e a religião, que auxiliam na exteriorização da compreensão de mundo do autor. Por meio de diálogos e exercícios de reflexão, essa compreensão de mundo se elabora e se reelabora, ressoando em novas intervenções na natureza, na sociedade e no mundo.

Quanto ao processo de criação de Gazy Andraus, Silva (2013, p. 120) destaca que ele compartilhou partes de seu processo por meio de textos disponíveis no site do Instituto Brasileiro de Arte e Cultura (IBAC), principalmente nos períodos entre 2007 e 2008. Além disso, Andraus investigou processos de criação, estudo que resultou em vários artigos, alguns dos quais foram publicados na revista *Camiño di Rato*.

Na prática, os trabalhos de Gazy Andraus trazem suas concepções filosóficas sobre temas universais, como o próprio autor ressalta:

Meu projeto poético não foi deliberado, mas fruto de leitura/visualização tradicionais mescladas às reflexões intuídas e filosóficas. Vieram de todo o caudilho da cultura pop mesclada à culta e obviamente, de meu desenvolvimento interior que pediu um aprofundamento introspectivo (Andraus, 2012, s/p).

A criação de Gazy Andraus está fundamentada em sua visão filosófica, que é influenciada por suas leituras e estímulos culturais, tanto populares quanto cultos. Após processar internamente esses estímulos, surgem seus trabalhos poético-filosóficos ou fantástico-filosóficos. Segundo Andraus, ele cria impulsivamente e de maneira taoística, pois trabalha principalmente com o hemisfério cerebral direito nesses projetos (Andraus, 2012, s/p). O termo “taoisticamente”, usado por Gazy para descrever o ato da criação, chama a atenção.

Em resumo, o Taoísmo é uma filosofia de vida e uma religião chinesa milenar que enfatiza a harmonia do ser humano com a natureza, pois ele faz parte dela (Toda Matéria [s.d.]). O Taoísmo acredita que o Tao, entendido como o caminho, é o retorno do ser humano para a libertação plena da alma. Esses fundamentos tangenciam a espiritualidade e o existencialismo presentes nos trabalhos poético-fantástico-filosóficos de Gazy.

HQMENTE II

Dentre os trabalhos de Gazy, destaco “HQmente II” e, em específico, a história “O lamento alegre da triste alegria (ou: espelho quebrado)”, que possui uma personagem feminina cuja poética conversa com a pesquisa. Esse trabalho foi desenvolvido em conjunto com sua tese de doutorado, defendida em 2006 na ECA-USP, conforme mencionado anteriormente. “HQMENTE II” faz parte de um projeto intitulado “HQMENTE”, que Gazy define como “a junção do veículo dos quadrinhos com sua divulgação utilitária e como premissa de uma necessidade ontológica” (Andraus, 2006, p. 256).

Andraus (2006, p. 257) atribui o nome “HQMENTE” ao conceito de que os quadrinhos, assim como todas as outras criações humanas, são frutos da própria elucubração, como uma busca incessante pela união após a ruptura com a natureza, buscando uma união entre os

hemisférios direito e esquerdo do cérebro. O projeto HQmente elabora e publica online várias histórias em quadrinhos que são resultado das leituras científicas necessárias para a elaboração da tese. Essas leituras abrangiam temas relacionados à mente, ao funcionamento cerebral, à analogia com computadores e à inteligência artificial, sendo importante destacar que eram leituras multidisciplinares, incluindo textos de biologia, engenharia, matemática e outros campos científicos em geral. Dessa forma, o estudo do funcionamento da mente e do cérebro se correlacionava com o funcionamento das máquinas e da inteligência artificial.

“HQMENTE II” é um “imagéxo”, termo criado por Andraus que combina as palavras “imagem” e “anexo”. Este zine independente fez parte da defesa de tese de doutorado e foi entregue aos membros da banca que participaram da defesa de Gazy Andraus, realizada em 2006.

O zine “HQMENTE II” é composto por 5 histórias, sendo elas:

“O lamento alegre da triste alegria (ou: espelho quebrado)”

“Água profunda”

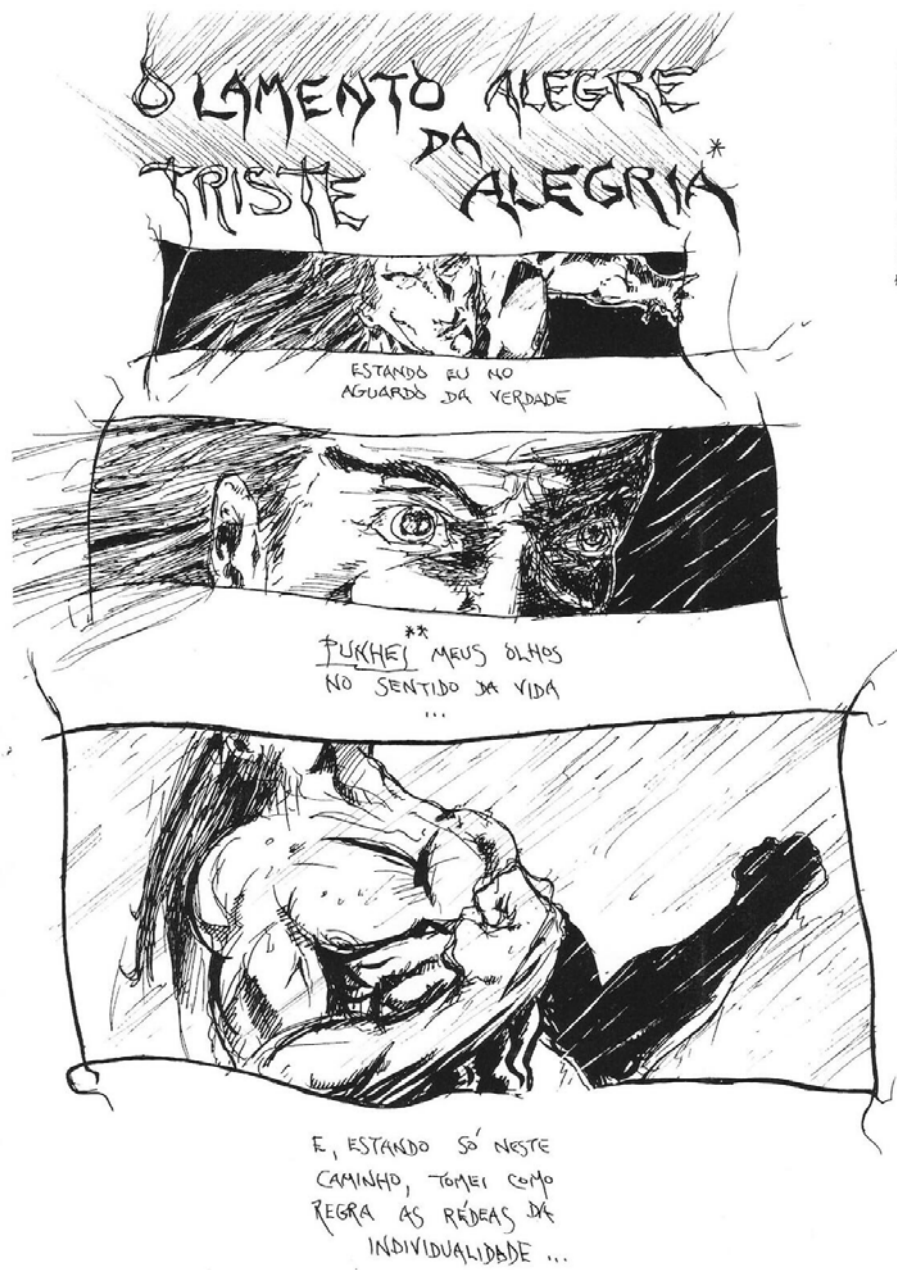
“O sono da emoção”

“O ovo ou a galinha?”

“A linda mente”

Dentre essas 5 histórias, destaco, para a pesquisa, a história “O lamento alegre da triste alegria (ou: espelho quebrado)”.

Figura 15: Página inicial de: O lamento alegre da triste alegria ou espelho quebrado



* ONI O ESTELHO QUEBRADO

* * HOMENAGEM À CLARICE LISPECTOR EM SEU LIVRO "UM SÓFRO DE VIDA", CUJA PERSONAGEM CRIA ESTA FORMA VERBAL, EM LUGAR DA "CORRETA", PORÉM FEIZ :PUS

E... POR ISTO...

Fonte: "HQmente II". Publicação independente, 2006

A história escolhida se desenvolve em 5 páginas desenhadas à mão livre e com texto também escrito manualmente, tais características são recorrentes nos trabalhos de Gazy. Elas ressaltam o caráter expressio-nista (no sentido de expressão) de suas obras. Na HQ, os requadros são como fragmentos do tempo nas histórias. Em seus requadros, Gazy brinca com esse conceito, quanto maiores os requadros, maior o tempo e a atenção que atribuímos a eles. Ao longo da segunda página, Gazy usa outro recurso de forma perspicaz, o texto está escrito de forma contrá-ria, como se fosse espelhado, conforme mostrado na figura 16:

Figura 16: Página 2 mostrando o texto espelhado



Fonte: “HQmente II”. Publicação independente, 2006¹⁸

18. Disponível em: https://issuu.com/gazyandrus/docs/hqmente_2_-_zine_anexo-aa. Acesso em: 22 de mar. 2023.

Gazy explora os requadros como fragmentos de espelhos e o cérebro do personagem como fragmentos também, para que, ao final, na última página, tenha-se uma página completamente desenhada sem requadros e com 3 elementos principais: uma mulher segurando uma luz de mãos dadas com o personagem e uma árvore ao lado do personagem, como vemos na figura 17.

Figura 17: Última página de O lamento alegre da triste alegria ou espelho quebrado



Fonte: “HQmente II”. Publicação independente, 2006¹⁹

19. Disponível em: HQ Mente - II by Gazy Andraus - Issuu. Acesso em: 08 de abr. de 2023.

A história fala sobre o personagem que assume buscar algo na primeira página, ele busca a verdade por meio do sentido da vida. Em suas reflexões, ele diz que o espelho o iludiu, dando a interpretação de que os reflexos e seus fragmentos podem ser imitações da verdade. Em resposta às suas questões e à sua busca, o espelho lhe diz que ele é só no mundo, e como macho, ele tem o poder de *rular* (da palavra em inglês *rule* que dá o sentido de dar as regras). O personagem complementa que o espelho mentiu, mas o personagem só perceberia tal afirmação depois de um tempo, tendo ele e seus iguais construído um mundo pela metade, pautado nas *rules* de um ser-homem baseado na razão-intelecto somente, deixando de lado a outra parte do poder que se faz importante no processo de criação de algo. O personagem entende que o que falta como outra metade do poder é o Amor.

Sobre o processo criativo dessa história, Gazy escreve que partiu de um poema de Clarice Lispector para estabelecer uma metáfora que ilustra a “batalha” entre a mente feminina e masculina. Atribuindo ao hemisfério direito características do masculino e ao hemisfério esquerdo características do feminino, de acordo com o autor. Para a criação de um mundo (um ser humano), a harmonia entre os dois hemisférios é necessária para a completude do ser.

A história “O lamento alegre da triste alegria (ou: espelho quebrado)”, de Gazy Andraus, realmente apresenta características do gênero poético-filosófico, conforme discutido no segundo capítulo da dissertação. Essas características incluem a abordagem de elementos reflexivos e filosóficos, que visam explorar questões mais profundas sobre a natureza humana e o significado da existência.

Uma das particularidades dessa história é sua brevidade e a fuga das convenções tradicionais das histórias em quadrinhos. Essa abordagem autoral permite que o autor se expresse de forma mais livre e criativa, priorizando sua visão pessoal e transmitindo suas ideias de maneira única.

No contexto da dissertação, a história de “HQmente II” também se relaciona com a temática que o sagrado feminino aborda. Através de sua narrativa, a história busca despertar uma reflexão introspectiva nos leitores, levando-os a explorar seu aspecto espiritual e sua conexão com o mundo ao seu redor. Essa abordagem pode envolver a valorização do feminino, a busca pela harmonia com a natureza e a busca de um significado mais profundo na vida.

Em resumo, “O lamento alegre da triste alegria (ou: espelho quebrado)” é uma história que se enquadra no gênero poético-filosófico, apresentando elementos reflexivos e filosóficos. Além disso, a narrativa se destaca por sua abordagem autoral e por explorar temáticas relacionadas ao sagrado feminino, convidando os leitores a uma reflexão espiritual e introspectiva.

3.3.2. Edgar Franco (Ciberpajé)

Edgar Silveira Franco, também conhecido como Ciberpajé, é um quadrinista brasileiro nascido em Ituiutaba (MG), em 1971. Ele teve seu primeiro quadrinho publicado aos 12 anos de idade e, posteriormente, formou-se em Arquitetura e Urbanismo pela UNB. O seu TCC, posteriormente, tornou-se seu primeiro livro, intitulado “História em Quadrinhos e Arquitetura” (2004), publicado pela editora Marca de Fantasia.

Durante seu mestrado em Mídias, na UNICAMP, Edgar Franco pesquisou sobre quadrinhos na Internet, o que resultou no livro “HQ-trônicas: Do suporte Papel à Rede Internet”. Em 2006, concluiu seu doutorado em Artes pela ECA/USP. Durante seus estudos, ele também atuou como docente e, atualmente, é professor associado IV na FAV-UFG, lecionando nos cursos de graduação e sendo professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG.

As pesquisas de Edgar Franco abrangem áreas como arte e tecnologia, histórias em quadrinhos e narrativas transmídia. Seus trabalhos acadê-

nicos e artísticos foram premiados em diversas ocasiões, incluindo o Prêmio Rumos Pesquisa, em 2003, pelo Centro Itaú Cultural São Paulo, prêmio concedido por sua pesquisa de doutorado intitulada “Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes”. Em 2022, ele recebeu o Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional, em reconhecimento à sua contribuição para a área dos quadrinhos ao longo de mais de 30 anos.

Além dos quadrinhos, Edgar Franco, como Ciberpajé, também se envolve em outras formas de expressão artística, como música, animação, videoarte, instalações e performances. Sua produção é vasta e transmidiática. Um dos destaques é a criação do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, que surgiu de suas investigações sobre hipertecnologia e tecnognose, iniciadas durante seu mestrado em Multimeios na UNICAMP.

O trabalho de Edgar Franco, ou Ciberpajé, vai além dos quadrinhos, mas para o contexto desta pesquisa, destacaremos suas produções relacionadas aos quadrinhos. Ele criou e publicou inúmeras HQs curtas, somando mais de 400 páginas só na revista Artlectos e Pós-Humanos, e mais de 3 mil páginas em sua trajetória. Além disso, ele produz álbuns de HQs, HQtrônicas, HQforismos e zines, também colabora com outros autores e desenhistas, como no álbum “Ecos Humanos” (2018), em parceria com Eder Santos, responsável pelos desenhos, e no álbum “BioCyberDrama Saga” (2013), publicado pela Editora UFG, com os desenhos do renomado quadrinista brasileiro Mozart Couto, que possui inúmeras premiações, incluindo o Troféu Jabuti.

O estilo de desenho de Ciberpajé é solto e sem rascunhos, geralmente feito com canetas nanquim. Ele utiliza curvas, linhas e grafismos para dar forma às suas criaturas pós-humanas, ocasionalmente preenchendo seus personagens com cores de forma digital. Em seus trabalhos mais recentes, ele tem experimentado o uso de redes neurais em seus desenhos, o que lhes confere um caráter único, ao mesclar as mídias em seu trabalho.

Ciberpajé criou um universo ficcional hipermidiático chamado Aurora Pós-Humana e sua concepção de criação desse universo se deu da seguinte forma:

A ideia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma física e conteúdo – ideológico/ religioso/ social/ cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas (Franco, 2015, p. 16).

Na obra de Ciberpajé, é possível identificar a presença de elementos relacionados ao sagrado feminino, especialmente no que diz respeito à criação e à concepção. O sagrado feminino atribui grande importância à figura da Deusa Mãe, que é considerada a maior divindade feminina. A concepção, entendida como processo criativo e gerador de vida, é um dos aspectos fundamentais explorados nessa temática muito presente na obra de Franco.

Ciberpajé utiliza seus personagens e criaturas femininas para representar esses aspectos do sagrado feminino. Por meio de suas histórias em quadrinhos, ele busca transmitir a ideia de que a figura feminina é dotada de um poder criativo e transformador, associado à capacidade de gerar vida e nutrir.

Essa abordagem do sagrado feminino reflete-se na narrativa e na representação visual das personagens femininas em suas obras, proporcionando uma reflexão sobre o papel da mulher na sociedade e na espiritualidade. O Ciberpajé busca explorar a conexão entre o feminino e o divino, ressaltando a importância da criação e do aspecto sagrado da feminilidade em suas histórias em quadrinhos.

Figura 18: Capa do álbum BioCiberDrama Saga



Fonte: BioCiberDrama Saga. Editora UFG, 2016²⁰

A imagem de capa do álbum “BioCiberDrama Saga” traz a personagem simbólica da história, um híbrido das criaturas do universo pós-humano que está grávida, trazendo em seu ventre um ser que é híbrido das 3 espécies constituintes da Aurora Pós-Humana. Podemos apresentar as referidas espécies da seguinte forma:

- Tecnogenéticos - híbridos de humanos e animais, podendo ser radicais ou mais leves em suas modificações;
- Extropianos - organismos pós-humanos e abiológicos que têm várias formas de se modificar a partir da transferência da consciência para chips de computador;

20. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/BioCiberDrama-Edgar-Franco-Mozart-Couto/dp/8572743642>. Acesso em: 22 de mar. de 2023.

- Resistentes - seres humanos que não se modificaram e lutam contra as modificações dos extropianos e tecnogenéticos. Como descreve a autora Carvalho (2012, p. 43- 45).

A imagem da personagem grávida no ventre, representando a união das três raças constituintes do universo da Aurora Pós-Humana, pode ser interpretada como uma representação simbólica da Deusa Mãe. A concepção e a maternidade são aspectos importantes do sagrado feminino, e a imagem sugere a criação de uma nova raça ou ser a partir dessa união, refletindo o poder criativo e fertilidade associados à figura da Deusa Mãe. Essa interpretação é coerente com a importância dada à criação e ao aspecto feminino no contexto do sagrado feminino.

Nas suas HQs, o Ciberpajé sempre traz simbologias que remetem ao feminino e ao sagrado feminino. Cito as “borbocetas”, que fazem parte de suas obras, conforme ilustrado na figura 19. Franco também celebra a mulher como geradora ao desenhar mães cuidando de seus filhos, seres gestantes como uma releitura pós-humana das madonas. Em seus trabalhos é recorrente a conexão entre seres femininos e masculinos conforme exemplo da figura 19.

Figura 19: a) Personagens pós-humanos b) Uma família pós-humana



Fonte: Duas páginas da HQ “Intransgenia”, publicada no álbum em quadrinhos “Renovaceno”. Editora Merda na Mão, 2021

Em entrevista à Danielle Barros Silva Fortuna²¹, Franco discorre sobre a presença do feminino em seus trabalhos. Ele diz que em seu ser há a presença dos aspectos femininos e masculinos, e ele, como homem, busca no feminino o seu oposto complementar, assim como a mulher busca no homem seu oposto complementar, tendo o equilíbrio dinâmico como resultado desse encontro cósmico. Sem buscar reforçar nenhum papel de estereótipo de gêneros ou dogmas.

Sob o prisma do sagrado feminino, discorro sobre duas obras presentes no álbum “Transsessência”, publicado pela editora Marca de

21. Entrevista presente no livro “Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência”. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/livros/quadrinhospoeticos/conversas-ciberpaje/conversas-ciberpaje.html>. Acesso em: 12 de jun. de 2023.

Fantasia, sua segunda edição foi lançada em 2023²². Nesse álbum encontram-se 11 histórias diversas e destaco 2 delas: “Amálgama” e “Sobre as Mães”.

Amálgama é uma palavra que significa a junção heterogênea de várias partes diferentes formando um todo²³, a HQ possui 4 páginas em preto e branco que exploram preenchimentos com preto, linhas e curvas. Não utiliza requadros convencionais, o texto é escrito manualmente e mescla-se com os espaços da página.

Figura 20: Primeira página da HQ “Amálgama”



Fonte: HQ “Amálgama”, publicada no álbum “Transessência”. Marca de Fantasia, 2023²⁴

22. Livro “Transessência”. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repositorio/transessencia/transessencia.pdf>. Acesso em: 12 de jun. de 2023.

23. Definição de acordo com o dicionário.

24. HQ disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repositorio/transessencia/transessencia.pdf>. Acesso em 12 de jun. 2023.

A cena descrita na HQ mostra a personagem principal envolvida em uma relação simbólica com a sua sombra. A sombra é representada como uma criatura com chifres, prego nas mãos e possui cauda, e a personagem se envolve em uma relação íntima com essa representação da sombra. Essa cena sugere a integração e união entre a luz e a sombra, com a personagem abraçando e copulando com o seu lado obscuro.

Além disso, na segunda página, há o contraste entre essa cena de luxúria e a inocência simbolizada pela personagem, que recebe uma rosa de outro ser com a auréola de anjo. Essa dualidade entre a sensualidade e a pureza representa a interação entre diferentes aspectos da personagem e a ambiguidade presente em sua jornada.

Figura 21: Trecho da HQ “Amálgama”



Capa • Expediente • Sumário • Autor

12

Fonte: HQ “Amálgama”, publicada no álbum “Transsessência”. Marca de Fantasia, 2023²⁵

25. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/transsessencia/transsessencia.pdf>. Acesso em: 12 de jun. 2023.

Essa sequência de eventos ressalta a temática da luz e sombra, a dualidade entre os opostos e a busca pela integração desses elementos dentro da personagem. Através dessa narrativa, a HQ aborda questões mais profundas relacionadas à natureza humana, desejos, e a exploração dos diferentes aspectos da personalidade.

Na terceira página da HQ, a personagem apresenta seu filho segurando-o em uma das mãos, envolto em uma aura que lembra o sol, enquanto seu diadema mostra o planeta Terra. A presença desses elementos simboliza a conexão entre o filho, a energia vital (representada pelo sol) e a Terra, ressaltando a interdependência entre os seres e o ambiente em que vivem. Além disso, a personagem segura uma ampulheta, símbolo do tempo, representando o poder de controlar o fluxo temporal.

Figura 22: Terceira página da HQ “Amálgama”



Capa • Expediente • Sumário • Autor

13

Fonte: HQ “Amálgama”, publicada no álbum “Transsessência”. Marca de Fantasia, 2023

Quanto às cobras, elas são utilizadas como símbolos visuais ao longo da HQ. Apesar de serem frequentemente associadas à traição, maldade e sombra no imaginário popular, seu significado pode variar dependendo do contexto. Nas obras de Edgar Franco, as cobras podem representar a dualidade entre luz e sombra, a sabedoria oculta ou até mesmo a renovação e transformação, pois as cobras são conhecidas por trocar de pele. Sua presença constante na HQ contribui para a construção de uma atmosfera simbólica e enigmática, incentivando o leitor a refletir sobre os diferentes significados que podem ser atribuídos às cobras e aos demais elementos da narrativa, conforme apresentado na figura 22.

Figura 23: Detalhes da HQ “Amálgama”



HQ “Amálgama”, publicada no álbum “Transessência”. Marca de Fantasia, 2023²⁶

A história “Sobre as Mães”, presente no mesmo álbum, destaca-se por suas características visuais e narrativa impactante. Com seis páginas em preto e branco, a narrativa utiliza linhas e formas para ressaltar os personagens, enquanto o texto é escrito manualmente dentro de balões de forma orgânica.

26. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/transessencia/transessencia.pdf>. Acesso em: 12 de jun. 2023.

Acompanhamos a história de uma mãe que está grávida de gêmeos, o que é visualmente representado pela barriga bifurcada da personagem. Essa característica é citada pelo personagem xamã da comunidade, que também menciona a tradição de escolher um dos filhos para oferecê-lo ao nada. A personagem principal mostra estar ciente dessa tradição e disposta a segui-la.

Figura 24: Trecho da HQ “Sobre as Mães”



Capa • Expediente • Sumário • Autor

35

Fonte: HQ “Sobre as Mães”, publicada no álbum “Transsessência”. Marca de Fantasia, 2023²⁷

27. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albuns/repertorio/transsessencia/transsessencia.pdf>. Acesso em: 12 de jun. 2023.

Ao completar sete anos, segundo a tradição, um dos filhos deveria ser lançado ao abismo. No fatídico dia, a mãe não consegue escolher entre seus filhos e se oferece no lugar dos gêmeos, demonstrando o amor incondicional de uma mãe por seus filhos.

Ao longo da história, a personagem que chamamos de Mãe demonstra sua angústia e desespero em relação à tradição, culminando em seu sacrifício. A narrativa utiliza recursos visuais, como desenhos espelhados, para exibir a gestação dos gêmeos e seu parto, adicionando uma camada simbólica e reflexiva à história.

Essa história em particular aborda temas profundos, como o sacrifício maternal, a força do amor e a quebra de tradições opressivas. Através de sua narrativa visualmente impactante, “Sobre as Mães” busca despertar emoções e reflexões sobre os papéis e os limites impostos pela sociedade às mães e sua conexão com a maternidade.

Através do texto final da HQ, é explorada a temática da relação da grande Mãe Gaia, simbolizando a natureza e o planeta Terra, com seus filhos, representando a humanidade. O texto expõe que a Mãe Gaia se sacrifica diariamente e é envenenada por seus filhos, refletindo a ideia de como a humanidade, por vezes, causa danos ao meio ambiente e à própria harmonia do planeta.

Na história “Amálgama”, o sagrado feminino é representado pelas várias faces que o feminino possui. A personagem enfrenta e abraça sua sombra, luxúria e desejos, buscando assim se tornar uma criatura em equilíbrio. Através dessa jornada, ela conhece sua essência em suas várias vertentes, sem perder sua própria identidade.

Essa abordagem do sagrado feminino na história “Amálgama” enfatiza a importância de reconhecer e integrar todos os aspectos e facetas do feminino, incluindo aqueles que são considerados sombrios ou tabus. Ao abraçar e equilibrar esses aspectos, a personagem é capaz de se conhecer plenamente, aceitando sua natureza multifacetada.

Assim, tanto na relação da Mãe Gaia com seus filhos quanto na jornada da personagem, em “Amálgama”, a HQ busca explorar e ilustrar a conexão do sagrado feminino, envolvendo a natureza, a autodescoberta e a busca pelo equilíbrio entre as diferentes facetas da feminilidade. Aspecto que Faur (2011, p. 52) aborda da seguinte forma:

A sombra individual consiste na amalgamação de aspectos ignorados, indesejados e temidos da nossa personalidade, tudo o que não corresponde ao nosso ideal de ser. [...] a sombra precisa ser compreendida, aceita e integrada, para que deixe de ter domínio compulsivo sobre nós (Faur, 2011, p. 152).

Desta maneira, “Amálgama” trata da busca por equilíbrio espiritual cósmico revelando e assimilando a face sombria inerente a qualquer ser humano que geralmente as mulheres escondem.

A segunda história, “Sobre as Mães”, trata explicitamente da Deusa Mãe ou como mencionado na história, Gaia. Faur (2011, p. 24) trata da deusa Mãe como:

A Deusa é a Grande Mãe, cósmica, celeste, telúrica e ctônica, que dá e tira a vida, eterna Criadora, mas também Ceifadora e Regeneradora, a Tecelã Divina que entrelaça e conduz todas as forças da Terra e do Cosmos [...] Ela impregna cada ato de criação e nutrição com Sua essência, por ser Seu corpo a própria Terra (Faur, 2011, p. 24-25).

A relação entre maternidade e o sagrado feminino é uma temática importante explorada na história “Sobre as Mães”. Através dessa alegoria sacra feminina, a narrativa apresenta o sacrifício da Deusa em prol de seus filhos, reconfigurando, assim, mitologias e estabelecendo uma conexão com o sacrifício de Cristo em favor de seus seguidores na tradição cristã. Essa abordagem cria um paralelo simbólico entre a figura da mãe e seu ato de sacrifício em nome do amor e da proteção aos filhos.

Os trabalhos de Edgar Franco são realmente densos, abrindo novos horizontes criativos para outros artistas e provocando reflexões profundas. Suas propostas são inquietantes, sublimes e desafiadoras, estimulando discussões e levantando diversas questões em torno de sua produção. A complexidade de suas obras justifica a quantidade de pesquisas, escritos e discussões que surgem em torno delas, uma vez que cada obra oferece novas facetas a serem exploradas e compreendidas.

Edgar Franco, como Ciberpajé, utiliza sua arte para transcender fronteiras e explorar diferentes caminhos criativos, conectando a arte com questões espirituais e filosóficas. Sua produção artística, permeada por elementos simbólicos e transmídia, proporciona uma experiência única e desafiadora para o público, levando-os a refletir sobre diversos temas e expandir seus horizontes criativos e conceituais.

3.3.3. Danielle Barros (IV Sacerdotisa)

A autora Danielle Barros Silva Fortuna é doutora em ensino de Biociência e Saúde pela Fundação Oswaldo Cruz. Sua pesquisa abordou a prospecção de materiais educativos impressos sobre saúde no referido instituto, com o desenvolvimento de uma metodologia para avaliação desses materiais por meio de oficinas criativas de fanzines e quadrinhos.

Além disso, Danielle Barros leciona na Universidade Federal do Sul da Bahia, Campus Paulo Freire, localizado em Teixeira de Freitas, Bahia. Ela ministra disciplinas voltadas para a área de Ciências, práticas pedagógicas, metodologias ativas e formação de professores de Ciências. Também oferece oficinas relacionadas à confecção de fanzines.

No ano de 2019, ela publicou dois livros: “A Sacerdotisa”, pela Editora Criativo e “Conversas com o Ciberpajé: Vida, arte, magia e transcendência” pela editora Marca de Fantasia, além de outras produções.

A autora Danielle Barros Silva Fortuna apresenta uma evolução crescente nos aspectos narrativos, no desenho e no aprofundamento

das temáticas em seus trabalhos, com destaque para o sagrado feminino em uma perspectiva intimista. Suas obras refletem uma expansão do eu para o mundo, expressando o universo interno. Seu trabalho possui força e, ao mesmo tempo, doçura, destacando a relação consigo mesma e a busca pela harmonia com o cosmos.

Faur conceitua a espiritualidade feminina como “Um caminho de resgate e afirmação dos valores sagrados da Terra, da Natureza e da mulher” (Faur, 2011, p. 26). Essas características estão presentes nos trabalhos de Danielle Barros.

Através do xamanismo, que ecoa a proposta de Edgar Franco (Ciberpajé), a artista é batizada como “IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana” e evoca o sagrado feminino. Danielle Barros assina com o título de “IV Sacerdotisa” em muitas de suas produções, tais como: quadri-nhos, HQforismos e poemas. Em uma entrevista, ela explica o significado do termo.

Danielle Barros esclarece que seu título não está relacionado à religiosidade, esoterismo ou coisas semelhantes. Ela não faz parte de irmandades nem se propõe a fazer cosplay de algum personagem. Seu título foi dado por Edgar Franco (Ciberpajé), que a nomeou como IV Sacerdotisa de seu universo ficcional, Aurora Pós-Humana, mencionado anteriormente. Segundo Danielle Barros (2015, s/p), ela foi nomeada Sacerdotisa em novembro de 2012, quando o Ciberpajé Edgar Franco a escolheu como uma das pessoas mais afinadas com sua obra, sua arte e ideário (Barros, 2015, s/p).

Ainda sobre o título de IV Sacerdotisa, Danielle Barros esclarece:

Vale destacar que ao ser Sacerdotisa busco o auto-amor, contagiar as pessoas a encontrar sua própria arte, assim como encontrei. A forma de me vestir também reflete isso, pois a despeito de “moda” (algo que nunca fui afeita), hoje eu me visto como se estivesse na era vitoriana, ou em eras medievais! Sim, eu me visto como sempre quis me vestir e a postura de buscar ser quem eu sou está presente em diversos âmbitos de minha vida: estar com

quem eu gosto de estar, ir aos lugares que eu quero, fazer o que gosto, olhar nos olhos das pessoas, descobrir minha feminilidade sagrada, buscar conciliar-me com minha sombra, aceitar minha luz, aproveitar cada segundo da vida no agora (Barros, 2015, s/p).

Através da sua identidade de IV Sacerdotisa, que faz parte de sua persona, Danielle Barros se reconectou com seu aspecto criativo, voltando a desenhar depois de muito tempo, exercendo sua liberdade autoral inclusive na estética de suas roupas, como citou.

Figura 25: Danielle Barros como IV Sacerdotisa com o Sagrado Feminizine



Fonte: Blog Arte da Sacerdotisa, 2014²⁸

28. Disponível em: <http://ivsacerdotisa.blogspot.com/2015/12/respondendo-uma-pergunta-recorrente.html>. Acesso em: 09 jun. 2023.

Figura 26: Danielle Barros – IV Sacerdotisa com a “Revista Artlectos e Pós-Humanos 8”, obra do Ciberpajé



Fonte: Blog Arte da Sacerdotisa, 2014²⁹

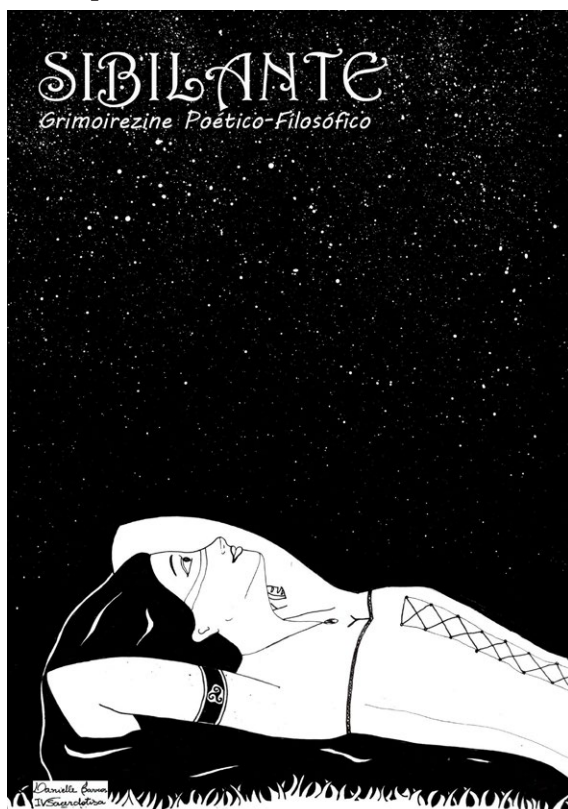
A autora explora o conceito do sagrado feminino ao afirmar que “o sagrado feminino é o resgate do poder que a mulher tem em si mesma” (Barros, 2014, p. 2). Danielle ressalta que os gêneros se complementam como uma unidade cósmica e que o empoderamento feminino não deve oprimir o masculino, mas sim buscar sua essência, desprendendo-se de padrões culturais e convenções sociais, colocando a liberdade como ponto central de sua poética.

Sibilante, a personagem mais presente nos quadrinhos de Danielle, representa o feminino sagrado, o feminino cósmico e a energia única e mágica da essência feminina, que tem se perdido em meio a tantos conflitos de gênero (Franco, 2014, p. 3). Danielle menciona que Sibilante

29. Disponível em: <http://ivsacerdotisa.blogspot.com/2015/12/respondendo-uma-pergunta-recorrente.html>. Acesso em: 09 jun. 2023.

foi uma criação que surgiu espontaneamente como uma mensagem para ela. A personagem aborda o universo, a natureza e a harmonia consigo mesma em relação a essas entidades, trazendo aspectos recorrentes do sagrado feminino em seus trabalhos. Em um artigo, Danielle Barros menciona que Sibilante é um “experimentalismo quadrinístico para retratar o alter ego de sua criadora na senda” (Barros, 2015, p. 797). Sibilante reflete um pouco (ou muito) de Danielle, suas questões existenciais e reflexões. Os trabalhos de Barros abordam abertamente o caráter do sagrado feminino, inspirado na cultura indígena, e por meio das características físicas e contextos de Sibilante, a personagem representa o povo indígena. Essa abordagem remete à ancestralidade da autora e, ao mesmo tempo, discorre sobre o presente e o futuro.

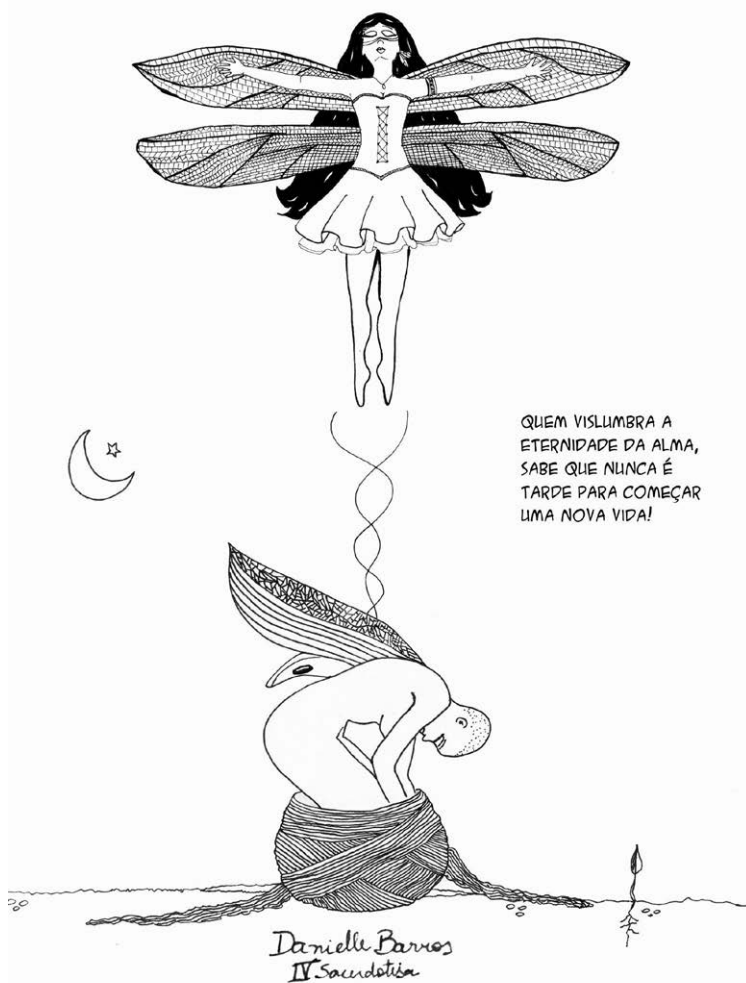
Figura 27: Capa do Grimoirezine Poético-Filosófico Sibilante



Fonte: Sibilante. Publicação Independente, 2014

Os trabalhos de Danielle Barros expressam uma mulher livre, abordando seus pensamentos, inquietações e questionamentos, assim como sua busca pela harmonia com o universo. As obras da artista transmitem a força feminina, suas conexões, fases e momentos. Em um comentário sobre seus trabalhos, uma das escritoras menciona que se viu muito refletida nas obras da quadrinista, e é comum nos perdermos imersos em seus pensamentos ao lê-los.

Figura 28: HQforismo de Danielle Barros

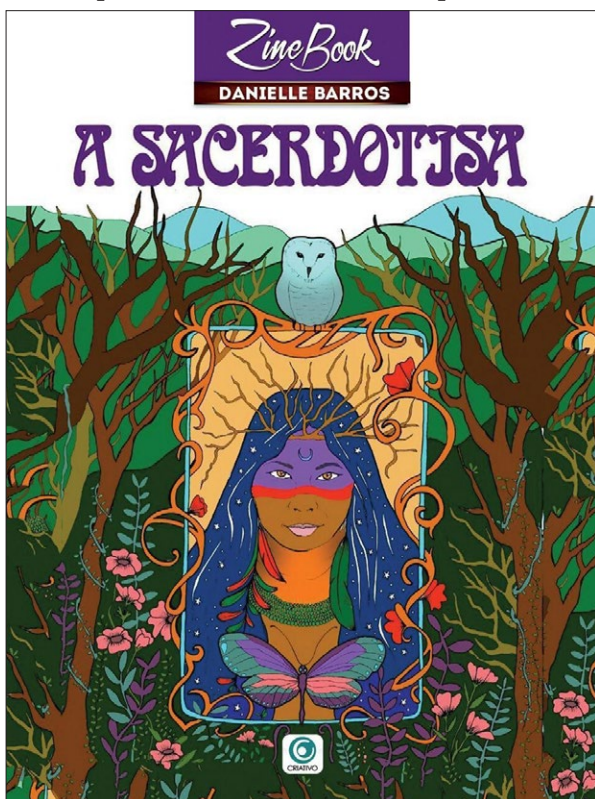


Fonte: Sibilante. Publicação independente, 2014

No zine intitulado “Sagrado Feminizine: A evocação da feminilidade sagrada ancestral”, que conta com escritos e ilustrações de Danielle Barros (2014), a autora apresenta sua visão sobre o que é o sagrado feminino: “A alma da mulher que encontra seu sagrado feminino dança de saia rodada cheia de cores com os cabelos soltos pelo vento... [...] Ela exerce todas as suas faces de fêmea, ela é livre” (Barros, 2014, p. 2). A celebração da liberdade é um tema recorrente em seus trabalhos.

Dentre os trabalhos de Danielle Barros, eu destaco o zinebook “A Sacerdotisa”, que reúne HQforismos³⁰ em forma de álbum poético-filosófico.

Figura 29: Capa do álbum “A Sacerdotisa” por Danielle Barros

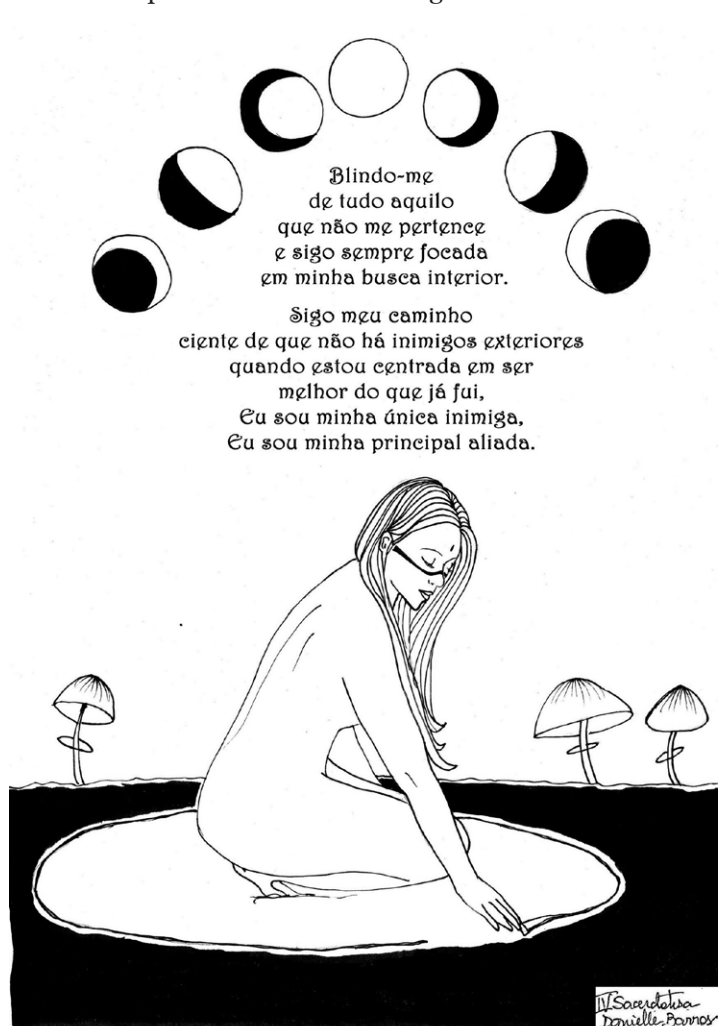


Fonte: Capa do Álbum de HQ “A Sacerdotisa”. Barros, Danielle. “A Sacerdotisa”. Editora Criativo. São Paulo, 2019

30. HQforismo é um termo criado por Danielle Barros e Edgar Franco, que reúne os termos HQ, histórias em quadrinhos, e Aforismos, que são textos curtos e sucintos relacionados a reflexão filosófica de natureza prática ou moral (FRANCO, 2022, s/p).

Danielle incorpora, nos cenários de suas histórias, elementos simbólicos que remetem ao sagrado feminino, como a lua e suas diferentes fases, a noite, as plantas, pássaros, flores e outros. Suas personagens interagem com esses elementos e refletem sobre sua existência em relação com o feminino e sua potência. Um exemplo dessa produção pode ser observada na figura 22, onde encontramos um HQforismo publicado no álbum “A Sacerdotisa” (Editora Criativo, 2019).

Figura 30: HQforismo da IV Sacerdotisa Danielle Barros que traz elementos do sagrado feminino



Fonte: Criar Cura. Publicação independente, 2016

A poética de Danielle Barros se encaixa de forma orgânica nos conceitos abordados no âmbito poético-filosófico. Ela utiliza diversos formatos de hqzines e não se prende a convenções ou conceitos pré-estabelecidos, explorando experimentações, tais como: grimoirezines, minizines, HQforismos e outras produções. Sua autoralidade é livre, assim como os pensamentos que expressa em seus quadrinhos e no gestual de suas personagens.

Danielle Barros explora em suas HQs poético-filosóficas, HQforismos e outras obras, a pluralidade da mulher, trazendo personagens de diferentes etnias – brancas, indígenas e negras –, com suas características fenotípicas distintas. Ela busca acolher o maior número possível de leitoras, permitindo que elas se identifiquem com suas obras. Essa intenção se torna mais evidente no álbum “A Sacerdotisa” (2019), conforme nos mostram os exemplos apresentados nas figuras 31, 32 e 33.

Figura 31: Trecho do álbum “A Sacerdotisa”

Ao vislumbrar a possibilidade de morte iminente acordei da minha anestesia e passei a priorizar o que mais me importa!

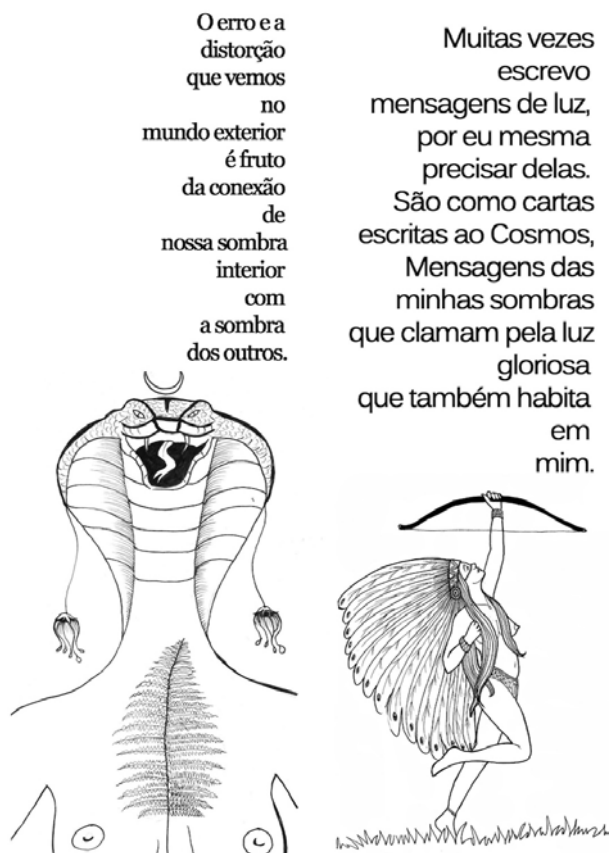


Fonte: “A Sacerdotisa”. Editora Criativo. São Paulo, 2019

Na figura 31, o texto traz a reflexão sobre a morte e as prioridades da vida, a imagem retrata uma mulher segurando uma vela que pode representar a luz ou a iluminação. A personagem está olhando diretamente para o leitor como se estivesse convidando-o a refletir sobre seus pensamentos sob a luz da vela. Em seu colar, há um desenho representando as diferentes fases da lua e, em sua testa, também se encontra a representação da lua minguante ou crescente, corroborando com o simbolismo e importância que o sagrado feminino atribui à lua.

Já na figura 31, trago outros Hqforismos do mesmo álbum, “A Sacerdotisa” (2019), que trabalham com outras formas de representação do feminino.

Figura 32: Hqforismos do álbum “A Sacerdotisa”



Fonte: “A Sacerdotisa”. Editora Criativo. São Paulo, 2019

Nesse trecho, temos dois HQforismos na mesma página, uma criatura antropomórfica que mescla uma mulher e uma cobra naja. Junto a ela, temos uma folha de planta que lembra uma samambaia e fica entre os seios da criatura, acima de sua cabeça, a lua também representada e brincos de flores. Seu texto dialoga com o aspecto de luz e sombra que habita dentro de cada ser. A cobra é popularmente associada ao perigo e ao traiçoeiro, dessa maneira a criatura mulher-cobra/cobra-mulher trata de nossos aspectos sombrios, assim, o réptil e a figura feminina se relacionam de maneira literal por meio da figura em si e simbólica pelas interpretações que essa criatura evoca.

Ao lado, encontra-se a representação de uma mulher indígena que está com um arco apontado para o céu em seus cabelos temos um cocar com penas. Ela está sob a grama. No texto, Danielle fala sobre enviar mensagens como cartas para o Cosmos e isso dialoga com o arco como se as flechas utilizadas pela personagem fossem as mensagens de luz enviadas ao universo.

Por meio de suas reflexões e quadrinhos, o poético-filosófico toma forma e o sagrado feminino lhe atribui a profundidade por meio de seus simbolismos e mensagens. Suas obras se tornam coletâneas filosófico-artísticas, são imprevisíveis, bem como seus ensinamentos levam o leitor ou leitora a se debruçar no mundo do sagrado por meio da estética, textos, ações e reflexões propostas em suas obras.

A relação de amizade, criação e cumplicidade entre a IV Sacerdotisa Danielle Barros e o Ciberpajé Edgar Franco se desdobrou em diversas produções artísticas, artigos, entrevistas e livros. Um exemplo é o zine “Equilíbrio Dinâmico”, que possui três edições e é fruto de um processo experimental de criação conjunta. No zine, parte do processo é explicado e explorado.

Figura 33: Trecho do álbum “A Sacerdotisa”



Fonte: “A Sacerdotisa”. Editora Criativo. São Paulo, 2019

Este número foi feito com a metodologia experimental em que o Ciberpajé e a IV Sacerdotisa criaram desenhos e aforismos individualmente e cada um foi numerado, em seguida os textos e desenhos foram permutados, formando a composição dos HQforismos (Franco; Barros, 2016, p. 1).

O zine “Equilíbrio Dinâmico” trata da relação de conexão entre o feminino e o masculino, que em sua estrutura narrativa é traduzida como uma “harmonia cósmica da complementaridade essencial alquímica e sagrada entre feminino e masculino” (Franco; Barros, 2016, p. 1).

Figura 34: Edgar Franco (esq.), Gazy Andraus (centro) e Danielle Barros (dir.)



Fonte: Acervo digital Danielle Barros, 2017³¹

31. Disponível em: <http://ivsacerdotisa.blogspot.com/2017/11/veja-como-foi-o-lancamento-do.html>. Acesso em: 01 de fev. 2023.

HQarte na prática

Neste capítulo discorro sobre o processo de criação da HQtrônica “Conect 2041” e, em seguida, o processo criativo do “Grimório das 4 Luas”. Eles são trabalhos oriundos do mesmo universo ficcional desenvolvido como parte da prática artística dessa dissertação.

Parte deste capítulo envolve o artigo que foi apresentado e publicado nos anais do IV SIPACV – VIRALVIRTUAL: imunizações e contaminações da arte e cultura visual³², realizado em parceria com Edgar Franco (Ciberpajé) e descreve o processo de criação da HQtrônica “Conect 2041”, disponível no seguinte endereço eletrônico: <https://hqtronicas.tumblr.com/>. Nesses trechos, utilizo a terceira pessoa do plural – nós – por tratar-se de um processo desenvolvido em parceria direta.

Esta HQtrônica constitui-se de um trabalho experimental de criação de quadrinhos no formato digital proposto na disciplina de Tópicos B – Arte e Tecnologia, da Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (FAV-UFG), sendo parte integrante e pontapé inicial do processo criativo do álbum em quadrinhos intitulado “O grimório das 4 luas”.

4.1. HQtrônica “Conect 2041”: a HQtrônica do contexto pandêmico

Na contemporaneidade, a hipermídia congrega a conexão em rede telemática das diversas características de outras mídias, como histórias

32. Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/38982-iv-sipacv-2021>. Acesso em: 02 de jun. 2022.

em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio, promovendo o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios foi chamada de “sinergia multimidiática” pelo pesquisador Julio Plaza (2000, p. 26). Quando essa “sinergia multimidiática” promove o surgimento de uma nova linguagem, ela pode ser chamada de “linguagem intermídia”.

Assim, segundo Edgar Franco, artista-pesquisador e criador do termo HQtrônicas:

Pude detectar através de uma extensa pesquisa exploratória em dezenas de CD-ROMs e sites de quadrinhos na internet que os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas “HQs intermídia” podem ser divididos basicamente em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Para batizar essa nova linguagem intermídia propus o neologismo “HQtrônicas” – formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, referindo-se ao novo suporte – e homenageando também o termo “Arteônica”, criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970. Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados (Franco, 2014, p. 15-16).

A investigação desse fenômeno das HQtrônicas resultou no livro homônimo, escrito por Franco, que teve sua segunda edição lançada em 2008. À sua pesquisa pioneira, somam-se as reflexões de pesquisadores do fenômeno das HQs na internet, como Scott McCloud (2005), e de teóricos das novas mídias e da convergência midiática, como Vi-

lem Flusser (1985), Julio Plaza (2000), Henry Jenkins (2009) e Roy Ascott (2003). Franco (2014, p. 17-18) detalha ainda os elementos que compõem a nova sintaxe audiovisual das HQtrônicas e, dentre eles, o que nos interessa, por ter sido utilizado na HQtrônica “Conect 2041”, é a Tela Infinita:

Tela Infinita – Com o advento de um novo suporte, ou seja, a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional, imposto pela veiculação impressa. Agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação: a esse ambiente o quadrinhista e estudioso Scott McCloud (2005, p. 72) nomeia como The Infinite Canvas. A “Tela Infinita” rompe com uma das limitações impostas pelo suporte impresso e inaugura um novo leque de possibilidades de diagramação e narração que certamente ainda não foram exploradas nem em uma pequena parte de seu enorme potencial. Aos poucos, os webquadrinhistas vão tomando consciência desse potencial e experimentando novas diagramações, rompendo com o paradigma anterior (Franco, 2014, p. 17).

A abertura expressiva que a HQtrônica “Conect 2041” explora, enquadra-se dentro do nicho de HQs autorais, que são assim classificadas porque valorizam os aspectos criativos e poéticos que o autor traz em suas produções.

4.1.1. O contexto criativo

A tecnologia está intrinsecamente ligada ao cotidiano contemporâneo, ao ponto de passarmos horas conectados ao mundo virtual e cada vez menos abraçamos aqueles que estão ao nosso lado. A pandemia, provocada pelo vírus da COVID-19, tornou a tecnologia ainda mais necessária. Afinal, as redes sociais passaram a ser usadas por mais tempo, as plataformas digitais e de encontros remotos tornaram-se rotineiras no cotidiano das pessoas, os trabalhos se adaptaram ao formato

home-office e, assim, a sociedade telemática está conectada através de redes infinitas por fios visíveis e redes invisíveis. Por isso, o artista e pesquisador Roy Ascott nos diz que “a rede apoia a redescritção e recontextualização infinitas, de modo que nenhum código linguístico ou visual é final e nenhuma realidade é definitiva” (Ascott, 2009, p. 311).

Ao perceber a dependência tecnológica diária, a solidão causada pelo contexto pandêmico e o fato de a sociedade experienciar verdadeiros cenários de ficção científica distópica (*sci-fi*) dentro da realidade, principalmente na realidade do Brasil, decidi criar uma HQtrônica que tratasse desse tema. O gênero *sci-fi* dialoga transversalmente com os múltiplos nodos que envolvem as relações entre a espécie humana e as tecnologias, sendo um campo narrativo instigante para a criação de mundos ficcionais. Gomes (2016, p. 15) ressalta que a ficção científica trabalha com a mitologia contemporânea, com temas subjetivos e atuais em uma ambientação tecnológica futurista, sendo assim, escolhido como o melhor gênero para trabalharmos a narrativa da HQtrônica “Conect 2041”, que trata de dilemas atuais em um futuro distópico. Como diria Baudrillard (1991, p. 156), “[...] A ficção científica neste sentido já não está em lado nenhum e está em toda parte, na circulação dos modelos, aqui e agora, na própria axiomática da simulação ambiente”. Desse modo, a ficção científica está em todos os lugares, sendo matéria-prima constante da criação de múltiplos mundos ficcionais, utópicos ou distópicos.

4.1.2. Apresentação do universo ficcional de “Conect 2041”

A história de “Conect 2041” se passa em um mundo de ficção científica cyberpunk. A personagem protagonista, INA-Shix, vive em total isolamento em decorrência de um vírus mortal que quase dizimou a humanidade 20 anos antes dos acontecimentos narrados. INA tem contato apenas com um sistema chamado Inteligência Artificial - IA.

Todos os dias a personagem precisa conectar-se em uma rede social chamada “*Imagine in dive*”, termo traduzido como “mergulhe na imaginação”, e cuja conexão acontece através de um *plug* inserido no ouvido de INA. Esse *plug* consegue reconfigurar as atividades cerebrais e, assim, INA se insere no mundo simulado de InDive. O InDive cria simulações para que a protagonista possa se socializar, exercitar e trabalhar. A conexão de INA com a IA converte os estímulos das ondas cerebrais em energia elétrica e sustenta o sistema eletrônico deste mundo ficcional. Porém, a cada nova conexão, INA precisa ficar mais horas por dia vivendo em simulações, pois a demanda por energia elétrica aumenta. Essa necessidade de conexão diária, e por várias horas, faz com que INA passe a questionar o que é realidade e o que é simulação, a ponto de a fazer perder a noção do limite entre o humano e a simulação digital: aos poucos, ela se hibridiza à IA.

Coelho (2019, p. 74) fala sobre o cenário de conexão profunda entre a mente e o computador proposto pela HQtrônica: “A simbiose entre mente e computador encontra aqui sua primeira condição de viabilidade, na hipótese de uma fusão futura entre o orgânico e o maquínico gerando um novo formato de ser humano ou de humanomáquina [...]” (Coelho, 2019, p. 74). Na HQtrônica, ao viver no simulacro, INA passa a perceber a realidade como imitação da vida intangível até não saber mais onde habita sua verdadeira essência. A personagem, portanto, deixa de ser totalmente humana por causa da conexão com a IA. Da mesma forma, por necessidade, estamos mais dependentes dos recursos digitais para os mais diversos fins, perdemos a noção de tempo, a percepção de espaço e, conseqüentemente, da realidade.

“Conect 2041” traz em seu contexto principal a realidade atual, com os questionamentos e reflexões de uma personagem que está inserida em um ciclo sistemático de codependência com os recursos tecnológicos. Na concepção do mundo de INA, abordo esse aspecto da nossa sociedade, principalmente nos últimos momentos, e imagino essa rea-

lidade exponenciada, intensificando essa relação de dependência vital da tecnologia e de recursos básicos dos seres humanos dentro de um mundo fictício.

4.1.3. Processo Criativo

A HQtrônica “Conect 2041” foi concebida como proposta de trabalho prático da disciplina “Tópicos Especiais B – Arte e Tecnologia”, do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais (FAV), na Universidade Federal de Goiás (UFG), no segundo semestre de 2020. A história foi resultado de inquietações, temores e muitos meses de isolamento pela quarentena causada pela pandemia de COVID-19. Também foi motivada por questionamentos e provocações de leituras e debates relacionados à arte e à tecnologia, à cultura visual e à relação do artista com esses contextos. Entre as leituras que influenciaram o aspecto criativo da HQtrônica, destacamos: McLuhan (1973), Roy Ascott (2009) e Byung Chul Han (2012). Também foram fonte de inspiração obras emblemáticas da ficção científica de diferentes mídias, como os livros: “1984”, de George Orwell (1949); “Neuromancer”, de William Gibson (1984); o filme “Matrix” (1999), das irmãs Lilly e Lana Wachowski e o roteiro e construção da realidade ficcional do jogo “Cyberpunk 2077” (2020). Todas essas obras têm em comum o trabalho com diferentes tipos de mundos ficcionais distópicos em universos e épocas distintas.

“Conect 2041” é uma HQtrônica pensada de modo digital desde sua concepção até a publicação. Se a tecnologia é a forma como nos conectamos atualmente, essa HQtrônica propõe criticar a dependência tecnológica, ao mesmo tempo em que é resultado de processos criativos e artísticos totalmente digitais. Essa provocação foi proposta justamente por não haver possibilidade de publicar a HQ fisicamente, ou seja, a disseminação dessa HQtrônica necessita da tecnologia para ser

realizada, dependendo totalmente do ambiente digital, por causa de seu formato em tela infinita. Entretanto, criticar a dependência dos recursos tecnológicos é um modo de dizer que, ainda que tenhamos consciência da dependência tecnológica, precisamos dela atualmente mais do que nunca. Assim, ao passo que INA é uma personagem que busca a sua liberdade da simulação imposta pela IA, ela se encontra presa dentro das telas infinitas inserida em uma HQtrônica. Isso leva à reflexão: até onde a tecnologia, suas amarras, conexões e redes invisíveis, entrelaçam a vida do ser humano de forma consciente ou não, causando essa relação de dependência?

Para se opor à natureza dependente de INA, em relação à tecnologia, surge a personagem Melissa. Melissa é uma forma de vida que se denomina biocybervírus, pois é um ser vivo consciente que consegue se inserir em espaços digitais. Assim como um vírus de computador, Melissa corrompe os meios tecnológicos e assim o faz de forma não intencional, mostrando-se como uma resposta natural à tecnologia, que não possui predadores no mundo natural. Nesse mundo fictício, Melissa é o meio que a natureza encontrou para se adaptar e destruir a tecnologia que dominou a realidade.

Através do encontro com Melissa, que por sua natureza consegue destruir a IA de dentro para fora, INA pôde ter a oportunidade de sair do ciclo sistêmico de sua realidade. As abordagens teóricas estudadas aliadas à grande vontade de criar algo que dialogasse com a contemporaneidade, utilizando a potência das HQtrônicas, gerou o mundo de INA. Como artistas, a angústia é convertida em combustível criativo, aliada à desesperança, ansiedade e incerteza, que têm abalado a sociedade apoiada em frágeis pilares. Qualquer mínimo desequilíbrio gera consequências catastróficas que reverberam em toda a população mundial, pois estamos intrinsecamente conectados, e essa conexão é inevitável.

Essa realidade fez com que a sociedade voltasse com mais apego às simulações, à imitação da vida para ignorar ou dissociar-se dos proble-

mas que abalam o equilíbrio. Por esse motivo, a arte tem sido a válvula de escape não só dos artistas, mas também daqueles que consomem arte em sua diversidade. Nesse sentido, o teórico da comunicação McLuhan destaca que “[..] as artes servem para fins de sobrevivência, para fins de navegação e como tais são indispensáveis mesmo nos níveis mais caseiros e mais humildes” (McLuhan, 1973, p. 260).

Aos artistas cabe a criação, a mensagem, a reflexão e o papel de acordar as pessoas antes que a realidade as engula dentro das simulações. McLuhan (2005, p. 262) deixa bem claro o papel do artista enquanto radar social, sendo aquele que alerta sobre o anestesiamento para o qual a sociedade caminha gradativamente pela sua relação com os avanços tecnológicos e exploração da biosfera. O autor evidencia essa opinião quando diz que “uma das funções do artista [...] é, sobretudo, a de impedir que nos ajustemos a nossos ambientes. Há sempre o perigo de nos robotizarmos, de nos ajustarmos ou de nos condicionarmos” (McLuhan, 1973, p. 262).

As provocações e reflexões que a arte é capaz de despertar sobre os prismas sociais é uma das possibilidades da expressão artística, que desvela e retira a transparência social que maquia os problemas do sistema complexo e caótico ao qual estamos todos inseridos.

Gomes (2016, p. 6) destaca a dinâmica de universos de ficção científica, a qual queríamos explorar na história: “[...] a simulação do futuro é própria narrativa da ficção científica. Os universos narrativos *sci-fi* são simulações da realidade condicionada pela tecnologia” (Gomes, 2016, p. 6). A confluência conceitual e a afinidade com esse gênero influenciaram significativamente os eixos narrativos para trabalhar com a ficção científica na roteirização, afinal esse gênero proporciona liberdade criativa para explorar mundos fictícios sem barreiras realistas, mesmo utilizando o real como ponto de partida para a criação. Por não poder sair de casa devido ao isolamento social, estudamos em especial o subgênero *Cyberpunk*, buscando pensar os personagens e a

ambientação através de alternativas digitais para criação da estética da HQtrônica. Através do site *Google Maps*, visitamos cidades abandonadas para entender como era uma cidade não-habitada por humanos em relação à degradação de materiais e como a natureza ocupa esses lugares não humanamente povoados. Buscamos informações sobre a estética de andróides, para a criação dos personagens, estudamos narrativas *sci-fi* e materiais e tutoriais para criação de HQtrônicas em tela infinita, além de ferramentas de *software* para absorver as diversas possibilidades que o desenho poderia explorar dentro da “folha em branco” infinita do monitor.

A HQtrônica foi construída com mais de 80 painéis, que podem ser pensados de modo semelhante aos quadros, mas são bem diferentes dos quadros das HQs tradicionais. A história foi dividida em 2 capítulos: o primeiro capítulo é “Khaos”, cuja etimologia vem do latim *chaos* e expressa um sistema sem estabilidade, que se altera no tempo a cada pequena modificação das suas condições iniciais. *Khaos* também é derivado da língua grega e significa abismo, sendo, portanto, essa palavra escolhida como título da primeira parte a fim de ser percebida como importante aspecto no decorrer desse capítulo. O capítulo apresenta o cotidiano da personagem, mostrando o ciclo ao qual ela faz parte, onde ela é apenas uma engrenagem. Ou seja, há um sistema consolidado e rotineiro na vida da personagem principal. O capítulo termina com um encontro inesperado que irá trazer a desordem a esse sistema. O início da ruptura desse sistema se dá quando INA conhece Melissa.

O segundo capítulo se chama “Vertigem”, palavra cujo sentido denota desorientação e movimento, sentido este que se quer intencionalmente despertar na segunda parte da história. No segundo capítulo, acontecem as consequências do encontro com Melissa e a ruptura com a realidade sistêmica. Durante a história, há uma mensagem que permeia os dois capítulos, é justamente a perda do senso de realidade devido à conexão incessante com o digital e a necessidade de manter

a esperança, esse sentimento que traz um final otimista não só para a personagem, mas para o leitor também.

Para desenhar a HQtrônica, usamos o *software* de desenho *Clip Studio Paint*, utilizado para desenho digital e construção de HQs, junto a uma mesa digital. Os materiais usados foram os pincéis que simulam a caneta *G-pen* e os preenchimentos em 3 tons de cinza: o cinza escuro, intermediário e claro, além do preto e branco, tradicionais na linguagem das HQs. Foi considerada a diferenciação do momento em que a personagem está inserida na simulação e quando não está conectada. Fora da simulação da IA, a estética da HQtrônica simula textura do suporte de papel tradicional, como feitas por lápis de escrever sobre papel. Essa simulação de materiais foi pensada justamente para provocar a sensação de não-digital, embora seja simultaneamente criada digitalmente, gerando a dissonância e o incômodo que a “realidade” pode provocar.

A simulação de materiais tradicionais para ilustrar o “real” foi pensada de forma proposital, pois mesmo a realidade que INA experiencia é a simulação de materiais, ela não foi produzida de modo analógico, a realidade de INA é um tipo de simulação. Quando está inserida no *In-Dive*, a HQtrônica foi desenvolvida com pincéis digitais, com uma estética mais “lisa”, sem textura ou imperfeições, para trazer a sensação de desenho digital em sua essência, inserindo o leitor como parte do programa computacional que acompanha INA. Para a publicação da HQ, por não poder disponibilizar o formato impresso para apresentar o trabalho, foi escolhida a rede social *Tumblr*, que possui a configuração de rolagem infinita, possibilitando assim a leitura da HQtrônica no formato de tela infinita. A nomenclatura da HQtrônica foi o último elemento a ser atribuído, “Conect 2041”. Este remete a um dispositivo que se notabilizou entre os jogadores de videogame em tempos recentes, o *Kinect*, por exemplo, é um aparelho plugado junto ao console do videogame e lê os movimentos do jogador, possibilitando jogar através

da expressão corporal, lida pelo sensor e traduzida para movimentos dentro do jogo. Esse nome também lembra a palavra conectar/conectado, e é um conceito que perpassa toda a história. As conexões, sejam mentais, físicas ou telemáticas, estão inevitavelmente interligadas a vários tipos diferentes de redes. O numeral 2041 é o ano em que se passa a HQtrônica.

4.1.4. O sagrado feminino em “Conect 2041”

No decorrer da narrativa, alguns elementos remetem ao sagrado feminino. Com destaque para a personagem principal da história, INA, e a relação dela com a ausência de conexão com a natureza. A natureza é um ponto essencial no sagrado feminino. Faur (2011, p. 24) afirma que “A espiritualidade feminina é um retorno do ser humano para a Deusa [...]. A Deusa é representada em todo ato de criação, da Natureza ou da vida feminina” (Faur, 2011, p. 24).

O isolamento físico e mental que acontece na história, separa INA de sua espiritualidade, esse processo de se perder dentro de si mesma é retratado na narrativa. INA, em um determinado momento da história, acessa o mundo espiritual através de sonhos, algo que é valorizado no sagrado feminino, conforme cita Faur (2011 p. 237), que leva em conta que “Os sonhos também são reflexos de processos interiores e podem igualmente representar avisos e comunicações do mundo espiritual” (Faur, 2011, p. 237).

Durante o decorrer da narrativa INA possui alguns elementos que remetem ao sagrado, como pinturas corporais que ela possui, principalmente uma lua negra em sua testa. Inicialmente inserido para trazer personalidade à personagem, a lua negra na testa possui significado dentro do sagrado feminino, conforme cita Faur (2011, p. 258):

A Lua negra dá acesso ao mundo dos mistérios, revelando as verdades ocultas e as sombras, o que provoca o medo do seu poder

desconhecido, mas também facilita as projeções astrais, as meditações xamânicas, o transe espontâneo e o uso de oráculos (Faur, 2011, p. 258).

INA tem um papel fundamental na história, fornecendo energia para a IA. Esta necessitava de energia gerada por atividade cerebral humana para manter-se ligada. Esse conceito de trocas de energia e conexão com toda a criação é algo abordado no sagrado feminino.

De início algumas associações da HQtrônica foram feitas de forma intuitiva, porém, ao aprofundar os estudos no sagrado feminino, muitos paralelos podem ser explorados.

4.1.5. Aspectos de construção da HQtrônica em relação às HQs tradicionais

A proposta conceitual foi criar uma narrativa em quadrinhos que trata de questões da atualidade, pensando nos aspectos artísticos, poéticos e como publicá-la no contexto da pandemia mundial que exige o isolamento social. A HQtrônica utiliza diferentes meios para criação, construção, publicação e foi uma possibilidade plausível para a proposta do trabalho “Conect 2041”.

A HQtrônica “Conect 2041” foi pensada como uma narrativa digital. Nessa proposta, ao investigar outras HQtrônicas independentes, observei o formato vertical em tela infinita. Elas são populares em aplicativos de HQs, como o *Webtoon* e *Pixiv*, mas também são postadas em redes sociais que possuem rolagem infinita, como o *Tumblr*, por exemplo. O conceito chave que é abordado para esse tipo de construção narrativa é a tela infinita. Ao trabalhar com esse formato, o modo de mensurar a história, pensar na montagem e desenvolver o roteiro são completamente diferentes em relação a uma HQ tradicional. Para a criação da história e de personagens, buscamos termos associados à tecnologia, como a robótica, tecnologia da informação, jogos, filmes e

livros do gênero cyberpunk. Montamos um banco de dados com imagens e termos para desenvolvermos um mundo ficcional que tivesse coerência com os avanços tecnológicos emergentes.

Não ter o suporte da página tradicional de quadrinhos para imaginar os enquadramentos estimula a redefinição de como desenvolver a história e como aproveitar a tela infinita a favor da narrativa. O tempo de fruição da HQtrônica ganha outros contornos, os requadros não são estruturados tradicionalmente, exigindo que o quadrinhista pense novas estruturas sequenciais para o desenrolar da trama. Scott McCloud explica-nos a função do requadro na página de uma HQ tradicional, ao afirmar que “O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido” (McCloud, 1995, p. 98). A HQtrônica não faz encarar o papel A4 em branco, mas sim uma tela de monitor acesa e um mundo que deve ser desbravado para trazer à tona aquilo que se quer contar.

Mesmo na linguagem tradicional das HQs, os quadros sangrados já tentavam sair de dentro dos domínios dos requadros, pois, tal como explica McCloud, “[...] em ‘quadros sangrados’ aqueles que extrapolam a margem da página, esse efeito é composto. O tempo não é mais contido pelo ícone familiar do quadro fechado. Ele sofre uma hemorragia e escapa pro espaço infinito” (McCloud, 1995, p. 103). O suporte digital possibilitou a liberdade narrativa de não restringir as imagens aos quadros, a história pode ser contada expandindo-se ao infinito.

Para criar essa HQtrônica, pesquisamos muitos tutoriais de como os autores dessas narrativas constroem as suas sequências e as adaptamos para criarmos a nossa história. Como criadores de quadrinhos e fanzines tradicionais, foi uma experiência muito diferente do usual. No decorrer do processo de construção das páginas, adaptamos o pensamento de HQ tradicional e abrimos as possibilidades para a criação da HQtrônica, de sorte que o processo funcionou da seguinte maneira: cria-se um *storyboard* para se pensar nos acontecimentos que serão

desenvolvidos. A partir daí, partimos para o *software* de desenho, onde criamos um documento com as dimensões específicas de narrativa digital, como em um grande papel estreito. Passamos os acontecimentos do *storyboard* para esse “papel” em forma de painéis – esse é o momento do rascunho. Dividimos a forma de rascunhos em capítulo 1 ou 2 e cada capítulo foi dividido em 5 lâminas, ou seja, 2 capítulos com 10 lâminas. Cada lâmina tinha a dimensão de 900 pixels de largura por 4.500 pixels de altura e em cada uma cabiam cerca de 5 a 7 painéis. Os painéis são os recortes que contam as ações, semelhantes à proposta do requadro. Em “Conect 2041”, exploramos painéis dos mais diversos modos, alguns lembravam a moldura tradicional retangular ou quadrada das HQs impressas, principalmente enquanto INA não estava conectada. Em outros momentos, utilizamos formatos circulares, ou até mesmo requadros infinitos, que desapareciam com o gradiente de cores sem uma linha divisória (figura 35).

Figura 35: Trecho da HQtrônica “Conect 2041”, exemplificando diferentes requadros



Fonte: Acervo da Autora, 2021

Após os rascunhos iniciais, teve início o processo de *lineart*. Nessa etapa, utilizamos a ferramenta de caneta tinteiro que simula a caneta *G-pen* no software. A *lineart* foi feita com a cor preta. Finalizada a *lineart*, iniciamos o processo de preenchimentos, que foram feitos com 3 tons diferentes de cinza: o cinza escuro, médio e cinza claro. Durante o preenchimento utilizamos 2 pincéis diferentes no *software*, o pincel que simula a textura de lápis sobre papel, para os momentos fora da conexão da INA com a IA, desta maneira sendo um simulacro da técnica tradicional “real”, e o pincel de pintura digital usual, que não possui textura, o que dá a impressão estética do desenho digital de forma explícita (figura 36).

Figura 36: Diferença entre texturas em diferentes momentos da HQtrônica



Fonte: Acervo da autora (2021)

Após a parte de desenho, preenchimento e detalhamento da HQtrônica, fizemos o balonamento e a adição do texto. Para os textos, utilizamos diferentes fontes para os personagens. Para a IA, foi atribuída a fonte que simula informativos de computador, o balonamento da IA é composto por quadrados e delineados. O balonamento de INA é mais circular, e o balonamento de Melissa remete a ondas, ressaltan-

do a natureza diferenciada dessa personagem. Após o texto, foi feita uma revisão geral e desenhamos as onomatopeias da história. Posteriormente, inicia-se a etapa de testes de postagem para encontrar a melhor forma de apresentá-la. Ao final de tudo isso, as lâminas foram unidas na hora da publicação da HQtrônica na rede social escolhida. Após postar, testamos vários tipos de configurações para encontrar a melhor forma de apresentar essa HQtrônica como havia sido pensada desde o início, isto é, no modo infinito. A rede social que melhor se adaptou à proposta foi o *tumblr*, sendo a HQtrônica publicada no link: <https://hqtronicas.tumblr.com/> e no blog: Rachel Cosmos³³.

Os quadrinhos tradicionais, em suporte papel, exigem um *modus operandi* criativo e técnico específico para seu desenvolvimento. Geralmente, essa demanda é mais intuitiva e familiar, pois consumimos histórias em quadrinhos desde a infância, introjetando seus códigos narrativos e sua sintaxe visual. Assim, criar HQ em suporte papel quase sempre envolve seguir as convenções tradicionais às quais estamos ligados, relação que não é a mesma das gerações atuais, mais adaptadas aos meios digitais. A nossa geração, que passou pela transição do meio tradicional para o meio digital, experienciando a fruição desses dois meios, percebe mais claramente as suas diferenças e semelhanças.

4.2. Grimório das 4 luas: o início do processo

Na sequência, incluímos no texto dissertativo um artigo que é o desdobramento do processo de criação do “Grimório das 4 Luas” e foi apresentado como artigo e publicado nos anais do evento 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - CIACT 07³⁴ sendo o processo dessa etapa em diante escrito somente pela autora da pesquisa, com li-

33. A hqtrônica “Conect 2041” está disponível no blog no seguinte link também: https://rachelcosmos.blogspot.com/2023/02/blog-post_28.html.

34. Disponível em: <https://zenodo.org/record/7489682#.ZBuRFnbMLIV>.

cença poética para o uso em primeira pessoa por se tratar do processo criativo do álbum de HQ culminante da pesquisa apresentada.

A criação surge de uma ideia, todo início se dá no caos do silêncio. A tarefa de trazer a imaginação para a materialidade é um processo que denota tempo, dedicação e um pouco de loucura. Fayga Ostrower diz: “Criar é, basicamente, formar. É poder dar forma a algo novo” (Ostrower, 2014 p. 9). Para a criação de uma HQ, a história pode surgir de uma frase, referência, inquietação ou reflexão, são estímulos que se transformam em algo novo, essa é a centelha criativa que surge e ressoa, que irá se transmutar em uma HQ.

Os primeiros rabiscos em folha de papel surgem de forma despreziosa enquanto os estudos sobre o sagrado feminino se aprofundam de forma teórica. A proposta foi trazer o sagrado feminino como tema principal da história e aprofundar as crenças, conceitos e lições ligados a um mundo ficcional criado para a narrativa, trazendo as referências do sagrado feminino em relação às 3 bases culturais apresentadas na dissertação, que são: a cultura indígena, africana e europeia pois são os principais troncos culturais na formação cultural brasileira. O motivo para essa abordagem se dá em relação à confluência cultural e brasilidade do gênero poético-filosófico, base conceitual para a nossa criação, considerado por Elydio dos Santos Neto (2009) um gênero genuinamente brasileiro, assim, a abordagem traz a cultura brasileira como ponto de partida criativo.

Um aspecto importante do sagrado feminino que foi percebido através do levantamento bibliográfico em textos acadêmicos, sites, blogs e textos informais é a profunda conexão com a natureza de várias formas diferentes e como o corpo responde a essa conexão, traçando paralelos que ligam o corpo, a mente, o espírito e a natureza como partes em consonância, Faur corrobora com essa afirmação quando diz:

Portanto, a espiritualidade feminina é também um caminho de resgate e afirmação dos valores sagrados da Terra, da Natureza e da

mulher. O seu objetivo é promover qualidades maternais em uma estrutura não hierárquica, a reverência à Natureza, a interdependência entre todos os seres da criação, o respeito pela vida, a irmandade e a solidariedade entre as mulheres (Faur, 2011, p. 26-27).

Outro aspecto recorrente é a relevância dos ciclos. De acordo com Faur, “O círculo é um símbolo antigo e universal, que representa a unidade e a totalidade; tem uma forma perfeita e infinita, sem começo nem fim, que caracteriza a continuidade” (Faur, 2011, p. 49). Trazer a sensação de continuidade e ciclos era importante para reforçar o caráter do sagrado feminino na história, para essa abordagem, ao pensar em elementos naturais que possuem ciclos, a Lua se torna a primeira associação feita.

A lua e suas particularidades são abordadas nas religiões do sagrado feminino, Faur diz que:

Em muitas culturas, a Deusa e a Lua eram sinônimas, representando o princípio feminino, a fonte da vida [...] originou-se da sua semelhança com as fases lunares e os principais estágios da vida humana: infância/ puberdade/ maturidade/ maternidade e velhice/ sabedoria, correspondendo à Deusa como Donzela, Mãe e Anciã (Faur, 2011, p. 207-208).

Entende-se que os ciclos lunares podem representar diferentes aspectos da vida. Sendo as fases lunares: crescente, minguante, nova e cheia. Cada fase da lua pode ser atribuída a um momento da vida e a um arquétipo, essa associação é um aspecto importante que poderia ser abordado na história.

Inicialmente, a abordagem das fases lunares na narrativa tinha um caráter estético, mas à medida que os estudos avançavam e o pensamento sobre a essência da história se desenvolvia, a lua adquiria significados mais profundos. Conscientes de que a narrativa abordaria as quatro fases lunares, foi decidido associar o ciclo lunar a quatro

arquétipos: a donzela, a mãe, a sábia e a feiticeira, correspondendo às quatro estações do ano, em quatro capítulos. Inicialmente, essas associações entre arquétipos, fases lunares e estações do ano surgiram de forma intuitiva, mas, posteriormente, ao estudar mais sobre o sagrado feminino, percebeu-se que algumas dessas associações se alinhavam com os conceitos e filosofias do sagrado. Essas coincidências na criação tornaram o processo criativo algo lúdico. A partir daí, deu-se início a escrita do argumento e, em seguida, ao desenvolvimento do roteiro.

4.2.1. Argumento e roteiro inicial

Com o ponto de partida estabelecido, deu-se início o processo de elaboração do argumento. Danton (2000, p. 10) define o argumento como um texto descritivo das ações da página como um todo, sem entrar em detalhes sobre os enquadramentos.

O tema central da história era abordar como a crença perpassa o tempo e como a vida pode ser uma pequena parte de uma jornada muito maior e incompreensível, explorando os ciclos de nascimento, renascimento e a jornada da vida em si. Assim, a ideia inicial era ter uma personagem que morre e renasce a cada capítulo da HQ. Faur destaca que “a mulher passa repetidas vezes pelas etapas de morte e renascimento e reconquista” (Faur, 2011 p. 206). Decidimos trazer de forma literal a morte e o renascimento para a história. Para facilitar o entendimento da obra, optei por colocar uma marca na testa da personagem, destacando-a, sinalizando que se trata da mesma personagem. Essa marca, esteticamente, representa a fase da lua que simboliza sua vida. Nos quadrinhos poético-filosóficos de Ciberpajé, Gazy Andraus e Danielle Barros, é possível observar uso recorrente de simbologias míticas, místicas e esotéricas, assim como utilizo aqui.

Tendo esses parâmetros definidos surge a criação das personagens e seu *background* para, posteriormente, criar um roteiro elaborado,

mas que permita trechos mais experimentais e poéticos, ao modo do que temos na conceituação de quadrinhos poético-filosóficos.

O roteiro é a espinha dorsal de qualquer história, Danton diz que “o roteiro é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista” (Danton, 2000 p. 4). No roteiro é abordado o desenrolar dos acontecimentos. Cada autor tem uma forma de criar o roteiro, nesse caso em específico a roteirista e desenhista são a mesma pessoa, então o processo de roteirização flui de forma mais simples, apenas descrevendo as imagens mentais do decorrer da história e detalhando alguns pontos para facilitar o desenho³⁵.

No processo de planejamento do roteiro, fica estabelecido que o álbum físico teria 4 capítulos: A filha da Lua, Mãestra Loba, O caminho alvo e a Deusa Entropia. Cada capítulo é apresentado em períodos históricos diferentes, com situações inspiradas em acontecimentos reais, porém, em um mundo ficcional. Assim, durante a roteirização a imagem mental criada para descrever a história conta com a personagem, personagens secundários, ambientação temporal/histórica e ambientação física, em relação ao local que a personagem ocupa/habita.

O processo de criação apresenta 2 vertentes síncronas e independentes do álbum, o álbum físico e a HQtrônica. A HQtrônica se passa em outra dimensão, chamada pós-pré-vida, ela não é obrigatória na leitura do álbum físico, mas faz parte do universo da história, assim como a HQtrônica “Conect 2041”, que também integra o mesmo universo ficcional em que se passa a história do álbum físico e dos capítulos digitais conectados a ele.

No roteiro foram detalhados os closes e enquadramentos para facilitar a dinâmica na hora de desenhar e foram pensados os diálogos e textos iniciais para o desenvolvimento da HQ, no entanto, durante a sua criação, permitiu-se a inclusão do processo intuitivo e frutivo em

35. O roteiro do álbum “Grimório das 4 Luas” encontra-se no Apêndice B deste livro.

muitos momentos, conectando o seu desenvolvimento aos processos descritos por quadrinhistas do gênero poético-filosófico.

4.2.2. Criação da ambientação

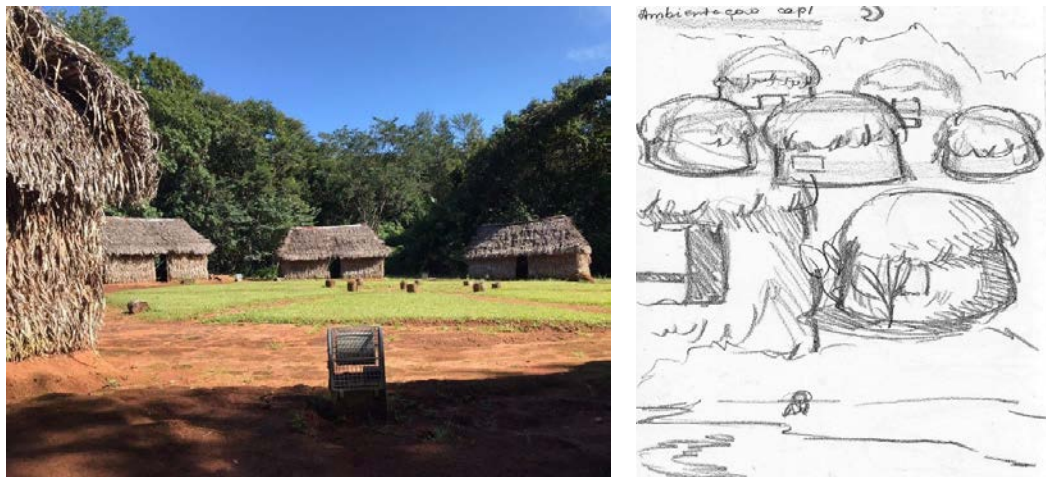
Sobre a ambientação, Danton afirma:

Outro aspecto importante é a ambientação. É necessário imaginar onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida etc. [...]. A ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens (Danton, 2000 p. 19).

A criação da ambientação é um fator crucial na construção dos pilares de um mundo ficcional, juntamente com o roteiro e o design de personagens. Para que as ações e reações da história se desenrolem de forma coerente, é necessário que o ambiente esteja em harmonia com a narrativa. Para desenvolver a ambientação, é comum realizar estudos de campo, a fim de obter materiais e referências.

No caso da criação do primeiro capítulo, era necessário construir uma aldeia indígena. Para isso, a autora visitou uma réplica de uma tribo indígena, modelo Timbira, localizada no Memorial do Cerrado, da PUC Goiás, em Goiânia. Durante essa visita, o foco se direcionou para as possibilidades de criação no mundo ficcional. A imersão nesse processo permitiu que a autora pensasse em como desenhar as dimensões das ocas, a textura das folhagens e a configuração e organização da aldeia, a fim de criar a ambientação adequada para o primeiro capítulo, utilizando essa experiência imersiva como referência.

Figura 37: a) fotografia da aldeia Timbira no Memorial do Cerrado
b) Proposta inicial da aldeia da HQ



Fonte: Acervo da autora, 2022

No Memorial do Cerrado também havia a réplica de um pequeno povoado interiorano antigo e a réplica de um Quilombo, local de resistência durante o período da escravatura no Brasil, confluindo então com a proposta de trazer aspectos das culturas indígena, europeia e negra para a história.

Para a HQtrônica, foi pensada uma ambientação específica: o pós-pré-vida. Ele se assemelha a um quarto, nele habitam as irmãs criação e destruição, em cada capítulo, o pós-pré-vida tem a aparência que referencia a vida da personagem. Por tratar-se de outra dimensão, a história foi colorida, diferente da proposta do álbum físico, que foi criado em tons de cinza, a ambientação de HQtrônica também é influenciada pelas cores.

4.2.3. Personagens

A criação da personagem surge em um momento posterior ao processo de escrita do argumento, então, sabendo que a HQ traria 4 vidas da mesma personagem, foi decidido atribuir 4 visuais diferentes,

um para cada capítulo. Um aspecto importante foi justamente trazer, na estética escolhida, algum elemento gráfico recorrente – quando nos referimos à aparência física – que faça o leitor perceber que se trata da história da mesma personagem. Como já descrito, o símbolo escolhido foi a marca da lua, em seus diferentes ciclos lunares. Essa marca está presente na testa da personagem.

Figura 38: Rascunho inicial da personagem

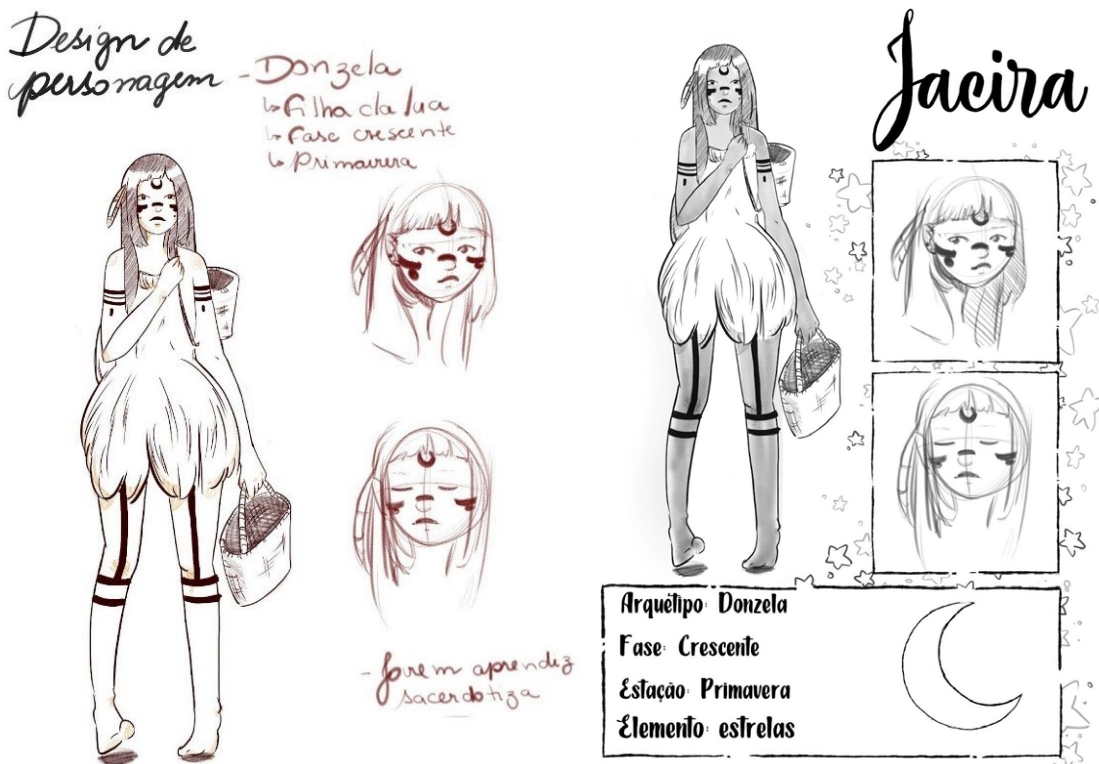


Fonte: Acervo da autora (2021)

A criação da personagem leva em consideração o período histórico, a etnia e a cultura a qual ela pertence, a fim de desenvolver suas vestimentas, acessórios, trejeitos e personalidade. Inicialmente, a personagem é apresentada de forma mais rudimentar, incorporando essas características de maneira mais sutil. À medida que a história se desenrola no roteiro, suas ações, pensamentos e reflexões emergem, e a aparência e detalhes da personagem são aprimorados de acordo com o progresso da narrativa.

Quando o roteiro está mais sólido e completo, a personagem passa por uma revisão, adquirindo maior consistência em sua aparência, arquétipos e ciclo lunar. Nesse momento, é criada a ficha da personagem, que contém suas principais características.

Figura 39: Exemplo de ficha da personagem (a) primeira versão; (b) versão final



Fonte: Acervo da autora (2022)

4.2.4. Uma breve apresentação da personagem

No primeiro capítulo conhecemos a Jacira. Ela é indígena pertencente a uma tribo ficcional durante o período pré-descobrimento do que iria se tornar o Brasil. Esta personagem é inspirada na personagem Sibilante, criada pela IV Sacerdotisa Danielle Barros. A HQ se inicia no nascimento de uma criança que possui a marca da lua na testa e a sábia de sua aldeia não enxerga nela nenhuma alma. A fase atribuída a Jacira é

a fase crescente, sob o arquétipo da donzela, que Faur (2011 p. 219) discorre como “a fase onde a mulher pertence a si mesma, onde seu tempo é para aprender, ouvir descobrir e experimentar”. Essa é a encarnação da aprendizagem na história e a estação de Jacira é a primavera.

No segundo capítulo temos Liara, ela é uma camponesa que vive em um pequeno povoado durante o período do século XVI. Ela trabalha com plantas medicinais ajudando pessoas doentes. Durante as noites de lua cheia ela é a mestra de uma irmandade que cultua a natureza que acessa o mundo espiritual e seus mistérios. A fase lunar correspondente a Liara é a lua cheia, o arquétipo da Mãe, que Faur (2011, p. 219) caracteriza como o arquétipo que é “amorosa e envolvente, disposta a assumir responsabilidades, tomar decisões, fazer mudanças, cuidar dos outros, fazer projetos, concretizar ideias, atrair pessoas e compartilhar o amor” (Faur, 2011, p. 219). A estação da Liara é o verão.

No terceiro capítulo, a personagem é a Mãe Lucina, uma idosa cega, que escapou para um quilombo para fugir da escravidão. É uma sábia de seu povo e compartilha suas experiências de vida para ensinar os mais novos, alertando-os sobre a jornada da vida. A Mãe Lucina representa a “Preta velha”, que através da oralidade compartilha sua sabedoria. A aparência e personalidade da personagem foi inspirada na minha bisavó Zuila. Sua fase lunar é a lua minguante e seu arquétipo é o da Sábia, que Faur (2011, p. 219) ressalta como o arquétipo que possui o aguçamento da intuição, necessidade de introspecção e a facilidade de visões e sonhos, também possui facilidade para acessar conhecimentos antigos e orientações espirituais. A estação da Mãe Lucina é o inverno.

A quarta vida trata da híbrida humano-artificial THAINIAHT (apelido Tini), que vive no Brasil cyberpunk, no ano 4023. A personagem é desenvolvedora de um programa de dissociação da realidade em busca de conforto, mas seu programa irá acessar a dimensão pós-pré-vida. A fase lunar correspondente a ela é a lua nova e o arquétipo é a feiticeira.

Faur (2011, p. 219), caracteriza esse arquétipo como o auge do poder sensual e mágico, as energias desse arquétipo se expandem e se manifestam de forma construtiva ou destrutiva. A estação correspondente a THAINIAHT é o outono.

Durante o decorrer da história, alguns personagens secundários surgem para enriquecer a narrativa, dentre eles temos: A sábia Guaraci, no capítulo 1; o bispo, no capítulo 2; a criança, no capítulo 3; A.I, no capítulo 4; as irmãs criação (vida) e destruição (morte), que habitam na dimensão chamada pós-pré-vida da HQtrônica.

4.2.5. O processo de desenvolvimento do álbum de quadrinhos

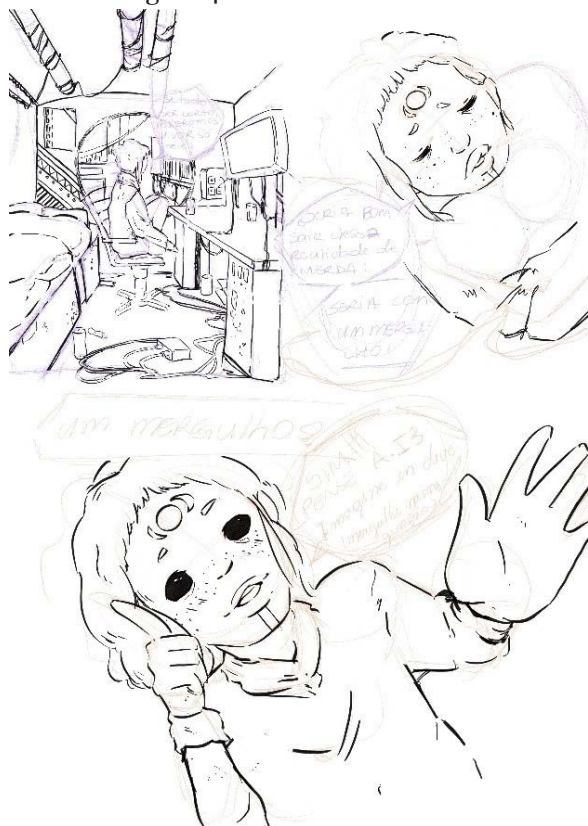
Durante alguns estudos sobre processo de desenho, realizado em parte em cursos e vídeos, de modo informal, um termo chama a atenção, o *thumbnail*. Esse procedimento visa a organização das ideias e desenvolvimento do roteiro. Esse passo auxilia a gestão dos elementos do quadrinho como a posição dos balões, textos, páginas duplas, configuração dos quadros e as ações que desenvolvem a história.

Após finalizada essa etapa de *thumbnail* e organização de trabalhos, inicio o processo de desenho utilizando o programa *Clip Studio Paint* e, posteriormente, migrei para o software *Procreate*.

Meu processo se baseia na criação de rascunhos, eles são feitos com pincéis que simulam lápis de escrever ou lapiseiras. Utilizo uma cor que se destaca para diferir no momento da *lineart*, conforme se vê na figura 41.

Após a etapa de criação do rascunho, inicio o processo de *lineart*. Esta etapa consiste na delimitação dos desenhos com pinceis que mimetizam as *pen* nanquim, que são utilizadas nas artes tradicionais, principalmente de comics e mangás, conforme apresentado na figura 41. Durante esse processo, utilizo a cor preta. Por isso, ao fazer os rascunhos, utilizo cores diferentes para diferir um processo do outro.

Figura 42: Processo de *lineart*



Fonte: Acervo da autora (2023)

Após o processo de *lineart*, inicio o processo de preenchimento. No grimório, utilizei tons de cinza para atribuir profundidade e volumetria na estética da HQ. Fiz preenchimentos simples, com pinceis digitais sem texturas. Utilizei 3 tons de cinza, sendo um cinza escuro, cinza médio e cinza claro, além de usar o preto e branco.

Figura 43: Página com preenchimento de cinza e *lineart* dos balões



Fonte: Acervo da autora (2023)

Todo esse procedimento aconteceu na 56 página do Grimório HQ. Dividi o processo de criação por capítulos, sendo 4 capítulos com 14 folhas (incluso capa e ilustração da contracapa de cada capítulo) ao total.

No decorrer da história do álbum físico, inicio utilizando a linguagem de HQ no formato tradicional, bem divididas em requadros, respeitando as convenções das histórias em quadrinhos e, aos poucos vou abrindo mão desse recurso, em uma tentativa consciente (ou nem tanto) de libertar a personagem e a história dos limites dos quadros das páginas, até o quarto capítulo, onde tento ao máximo não estabelecer limites por meio de requadros. Remontando, assim, às HQs poético-filosóficas, gênero que influenciou conceitualmente a concepção de minha HQ.

4.2.6. Balonamento e textualização

A criação da HQ durante a fase do desenho dos capítulos é flexível para alterações. O fato de a HQ ainda não estar finalizada nesta etapa significa que ainda podem ocorrer imprevistos, acasos ou coincidências, pois a criação, especificamente nos quadrinhos poético-filosóficos, é fluida e mutável, como ainda está em processo de criação, é possível que muitas possibilidades venham à tona e a história se reconfigure e transfigure.

Para o balonamento desenhei os balões manualmente no software de desenho utilizado e para incluir o texto busquei uma fonte que lembre letras manuscritas para harmonizar com a estética do traço que transmite leveza.

A criação do texto foi feita durante a fase do roteiro, sabendo o que seria escrito, fica mais simples pensar onde organizar os balões na fase de *thumbnail*, onde se delimitam e estabelecem os elementos da página.

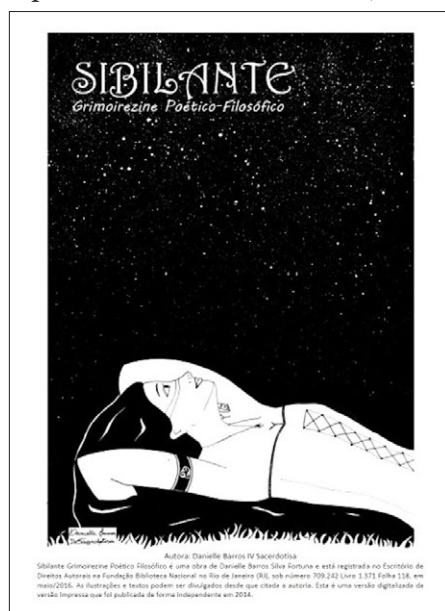
4.2.7. Encadernação e grimórios

A principal proposta do trabalho é ter um álbum de HQ que traz o poético- filosófico e sagrado feminino como tema principal, confluindo em um álbum físico de cerca de 48 páginas, divididos em 4 capítulos, além de alguns materiais extras, como ilustrações do processo, sumário etc. Pensando no caráter do trabalho, o formato artesanal de finalização tem mais consistência com a proposta da história, assim, surge a iniciativa de aprender encadernação artesanal.

A encadernação é um procedimento que pode ser feito de forma manual ou industrial, o acabamento e as possibilidades entre um e outro são bem diferentes. O tempo do processo de fabricação também, para ressaltar o caráter artístico e *DIY* (*do it yourself* ou faça você mesmo) do quadrinho e fanzinato, a encadernação e finalização do protótipo do álbum físico foi totalmente manual.

A principal inspiração para a encadernação do álbum são os grimórios, termo que, de acordo com o site dicionário informal³⁶, é conceituado como: um livro de conhecimentos mágicos e anotações de práticas pessoais, conhecido como diário mágico. O livro pode ser constituído de diferentes tipos e conteúdos diversos, como efetuar feitiços, misturas de remédios, conjurações ou rituais. Ele também cita alguns grimórios famosos como: A chave de Salomão e o livro de São Cipriano. A quadrinista e pesquisadora Danielle Barros também se utiliza dos grimórios em sua poética artística. Ela criou o termo grimoirezine, que são os grimórios no formato de zines, criados por ela, tal como pode ser visto na figura 43. Utilizando a estética do grimório, a proposta é o álbum de HQ preto e branco no formato A4, com 48 páginas, em encadernação artesanal.

Figura 44: Capa do Grimoirezine Sibilante, de Daniele Barros



Fonte: Sibilante (publicação independente, 2014)³⁷

36. Site: <https://www.dicionarioinformal.com.br/grim%C3%B3rio/>. Acesso em: 03 de jun. 2022.

37. Disponível em: https://issuu.com/daniellebfortuna/docs/sibilante_grimoirezine_po_tico_fil. Acesso em: 09 de jun. 2023.

No processo de encadernação, em parceria com o laboratório de gravura da Faculdade de Artes Visuais (FAV-UFG) e com o auxílio da professora Adriana Mendonça – professora titular dos cursos Artes Visuais da FAV-UFG –, fiz a impressão das capas por meio da técnica da serigrafia (*silk-screen*). A serigrafia é uma técnica que se insere em um dos quatro importantes campos da área, os processos em permeação. A técnica permite a impressão de várias cópias de uma de imagem a partir de uma matriz serigráfica em tela. Esta, uma moldura em madeira, envolta com um tecido poliéster (ou náilon) tensionado por grampos fixados nas extremidades, é emulsionada em um primeiro momento. Em seguida, a secagem é feita em um local com baixa luminosidade, para que, depois, possa seguir para uma mesa de luz. Entre a mesa de luz e a tela, fica o fotolito. Este, feito de material transparente ou semitransparente (a exemplo do acetato e do papel vegetal), carrega a impressão em alto contraste da imagem que se deseja transferir/gravar na matriz serigráfica. O tempo de exposição à mesa de luz, quando acionada, depende da sua estrutura interna, ou seja, da quantidade de lâmpadas utilizadas ou da soma de Watts gerados por elas. O processo que acontece nesse momento é químico (inclusive, similar ao da fotografia), a emulsão aplicada na tela reage com a emissão de luz ultravioleta (raio ultravioleta, ou UV) gerada pela mesa. No laboratório de gravura da FAV-UFG, a estrutura da mesa de luz possibilita a gravação serigráfica com um tempo de exposição de 3-5 minutos. O que se vê na matriz serigráfica em que a revelação foi feita, após a sua lavagem em água corrente – efetuada em tanques ou pias presentes nos ateliês, para que a imagem possa surgir –, é o negativo da imagem presente no fotolito. É este negativo, com as suas respectivas partes permeáveis, que estabelece onde a tinta irá passar na impressão final.

Figura 45: Matriz serigráfica da capa do Grimório das 4 Luas



Fonte: Acervo da autora (2023)

A matriz serigráfica pronta é levada para uma garra que a fixa em uma posição determinada em relação à mesa (ou berço) onde é feita a impressão. A imagem de capa do “Grimório das 4 Luas”, uma figura feminina despida e de cabelos esvoaçantes, com detalhes florais e uma lua em último plano, remete a um elemento central deste trabalho, o sagrado feminino. É o negativo desta imagem que a matriz serigráfica revelada no laboratório de gravura da FAV-UFG mostra quando pronta. É a mesma imagem, após fixada a matriz, que se pode ver impressa na capa do álbum. Foi escolhido um papel especial para o processo, de cor preta e brilhosa, por sua vez, a tinta de serigrafia escolhida foi um amarelo ouro, mesclada com tinta dourada cintilante. Posta a tinta sobre a tela com uma espátula, é na passagem do rodo de poliuretano, feita com um movimento de arrastar a tinta, que a permeação pelas fibras de poliéster possibilita a impressão das cópias em serigrafia.

Junto à confecção da capa também foi realizada a impressão em serigrafia dos marca páginas que foram entregues junto do “Grimório das 4 Luas”. Feitos a partir da utilização de uma matriz serigráfica independente da primeira, os marca páginas constituem um elemento adicional ao

álbum. Por serem feitos em serigrafia, portanto, trazendo a gravura como parte do processo de criação, capa e marca páginas trazem uma maior evidência e destaque para o feito artesanal, bem como para o refinamento de manufatura do álbum, que se dá também pela utilização de técnicas tradicionais. Estas, não se pode ignorar, vem combinadas a outras – o que aumenta o nível de complexidade do planejamento da edição –, pois quando pensamos no processo em si, vale ressaltar que as composições impressas foram concebidas inicialmente como ilustração digital.

Após o processo de impressão da capa, o álbum passou pela etapa de organização das páginas em cadernos para a encadernação artesanal, feita por meio da colagem das páginas. Esse processo demorou cerca de três dias, sendo o primeiro dia dedicado à impressão das páginas do grimoirezine, o segundo e o terceiro dia para as colagens e secagem. A figura 44 mostra os grimórios na prensa de secagem.

Figura 46: Processo de Secagem do Grimório na prensa



Fonte: Acervo da autora (2023)

38. Refile ou refilar: na encadernação essa parte do processo é quando retiramos o excesso de papel com um estilete ou bisturi apoiados sobre uma régua. Esse processo também serve para alinhar as bordas de um livro ou encadernado.

Após a secagem da cola, o miolo do álbum ficou pronto para receber a colagem da capa. Estas etapas foram feitas de modo manual e caseiro, valorizando o caráter artesanal da edição. Em seguida, as páginas foram refiladas³⁸ para que o alinhamento do miolo do álbum em relação à capa ficasse uniforme e igual. Por último, desenvolvi uma pasta protetora para não danificar o grimório durante o envio feito pelos correios aos membros da banca. Assim, os professores-pesquisadores que formaram a comissão de avaliação do trabalho poderiam ter acesso ao álbum físico, bem como entender os processos implicados na artesanania da edição.

O “Grimório das 4 Luas” teve sete exemplares confeccionados nos termos descritos. A capa em papel preto brilhoso impresso em serigrafia, miolo com papel reciclado, páginas de apresentação e conclusão em papel dourado. Um exemplar foi disponibilizado ao professor e orientador Edgar Franco, outro exemplar ao membro interno da banca, Gazy Andraus, outro ao membro externo, Gian Danton, um exemplar para a suplente interna, Rosa Berardo, um ao suplente externo, Henrique Magalhães, outro exemplar foi dado de presente a Danielle Barros, e um exemplar ficou com a autora.

Figura 47 - Grimório finalizado e marca página que acompanha a HQ



Fonte: Acervo da autora (2023)

4.3. A HQtrônica

O processo de criação da HQtrônica, que se passa no universo do Grimório, apresenta semelhanças com a proposta da HQtrônica “Connect 2041”. Utilizo o formato de tela infinita, conforme mencionado anteriormente. No entanto, o diferencial está no uso de cores e texturas de retículas, elementos característicos dos quadrinhos, que são explorados nessa mídia digital.

A HQtrônica se desenrola em uma dimensão distinta da HQ física. Caso o leitor opte por não acompanhar a HQtrônica, a história do álbum físico não será comprometida. Nessa parte do universo ficcional, existem duas divindades: a Criação e a Destruição. Essas divindades são representadas como irmãs e trabalham em harmonia para manter o equilíbrio no universo.

Essa abordagem da HQtrônica, como uma dimensão adicional da história, permite que os leitores escolham a sua própria experiência de imersão. Alguns podem preferir explorar a HQtrônica e mergulhar mais profundamente nesse universo digital, enquanto outros podem se concentrar exclusivamente na leitura do álbum físico.

Figura 48: Ficha ilustrativa das personagens Criação e Destruição presente nas HQtrônicas



Fonte: Acervo da autora (2022)

As divindades aconselham e instruem a personagem principal no decorrer de suas reencarnações. A cada capítulo, a personagem aparece conforme sua aparência na respectiva vida. A HQtrônica está hospedada no site e aplicativo para publicações de histórias em quadrinhos chamado *Webtoon*³⁹ e no endereço eletrônico *blog*⁴⁰. Ela foi disponibilizada por meio de *QR codes* presentes na HQ física. Em cada contracapa de capítulo, está disponível o *QR code* correspondente ao *prequel* do respectivo capítulo. Por meio do *scanner* do celular, o leitor poderá acessar essa história antes de iniciar o capítulo do álbum físico.

Figura 49: Exemplo de ilustração com o QR Code que encaminha a HQtrônica



Fonte: Acervo da autora (2023)

39. HQtrônica disponível em: https://www.webtoons.com/en/challenge/o-grim%C3%B3rio-das-4-luas/a-filha-da-lua-prequel/viewer?title_no=790985&episode_no=1.

40. HQtrônica disponível em: <https://rachelcosmos.blogspot.com/>

A estética da HQtrônica é caracterizada pela leitura verticalizada e pela ausência quase total de requadros, remetendo aos quadrinhos poético-filosóficos do Ciberpajé e HQforismos da IV Sacerdotisa Danielle Barros. Essa abordagem fluente e sem restrições de quadros se integra harmoniosamente à proposta de tela infinita, conforme discutido no processo de criação da HQtrônica “Conect 2041”, sem comprometer a experiência de leitura do quadrinho.

No processo de criação da HQtrônica, foram utilizadas uma mesa digital e o software *Clip Studio Paint*. Por meio dessas ferramentas, a obra foi elaborada seguindo uma roteirização pré-estabelecida. Foram realizados rascunhos iniciais que posteriormente deram lugar à arte-finalização e à publicação da HQtrônica.

Figura 50: Exemplos do mesmo momento em diferentes partes do processo de criação



Fonte: Acervo da autora (2022)

A HQtrônica apresenta um enredo centrado na perda da chave da alma pela personagem principal, que passa a perambular por diferentes vidas em busca dela. Em algumas dessas vidas, a personagem possui consciência de suas existências anteriores e de sua busca. Na HQ física, a personagem que representa o fim, ou a morte, começa a aparecer a partir do segundo capítulo, acrescentando um elemento intrigante à narrativa.

Durante o processo de criação da HQtrônica, tive a oportunidade de me adaptar melhor ao desenho digital. Ao abordar a colorização, busquei seguir uma lógica nas paletas de cores. A divindade do fim, ou morte, foi associada a cores como preto, roxo, azul e dourado, enquanto sua irmã, representando o início, ou a vida, recebeu tons de amarelo, branco e dourado. Essa escolha cromática contribui para a expressão visual das divindades e acrescenta significado simbólico à história.

Figura 51: As divindades e suas cores na HQtrônica



Fonte: Acervo da autora (2022)

Em cada capítulo da HQtrônica, atribuo cores distintas à personagem principal de acordo com a personalidade da vida em questão. No primeiro capítulo, a personagem não aparece, mas a partir do segundo capítulo, ela é representada pela cor verde. No terceiro capítulo, as cores atribuídas são o preto, branco e azul. Enquanto no quarto e último capítulo, a personagem assume tonalidades cinza e azul em momentos diferentes.

Para a finalização da HQtrônica, utilizo um recurso de filtro disponível nos softwares *Photoshop* e *Procreate*, conhecido como textura de ruído. Esse efeito confere ao desenho uma aparência “menos digital”, lembrando as revelações de fotografias analógicas, proporcionando uma estética e sensação agradáveis.

Ao abordar o processo de criação do universo do “Grimório das 4 Luas”, inicio o texto citando Fayga Ostrower, que afirma que a criação ocorre no silêncio. Ao concluir, percebe-se que as experimentações, coincidências, afetos, o tempo e o movimento são os elementos que quebram o silêncio e dão origem às obras, independentemente de seu suporte, tipo de arte ou técnica. O movimento é o próprio processo, e o resultado final se concretiza quando o artista se entrega, no melhor sentido, à sua obra, permitindo que ela nasça e se integre ao caos do mundo, criando mais um universo midiático ficcional.

Considerações finais

Desde a concepção do projeto de pesquisa até a sua confluência nesta dissertação, torna-se evidente a importância de explorar o fenômeno do sagrado feminino, o místico e o sobrenatural no âmbito acadêmico. É essencial ampliar as abordagens e discussões nesse campo, pois isso nos permite uma compreensão mais abrangente e significativa dele.

Ao aprofundarmos nossa pesquisa sobre o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas, percebemos que ele se manifesta em obras autorais de homens, mulheres e indivíduos com outros espectros de gênero e suas plurais identidades. Os trabalhos selecionados direcionam o olhar para o feminino e para a reconexão com a natureza, para buscar compreender seus mistérios e libertar-se dos estereótipos sociais relacionados ao feminino. A pesquisa buscou reforçar a importância da visibilidade sobre o feminino, a partir de diversas perspectivas. O recorte desta dissertação concentra-se no aspecto do sagrado feminino e como ele se manifesta em diferentes culturas, tempos, contextos e mídias, especificamente nas HQs e HQtrônicas de cunho poético-filosófico.

Estudar e criar personagens femininas e universos ficcionais que abordam o sagrado feminino significa trazer novas imagens e significados para a expressão feminina nos quadrinhos. O recorte de minha pesquisa traz o feminino dentro de prismas culturais, etários e temporais diferentes (afro-brasileiro, indígena e europeu), ressaltando a diversidade do feminino que forma a identidade cultural brasilei-

ra. É um convite para ampliar a representatividade e valorizar a voz feminina nesse meio.

A cultura visual também chamada por estudos visuais é um campo de estudos referente à construção do visual na arte, nas mídias e na vida cotidiana, tendo a imagem como objeto central e por meio da qual são produzidos significados em contextos culturais (Dutra, 2013, p. 2).

As HQs poético-filosóficas são um gênero estabelecido que utiliza as HQs como meio para se criar arte. Arte essa que é provocativa, autoral e reflexiva, rompendo com os códigos tradicionais da linguagem das HQs, explorando seu potencial disruptivo. Ao unir os conceitos do sagrado feminino com os das HQs poético-filosóficas, surgem novos significados que estreitam suas similaridades.

O poético-filosófico é um gênero que dá voz aos quadrinistas autorais, permitindo que compartilhem seus ideais filosóficos e existenciais, transmitindo mensagens aos seus leitores. O aspecto do sagrado feminino abordado nesta dissertação trabalha com o estreitamento da relação entre o feminino e a natureza, a natureza feminina e a natureza como fenômenos dos elementos. Ele busca transmitir mensagens de força, sabedoria, liberdade, autenticidade, incentivando a reflexão e o crescimento espiritual.

O processo para criação de histórias em quadrinhos é um desafio, desde seu início, quando não se sabe quais serão os possíveis desdobramentos narrativos, até a sua conclusão, quando o autor(a) finalmente finaliza a obra. É necessário um olhar atento às possibilidades, permitindo que a criatividade flua ao afrouxar as rédeas do controle. Muitas vezes, a história se transforma em algo além do esperado, e isso faz parte do processo criativo. Criar HQs é um ato de doação, em que o autor compartilha uma parte (ou muitas partes) de si. No contexto poético-filosófico, essa é quase uma característica inerente, pois esse gênero aborda principalmente o ponto de vista filosófico do autor.

Participar dessa pesquisa foi enriquecedor, pois me aprofundei na prática artística e nos aspectos teóricos pesquisados. Esse aprofundamento se reflete esteticamente e conceitualmente em minha obra, o Grimório HQ-HQtrônica híbrida poético-filosófica “Grimório das 4 Luas”. Esse trabalho se abre como o início de um mundo ficcional, físico-eletrônico, distópico e ciberpunk. Além de ampliar meus horizontes criativos e equilibrar os aspectos teóricos e práticos, essa pesquisa também desconstruiu minhas expectativas como artista, pesquisadora e professora. Aprendi habilidades essenciais ao longo do processo, como dedicação, resiliência, persistência, curiosidade, coragem e, principalmente, paixão por aquilo que se estuda, pois está longe de ser um processo fácil e tranquilo.

No contexto artístico, esse cenário é ampliado, pois o objeto/objetivo da pesquisa se entrelaçam com o pesquisador. É praticamente impossível se manter distante de seu objeto de pesquisa quando se trata de um processo criativo, autoral e não se deixar contaminar pelos caminhos que a pesquisa traça.

Reconhecendo que ainda há diversos aspectos a serem discutidos acerca da visualidade, autoralidade, HQs, o poético-filosófico, o processo de criação e o sagrado feminino, todos conceitos-chave de minha pesquisa, destaco que este trabalho me instiga a desenvolver, futuramente, uma tese de doutorado.

Espero sinceramente que esta pesquisa possa despertar o interesse de outras pesquisadoras-quadrinistas, incentivando a se aprofundarem no vasto e profundo mundo das HQs poético-filosóficas. O campo é rico em possibilidades e oferece espaço para a exploração de novas narrativas, reflexões e expressões artísticas. Desejo que este estudo possa estimular a produção acadêmica e criativa, impulsionando um diálogo sobre os temas abordados. O potencial transformador das HQs poético-filosóficas, que mesclam arte e filosofia, é imenso. Espero que mais artistas e pesquisadores dos quadrinhos possam conhecer essa interseção fascinante.

Referências bibliográficas

- ANDRAUS, Gazy. *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)*. 1999. Dissertação (Mestrado em Artes visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 1999.
- ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. 2006. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- ANDRAUS, Gazy. *Depoimento particular*. Destinatário: Matheus Moura Silva. Goiânia, 2012. Várias mensagens eletrônicas.
- ANDRAUS, Gazy. *O Estatuto das Belas-artes nos Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.
- ASCOTT, Roy. Existe amor no abraço telemático. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*. São Paulo: Editora Unesp, 2009, p. 305-318.
- BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. Trad. por Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARROS, Danielle. *Sibilante: Grimoirezine Poético-filosófico*. Publicação independente. Teixeira de Freitas, BA: [s. n.], 2014.
- BARROS, Danielle. *Sibilante: Grimoirezine Poético-filosófico*. Coletânea de Resenhas e textos sobre Sibilante. Publicação independente. Teixeira de Freitas, BA: [s. n.], 2014.
- BARROS, Danielle; FRANCO, Edgar. *Processos criativos de quadrinhos poético filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

BARROS, Danielle. Respondendo a uma pergunta recorrente: - Danielle, o que é ser sacerdotisa? *Arte da Sacerdotisa* (blog). Teixeira de Freitas, 7 dez. 2015. Disponível em: <http://ivsacerdotisa.blogspot.com/2015/12/respondendo-uma-pergunta-recorrente.html>. Acesso em: 09 jun. 2023.

BARROS, Danielle; FRANCO, Edgar. *Equilíbrio Dinâmico III: HQforismos do Ciberpajé e da IV Sacerdotisa*. Goiânia: Editora Reverso, 2016.

BARROS, Danielle; FRANCO, Edgar. *Conversas com o Ciberpajé: Vida, arte, magia e transcendência*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

BARROS, Ana Angélica; AZEVEDO, Vitor Amorim. Iyá Mi Oxorongá: Olhares Sagrados do Feminino no Candomblé. *ETHNOSCIENTIA*, Pará, v. 6, n. 2, p. 113 – 137, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufpa.br/index.php/ethnoscientia/article/download/10369/pdf396_layout_Finalissimo_001. Acesso em: 25 jan. 2023.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Santa Maria da Feira, Portugal: Relógio D'Água, 1991.

COELHO, Teixeira. *eCultura, a utopia final: Inteligência artificial e humanidades*. São Paulo: Iluminuras, 2019.

COLI, Jorge. *O que é Arte*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

DANTON, Gian. *Como escrever histórias em quadrinhos*. Pará de Minas, MG: Virtualbooks, 2000.

DANTON, Gian. *O roteiro nas Histórias em Quadrinhos*. 2ed. Paraíba: Marca de Fantasia. 2016.

DANTON, Gian. *A tipologia do texto nos quadrinhos*. Não publicado. Versão preliminar obtida em: 08 ago. 2022.

DUTRA, Juliana Resende. Práticas do Olhar: Atramentos entre arte e cultura visual. *Revista Científica Semana Acadêmica*. Fortaleza, v. 1, n. 36, 2013. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/artigo/praticas-do-olhar-atramentos-entre-arte-e-cultura-visual>. Acesso em: 12 abr. 2023.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FAUR, Mirella. *Círculos sagrados para mulheres contemporâneas*. São Paulo: Pensamento, 2011.

FRANCO, Edgar Silveira. Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil. In: CALAZANS, F. M. A (org). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e prática*. São Paulo: Intercom, 1997, p. 51-65.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede internet*. 2ª edição. São Paulo: Anablume, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. *Processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos: A revista Artlectos e Pós-humanos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

FRANCO, Edgar Silveira. *Quadrinhos Expandidos: das HQtrônicas aos plug-ins de neocortex*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2017.

FRANCO, Edgar. Edgar Silveira: Aforismos e HQforismos do Ciberpajé. *A arte do Ciberpajé Edgar Franco* (blog). Disponível em: <http://ciberpaje.blogspot.com/p/aforismos-do-ciberpaje.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CARVALHO, Nadja. *Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte*. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

IANNONE, Leila Rentroia. *O mundo das Histórias em quadrinhos*. São Paulo: Editora Moderna, 1994.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

MACHADO, Regiane. O Sagrado Feminino: Poder que vem de dentro – despertar, cura e empoderamento de mulheres. In: Colóquio Internacional Feminismo e Agroecologia: Trabalho, cuidado e bens comuns, 2020, Recife. *Anais Eletrônicos [...]*. Recife, v. 15, n. 3, 2020. Recife: [s. n.], 2022. Disponível em: <https://cadernos.aba-agroecologia.org.br/cadernos/article/view/6381/2426>. Acesso em: 25 jan. 2023.

- MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Editora Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1993.
- MAGALHÃES, H. Editorial. In: *Revista Tyli-Tyli*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 1995, p. 2.
- MARANSHINSKY, Amy Sophia. *O Oráculo da Deusa*. São Paulo: Pensamento, 2021.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MCCLLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2008.
- MCLUHAN, Marshall. *A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica*. In: McLuhan por McLuhan – Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- OPPERMANN, Álvaro. O doutor que odiava heróis. *Super Interessante*, 2004. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/o-doutor-que-odiava-herois>. Acesso em: 23 dez. 2020.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- PIMENTEL, Carlos Viana; TRAVASSOS, Erika Verde C.; ALMEIDA, Margaret Argemira de A. *A liderança feminina nas religiões de Matriz Africana*. Artigo OAB-MA. Disponível em: <https://www.oabma.org.br/public/uploads/files/siteArquivos/20220214123256620a7628211e1.pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.
- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Cadernos da Pós-Graduação*, Campinas, Instituto de Artes, Unicamp, vol. 4, n. 1. p. 23-39, 2000.
- POSTEMA, Barbara. *Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: Construindo Sentido a partir de fragmentos*. Trad. por Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- REIS, Eliana Vilela. *Manual compacto de Arte*. São Paulo: Rideel, 2010.

REIS, Joselia Ferreira; FREITAS, Rita de Cássia Santos. *De matriz africana: o papel das mulheres negras na construção da identidade feminina*. Seminário Internacional Fazendo Gênero, 9. UFSC, 2010.

RIOG, Gabriel Martins *et al.* *Fundamentos do Desenho Artístico*. São Paulo: São Paulo: Martins Fontes, 2013.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético filosóficas? Um olhar brasileiro. *Visualidades*, Goiânia, v. 7 n. 1, p. 68-95, jan/jun 2009. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18120>. Acesso em: 23 mar. 2023.

SANTOS NETO, Elydio dos. *Os quadrinhos poético-filosóficos de Gazy Andraus: 25 anos de quadrinho e fanzinato*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

SILVA, Almir Batista da. *Religiosidade Potiguara: Tradição e ressignificação de rituais na aldeia São Francisco*. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011.

SILVA, Larissa. *A relação do Sagrado Feminino com a mulher indígena*. Site Terra, 2020. Disponível em: <https://www.terra.com.br/vida-e-estilo/horoscopo/a-relacao-do-sagrado-feminino-com-a-mulher-indigena,oddb88edabf-8fd176dc8427c47955452rji6izvk.html>. Acesso em: 09 mar. 2023.

SILVA, Matheus Moura. *Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas* (manuscrito): Investigação teórica e produção poética. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes visuais) – Faculdade de Artes visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

SIMAS, Luiz Antônio; LOPES, Nei. *Filosofias africanas: Uma introdução*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.

SOUZA, Carolina Cabral. *Percepção e expressão bidimensional: desenho*. Carolina Cabral e Souza, Fábíola Gonçalves Giralaldi. Batatais, SP: Claretiano, 2015.

TODA MATÉRIA. *Taoísmo*. [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/taoismo/>. Acesso em: 7 mar. 2023.

Grimório das 4 luas

HQ completa



Apresentação

O Grimório das 4 Luas surge como parte da pesquisa do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais-FAV, na Universidade Federal de Goiás-UFG. O tema da pesquisa é o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas. A elaboração desse álbum ocorreu durante o mestrado da autora, integrando os conceitos estudados sobre quadrinhos poético-filosóficos e o sagrado feminino.

O poético-filosófico é um gênero de quadrinho genuinamente brasileiro. Esse gênero é tema de pesquisas acadêmicas e possui algumas características distintas de outros quadrinhos: histórias geralmente curtas, que não seguem as convenções das HQs tradicionais possuem caráter crítico, reflexivo e filosófico. A combinação dessas características torna as HQs poético-filosóficas tão expressivas e autorais.

No grimório, exploro o sagrado feminino em conexão com a natureza, seus elementos, ciclos e propriedades que se relacionam com a natureza feminina. Trabalho o sagrado feminino sob o prisma da cultura brasileira em diferentes épocas e contextos sendo eles o indígena, europeu e afro-brasileiro. O sagrado abordado no grimório é fictício e foi criado com base na pesquisa do mestrado.

É com imensa alegria que compartilho o Grimório HQ e Hqtrônico híbrido poético-filosófico com você. Espero que curta a leitura e aprecie a história!

Grande abraço!

Rachel Cosmos



Sumário

Capítulo 1: A filha da lua	01
Capítulo 2: A maestra loba	15
Capítulo 3: O caminho alvo	29
Capítulo 4: A densa entropia	43
Conect 2041	57

Atenção

Atrás de cada abertura de capítulo, você irá encontrar um qrcode, ele te direciona aos prequels que são Hqtrônicas paralelas à trama narrada.

Escaneie o qrcode com a câmera de seu celular para acessar a Hqtrônica.

A filha da Lua.



Capítulo 1



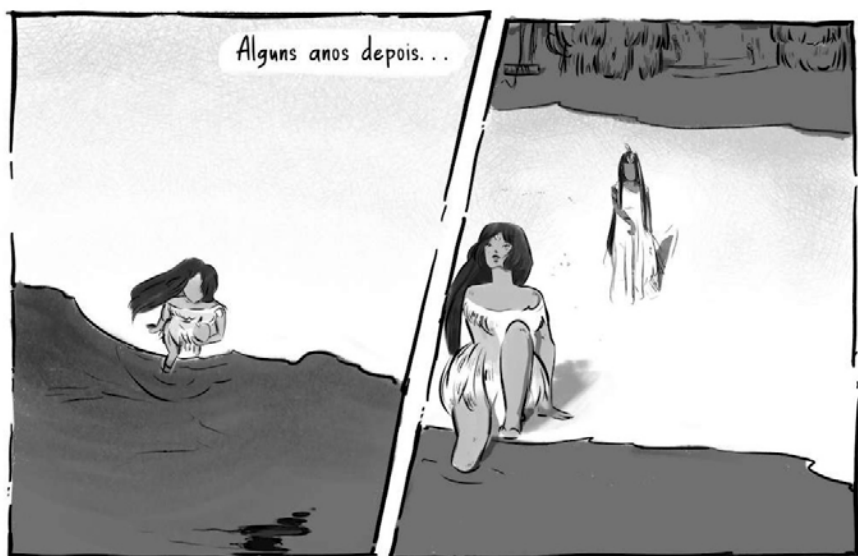


Em uma noite de lua
bonita, nasceu uma
menina com estrelas
nos olhos e uma lua
na testa.



Ela é abençoada pela
marca da Lua, mas,
não enxergo nela alma
alguma.







Eu sei
minha lua.
E um dia vamos
voltar pra lá.

Não sei o motivo
de Tupã ter
enviado você,
mas imagino que
vamos descobrir.

Um dia vamos descobrir...









Algo está para acontecer
e isso mudará toda nossa
história.

Mas nosso povo não
pode esquecer sua
essência.

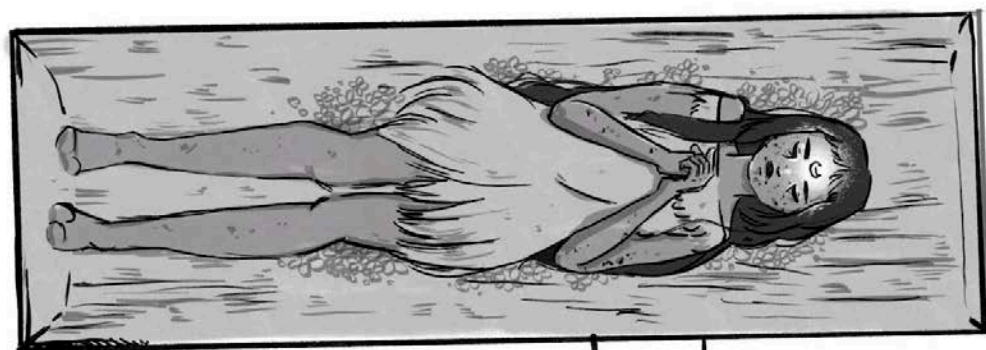
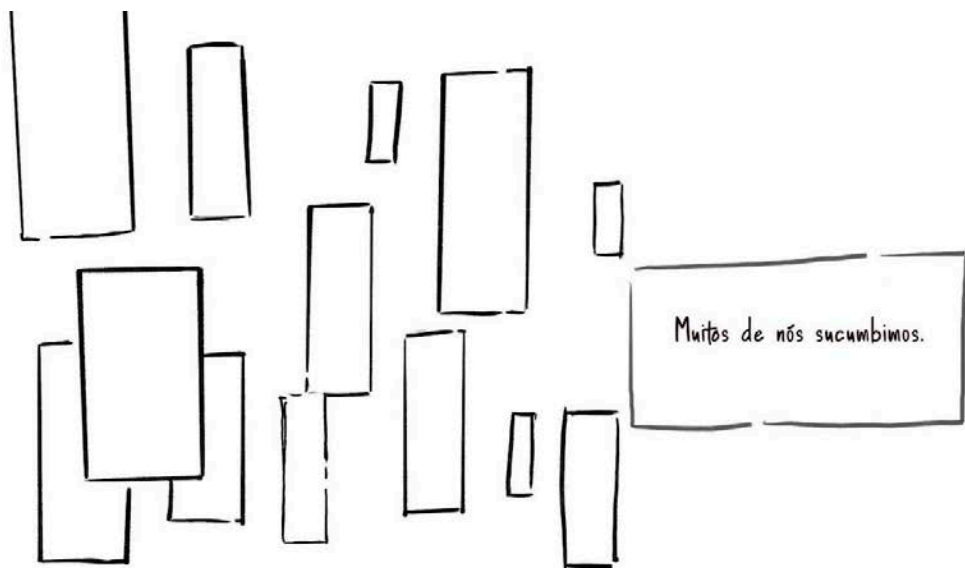
Nós somos a natureza,
e a natureza vive
em nós.

Nós somos as árvores, os
animais, a água ...

... somos a luz e a ausência de luz

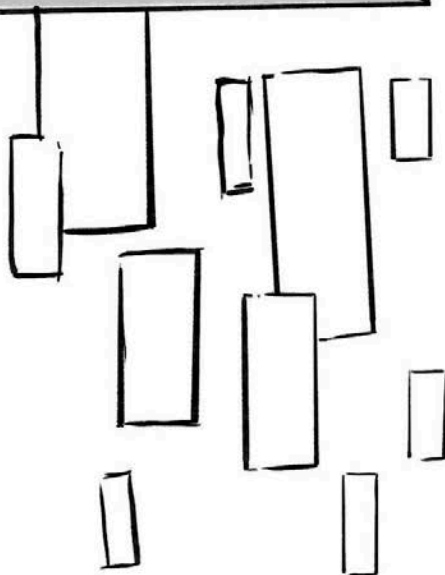


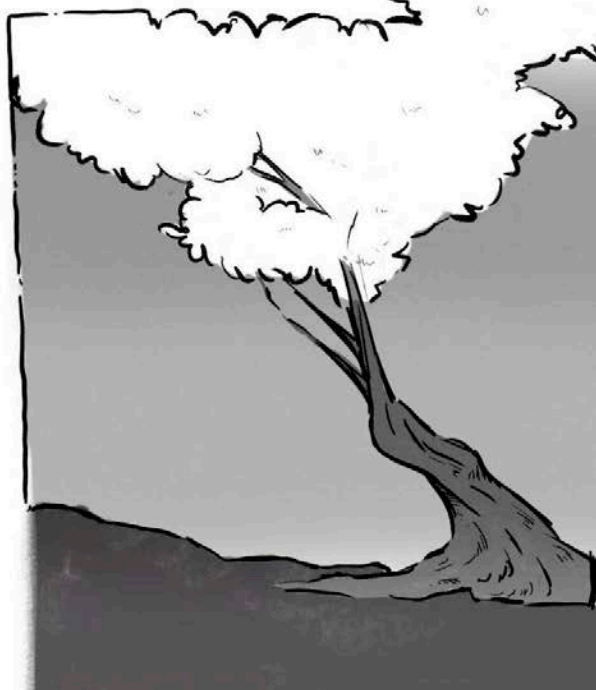
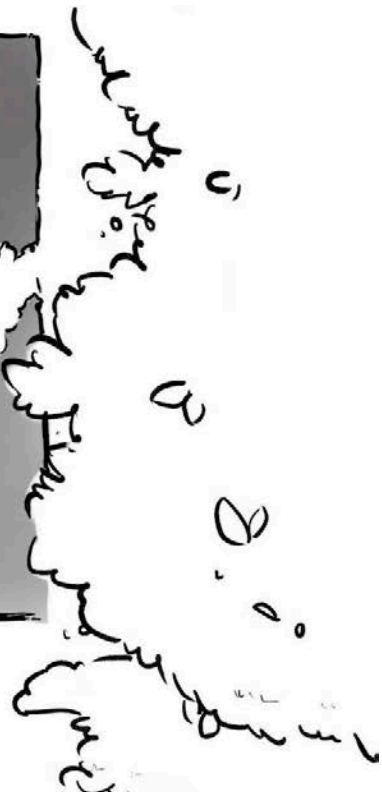
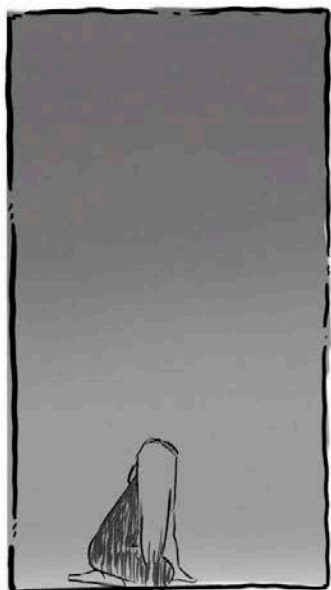
Não foram só seus objetos que nos marcaram, suas doenças também.




Dentre milhões e milhões do
nosso povo ...

... estava Jacira.









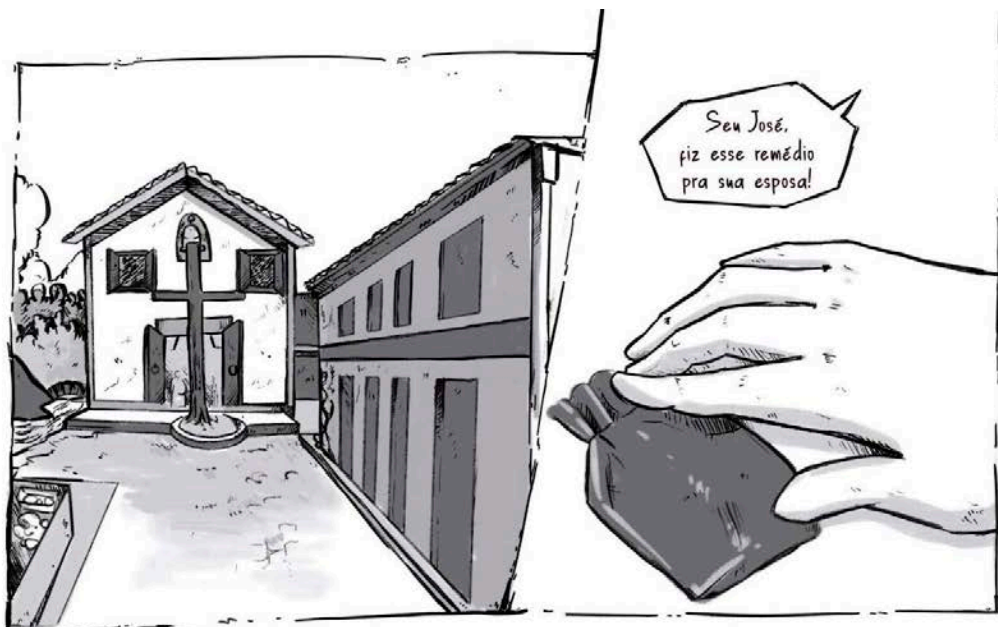
Guaraci nunca
entendeu porque Jacira
voltou para a lua tão
cedo.

E a história da menina lua passou a
ser contada de geração a geração
entre os nossos.

Guaraci ficaria feliz em saber que
Jacira nunca foi esquecida.













Compartilhamos nossos saberes...

aprendemos umas com as outras.



Eu sou parte de vocês e
vocês são parte de mim.
Somos parte da natureza
em completa sinergia.

Carregamos seus
mistérios em nossos
corpos e, aqui nesse
lugar, somos
inteiramente livres.



Mas não temos tal liberdade na frente de todos.



Não nos entenderiam e deturpariam a sabedoria
de nossas ancestrais, usariam nossos
ensinamentos e aprendizagem contra nós.

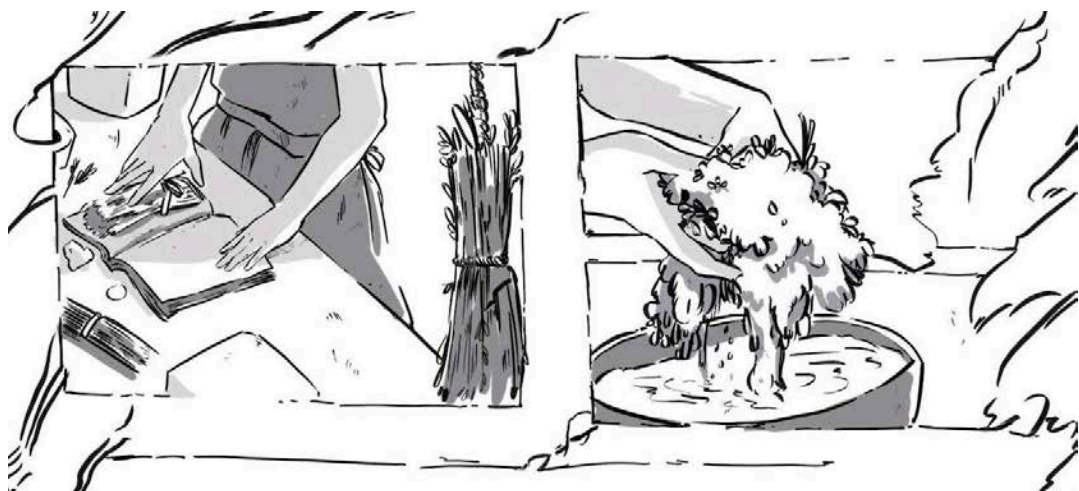




Não entendem, pois estão perdidos em si mesmos.

A reconexão com a deusa Mãe só acontece quando se reconhece que somos mais do que a carne.

Nós estamos em tudo e tudo faz parte de nós.

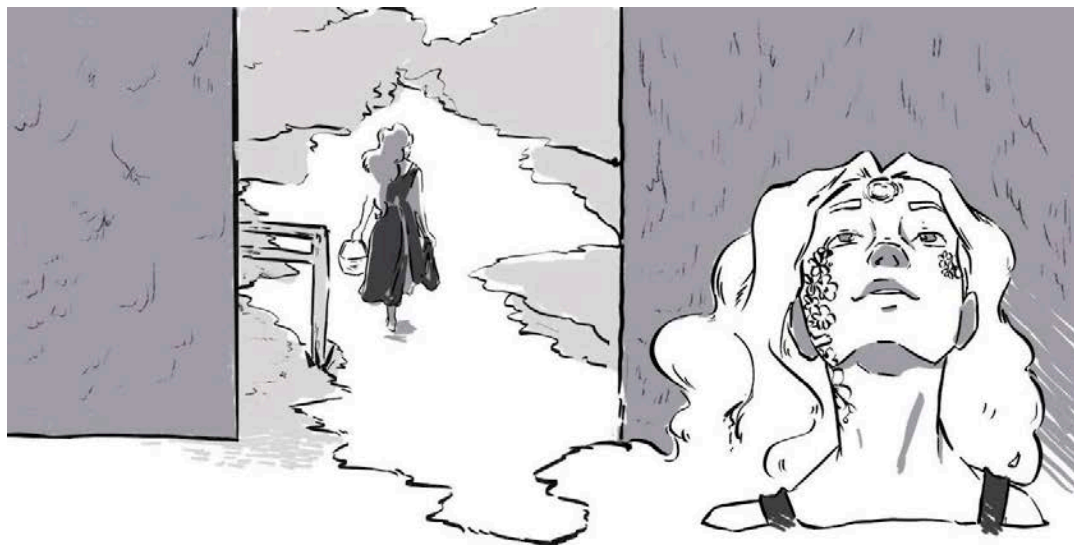


Com o passar do tempo, nossos ensinamentos serão passados adiante.

Continuaremos aprendendo como comunidade em consonância com o nosso meio.

Desta maneira nos tornaremos
uma irmandade forte e livre.





Vamos iniciar nosso
círculo sagrado de
hoje.

Compartilhar a gratidão
com a nossa deusa Mãe!





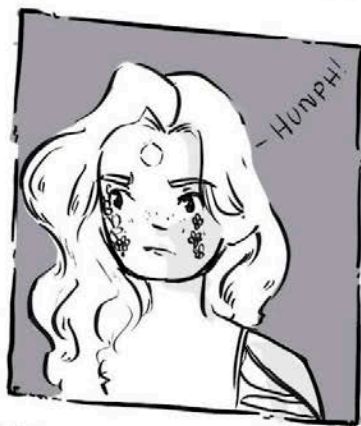


Você está presa, em nome de Deus, pelo pecado da bruxaria!

Sua penitência é a fogueira para que se arrependa!



Últimas palavras?



- HUNPH!

Não me arrependerei dos ensinamentos que passei.

Diferente das chamas que me consumirão, o que ensinei jamais se apagará.













Vou contar uma história pra vocês.
de quando havia luz nos meus olhos.







Eu morava em uma
terra muito distante e
me trouxeram pra cá.

Sobrevivi por um milagre
e cheguei onde eles
chamam de Brasil.

Essa terra esteve nas minhas
mãos a minha vida toda.



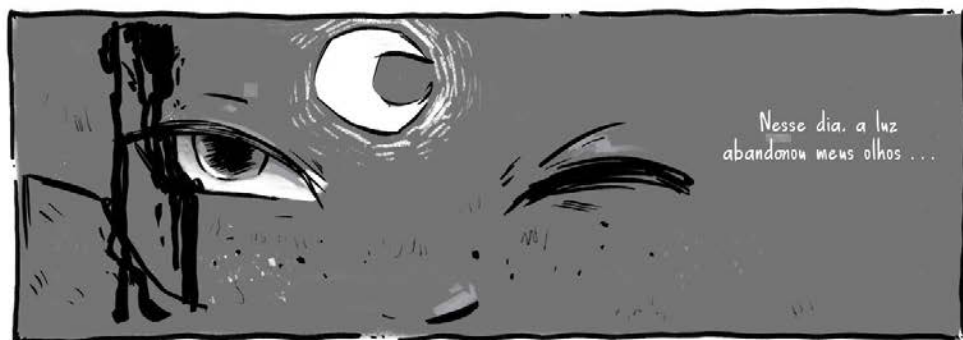
As mãos pretas construíram o Brasil.

Então essa terra é nossa também, ela faz parte de mim.

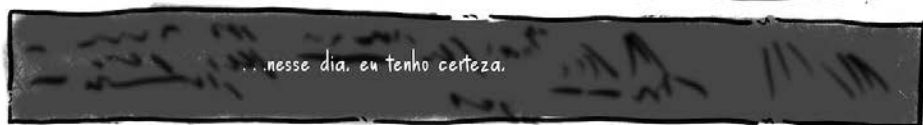


Por isso, não podíamos permanecer escravizados nas terras que ajudamos a construir.

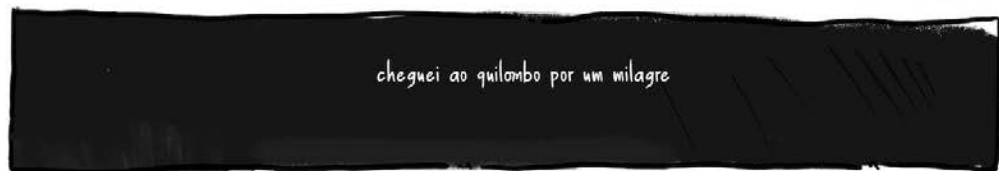




Nesse dia, a luz
abandonou meus olhos ...



... nesse dia, eu tenho certeza.



cheguei ao quilombo por um milagre

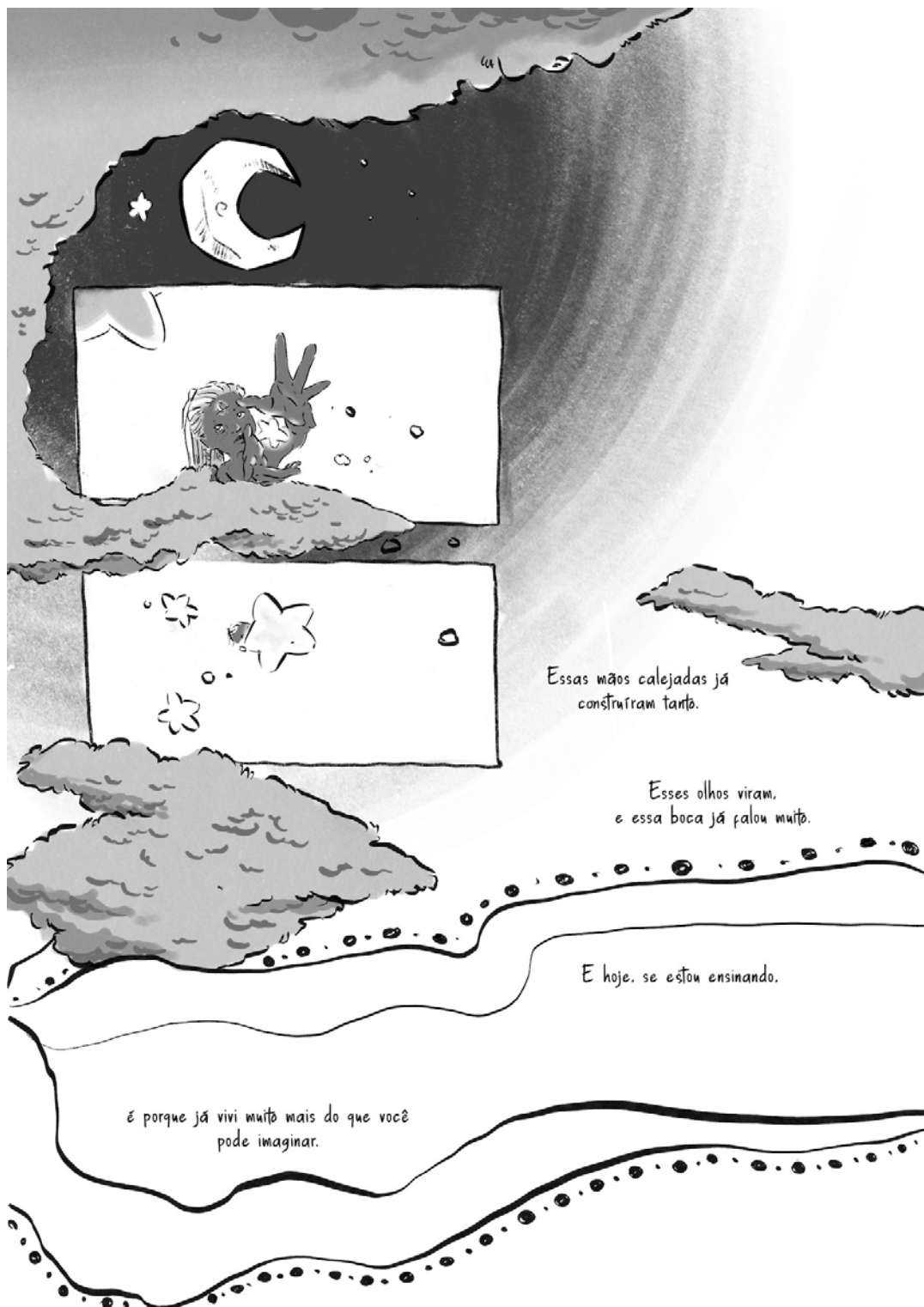


Alguém que eu nunca vi
me ajudou e me guiou até
o nosso refúgio.



E graças à essa pessoa, hoje eu
tenho o privilégio de estar velha.





Essas mãos calejadas já
construíram tanto.

Esses olhos viram,
e essa boca já falou muito.

E hoje, se estão ensinando.

É porque já vivi muito mais do que você
pode imaginar.

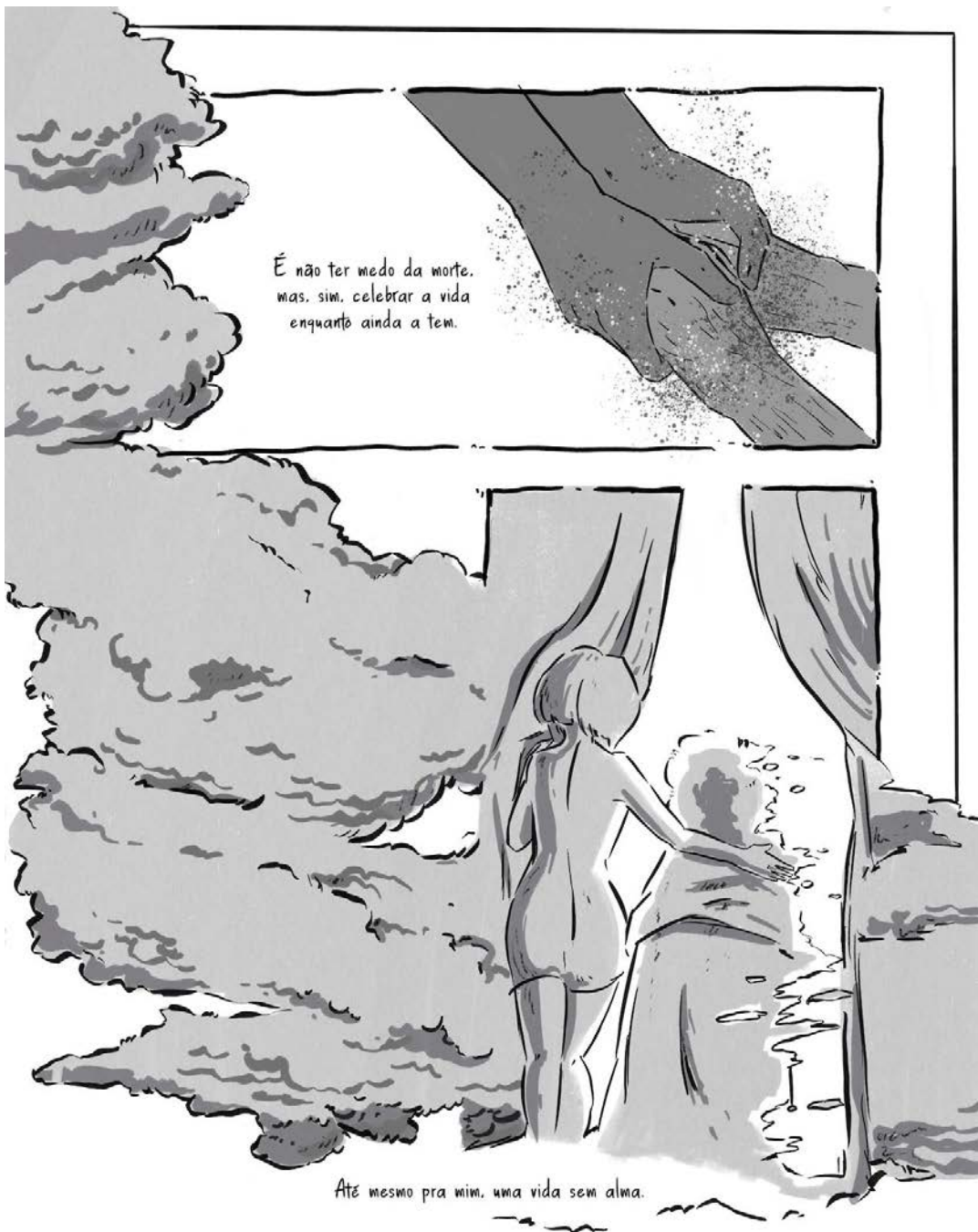
E quando falo deixo um
pedacinho de mim com vocês.

Assim, quando esse ciclo
acabar,
eu nunca vou morrer de
verdade.

Pois sempre terá um pedacinho
de mim vivo em vocês.

Esse é o segredo pra viver pra
sempre.







O legado e os ensinamentos de nossa mãe ancestral perpetuaram em nossa comunidade.

Mãe Lucina tinha seus mistérios, segredos e histórias.

Todos se sentavam para escutar seus contos. Ela era a cabeça de nosso quilombo, levaremos sua força, sabedoria e afeto, para sempre contando sobre ela aos nossos descendentes.









ENTRANDO NO PROTÓTIPO DE REALIDADE VIRTUAL



AVISO!
VOCE ESTA CONECTADA POR MUITO TEMPO
SEGUIDO





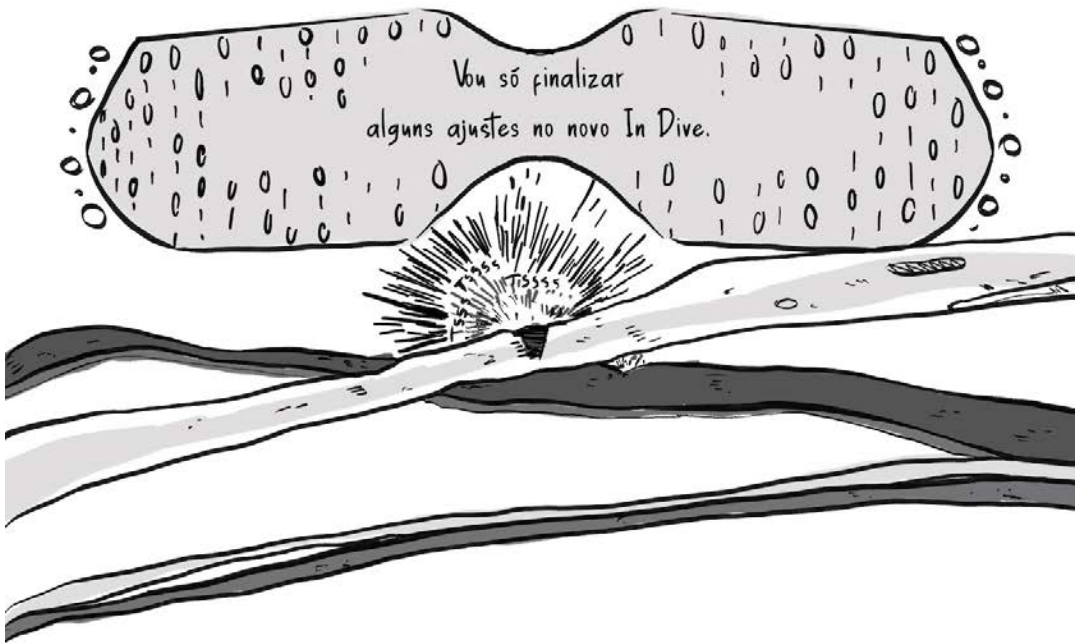
UM MERGULHO ?



É UM BOM NOME, TINI!

Valeu, A.I!
Olha pra mim conversando com um robô na sexta à noite.

SE EU FOSSE HUMANO, FICARIA OFENDIDO!



FOI DETECTADO UM
CURTO-CIRCUITO!





O SISTEMA DESLIGOU A
REDE POR UM PROTOCOLO
DE EMERGÊNCIA!



VOCÊ ESTÁ
CONECTANDO NA
REDE NOVAMENTE !



BEM-VINDA DE
VOLTA AO IN DIVE !

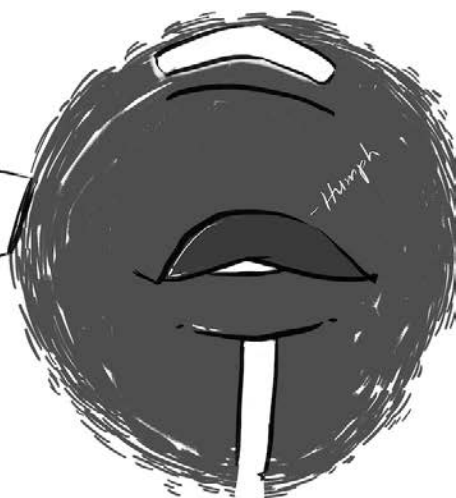
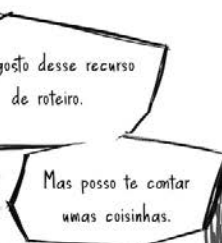


Tá procurando isso daqui?

Procurei por
todas as minhas
vidas.
mas por que
você ...



Temos mais segredos e
mistérios do que você
imagina.



Você entende suas outras vidas, certo?
Eu estive sempre com você, eu sou a destruição, o fim e as sombras.
Eu estive com a sua alma esse tempo todo, mas dessa vez você acessou minha dimensão ainda em vida por meio desse software.





Já chegou a
pensar se
isso tudo é real?

E o que é o real?

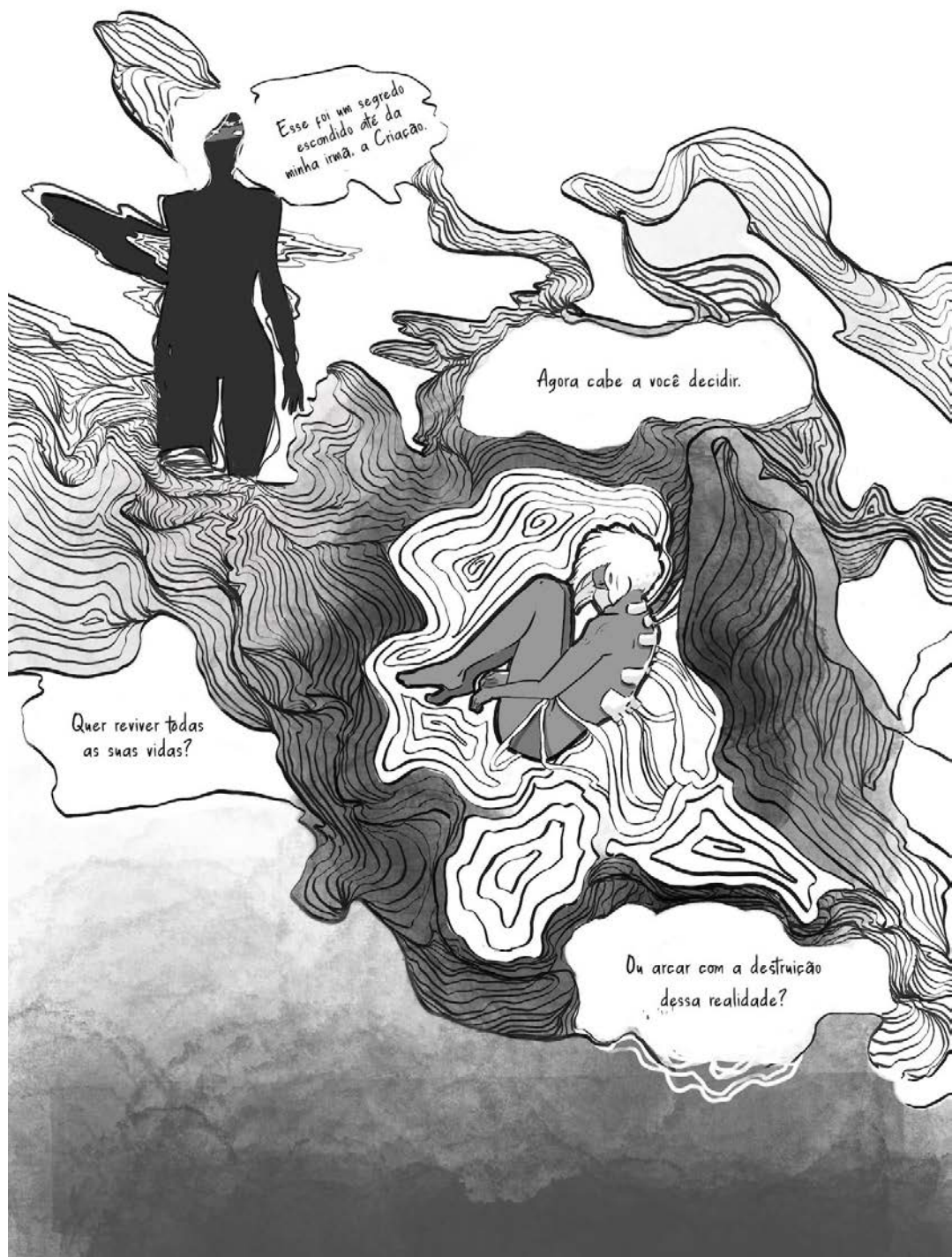


Aqui não é real!
É um software de realidade
aumentada.

Eu mesma
que construí.

Tini, querida! Eu não estava falando daqui.





Esse foi um segredo
escondido até da
minha irmã, a Criação.

Agora cabe a você decidir.

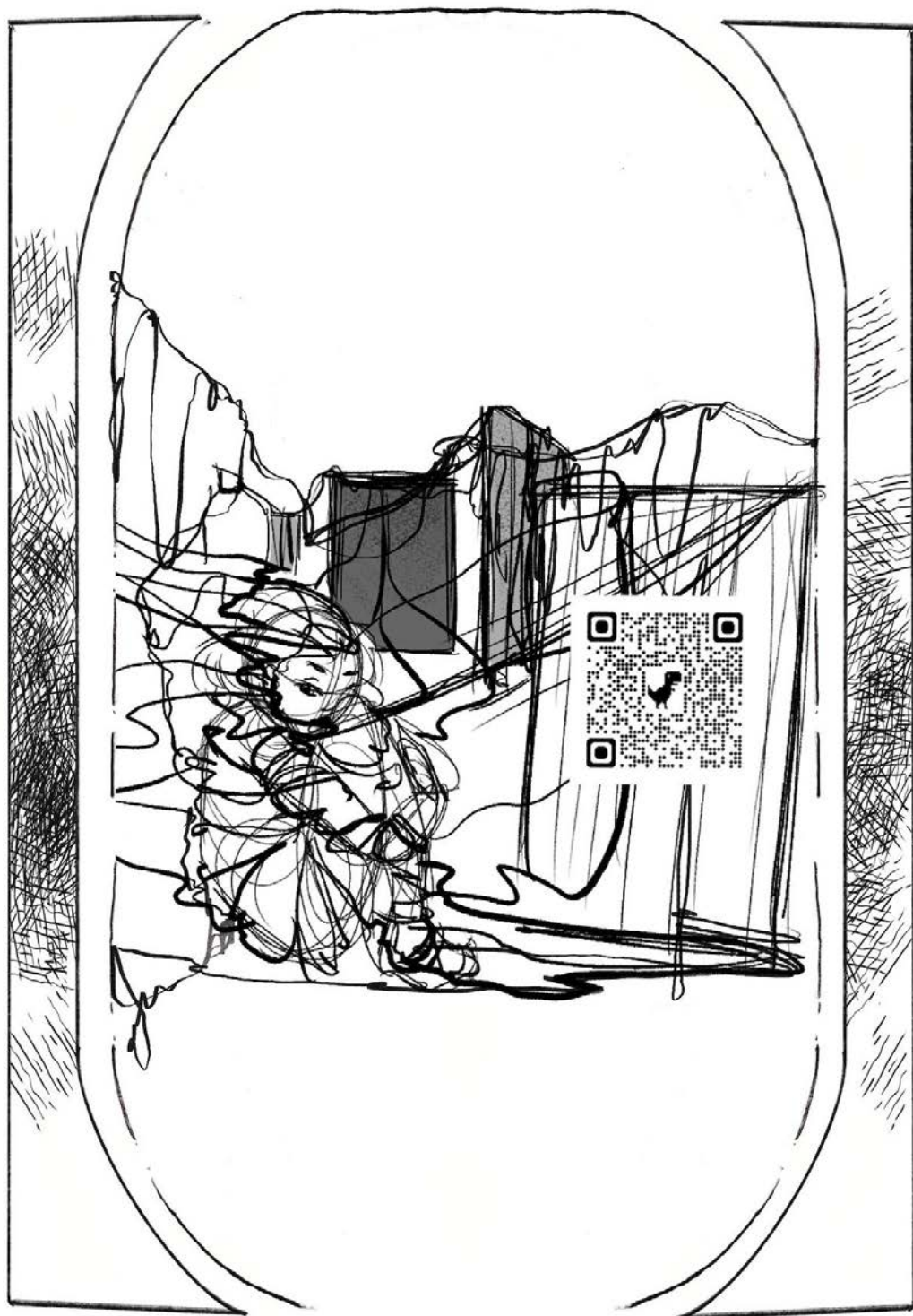
Quer reviver todas
as suas vidas?

Querer arcar com a destruição
dessa realidade?



SEU RELATÓRIO DE CONECTIVIDADE É DE 2.190.002H SEGUIDAS. É UM NOVO RECORDE.





Apêndice A

Ficha da personagem

Jacira

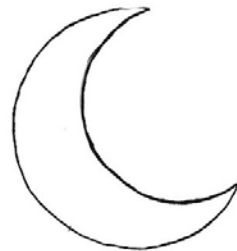


Arquétipo: Donzela

Fase: Crescente

Estação: Primavera

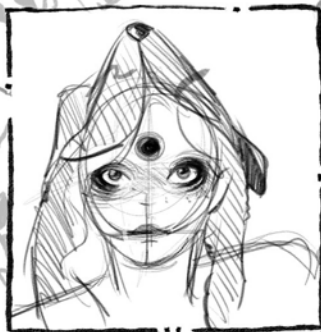
Elemento: estrelas



↳ estuda sobre as plantas
↳ ensina sobre magia.



liara



Arquétipo: Mãe
Fase: Cheia
Estação: Verão
Elemento: Plantas



Mãe Lucina



Arquétipo: Sábia
Fase: Minguante
Estação: Inverno
Elemento: Algodão



THAINIAT

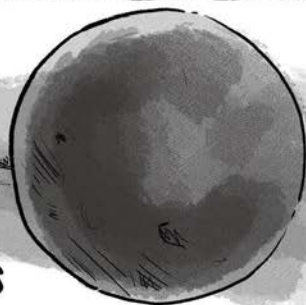


Arquétipo: Feiticeira

Fase: Negra

Estação: Outono

Elemento: Destruição/caos



Apêndice B

Roteiro do Grimório das 4 luas

O GRIMÓRIO DAS 4 LUAS

ARGUMENTO GERAL:

A HQtrônica se baseia no propósito da personagem principal em recuperar sua alma perdida quando caiu no plano terreno, para isso, terá que coletar os fragmentos de sua alma em vida.

Propósito principal: Personagem principal deseja recuperar sua alma

Motivo da motivação existir: Busca restaurar o equilíbrio do pós-pré vida

Se falhar: destrói toda a balança da existência, acabando com a vida humana nesse plano.

Plot twist: No 4º capítulo a morte revela a personagem que ela está com a alma da dela, que deve escolher voltar para as reencarnações e continuar revivendo essa procura ou se ela recuperar sua alma, irá destruir a realidade que ela está vivendo. Ao final, a personagem acorda no universo ficcional de Conect 2041.

ESTRUTURA DO QUADRINHO:

Páginas 64

- capa principal
- Apresentação
- Sumário e informações
- Capa da História 1: A filha da Lua
- Prequel QR CODE - 1
- HQ de 8 a 11 páginas (12p)
- Capa da História 2: A mãe Loba
- Prequel QR code 2 -
- HQ de 8 a 14 páginas (12p)
- Ficha da personagem 2
- Capa da História 3: O caminho alvo
- Prequel 3
- HQ de 8 a 10 páginas (12p)

- Ficha personagem 3
- Capa da História 4: A deusa entropia
- Prequel 4
- HQ de 8 a 13 páginas (12p)
- QR Code Conect 2041
- Contato da autora
- Material extra: A série tarô.

PÁGINAS DE HISTÓRIA -

PÁGINAS DE CAPAS - 5

APRESENTAÇÕES - 2

DESIGN DE PERSONAGEM - 4p

MATERIAIS COMPLEMENTARES - 4p PÁGINAS RESTANTES

Prequel:

HQTRÔNICA DE APRESENTAÇÃO -

A fenda do pós pré vida.

A personificação da personagem principal conversa com a vida e a morte.

Cenário de uma sala com várias cortinas

Você possui uma existência peculiar, não terá vidas comuns. Dentre suas existências, você irá compreender os mistérios da vida. Irá viver, e tornar a viver novamente. Nascerá então agora: A filha da Lua

Assim, a luz é sugada por um buraco negro e despenca na terra, luzes conversam entre si.

gradiente do branco para o preto

uma grande voz chama a luz e sopra sobre ela, assim, lhe entregando a profecia.

“Sua profecia é, descer até o plano humano, nele você irá passar por aprendizagem e provas, mas, viver não será o suficiente para compreender os mistérios que a vida irá te proporcionar, então, você irá viver, e tornar a viver novamente. Nascerá então agora: A filha da Lua”

Assim, a luzinha é sugada *como um buraco negro* e despenca na terra. mas, no trajeto, sua alma “se perde” durante a queda.

CAPÍTULO 1: A FILHA DA LUA

PERSONAGEM: JACIARA -

AMBIENTE: ALDEIA

DATA: ANO DESCONHECIDO

PÁGINAS 11 -

Página 1:

Quadro 1: Localização do ambiente. *mata*

Narrador: Em uma noite de lua bonita, nasceu uma menina com estrelas nos olhos e uma marca diferente na testa.

Quadro 2: *zoom* Olhos de criança

Quadro 3: Plano médio de uma senhora idosa: Essa menina não pertence somente a nossa aldeia, ela é abençoada pela marca da Lua. Mas, não enxergo em seu corpo uma alma normal.

Quadro 4: Plano detalhe na lua da testa da criança: então, que seu nome seja Jaciara.

Página 2:

Quadro 1:

Plano americano* Jaciara criança olhando para a lua e as estrelas forrando o chão.

Quadro 2: Grande plano geral: A idosa se aproxima.

Quadro 3: Plano americano a idosa se junta a Jaciara olhando as estrelas *vistas de costas*

Quadro 4: Plano médio curto: Jaciara aponta para o céu e diz: Sabe Guaraci, eu vim de lá!

Página 3:

Quadro 1: A idosa ri e diz: Eu sei minha lua!

Quadro 2: Vou te contar um segredo, eu também vim de lá e um dia vamos voltar para lá

Quadro 3: *Plano americano* Não sei o motivo de Tupã ter te enviado para mim, mas imagino que um dia vamos descobrir.

Quadro 4: *Grande plano geral* Eu sei que um dia vamos descobrir.

Quadro 5: *requadro de ambiente*

Página 4:

Quadro 1: *repete o requadro de ambiente, e uma flecha passando

Quadro 2: *Alguém grita de uma oca* JACIARAAAAA

Quadro 3: *Plano inteiro* Jaciara salta de uma árvore.

Quadro 4: *Plano americano* Jaciara, não era para você estar caçando agora.

Quadro 5: *Plano americano* Mas Guaraci...

Quadro 6: Sem mas...

Página 5:

Quadro 1: *Plano detalhe* Guaraci passa mal!

Quadro 2: *Plano médio longo* Jaciara segura Guaraci.

Quadro 3: Guaraci diz para Jaci: Jaci, alguma coisa está para acontecer...

algo de ruim, eu sinto. Talvez você tenha que assumir meu lugar um dia, até esse dia, continuarei te ensinando tudo que sei...

Quadro 4: Primeiro plano* Jaciara olha assustada para Guaraci

Página 6:

Quadro 1: Grande plano geral*requadro bem grande com Jaciara avistando a chegada do barlões (barcos+ balões)* *barcos com balões atracam na praia *

Quadro 2: Plano detalhe sapatos pisam na areia da praia.

Página 7:

Quadro 3: Plano geral *a aldeia e todos sentados em círculo com guaraci falando*

Quadro 4: Plano americano* Guaraci diz: Hoje vamos lembrar a essência do nosso povo. pois algo irá acontecer e não podemos esquecer quem somos.

Quadro 5: Nós somos a natureza, e a natureza vive em nós, nós cuidamos dela e somos cuidados por ela. Nós somos as árvores, os animais, e a água.

Quadro 6: somos a luz, e, a ausência dela...

Quadro 7: Plano americano* Os homens brancos olhando para a aldeia por luzes de tochas por entre a mata.

Página 8:

Quadro 1: Plano geral* Mostra os homens se apresentando com presentes.
no outro dia

Quadro 2: Plano americano* os índios e brancos trocam coisas.

Página 9:

Quadro 3: Alguns dias depois* Plano geral: a aldeia se encontra doente.

Quadro 4: Primeiro plano: Jaciara está doente também.

Quadro 5: Plano detalhe* Guaraci chora*

Quadro 6: Eles plantam uma árvore no túmulo de Jaciara.

Página 10:

Quadro 1: Plano inteiro* Guaraci acompanha o crescimento da árvore.

Quadro 2: Guaraci olhando para arvore

QUadro 3: A arvore alcança a lua

Quadro 4: A arvore alcança um eclipse.

Página 11:

Quadro 5: *um casal de indígenas conversando na frente da árvore. *Guaraci nunca entendeu por que Jaci voltou a lua tão rápido.

PREQUEL DO SEGUNDO CAPÍTULO:

Outro gradiente*

Você que aprendeu bastante sobre a natureza nessa vida, nossa luz irmã que conheceu como Guaraci te guiou bem, ensinou sobre as nossas relações com as criações pois somos parte desse ciclo, mas esse é o início; Porém, sua alma se perdeu durante seu primeiro nascimento...

Você precisa encontrar a chave de sua alma dentro das suas existências, se não encontrar, todo o plano humano corre perigo!!!

Durante essa vida, irá aplicar seu conhecimento. Será mãe sem filhos, aprenderá a compartilhar seus saberes, mas não será fácil. Por isso, nessa vida a luz irmã te guiará em outras formas.

Esteja atenta, busque sua chave e aprenda a vida.
a luz sopra novamente Jaci para o buraco negro.

CAPÍTULO 2: A MÃESTRA LOBA

PERSONAGEM: LIARA

AMBIENTE: POVOADO

DATA: IDADE MÉDIA

PÁGINAS 14:

PÁGINA 1:

Quadro 1: *Plano americano* Ambientação *povoado*

Quadro 2: Plano americano* Foca na Liara dentre alguns figurantes.

Quadro 3: Plano detalhe* Liara pega algumas ervas com as mãos.

Quadro 4: Plano inteiro* Liara anda com algumas plantas segurando uma bacia com flores.

Página 2:

Quadro 1: Plano médio: Liara entra em casa.

Quadro 2: Faz chá com ervas:

Quadro 3: Grande plano geral* Liara sai com seu chá para a mata - Grande requadro

Página 3

Quadro 4: Plano americano* Liara para no meio de algumas pedras e lá entra numa cortina dimensional...

elipse temporal

Quadro 5: a mão de liara sai pela cortina

Página 4:

Quadro 1:*Plano inteiro* Ela sai com uma “mascara” de loba.

Quadro 2: Liara olha para a lua

Quadro 3: *grande plano geral* Elas dançam em círculos em volta de uma fogueira, enquanto cantam. requadro circular

Quadros 4: * colocar closes dos rostos das dançarinas e dançarinos felizes*
*iluminação de tochas.

Página 5:

Quadro 4: Sentadas escutam Liara: Somos parte disso aqui, eu sou parte de vocês, e, vocês são parte de mim.

Quadro 5: assim como todas nós temos sinergia com os mistérios da natureza, as carregamos em nossos corpos.

Quadro 1: Mas não podemos sê-lo diante de todos,

Quadro 2: não entenderiam, e deturpariam nossas palavras e sabedoria que foram passadas por nossas antepassadas.

Página 6

Quadro 3: e não entendem pois estão perdidos de si mesmos.

Quadro 4: A reconexão consigo só acontece quando se reconhece que somos mais que a carne.

Quadro 5: Nós estamos em tudo. *requadro contemplativo da natureza*

Página 7:

Quadro 1: Plano médio* Liara faz chá com ervas

Quadro 2: Liara manipula plantas.

Quadro 3: Liara cumprimenta as pessoas

Quadro 4: Liara ensina as crianças

Quadro 5: As pessoas olham de longe *plano geral*

Página 8:

Quadro 1: Plano médio* Liara sai de sua casa rumo a mata *requadro com a porta de frente a mata

Quadro 2: Plano geral* Liara coloca sua máscara de loba

Quadro 3: Então se vira para iniciar seu círculo

Quadro 4: Plano médio* Todas as mulheres olham para ela com sorrisos

Quadro 5: Atrás delas temos tochas.

Página 9:

Quadro 1: Liara caminha entre as mulheres.

Quadro 2: Liara se põe em frente as mulheres contra as tochas

Quadro 3: Plano médio Longo* Liara diante das mulheres *focando na lua*

Quadro 4: Close no rosto do padre assustado.

Página 10:

O padre balbucia: Você está presa em nome de Deus pelo pecado da bruxaria.

Quadro 1:

Pelo seu pecado será condenada à fogueira para que se arrependa.

Quais são suas últimas palavras?? - disse o padre

Quadro 2: Jamais me arrependerei pelos ensinamentos que passei.

Quadro 3: E diferente das chamas que me consumirão, o que ensinei jamais se apagará.

Página 11:

Quadro 4: *plano americano* uma cruz em chamas. durante o amanhecer

Quadro 5: O padre diz: Que Deus tenha piedade de seus pecados.

Página 12 : Conversa entre a morte e a Liara sobre sua alma perdida

ambientação: cortina dimensional

Página 13 :Conversa entre a morte e a Liara

PREQUEL CAPÍTULO 3

A luz volta, e ouve:

Sua jornada ainda não se encerrou, dentre suas existências, não conseguimos captar o rastro de sua alma, e isso está destruindo a existência no plano humano aos poucos.

Apesar disso, seus ensinamentos continuam ecoando como ondas de água após uma pedra cair em um lago, e em suas próximas vidas, isso não será esquecido. Mesmo que pareça difícil, ainda há esperança para o plano humano. Que as almas vagantes nesse plano, encontre o alento da sabedoria e se lembrem de quem são, pois, vagam a tanto pelo plano humano, que sequer lembram que foram luz um dia.

Vá para mais uma parte do seu ciclo corpo sem alma~

CAPÍTULO 3: O CAMINHO ALVO

PERSONAGEM: MÃE LUCINA

AMBIENTE: QUILOMBO

DATA: NO FINAL DO SEC. XIX

PÁGINAS 13

Página 1

Quadro 1: ambientação: quilombo.

Quadro 2: Ambientação aproximada: Narrador: Essa história eu vou contar pra vocês

Quadro 3: Requadro em uma janela de casinha simples: é de quando ainda era menina

Quadro 4: e ainda existia a luz nos meus olhos *plano detalhe para os olhos da Lucina*

Página 2:

Quadro 1: Plano médio* uma criança pergunta: Então a senhora via antes Mãe Lucina?

Quadro 2: Plano americano: Antes eu via, hoje eu enxergo...

Quadro 3: Não enxergo como vocês, mas vejo com o coração.

Quadro 4: Quando era menina, e ainda existia luz nos meus olhos...

Página 3:

Quadro 1: Plano médio curto* eu morava em uma terra muito distante, e me trouxeram para cá.

Quadro 2: Plano geral: Navio negreiro* Sobrevivi por um milagre, e cheguei onde eles chamam hoje de Brasil

Página 4:

Quadro 3: Plano detalhe* Mãos infantis trabalhando.*

quadro 4: essa terra, estive nas minhas mãos a minha vida toda.

Quadro 5: Plano detalhe mãos velhas trabalhando* então essa terra faz parte de mim também.

Página 5:

Narradora: Por isso, não pude simplesmente deixar que fossemos escravos na terra que estávamos a construir

Quadro 1: Mãe Lucinda ajudando outros a fugir

Quadro 2: Mãe lucinda correndo.

Quadro 3: Então ela cai

Quadro 4: bate a cabeça.

Quadro 5: uma mão pega na sua mão.

Página 6:

Quadro 1: Mãe Lucinda anda segurando as mãos de Jaciara e Liara

Quadro 2:* Narradora* Nesse dia, a luz abandonou meus olhos.

Quadro 3: Nesse dia, eu tenho certeza, que cheguei aqui por um milagre.

Quadro 4: E hoje, posso ter o privilégio de estar velha.

Página 7

Quadro 1: Privilégio Mãe Lucinda? *pergunta uma criança*

Quadro 2: Mãe Lucinda gargalha: HAHAHA

Quadro 3: Plano detalhe: Mãe Lucinda de olhos fechados. Cada ruga do meu rosto, é um troféu.

Quadro 4: Nem todas as vidas conseguem chegar tão longe meu filho.

Página 8:

Quadro 1: Essas mãos calejadas, construíram muito

Quadro 2: Esses olhos viram muito, essa boca já falou tanto.

Quadro 3: Hoje, se posso falar com vocês é porque já vivi muito.

Quadro 4: E quando falo, deixo um pedacinho de mim com vocês.

Página 9:

Quadro 1: Assim, quando esse ciclo acabar, eu nunca vou morrer de verdade.

Quadro 2: Pois sempre terá um pouquinho de mim vivo em vocês;

Quadro 3: Esse é o segredo para viver para sempre.

Quadro 4: É não ter medo da morte, mas sim, celebrar a vida enquanto a tem.

Página 10:

até mesmo para mim, uma vida sem alma...

*close na ambientação. *

FALTA 2 PÁGINAS

PÁGINA 11:

PÁGINA 12:

Página 13:

Na última página, mostrar a morte andando junto com a mãe lucinda, levando ela pelas cortinas dimensionais * *close das duas andando de costas contra-luz*

PREQUEL

Corpo sem alma, suas vidas te ensinaram tanto!! E, ainda assim, não encontraste tua alma? Esta é a última parte do seu ciclo, nele não há roteiro, pois a existência se tornou um caos. Agora cabe a você e só a você as rédeas de seu destino. Para isso, será enviada ao final dos tempos, se não encontrar sua alma, você e toda a existência perecerão nesse plano.

Nesse tempo o homem se desvinculou totalmente de sua origem, se afastou das criações, e não se vê como parte disso, mas como dono e explorador de tudo.

Te desejo uma boa vida, e boa sorte na sua jornada...

CAPÍTULO 4: A DEUSA ENTROPIA

PERSONAGEM: THAINIAHT - THANIT *nome palíndromo*

AMBIENTE: CIDADE PÓS APOCALÍPTICA

DATA: 4.000 PÓS HUMANO

PÁGINAS 11

Contra-capas: A personagem em frente a um espelho fragmentado, e cada pedaço é uma parte das outras vidas. Em seu braço está tatuado o QRCODE do prequel.

Página 1:

Ambientação - Pessoas passando por telas de televisão ligadas.

Prédios e chuva Apresentar diferentes cenários...

Página 2:

THAINIAHT está com seus óculos de realidade virtual * quadro 1*

Quadro 2: Ela retira os óculos e seu companheiro exclama: Não sei como

consegue ficar tanto tempo nesse programa.

Quadro 3: estou testando esse novo jogo... se tudo der certo, logo poderemos viver somente dentro da rede.

Quadro 4: Seria como um mergulho na imaginação

Página 3:

Quadro 1: Imagine in dive!! exclama o companheiro.

Quadro 2: Boa!! é um bom nome

Quadro 3: Vou voltar para ajustar mais coisas no InDive

Ela sentada coloca os óculos de realidade virtual de novo.

Quadro 4: Close em detalhe de fio com mau-contato

Página 4:

Quadro 1: Ocorre um curto-circuito

Quadro 2: A Personagem alucina dentro do programa e vê suas vidas anteriores *pode ser frames de suas vidas*

Quadro 3: ela tem um vislumbre da morte:

Encontre sua alma...

Quadro 4: O seu companheiro tira seus óculos

Página 5:

Eles se olham.

Quadro 2: ela fica pensativa sobre suas outras identidades.

Quadro 3: Ela sussurra: Me encontre...

Quadro 4: Ela se conecta ao programa.

Página 6:

Quadro 1: A interface do programa é a cortina dimensional.

Quadro 2: A morte se vira com a chave da alma da personagem

QUadro 3: Estava procurando por isso??

QUadro 4: Rosto surpreso da personagem * Acrescentar: !!!!*

Página 7:

Quadro 1: Procurei por todas as minhas vidas...

Quadro 2: mesmo sem saber direito o que procurar..

Quadro 3: mas pq você...

Quadro 4: A morte dá de ombros: temos mais segredos e mistérios do que imagina.

Página 8:

Quadro 1: Me conte diz a personagem.

Quadro 2: Não gosto muito desse recurso de roteiro - debocha a morte

Quadro 3: Mas posso te dizer algumas coisinhas...

Quadro 4: Você sabe o motivo de se lembrar de suas vidas e propósito??

Quadro 5: O motivo de sua existência ser tão peculiar

Quadro 6: E de sua alma ter sido repelida das suas reencarnações...

Para isso... tem uma resposta...

Página 9

Quadro 1: Ela acorda de seu programa... um novo apagão aconteceu na sua casa

Quadro 2: No escuro, ela chama a morte: Me encontre...

Quadro 3: Me encontre me encontre me encontre me encontre...

Quadro 4: A luz torna a voltar...

Quadro 5: ela olha para o computador.

Página 10:

Quadro 1: Ela retorna ao programa

Quadro 2: Qual a resposta??

Quadro 3: Tudo o que você vê hoje, é consequência do seu nascimento... esse fenômeno que não conseguimos mais parar...

Quadro 4: A morte mostra o universo em expansão... a entropia é a consequência da sua existência.

Página 11:

Quadro 1: A resposta é simples. Você é o desequilíbrio.

Quadro 2: Sua existência desencadeia a entropia.

Quadro 3: Nesse plano humano, você existe como um satélite.

Quadro 4: e insistiu para nascer e viver suas fases como humana.

Quadro 5: Mas sua existência iria colapsar o universo... sua alma foi repelida.

Página 12:

Quadro 1: Esse é um mistério que só eu, a morte sabia.

Quadro 2: Agora, cabe a você decidir...

Quadro 3: todas as vezes chegamos aqui nessa conversa, você deve retornar ao ciclo de nascimento ou essa realidade vai ruir...

Quadro 4: e agora? Qual será sua escolha?

O Grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas

Gazy Andraus

A dissertação de mestrado defendida recentemente por Rachel Cosme, que traz em contraparte um álbum-zine, o “O GRIMÓRIO DAS 4 LUAS”, traduz o que é uma pesquisa criativa em que, na pós-graduação de artes, se busca uma conexão entre a arte (as HQs, no caso), o processo criativo e uma reflexão teórica sobre o objeto artístico.

A história em quadrinhos que Rachel desenvolveu, além disso, segue a linha das HQs poético-filosóficas (ou fantástico-filosóficas, como gosto de nomear, vez ou outra). Esta linha foi definida por Edgar Franco (orientador de Rachel neste mestrado) quando, em 1996, lançou um capítulo num livro seminal que aborda as HQs no Brasil (FRANCO, 1997). Junto da teoria de Franco, o organizador das “*Xornadas de Ourense*”, na Espanha galega, traduzia nosso estilo como “fantasia-filosófica”.

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

Rachel conheceu o estilo e, ao conceber seu grimório em quadrinhos, mixou-o com uma arte que flerta com o estilo de linha dos mangás (e isso – interessante abordar – também já aconteceu poucas décadas atrás, quando Erika Saheki abraçou o estilo poético-filosófico com seus quadrinhos, também com traços lembrando o mangá).

Igualmente, tanto Saheki quanto Rachel Cosme não limitaram sua diagramação, expandindo-a como algumas vezes aparece nos próprios quadrinhos japoneses, mas ampliada na linha brasileira das HQs poético-filosóficas.

Com relação ao tema, Rachel brinda-nos com uma narrativa que até encontra respaldo na ficção-científica (vou alcunhar de *ficção-fantástico-científica*), trilhando um roteiro em que a história perpassa tempos passados, presentes e futuros, mas nem sempre linearmente, e ainda se conecta a uma leitura *online* (os “*prequels*”), lembrando algo próximo das *HQtrônicas*, assim batizadas pelo também pesquisador Edgar Franco (autor atualmente também denominado de *Ciberpajé*).

Ou seja, o leitor vai lendo a HQ poética de Rachel, mas também precisa fazer uma leitura em conjunto à contraparte *online*, que fica disponibilizada em 5 *QR-Codes* inseridos no álbum-zine: um na abertura da HQ, e os outros 4, a cada final de um dos quatro capítulos em que a obra se desenvolve na versão impressa (e que, não custa lembrar, é parte artística da dissertação de mestrado, em que a autora teoriza não só a HQ, mas também os quadrinhos e, em específico, os poético-filosóficos).

O álbum impresso tem a materialidade escolhida como o de um livro sagrado. O tamanho é adequado (A4) e a capa preta com um brilho que remete ao espaço cósmico estelar, tem o título e a arte em uma cor semidourada que valoriza a figura estampada e fornece o olhar misterioso ao que está por vir quando se folheia, abrindo-o! Aliás, capa e última capa se complementam numa abertura dupla!



Ao se folhear a HQ, logo de início, as folhas de apresentação e de finalização (com a biografia da autora) têm a cor amarelo-dourada, e só então é que a história se desenvolve, a partir do miolo com papel opaco que valoriza a arte preto e branco (e cinza) de Rachel!

Seu enredo lírico – tanto nas artes como no texto – expõe a beleza do traço, que mescla um pouco do estilo do mangá com um estilo pessoal da artista, designando uma autoria própria, e todo o conjunto da obra: roteiro, arte e material escolhido para imprimir a HQ, é uma obra-prima artístico-conceitual!

E, então, quando o leitor inicia a leitura, deparando-se com os *QR-Codes*, duas (ou três...) surpresas ocorrem:

- 1- A arte digital se torna colorida, entremeada ao preto e branco e cinza da versão impressa!
- 2- A leitura, de linear lateralizada (em geral) como se dá ao se porrem os olhos na narrativa do álbum, muda para verticalizada

(como um pergaminho ao ser desenrolado e lido, tal qual se sucede, muitas vezes, em leituras de quadrinhos na internet) e, finalmente, uma possível surpresa subsequente se dá, pois nesta leitura ambivalente...

- 3- Há uma narrativa semiparalela, como se fora *spin off* (mas na verdade, como *prequel* – ou seja – como um prelúdio do que vai acontecer na narrativa física no papel, a cada capítulo do Grimório)!

Esta narrativa dual somente enriquece, tornando mais complexo (e de certa maneira, místico) o Grimório, que traz, em meio à sua narrativa, questões indígenas, culturas milenares e, nisso tudo, viagens astrais e no tempo, recorrendo às tecnologias da IA (Inteligência Artificial que, mais do que nunca antes, está cada vez mais premente em nossas vivências).

O Grimório de Rachel, suas 4 luas, seus 4 tempos e o principal mote da história: a “Alma”, encontram ressonâncias em cada um dos átomos e moléculas de nosso carbono existencial (entremeado ao silício das tecnologias que nos outorgam esta realidade virtual factível), dando o ar da existência a que esse álbum não seja apenas um *livrozine* de HQ fictício... mas parte do estigma humano da vivência e (re)criação que nos empurram cada vez mais ao (des)conhecido, ao mesmo tempo em que a obra-pesquisa (dissertação) de Rachel Cosme se coaduna com a contraparte imagético-informativa de seu Grimório, complementando a dual questão entre “arte e ciência”!

Como este é um posfácio, quem já leu a obra-HQ, deve retornar desde a capa e relê-la... sem se esquivar do universo paralelo conarrativo colorido da realidade virtual que conarra a HQ de modo amplo, tornando o mergulho real/virtual mais densamente fluído a nossas almas!

E, claro, sem se olvidar de também proceder à leitura de sua dissertação de mestrado, que deslinda mais sobre os aspectos que levaram a autora a percorrer este munduniverso dual entre as artes e as pesqui-

sas (traçando nelas, acerca dos quadrinhos, sua poética, suas possibilidades e o sagrado-feminino, que precisa ser redescoberto por todos, e reavivado enquanto mantenedor de uma vida mental/espiritual que se equilibre aos desmandos da racionalidade beligerante que formou esta humanidade patriarcal egóica)!

É para isto que servem artes como esta de Rachel... e pesquisas que vão deslumbrando a todos... até mesmo ao percebermos que o sobrenome da autora se coaduna à própria temática da pesquisa, seu trabalho de arte sacrossanto e a busca por uma estética poética... pois de Rachel, Cosme significa harmonia, beleza, tal qual o próprio nome outro de nosso universo...um tal Cosmo!

Referências:

SANTOS, Rachel Cosme Silva dos. *O Grimório das 4 luas*. Álbum-zine como parte da Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da FAV-UFG. Goiânia-GO, 2023.

SANTOS, Rachel Cosme Silva dos. *O Grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da FAV-UFG. Goiânia-GO, 2023.

FRANCO, Edgar. Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil. *In As Histórias em Quadrinhos no Brasil-teoria e prática*. São Paulo: UNESP/PROEX, 1997, 51-65.



Rachel Cosmos

Artista, professora, quadrinista e pesquisadora. Sou apaixonada por quadrinhos desde a adolescência sendo influenciada principalmente pelos mangás e animes dos anos 1990/2000.

Os quadrinhos me motivaram a desenhar, a escolher qual curso iria fazer e segui me aprofundando nos estudos da 9ª arte.

Em meus trabalhos, busco explorar a leveza, o lúdico e a delicadeza em meus traços e personagens, em contraste com seus aspectos internos e cenários distópicos sci-fi ciberpunk (gênero o qual sou grande fã). Assim pude desenvolver os aspectos filosóficos e existenciais que permeiam os pensamentos e reflexões dos personagens como reflexo dos meus próprios pensamentos.

Para a realização desse trabalho foi necessário muito estudo e dedicação, junto do apoio de meus amigos, parentes, do grupo de pesquisa Cria-ciber e do meu orientador, Edgar Franco, a jornada de criação do Grimório foi possível. Agradeço especialmente a Danielle Barros que foi uma grande inspiração para que o Grimório das 4 luas possa existir.

Imensa gratidão a todos vocês e a você que está lendo este Grimório HQ

Contato

E-mail: rachelcosmesds@gmail.com

Instagram: @rachel_cosmos

Este Grimório foi criado por Rachel Cosme (bolsista CAPES) como parte de sua pesquisa de mestrado em Arte e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais-FAV na Universidade Federal de Goiás-UFG sob orientação do Dr Edgar Franco (Ciberpajé).



Goiânia
2023



O Grimório das 4 Luas

CAPES

criaciber
grupo de pesquisa

PPGCV

FAV

UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIAS

Rachel Santos

*Grimório das 4 Luas:
O Feminino e o Sagrado Feminino nas
HQs Poético-filosóficas*

