

## **HQVERSO: As HQs poético-filosóficas e o sagrado feminino. O processo de pesquisa**

Mestranda Rachel C. S. Santos

(Universidade Federal de Goiás - Grupo de Pesquisa Criaciber)

### **INTRODUÇÃO**

O presente artigo busca entender e se aprofundar no universo de criação de quadrinhos poético-filosóficos através dos registros e reflexões sobre a criação do álbum de HQ e HQtrônica híbrida poético-filosófica Grimório das 4 Luas. Por meio das reflexões e apresentação do processo de pesquisa e criação de um álbum autoral é possível perceber a riqueza e os detalhes que são necessários para o desenvolvimento de uma narrativa. Como uma metalinguagem onde para escrever narrativas e criar universos ficcionais (ou não), é necessário entender e se aprofundar no universo dos quadrinhos para usar esse conhecimento ao seu favor ou para subvertê-lo, esse universo dos quadrinhos é o HQverso.

Neste artigo o processo de criação em quadrinhos é destrinchado a fim de entender que durante esse período, é possível levantar questionamentos e pontos de vista que nos aprofundam no HQverso, assim, o papel de leitor estará sob a lente do processo de criação, que tem em sua frente o papel em branco e (literalmente) universos de possibilidades para criar. Essa agonia de tantas escolhas que o artista-criador-quadrinista pode ter é o ponto de partida para o desenvolvimento deste texto.

Geralmente autores de quadrinhos tem seu primeiro contato com as HQs enquanto leitores. Através da exposição com os quadrinhos e as narrativas, começam a criar suas próprias histórias, desta forma, a linguagem dos quadrinhos se torna algo natural, por já terem essa vivência com as HQs previamente, por isso, conseguem reproduzir seus códigos, seus aspectos pré-estabelecidos sabendo os “protocolos” tradicionais desta linguagem.

Para se aprofundar no HQverso, o melhor processo é através da criação, das reflexões, dos ponderamentos e dos questionamentos que acontecem durante essa criação. Para criar é preciso se atentar ao como, ao porquê, ao quando e ao finalmente para desenvolver uma narrativa, pensar em como desenrolar os acontecimentos não só de modo escrito, mas, como o visual se desenvolve junto ao texto e vice-versa.

Durante esse processo, o fundamento teórico auxilia na construção da narrativa através de uma base sólida de conhecimento relacionado ao tema dos quadrinhos. Entender a

trajetória dos quadrinhos de acordo com o desenvolvimento da sociedade e o papel de relevância que eles (os quadrinhos) ocupam hoje, auxilia o autor a se posicionar de forma criativa, inovadora ou tradicional em suas histórias tendo como inspiração autores, editores, criadores-quadrinhistas que vieram antes e construíram o legado dos quadrinhos. Servindo como um paralelo a uma frase de Isaac Newton que diz: “Se eu vi mais longe, foi por estar sobre ombros de gigantes.”<sup>1</sup> (1676). Aprender e se inspirar nos criadores que despertaram em seus leitores a paixão pelos quadrinhos.

É importante salientar que a base teórica impulsiona e direciona o olhar do criador-artista-quadrinista para que ele não se perca dentro de si mesmo e do lugar que sua obra ocupa. Assim, o conhecimento e suas experiências posteriores impulsionam sua criação e moldam seus trabalhos, ou, o leva a ir na contramão de tudo o que fez antes e incentiva a experimentação dentro de outras possibilidades. O artista não é criador sem criar sua obra. O quadrinista se encontra no desenhar entre um quadrinho e outro, então, o conhecimento é parte chave do trabalho de criação, mas sem criar, a teoria se torna mais um conjunto de palavras dentro do oceano do conhecimento e lá permanece sem poder fruir através dos olhos curiosos e a mente solta de um leitor. Todo o preparo teórico desse processo se dá para confluir em um trabalho artístico, que aqui é o álbum de HQ e HQtrônica híbrida Grimório das 4 Luas.

Esse texto apresenta o andamento da pesquisa de mestrado que explora a criação de HQ voltada para o tema do sagrado feminino inserido nas hqs poético-filosóficas. Para tal, a

---

<sup>1</sup> Trecho de uma carta de Newton para Robert Hooke, 5 de Fevereiro de 1676, baseado numa metáfora atribuída a Bernardo de Chartres.

metodologia que é utilizada se baseia na metodologia qualitativa, que, através de textos, livros, quadrinhos, entrevistas baseiam a fundamentação teórica e refinam a percepção criativa para culminar na narrativa poético-filosófica.

Através da pesquisa, o esperado é aprofundar o aspecto do feminino e o sagrado feminino dentro do cenário dos quadrinhos tanto na prática artística quanto no aspecto teórico, proporcionando pontos de desdobramentos e reflexões para outros projetos. O trabalho surge com a pretensão de não cessar discussões mas provocar mais questões que desenvolva e aprofunde o assunto.

## O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE HQ POÉTICO-FILOSÓFICA

Para criar um álbum de HQ poético-filosófico é importante conceituar o que é o poético-filosófico. Em suma, esse gênero de quadrinhos autorais se destaca por hibridizar os quadrinhos à filosofia e à expressividade inseridos no contexto autoral das HQs. Dentro do poético-filosófico há 3 características marcantes do gênero que são:

1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos. (NETO, 2009 p.90)

Essas características são importantes para a concepção da história, justamente por ter uma abertura expressiva que o poético filosófico abrange, mas, a criação do quadrinho não se restringe à definição e conceituação no processo criativo, a liberdade criativa flui tendo os conceitos como ponto de partida, mas não se prende a isso.

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 (2014) 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 é 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 a 3 bases culturais que são: a cultura indígena, africana e europeia (sendo as bases culturais brasileiras). O motivo para essa abordagem se dá em relação a confluência cultural e brasilidade do gênero poético-filosófico considerado por Elydio dos Santos Neto (2009), um gênero genuinamente brasileiro, assim, a abordagem traz a base cultural brasileira como ponto de partida criativa.

Um aspecto importante do sagrado feminino que foi percebido através do levantamento de textos em sites, blogs e textos informais é a profunda conexão com a natureza em vários aspectos 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 (2011 p. 26) corrobora 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 maternas 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 (2011 p.49): “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 eram importantes 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 (2011) 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 um arquétipo, essa associação é um aspecto importante que poderia ser abordado na história.

No primeiro momento a abordagem das fases lunares é essencial na história como parte estética, mas, com o decorrer dos estudos e desenvolvimento do pensamento sobre a essência da história a lua se torna imbuída de significados. Sabendo então que a história iria abordar 4 fases lunares, a decisão foi associar o ciclo lunar a 4 arquétipos sendo eles: A donzela, a mãe, a sábia e a feiticeira e as 4 estações do ano em 4 capítulos. A apropriação das associações dos arquétipos, fases lunares e estações do ano se deram inicialmente de forma intuitiva e posteriormente, ao estudar mais sobre o sagrado feminino, algumas associações se encaixavam com os conceitos e filosofias do sagrado, essas coincidências da criação torna o processo divertido. Inicia-se então a escrita do argumento e posteriormente se desenvolve o roteiro.

## **ARGUMENTO E ROTEIRO**

O ponto de partida havia sido criado, inicia o processo do argumento que é um pequeno resumo enxuto sobre a história. O tema principal da história era falar sobre como a crença perpassa pelo tempo e como a vida pode ser uma pequena parte de uma jornada bem maior que não entendemos explorando os ciclos, nascimento, renascimento e jornada. Assim, a ideia inicial é ter uma personagem que morre e renasce em cada capítulo da HQ. FAUR (2011, p. 206) destaca que: “ a mulher passa repetidas vezes pelas etapas de morte e renascimento e reconquista” (FAUR, 2011 p. 206). Trouxe de forma literal a morte e renascimento para a história. Para facilitar o entendimento da obra, coloco uma marca na

testa da personagem que irá destacá-la e sinaliza que é a mesma pessoa. Essa marca é a fase da lua ao qual a vida dela representa.

Tendo esses parâmetros definidos surge a criação das personagens e seu *background*, para posteriormente criar um roteiro elaborado (o processo de criação de personagem será destrinchado no próximo subtítulo)

O roteiro é a espinha dorsal de qualquer história, Danton (2000) diz: “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 desenho.

Nesse processo, estima-se que a história terá os 4 capítulos: A filha da Lua, Mãestra Loba, O caminho alvo e a Deusa Entropia. Cada capítulo irá se passar 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.

No processo de criação, teremos 2 vertentes síncronas e independentes do álbum, o álbum físico e a HQtrônica da história. A HQtrônica irá se passar em outra dimensão, chamada pós-pré-vida, ela não é obrigatória na leitura do álbum físico, mas, faz parte do universo da história.

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.

## **A PERSONAGEM**

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

para cada capítulo, e, trazer em sua estética algo recorrente na sua aparência que lembre que é a mesma personagem. O símbolo escolhido foi a marca da lua em seus diferentes ciclos lunares, essa marca está presente na testa da personagem.

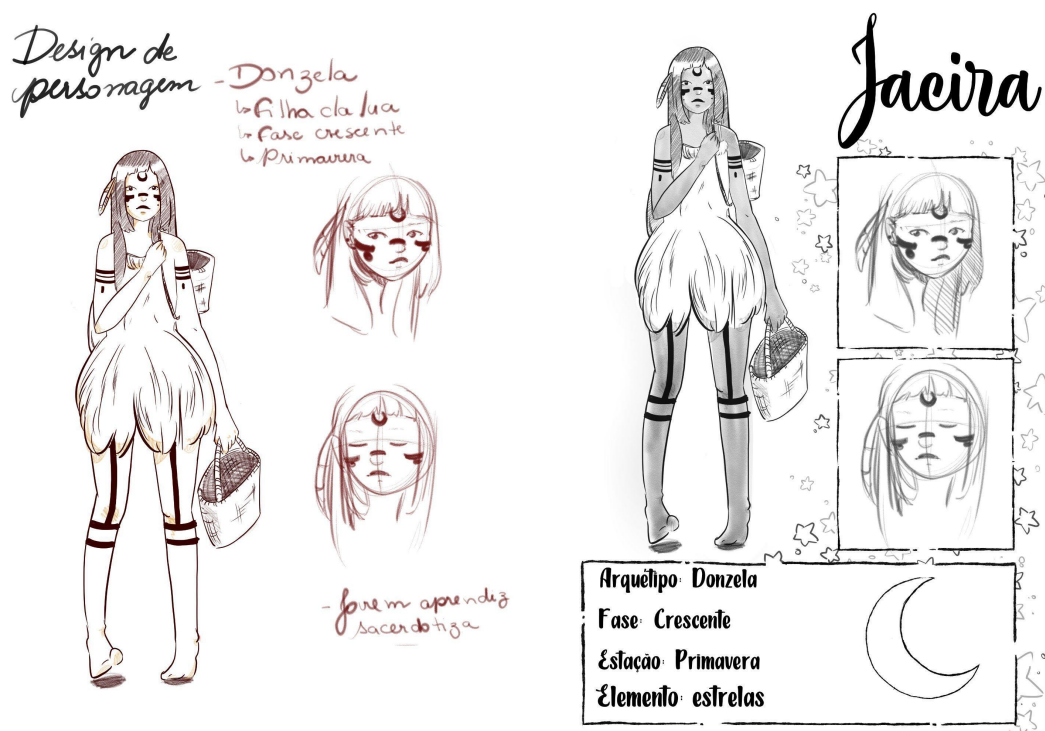
Figura 1: Rascunho inicial da personagem



Fonte: da autora

A criação da personagem em seu primeiro momento, deve levar em conta o período histórico, a etnia e a cultura ao qual ela está inserida para criar as vestimentas, acessórios, traços e personalidade. Em um primeiro momento a personagem busca trazer essas características de forma menos refinada, e a medida em que a história se desenvolve no roteiro, suas ações, pensamentos e reflexões surgem, a aparência e detalhes são refinados de acordo com o andamento da história. Quando o roteiro está mais consolidado e completo, a personagem é revisitada, tendo mais consistência em sua aparência, arquétipos e ciclo lunar, nesse momento é criada a ficha da personagem com suas principais características:

Figura 2: Exemplo de ficha da personagem a. primeira versão b. versão final



Fonte: da autora

## 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. 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 séc. XVI ela trabalha com plantas medicinais ajudando pessoas doentes. Durante as noites de lua cheia ela é a mestra de um grupo que cultua a natureza e



acessa o mundo espiritual e seus mistérios. A fase lunar correspondente a Liara é a lua Cheia, o arquétipo é a 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 ela é uma idosa cega, que fugiu para um quilombo para escapar da vida de escrava. Ela é uma sábia de seu povo e compartilha suas experiências de vida para ensinar os mais novos, alertando-os sobre a jornada da vida. 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 que vive no Brasil cyberpunk, no ano 4000, ela é desenvolvedora de um programa de dissociação da realidade em busca de conforto, mas seu programa irá acessar outros lugares. 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: Guaraci no capítulo 1, o bispo no capítulo 2, as crianças no capítulo 3, ECNO no capítulo 4, a criação (vida) e a destruição (morte) que habitam na dimensão chamada pós-pré-vida da Hqtrônica.

## AMBIENTAÇÃO

Sobre a ambientação DANTON (2000, p. 19) afirma:

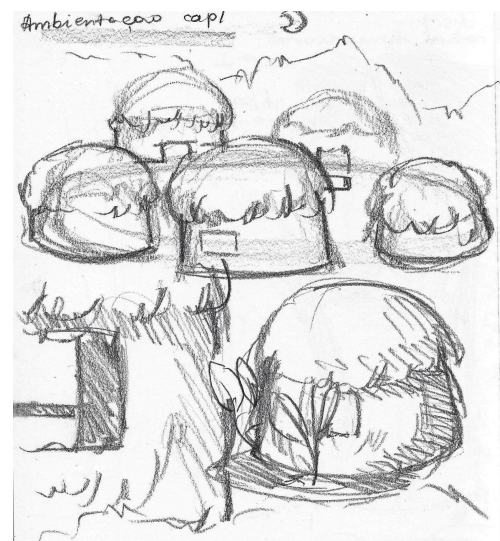
Outro aspecto importante é a ambientação. É necessário imaginar onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida etc[...].A ambientação vai

acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens. (DANTON, 2000 p. 19)

Assim como o roteiro e o design de personagem, a ambientação é um fator relevante na criação dos pilares de um mundo ficcional, para desenrolar as ações da narrativa é necessário que o ambiente esteja congruente com as ações e reações da história. Para a criação da ambientação foi necessário um estudo de campo a fim de levantar materiais para desenvolver o ambiente.

Para o primeiro capítulo era necessário criar uma aldeia indígena, para isso visitei uma réplica de uma tribo indígena modelo Timbira que se encontra no Memorial do Cerrado da PUC Goiás em Goiânia. Na visita a essa réplica o olhar se direciona para as possibilidades de criar no mundo ficcional, então nesse processo de imersão penso em como irei desenhar as dimensões das ocas, a textura das folhagens, a configuração e organização da aldeia para a criação da ambientação do capítulo 1 por meio dessa experiência imersiva.

Figura 3: a) fotografia da aldeia Timbira no Memorial do Cerrado b) Proposta inicial da tribo da HQ



Fonte: da autora

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 a cultura indígena, européia 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 terá a aparência que referencia a vida da personagem. Por se tratar de outra dimensão, a história será colorida, diferente da proposta do álbum físico, que será preto e branco, a ambientação da Hqtrônica também é influenciada pelas cores.

## **THUMBNAIL**

Durante alguns estudos sobre processo de desenho 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 requadros e as ações que desenvolvem a história.



A principal inspiração para a encadernação do álbum são os grimórios, termo que de acordo com o site dicionário é conceituado como: Um livro de conhecimentos mágicos e anotações de práticas pessoais, conhecido como diário mágico. O livro pode ter diversos tipos diferentes, 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 utiliza dos grimórios em sua poética artística. Ela criou o termo grimoirezine, que são os grimórios no formato de zines criados por ela. Utilizando a estética do grimório, a proposta é o álbum de HQ preto e branco no formato A4 com 48 páginas em encadernação artesanal.

Atualmente, a criação da HQ está na fase do desenho dos capítulos, essa é a fase de externalizar todo o processo de criação feito até aqui. O fato da HQ ainda não estar pronta significa que ainda podem ocorrer imprevistos, acasos ou coincidências, pois a criação é fluida e mutável e como ainda está em processo de criação, é possível que muitas possibilidades venham à tona e a história se reconfigure e transfigure.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Um álbum de história em quadrinhos (e todo produto resultado da inteligência criativa) tem em si, muito mais do que a matéria é capaz de expressar. Dentro de um universo ficcional, existe uma jornada narrativa de como foi a criação desse universo. Contar a história de como se criar uma história, nos atenta aos significados e busca da compreensão sobre como cada pessoa tem seu próprio universo criativo e como usá-lo para criar.

Esse processo de imersão na criação de HQ leva a refletir sobre a complexidade que é criar uma história, sabendo utilizar seus códigos e expressão explorando a HQ como a 9ª arte, ou seja, as HQs como mais do que um álbum, ela sendo um universo dentro do HQverso!

## **REFERÊNCIAS**

DANTON, Gian. Como escrever histórias em quadrinhos. Virtualbooks. 2000

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

IEVE. *Arquétipos do ciclo menstrual. Mandala Lunar*. 2019. disponível em: <<https://www.mandalalunar.com.br/arquetipos-do-ciclo-menstrual/>> acesso em 20 de jun. de 2022

NETO, Elydio dos Santos. “O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro.” In: *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Arte e Cultura Visual da FAV/ UFG*, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009. Goiânia, GO: UFG, FAV, 2009, p. 68-95.

## CURRÍCULO

Rachel Cosme Silva dos Santos: Graduada em Artes Visuais pela FAV – UFG (2016), tecnóloga em Recursos Humanos pela UNIP (2020); especialista em Arteterapia – Unibf (2020), licenciada em Artes Visuais pelo Claretiano (2021); Mestranda em Arte e Cultura visual pela FAV – UFG e membro do grupo de pesquisa Criaciber.

### **Como citar este texto:**

SANTOS, Rachel C. S. *HQVERSO: As HQs poético-filosóficas e o sagrado feminino. O processo de pesquisa*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 282-295.