



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

WAGNER ROSA

**NOS RASTROS DA LINGUAGEM DA DANÇA:
CONVERSÃO DE FORMAS NO ESPETÁCULO *HQ***

Londrina
2016

WAGNER ROSA

**NOS RASTROS DA LINGUAGEM DA DANÇA:
CONVERSÃO DE FORMAS NO ESPETÁCULO *HQ***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem do Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina como requisito para obtenção do grau de Doutor em Estudos da Linguagem.

Orientadora: Profa. Dra. Edina Regina Pugas Panichi

Londrina
2016

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de
Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL**

Rosa, Wagner.

Nos rastros da linguagem da dança: conservação de Formas no Espetáculo HQ /
Wagner Rosa. – Londrina, 2016.
200 f. : il.

Orientador: Edina Regina Pugas Panichi.

Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de
Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em
Estudos da Linguagem, 2015.

Inclui bibliografia.

1. Crítica genética – Teses. 2. Crítica de processo – Teses. 3. Linguagem da
dança – Teses. 4. Artes Cênicas – Teses. 5. Texto e significado – Teses. I. Panichi,
Edina Regina Pugas – Teses. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de
Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Estudos da
Linguagem – Teses. III. Título.

WAGNER ROSA

**NOS RASTROS DA LINGUAGEM DA DANÇA:
CONVERSÃO DE FORMAS NO ESPETÁCULO HQ**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem do Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina como requisito para obtenção do grau de Doutor em Estudos da Linguagem.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Edina Regina Pugas
Panichi
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Philippe Leon Marie Ghislain Willemart
Universidade Estadual de São Paulo - USP

Prof. Dr. Alexandre Villibor Flory
Universidade Estadual de Maringá - UEM

Prof. Dr. Miguel Luiz Contani
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Esther Gomes de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 30 de maio de 2016.

Dedico este trabalho à minha esposa,
Alessandra, pelo apoio incondicional.

Ao meu filho Giordano, que trouxe ainda mais
alegria às nossas vidas.

Aos meus pais, Otávio e Conceição, pelo
carinho e amor inabaláveis.

À Dona Leonilda, minha sogra, segunda mãe.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, professora Dra. Edina Regina Pugas Panichi, que acompanhou o longo percurso desta pesquisa, conduzindo meu olhar nos momentos de nebulosidade e estimulando minhas descobertas.

Ao professor Dr. Miguel Contani, que acompanha minha carreira acadêmica desde a graduação, pela generosidade com que compartilha seus conhecimentos e, de forma altruísta, empreendeu energia e disponibilizou seu tempo em nossas (tantas) interlocuções.

À professora Dra. Esther Gomes de Oliveira, cuja generosidade e energia positiva durante todo o processo foram modelo de conduta e motivo de inspiração, tanto nas aulas e cursos dos quais participei, quanto nas (muitas) interlocuções.

Ao professor Dr. Philippe Willemart, por tudo que fez e representa para os estudos em Crítica Genética no Brasil. Nossos momentos de interlocução e as contribuições na banca de qualificação foram fundamentais para que esta pesquisa se concretizasse.

Ao professor Dr. Alexandre Villibor Flory, cuja participação em momentos oportunos tornou mais instigante o exercício de pesquisa ora desenvolvida. Sua contribuição na banca de qualificação nos trouxe inúmeras contribuições para a realização deste trabalho.

Ao professor Dr. Aguinaldo Moreira de Souza, cuja contribuição foi indispensável para a realização deste trabalho. Foi ele, também, um inspirador de minha empreitada acadêmica.

Agradeço, ainda, aos professores Dr. Paulo de Tarso Galembeck (*in memoriam*), Dra. Mariângela Joanilho, Dra. Loredana Limoli pelo apoio oferecido e carinho com que compartilharam seus conhecimentos, ao longo deste percurso.

À Juliana, Thaís, Eva e Letícia, grandes amigas da pós-graduação e companheiras no percurso desta pesquisa.

À coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem e aos servidores da secretaria, especialmente à Rosely.

Aos colegas do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, com quem compartilhei muitos momentos de alegria durante esta caminhada.

Aos meus colegas de trabalho na Fundação Cultura Artística de Londrina (Funcart), os antigos e os novos.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para o bom andamento deste trabalho.

ROSA, Wagner. **Nos Rastros da Linguagem da Dança**: Conversão de Formas no Espetáculo *HQ*. 2016. 200 f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

RESUMO

Esta tese investiga o percurso criativo da encenação de espetáculos de dança, vistos em sua peculiaridade como linguagem cênica. A proposta dá continuidade à trajetória de pesquisa do autor, iniciada na graduação e aprofundada no curso de Mestrado em Educação, em que essa forma de encenação vem sendo analisada como processo criativo sob variados aspectos e pontos de vista. O *corpus* é constituído de arquivos de materiais utilizados durante a criação dos espetáculos realizados (no período compreendido) entre os anos de 1998 e 2013, do grupo Ballezinho de Londrina, com enfoque na produção do espetáculo “HQ”, (cuja estreia aconteceu em 2012). A fundamentação teórica e os passos metodológicos são inspirados nos referenciais da Crítica Genética (análise do movimento criador) e de postulados teóricos relacionados às artes cênicas, com enfoque na linguagem da dança. Guias de análise foram constituídos de modo a tornar claros os procedimentos que permeiam e norteiam a ação do encenador/coreógrafo, buscando, por meio dos princípios do movimento criador, identificar e valorar as formas de materialização, no espaço e no tempo, de uma obra artística cênica, e enriquecer os modos de enunciar, especificamente na linguagem da dança e/ou em seus intercruzamentos possíveis, os elementos que lhe são constituintes.

Palavras-chave: Crítica genética. Crítica de processo. Conversão de formas. Linguagem da dança. Movimento criador.

ROSA, Wagner. **In Traces of dance's language: Conversion of Forms in Show HQ**. 2016. 200 p. Thesis (Doctorate in Language Studies) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

ABSTRACT

This thesis investigates the creative path of staging dance performances, seen in its peculiarity as scenic language. The proposal continues the author's research trajectory that began in undergraduate and deepened in the course of Master of Education, where this type of scenario has been analyzed as a creative process under varied aspects and points of view. The corpus consists of materials files used during the creation of performed shows (in the period) between the years 1998 and 2013, the Ballezinho group of Londrina, focusing on production of the show "HQ" (whose debut took place in 2012). The theoretical and methodological steps are inspired by the references of Genetic Criticism (the creative movement analysis) and theoretical postulates related to the performing arts, focusing on the language of dance. Analysis guides were formed in order to make clear the procedures that underlie and guide the action of the director/choreographer, seeking, through the principles of creative movement, identify and value the ways of materialization in space and time, of a scenic art'swork, and enrich the ways of stating specifically in the language of dance and / or its possible intercrosses, the elements that are constituents.

Keywords: Genetic criticism. Process critical. Forms conversion. Language of dance. Creator movement.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | | |
|-------------|---|-----|
| Figura 1 - | Os elementos de construção de cena | 39 |
| Figura 2 - | Estrutura de análise comparativa - escritura textual de Pedro Nava x escrita cênica em HQ | 63 |
| Figura 3 - | Ballezinho de Londrina - Enquanto o Sono não Vem (1998) | 72 |
| Figura 4 - | Ballezinho de Londrina - Contra (1999)..... | 73 |
| Figura 5 - | Ballezinho de Londrina - Ritual (1999) | 74 |
| Figura 6 - | Ballezinho de Londrina - Tchibum (2000)..... | 75 |
| Figura 7 - | Ballezinho de Londrina - Felicidade (2001) | 75 |
| Figura 8 - | Ballezinho de Londrina - Erumavez (2002) | 76 |
| Figura9- | Ballezinho de Londrina - Mistrofetalatalililoclincloftalatalilolóflunflun (2004) | 77 |
| Figura 10 - | Ballezinho de Londrina - Pasmel! (2005) | 78 |
| Figura 11 - | Ballezinho de Londrina - D'Poes (2006)..... | 79 |
| Figura 12 - | Ballezinho de Londrina - Tem Teia na Tuia (2007) | 79 |
| Figura 13 - | Ballezinho de Londrina - Molemolência (2008) | 80 |
| Figura 14 - | Ballezinho de Londrina - Circular (2008)..... | 80 |
| Figura 15 - | Ballezinho de Londrina - Fade in (2009) | 81 |
| Figura 16 - | Ballezinho de Londrina - Labirinto (2009)..... | 81 |
| Figura 17 - | Ballezinho de Londrina – Móbile (2010) | 82 |
| Figura 18 - | Ballezinho de Londrina - HQ (2012)..... | 83 |
| Figura 19 - | Ballezinho de Londrina - Flashback (2013) | 83 |
| Figura 20 - | Ballezinho de Londrina - R.U.?/ Deja vu (2014) | 84 |
| Figura 21 - | Ballezinho de Londrina - Babel (2015) | 84 |
| Figura 22 - | Banner de apresentação do espetáculo HQ em 2012 | 87 |
| Figura 23 - | Banners: breve história das HQs e seus gêneros | 96 |
| Figura 24 - | Banners: onomatopeias | 96 |
| Figura 25 - | HQ (2012) - cena: leitores e autores | 97 |
| Figura 26 - | HQ (2012) cena: leitores | 98 |
| Figura 27 - | HQ (2012) - cena: bolhas | 98 |
| Figura 28 - | HQ (2012) - construtores e biombos | 99 |
| Figura 29 - | Em cena simultaneamente, personagem, construtor e leitor | 99 |
| Figura 30 - | HQ(2012) - personagens – gênero infantil | 100 |

| | |
|---|-----|
| Figura 31 - HQ(2012) - gênero infantil - The Yellow Kid – primeira história em quadrinhos | 101 |
| Figura 32 - HQ (2012) - personagens – gênero aventura (pulp-fiction) | 102 |
| Figura 33 - HQ (2012) - personagens – gênero aventura – subgênero western..... | 103 |
| Figura 34 - HQ (2012) - personagens – gênero aventura – subgênero western | 103 |
| Figura 35 - HQ (2012) - biombos brancos figuram, em cena, as páginas de uma revista em quadrinhos | 104 |
| Figura 36 - HQ (2012) - projeções – personagens diversos - gênero..... | 104 |
| Figura 37 - HQ (2012) - evoluções dos biombos compondo interespaços cênicos | 105 |
| Figura 38 - HQ (2012) - gênero Mangá | 106 |
| Figura 39 - HQ (2012) - sequência de imagens “congeladas” em cena | 107 |
| Figura 40 - HQ (2012) - sombras - gênero super-heróis | 108 |
| Figura 41 - HQ (2012) - sombras - gênero super-heróis | 108 |
| Figura 42 - HQ (2012) - batsinal - gênero super-heróis..... | 108 |
| Figura 43 - HQ (2012) - personagens gênero super-heróis..... | 109 |
| Figura 44 - HQ (2012) - quadrinhos em cena: biombos e elásticos..... | 111 |
| Figura 45 - HQ (2012) - cena final: inversão da cena..... | 112 |
| Figura 46 - Estudo de enquadramento do gesto - ênfase na imagem central do movimento..... | 119 |
| Figura 47 - Estudo de enquadramento do gesto - ênfase na imagem final do movimento | 119 |
| Figura 48 - HQ (2012) - enquadramento de sucessão de imagens em cena.. | 120 |
| Figura 49 - HQ (2012) - estudos de gesto e postura | 121 |
| Figura 50 - Shudan Kodo | 123 |
| Figura 51 - Shudan Kodo | 123 |
| Figura 52 - Mr. Magoo..... | 124 |
| Figura 53 - Recruta Zero | 125 |
| Figura 54 - HQ (2012) cena leitores - croqui: estudo de movimentação cênica..... | 126 |
| Figura 55 - HQ (2012) cena leitores - croquis intermediários: estudo de movimentação cênica..... | 127 |

| | |
|--|-----|
| Figura 56 - HQ (2012) - cena leitores..... | 128 |
| Figura 57 - HQ (2012) - cena: leitores e autores | 128 |
| Figura 58 - Conversão de formas em HQ - da linguagem videográfica para a linguagem cênica | 132 |
| Figura 59 - HQ (2012) a cor preta dos figurinos dos construtores imprime a neutralidade necessária para a ação dos construtores e interação com personagens e outros elementos da cena | 133 |
| Figura 60 - HQ (2012) - croquis - estudo para criação de figurinos gênero infantil..... | 134 |
| Figura 61 - HQ (2012) - Em cena simultaneamente, personagem, construtor e leitor | 135 |
| Figura 62 - a cor preta dos figurinos dos construtores imprime a neutralidade necessária para a ação dos construtores e interação com personagens e outros elementos da cena | 135 |
| Figura 63 - conversão de formas em HQ - croqui cena gênero aventura - western: mudança na concepção estética de figurinos | 136 |
| Figura 64 - estudo de figurinos gênero aventura - western | 137 |
| Figura 65 - croqui figurinos gênero aventura (western) | 137 |
| Figura 66 - figurino em cena gênero aventura (western)..... | 137 |
| Figura 67 - estudos figurinos do gênero super-heróis: Homem de Ferro. | 137 |
| Figura 68 - HQ (2012) estudo para figurinos a partir de diversas fontes e mídias: gênero super-heróis - O incrível Hulk | 138 |
| Figura 69 - conversão de formas em HQ - figurinos: da linguagem gráfica para a linguagem cênica | 139 |
| Figura 70 - HQ (2012) concepção cenográfica - ideias iniciais para os quadrinhos | 142 |
| Figura 71 - screens - concepção cenográfica de Edward Gordon Craig para a montagem de Hamlet, de Shakespeare, no Teatro de Arte de Moscou em 1912..... | 143 |
| Figura 72 - cena 1 – croqui cenografia – biombos..... | 144 |
| Figura 73 - cena 3 – croqui cenografia – biombos..... | 144 |
| Figura 74 - registros fotográficos de ensaio. biombos | 144 |
| Figura 75 - croqui cena 01 (intro) 2 versões: biombos brancos e biombos pretos no interior do palco..... | 145 |

| | |
|--|-----|
| Figura 76 - HQ (2012) - biombos com preenchimento em tecido preto..... | 145 |
| Figura 77 - HQ (2012) - conversão de formas em HQ - cenografia..... | 146 |
| Figura 78 - HQ (2012) - biombos com preenchimento em tecido branco | 147 |
| Figura 79 - croqui cena 08 (gênero aventura – pulp fiction). Sistematização da movimentação cênica dos biombos | 147 |
| Figura 80 - evoluções dos biombos compondo interespaços cênicos..... | 148 |
| Figura 81 - HQ (2012) - esquema de movimentação dos biombos para criação dos quadros com figuras “congeladas” em cena | 150 |
| Figura 82 - HQ (2012) - gênero Mangá - sequência de imagens “congeladas” em cena..... | 152 |
| Figura 83 - croqui cena 01 (intro) versão definitiva..... | 153 |
| Figura 84 - cena leitores e autores: focos de luz destacam ações e artistas no espaço cênico | 154 |
| Figura 85 - HQ (2012) - mapa de luz..... | 155 |
| Figura 86 - HQ (2012) - contraste entre a luz atmosférica (vermelho) e o foco de luz branca que destaca a figura à esquerda..... | 156 |
| Figura 87 - storyboard cena 06 (gênero aventura - western). 2ª versão. | 157 |
| Figura 88 - (2012) - construção cênica a partir do storyboard da figura 86. | 158 |
| Figura 89 - HQ (2010) - luz e sombra..... | 159 |
| Figura 90 - efeito de sombras - gênero super-heróis..... | 160 |
| Figura 91 - croqui cena 10 - gênero super-heróis duas versões. Posicionamento e movimentação dos biombos | 160 |
| Figura 92 - croqui cena 07 (gênero aventura – ficção – projeção). 2 versões..... | 161 |
| Figura 93 - biombos brancos figuram as páginas de uma revista em quadrinhos | 161 |
| Figura 94 - estudo para composição cena - homenagem a Maurício de Souza 1 | 163 |
| Figura 95 - estudo para composição cena - homenagem a Maurício de Souza 2 | 163 |
| Figura 96 - HQ (2012) - croqui da concepção cenográfica com elásticos | 164 |
| Figura 97 - HQ (2012) - experimentação cênica com o emprego de elásticos figurando vinhetas | 165 |
| Figura 98 - estudo da funcionalidade e formatos dos balões | 166 |

| | |
|---|-----|
| Figura 99 - storyboard: vinhetas criadas com elásticos - elementos integrados | 167 |
| Figura 100 - quadrinhos em cena, produzidos por biombos e elásticos..... | 168 |
| Figura 101 - HQ (2012) - sequência de cenas produzidas a partir do storyboard | 169 |
| Figura 102 - HQ (2012) - A conversão de formas em HQ - da linguagem gráfica para a linguagem cênica | 170 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 15 |
| 2 | ARTE COMO COMUNICAÇÃO, EXPRESSÃO E A LINGUAGEM DA DANÇA | 24 |
| 2.1 | Dança e comunicação | 26 |
| 2.2 | Dança e expressão | 29 |
| 2.3 | Acepções sobre a linguagem da dança | 30 |
| 2.3.1 | Aspectos da materialidade: os elementos de construção de cena | 37 |
| 3 | O PROCESSO CRIATIVO E A CRÍTICA GENÉTICA: UMA PERSPECTIVA DE APROXIMAÇÃO NO ESTUDO DA DANÇA | 42 |
| 3.1 | O inconsciente e o ciente no processo criativo | 42 |
| 3.1.1 | O pensamento criativo em evolução | 44 |
| 3.2 | Por uma crítica genética para a dança | 46 |
| 3.2.1 | Crítica Genética e as artes cênicas | 51 |
| 3.2.2 | Crítica Genética e a linguagem da dança | 54 |
| 3.3 | Crítica Genética na tradução | 56 |
| 3.3.1 | Conversão de formas na criação da obra cênica | 61 |
| 3.3.1.1 | O provisionamento de recursos | 61 |
| 3.3.1.2 | O raciocínio diagramático | 62 |
| 3.3.1.3 | A espiralação | 62 |
| 4 | O ESPETÁCULO HQ COMO INTEGRAÇÃO DE PROCESSOS | 65 |
| 4.1 | A Fundação Cultura Artística de Londrina - FUNCART | 67 |
| 4.1.1 | Um pouco da história da FUNCART | 68 |
| 4.2 | A Escola Municipal de Dança de Londrina | 69 |
| 4.3 | Formação contínua por meio de produções cênicas: Ballezinho de Londrina | 70 |

| | | |
|----------|--|-----|
| 5 | O ESPETÁCULO HQ: DOS QUADRINHOS AO PALCO | 87 |
| 5.1 | Sobre a linguagem das Histórias em Quadrinhos | 88 |
| 5.2 | O Espetáculo HQ..... | 94 |
| 6 | A CONVERSÃO DE FORMAS NO ESPETÁCULO HQ | 113 |
| 6.1 | Aspectos da criação em HQ: fragmentos organizados..... | 114 |
| 6.2 | Expressão e movimento | 116 |
| 6.3 | A caracterização – Os figurinos, a maquiagem e seus complementos (acessórios) na construção de HQ | 132 |
| 6.4 | Cenografia e o(s) cenário(s) - a forma e o enquadramento em HQ | 140 |
| 6.5 | A luz e a composição de espaços em HQ..... | 153 |
| 6.6 | A composição do quadrinho e a transposição para a cena | 162 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 173 |
| | REFERÊNCIAS | 183 |
| | APÊNDICES | 191 |
| | APÊNDICE 1 - BANNERS/PROGRAMA - HQ | 192 |
| | ANEXOS | 195 |
| | ANEXO A - ESTREIA - ELENCO DE HQ..... | 196 |
| | ANEXO B - CONFECÇÃO DE ADEREÇOS | 197 |
| | ANEXO C - CONFECÇÃO DE CENOGRAFIA - BIOMBOS..... | 198 |
| | ANEXO D - CONFECÇÃO DE FIGURINOS E ADEREÇOS | 199 |
| | ANEXO E - <i>hq</i> (2012) - BALLEZINHO DE LONDRINA..... | 200 |

1 INTRODUÇÃO

Como toda arte cênica, um espetáculo de dança é um contínuo movimento tradutório: sua criação consiste na materialização, realizada pelo artista em cena e seu jogo estético com os elementos ali dispostos e/ou produzidos, numa duração vivenciada e compartilhada entre artistas e espectadores. Um texto¹ verbal pode transformar-se em imagem (estática ou em movimento), que (se) transforma e é transformado pelos efeitos sonoros (música, ruído, silêncio), que (se) transforma e é transformado pela coreografia, que gera novas possibilidades de comunicação do artista com a plateia. Trata-se da noção de conversão de formas na linguagem da dança: o movimento criador, que acontece entre os primeiros documentos de processo e o que irá aparecer no palco.

A linguagem da dança que fundamenta este trabalho é, em nossa concepção, a arte de mover o corpo de acordo com certa relação entre tempo e espaço, estabelecida graças a um ritmo e a uma composição coreográfica. Na maior parte dos casos, a dança, com passos cadenciados, é acompanhada ao som e compasso de música. Espontânea ou organizada, a dança pode expressar um sentimento ou uma situação dada e pode ser complementada por gestos destinados a torná-la de mais fácil leitura. É realizada, na maior parte das vezes, unicamente pelo corpo, ou a partir de um ritmo interno e/ou de estímulos externos. Consideramos duas as principais formas de manifestação da dança: a primeira refere-se a danças de participação coletiva, que não precisam de espectadores, como danças de trabalho, algumas formas de danças religiosas (caráter cultural) e danças recreativas (caráter social), como as festas campestres e os bailes populares e sociais. Para que toda a comunidade possa participar, essas danças têm, geralmente, um esquema simples de passos repetitivos e fáceis de aprender; a segunda contempla as danças que são representadas, desenhadas para um público (caráter cênico): tendem a ser relativamente complexas e exigem treinamento especializado. Neste trabalho, nos referiremos à dança a partir de seu caráter cênico.

¹ Ao considerarmos, neste trabalho, o sentido de texto como lugar de interação entre atores sociais e de construção interacional de sentidos - concepção de base sociocognitiva-interacional (KOCK, 2009, p.XII), nos apropriamos desta metalinguagem em um espectro mais amplo, num entendimento de texto para além da comunicação verbal.

Os bastidores da dança são testemunhas de um elaborado processo, rico em signos que interagem entre si e se combinam com signos de outra ordem. São linguagens que dialogam e formas que se transmutam, que materializam novas formas, funções e possibilidades estéticas, as quais serão reveladas na teatralidade (no momento em que a obra cênica e plateia se encontram) como um texto múltiplo que combina movimentos, imagens e sons, de acordo com as circunstâncias de sua criação.

No movimento tradutório (um arquivo de processo contém elementos que se projetam e se transformam em componentes do espetáculo de dança, numa instância posterior), ocorrem também diálogos entre as linguagens utilizadas pelos artistas no processo de construção de suas obras. Por exemplo: num processo criativo que transforma uma imagem (ou uma ideia) em texto, a escrita se transforma em uma nova imagem, pelas leituras possíveis dali advindas, pelo exercício de criatividade do artista criador e pelo jogo de imaginação com o espectador, a partir de sua materialização. No percurso, o processo deixa rastros, pistas materiais de como se realizou a obra, que caminhos se seguiu para tornar concreto o que, a princípio, partiu do campo das ideias. Rastros a serem investigados para acesso ao próprio movimento tradutório de que se consistem.

O espetáculo/encenação que compõe o *corpus* deste estudo faz parte do repertório do grupo Ballezinho de Londrina, um núcleo de trabalho artístico surgido nos processos de formação profissional continuada em dança da Funcart – Fundação Cultura Artística de Londrina, do qual o autor desta tese participou como artista-docente² (diretor e coreógrafo) desde a criação do grupo, em 1998.

Compreendemos que o trabalho autoral impõe um posicionamento diferenciado, pois o pesquisador realiza uma investigação sobre o seu próprio material artístico. Ao ser tornada pública, a própria peça produzida deixa de pertencer aos que a produziram e alcança um novo status: torna-se objeto de fruição e análise tanto para quem a fez quanto para aqueles que a acessam. Neste sentido, também os materiais conquistados durante o processo de criação tornam-se arquivos (rastros), que agora são documentos disponíveis a diversas pesquisas sobre processos criativos. Estes materiais não são o espetáculo em si, portanto este

² O conceito de artista-docente parte da percepção não dissociativa entre a atividade artística e a pedagógica no âmbito teatral, sendo ambas subsidiadas pelos mesmos princípios, assim “[...] as diferenças nas respectivas atividades configuram-se no contexto e, neste sentido, os princípios teatrais já prevêm uma adaptação de procedimentos a cada um” (ICLE, 2002 p.34).

trabalho não é uma análise de produto, e sim de processo. E mesmo os arquivos trazidos, agora deixam de lhe pertencer; embora tenham lhe servido em momento anterior para elaboração e construção do espetáculo/encenação, agora falam por si só - estão repersonificados por sua própria força. Nesta pesquisa, os rastros falam ao investigador.

A partir da análise do percurso da criação de uma obra artística desenvolvida no Ballezinho de Londrina, este estudo tem início com a seguinte pergunta: no processo de encenação, que movimento tradutório tornou possível a concepção do espetáculo em estudo?

Partimos do pressuposto de que compreender o movimento criador de um espetáculo/encenação de dança só é possível quando se compreendem as sucessivas conversões de formas durante o movimento tradutório de que fez parte. Para além do resultado, ter acesso ao processo de criação e/ou de produção significa a possibilidade da compreensão sobre um espectro mais amplo: as nuances que geram a obra a partir de detalhes de sua concepção; detalhes que contêm registros da deflagração de ações que se materializam no acabamento formal do processo. Neste sentido, o próprio material em produção pede por resoluções cênicas cujas características extrapolam a sua origem e pedem por inovações advindas de linguagens outras, ou seja, são resultantes da hibridização ou da confluência de linguagens, e que faz surgir algo novo.

Partimos, também, do pressuposto de que a linguagem da dança interconecta o ritmo, o gesto e o movimento, e propõe-se a expressar corporeamente as emoções vitais, os variados fios que tecem a rede simbólica, o emaranhado da experiência humana, de uma natural e simbólica forma de manifestação. As artes cênicas como um todo lidam, também, com questões materiais, objetivas, e que dizem diretamente do mundo. Para além de uma dimensão metafísica, universalizante, simbólica, operam também numa dimensão localizada, objetiva, materialista, de caráter realista e/ou alegórico.

O objetivo geral é analisar as interferências que geraram transformações no percurso da produção de um espetáculo/encenação do grupo Ballezinho de Londrina.

Como objetivos específicos foram estabelecidos: Identificar, nos arquivos e documentos de processo, o percurso que forneceu elementos para a materialização de ideias, a tradução entre linguagens, transportadas ao e/ou

materializadas no espetáculo/encenação em estudo; Apontar as características de cada movimento tradutório identificado no espetáculo em estudo e; Analisar o percurso como um todo e buscar interconexões entre os elementos identificados e o efeito geral produzido.

A metodologia empregada replica os procedimentos enunciados na obra *Pedro Nava e a construção do texto*, de Panichi e Contani (2003). Para os autores, um arquivo, ao ser preservado, começa a integrar um acervo de formas que, por si mesmas, são traduções preliminares da realidade. Em seu conjunto, essas formas delineiam o raciocínio esquemático seguido pelo autor e podem ser reveladores do seu processo de construção. A finalidade de um arquivo ultrapassa o entendimento de sua simples aplicação na obra. No livro, os autores investigam a enunciação de um método de escrita calcado numa espécie de transposição de linguagens baseada no procedimento desenvolvido por Pedro Nava no qual materiais diversos são utilizados como recurso mnemônico para a produção de suas obras literárias. Concluíram, pelo acesso que tiveram aos arquivos produzidos por aquele autor (com a evidente finalidade de reforçar a memória com informações para um possível uso posterior), que a escrita das páginas comportava um procedimento que poderia ser inferido.

No caso de uma obra coletiva, como é a dança, esta questão é potencializada, pois ocorre uma hierarquia de traduções: quando cada artista envolvido mapeia sua presença, envolvendo ou não a visão do coreógrafo ou do encenador como norteador. Há, implicitamente, a dinâmica da experiência de vida e o amadurecimento do gesto³, adquirido através do tempo de elaboração. Neste caso, os arquivos revelam, para além dos registros mais diversos, seres humanos em movimento de dança. Nesse sentido, há a possibilidade da produção de uma reserva de arquivos da composição coreográfica (os movimentos, intenções corporais e imagens corporais), tais como as sequências memorizadas pelos artistas e/ou registradas em arquivos de vídeos. Também sequências de evoluções cênicas

³ O gesto pode ser definido como um movimento expressivo feito intencionalmente ou decodificado como tal, constituindo-se em um signo com significante e significado, no sentido de que sua leitura ocorre a partir de condições psicológicas da emissão/recepção e segundo padrões culturais e sociais vigentes. O gesto é parte integrante de todos os âmbitos da ação humana, estando disseminado na variedade de suas intervenções. No entanto, o nosso interesse está voltado para o gesto deliberado com intenção estética; do emprego precípua e marcante cuja representação mais cultivada está na dança, arte que se manifesta essencialmente pelo corpo e pela construção de signos gestuais.

pelo espaço que, assim como as frases de movimentos⁴, podem ser reeditadas em outras cenas e até mesmo em outros trabalhos.

Para a produção de seus textos, Pedro Nava instrumentalizava os recursos para enxergar, por ângulos particulares, os objetos e as pessoas que o cercavam. Ao verificar a passagem do estado de arquivo para o texto escrito, é possível explorar os aspectos sensíveis e improvisacionais, no jogo entre estrutura de pensamento daquele autor – padronizável – e *insights* criativos originais - que podem surpreender a estrutura - e, por analogia, empreender uma forma de análise acerca do movimento criador na construção cênica. Sob esta perspectiva, a constituição de arquivos de criação serve de recurso para a construção do objeto cênico por meio de uma conversão de formas, que contribui na (ou se constitui por uma) transposição de linguagens.

De todo modo, nesta perspectiva sobre o movimento criador, há a produção de novas formas de expressão, manifestadas em linguagens distintas das originais, seja com o intuito de produzir um texto literário ou de compor uma obra cênica, neste caso especificamente, de um espetáculo de dança:

Quando se admite que materiais de qualquer natureza podem realizar o papel de servir de suporte para a transmutação de formas, ganhou-se uma condição operativa e instrumental. Essa condição pode ser desenvolvida como hábito, aperfeiçoada como habilidade e gerar futuras competências comunicacionais (PANICHI e CONTANI, 2003, p.08).

Para os autores (2003, p. 61-64), uma palavra ou uma imagem podem gerar novos pensamentos e imagens ainda mais complexas, pelo manejo das formas na linguagem. Esse processo enriquece o raciocínio criativo, constituindo etapas que devem ser percorridas em toda sua extensão. Quanto maior o conjunto de registros produzidos, maior será o apoio na organização e na variedade de seleção das formas que serão levadas à composição da obra. A opção por um determinado assunto, ou problema para estudar, depende da habilidade e da persistência no provisionamento, que está sujeita, necessariamente, a uma atitude

⁴ Na gramática o termo frase significa um enunciado que encerra um sentido completo, podendo ser formada por uma ou mais palavras, com ou sem verbo, ou por uma ou mais orações; ou na música, onde o termo representa uma ideia musical completa, delimitada por uma cadência (encadeamento); em dança, o termo frase de movimento contempla um conjunto de movimentos que podem ser memorizados por um executante, e replicados posteriormente.

pessoal do criador, pautada pelo ato de sair à procura (e oportunizar, e valorizar os “achados”): recolher, juntar...

Para Salles (2006), os estudos genéticos devem ir além do exame dos documentos deixados pelo artista, propondo novas metodologias de acompanhamento dos processos construtivos das obras de arte, com a convivência em tempo real com o trajeto de criação, que seria, para a autora, a crítica do processo. Nessa tese, as duas vias de análise serão requeridas, de acordo com os materiais analisados.

A contribuição do presente estudo é no sentido de gerar conhecimento acerca dos movimentos tradutórios contidos no processo criativo de um espetáculo de dança. Tais procedimentos têm a capacidade de ressignificar materiais, ora tidos como arquivos e cujo endereço mais certo seria uma gaveta ou armário, cuja utilidade primeira se encerra no momento da estreia do espetáculo, tidos como objetos de recordação ou curiosidade de âmbito pessoal e que, por força da metodologia adotada, serão transformados em materiais (conteúdos) de pesquisa acadêmica, o que permite deslindar alguns processos da criação artística.

Visa-se, dessa forma, contribuir para a ampliação da cultura artística que tange os processos de criação de estudantes e egressos da Escola Municipal de Dança de Londrina (doravante denominada EMDL), numa rede de jovens que pode desenvolver o gosto pela criação cênica da dança. Outros grupos de pessoas no país também poderão desenvolver processos de criação inspirados pelos procedimentos aqui descritos⁵, proporcionando uma ampliação da educação estética, acima de tudo. Nesse sentido, é uma comunidade que vai ampliar o gosto pela dança porque a estudou enquanto linguagem, efetivamente.

Justificamos, ainda, pelo papel social que se assume, dada a possibilidade de contribuir com o aprofundamento do conhecimento acerca dos

⁵ O específico da experiência, embora possa sugerir caminhos ou posturas, jamais deverá ser usado como roteiro ou modelo. Mais que indicar ações, o relato versa acerca de sua própria irrepetibilidade e traz dentro de si a advertência de que estar alerta e presente é para o artista que ensina, uma condição criadora. Ainda que possamos compreender que formação e criação artística não são a mesma coisa, mesmo que por vezes se sobreponham na prática e possuam semelhanças abismantes, não se pode escapar ao fato de que ambas não ocorrem senão a partir de uma disposição criadora que deve combinar, em doses altas, preparação e invenção. Nesse sentido, não se pode escapar à percepção de que um relato versa acerca da necessidade da construção de autonomia por parte do docente de artes cênicas: “[...] modelos escapam, desaparecem e se deformam ao sabor das relações e dos *insights* criativos. É fundamental compreender que se está diante de uma prática que não existe para conformar-se ou repetir-se, mas sim para saber-se em sua própria dinâmica” (TELLES, 2013, p. 9).

movimentos tradutórios presentes em processos de criação, abrindo margens para que o possível leitor possa ampliar seus conhecimentos acerca de aspectos relevantes e técnicas relacionadas a um objeto artístico cuja natureza efêmera aponta, no senso comum, para a fruição. Esta segunda natureza, que foca na compreensão dos bastidores da produção e da criação artística, amplia e enriquece os conhecimentos acerca do fazer cênico ao atentar para aspectos relacionados não apenas ao resultado, mas ao processo e aos movimentos tradutórios ali realizados, permitindo uma nova experiência estética e cognitiva, ressignificando a própria obra por meio de sua evolução. Justifica-se, também, pelo valor acadêmico intrínseco ao realimentar disciplinas de cursos acadêmicos voltados para o fazer cênico, além daquelas cuja ementa apontam para ou fazem uso de estudos sobre os mecanismos envolvidos em processos criativos.

A tese será apresentada em sete partes, incluindo a introdução.

No capítulo 2, são apresentadas as acepções do termo linguagem e seu emprego no universo cênico e os bastidores que a compõem e, em particular, na dança. Um espetáculo de dança (resultado de um processo de encenação que parte da dança como linguagem condutora de uma composição abrangente, e que incorpora vários outros códigos e processos), como um fenômeno artístico, cultural e social complexo, permite análises por parte dos mais variados campos do conhecimento. Em suas diversas formas de manifestação e em diferentes instâncias espaço-temporais, esta linguagem artística tem sido objeto de estudo de áreas, para além das Artes Cênicas, como as Ciências Sociais, a História, a Linguística e outras. Nesta pesquisa, propusemo-nos a examinar um espetáculo de dança sob a óptica dos Estudos da Linguagem, no viés da Crítica Genética.

O trabalho artístico nesta linguagem traz como possibilidade coletivizar a expressão, gerar códigos e padrões. Num sentido ampliado, será empregada a terminologia *scinestesia* (*sinestésico-cinestésico*), utilizada por Noronha (2013), e que compreende uma teoria da percepção, aqui entendida como uma teoria da linguagem pautada na reintegração de duas condições no campo da pesquisa em dança: a capacidade de tradução interpercepções, que estabelece relações entre uma percepção de um domínio do sentido e outro, e a percepção dos movimentos musculares, da massa corpórea e das posições dos membros, resultando em jogos de (des) equilíbrio e movimento-estático.

No terceiro capítulo, são apresentadas as acepções sobre o processo criativo e são descritos os procedimentos metodológicos que possibilitarão enxergar e dialogar com a linguagem da dança sob a perspectiva estética adotada para a percepção dos movimentos tradutórios na produção de um espetáculo do grupo Ballezinho de Londrina, a partir da premissa de que a Crítica Genética fornece elementos suficientes para a análise de um processo de encenação de um espetáculo de dança e o que dele se pretende focar: a conversão de formas.

No capítulo 4, é apresentada uma breve descrição da trajetória e evolução no tempo do grupo Ballezinho de Londrina, identificando as produções artísticas por ele desenvolvidas que, pelo valor histórico intrínseco, contribuem para contextualizar e ampliar a compreensão do espetáculo que será objeto de análise nesta tese.

No quinto capítulo, é realizada uma descrição do espetáculo *HQ*, estreado no ano de 2012, produzido pelo grupo Ballezinho de Londrina, instância de formação da Escola Municipal de Dança de Londrina-PR, administrada pela Fundação Cultura Artística de Londrina – FUNCART, sob convênio com a administração pública de Londrina. Os dados foram coletados em registros colecionados pelo autor ao longo da produção do espetáculo e servirão como objeto de análise deste trabalho, a fim de investigar, por meio de materiais produzidos para a sua construção, como aconteceu a transposição da linguagem estática dos quadrinhos para a linguagem cênica da dança, e os processos de criação instaurados entre estes dois universos.

No capítulo 6, são efetuadas as análises, com ênfase nas conversões de formas que se operam entre a gênese da obra e o resultado apresentado ao público. A partir da análise, serão estabelecidos os nexos que possibilitaram refazer e compreender aspectos da trajetória de criação da obra. A partir de pesquisas bibliográficas e de campo, aprofundamos as investigações e análises acerca do percurso gerativo do espetáculo, onde pretendemos resgatar a estética do movimento criador que materializa a obra, ou seja, desvendar a arte que precede a obra de arte.

Para além da concepção coreográfica, foram selecionados os seguintes elementos constitutivos do espetáculo (composição plástico-visual) para serem examinados pela via da Crítica Genética: caracterização (figurinos e maquiagem), adereços, cenografia e iluminação. Tais elementos serão analisados

sob a perspectiva das linguagens que compõem o seu *percurso criador* e que resultam numa obra artístico-cênica. Buscamos identificar as inferências que geram as transformações no percurso de produção da obra de arte em contexto cênico, especificamente na linguagem da dança, a partir da análise dos processos de criação. As análises são baseadas nos documentos e/ou materiais utilizados ao longo da produção e que apresentaram grandes possibilidades de exploração do processo em si.

A título de conclusão, pretendemos considerar, como tese central deste trabalho, que a conversão de formas - percebida pelos documentos de processo e pela abordagem da Crítica Genética - oferece-se como possibilidade de abordagem do processo criativo em dança, o que podemos comprovar durante a tessitura deste estudo que se debruça sobre o processo criativo num contexto singular: a construção de um espetáculo de dança com o grupo Ballezinho de Londrina, intitulado *HQ*.

2 A ARTE COMO COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO E A LINGUAGEM DA DANÇA

A construção artística é constituída de associações, reuniões, interações, combinações de elementos potenciais materiais e imateriais, compartilhados e entrelaçados no espaço-tempo. Arte é um fazer que comporta um movimento tradutório, um conjunto de atos pelos quais se muda a forma, se transforma a matéria - oferecida pela natureza ou pela cultura - se constrói algo. Essa transformação se dá por meio do trabalho: os artistas geralmente têm um processo de produção que envolve uma técnica e também possuem um processo de criação que envolve uma poética, um conceito de criação; a arte tem tanto um caráter técnico racional, quanto outro mais subjetivo, ligado ao prazer estético, de quem faz ou de quem frui a arte. Para Pareyson (1997), um processo artístico de criação é uma construção que tem dois grandes e fortes aliados: a imaginação e o trabalho. Bosi (2003), polemiza o grau de subjetividade presente no uso da técnica: até onde chegam as técnicas aprendidas e onde começa a poética pessoal, a forma viva. Pareyson (1997, p. 16) argumenta que “[...] o fazer do artista é tal que enquanto opera, inventa o que deve fazer e o modo de fazê-lo. A *práxis* estética envolve potências lúdicas, críticas e existenciais, e envolve também o modo único de ser de cada pessoa”.

Para Pareyson (1997), a arte é, simultaneamente, construção, conhecimento e expressão. Na via técnica, a arte é pensada como construção, considerada pela forma, pela técnica e pelas relações de equilíbrio/desequilíbrio entre esta e a força inventiva do artista. Pela via do conhecimento, discute-se a questão da representação e da estilização pelas quais se percebe que cabe ao artista subjetivar e refletir sobre as impressões de superfície e, também, o entendimento das estruturas que formam a sua arte: a arte aponta para a percepção artística em contraponto com a historicidade.

Pelo viés da arte como expressão, Pareyson postula acerca da organicidade do corpo (corpo e alma entendidos como elemento único). Bosi (1985) ilustra esta perspectiva da arte como expressão com uma lição de tango, postulando que um aprendiz deve, sempre, comunicar-se com os olhos com o mestre enquanto dança, “[...] porque na dança os gestos não se dirigem para o corpo que os executa, procedem de um organismo imantado por forças que o empurram para o outro, para a alma do outro que brilha no olhar do outro (BOSI, 1985, p.49). Ou seja, “[...] o

corpo que dança busca incessantemente sair de si, encontrar-se com um ser (ou em um ser) que lhe dê em plenitude a mesma vida que o aquece e que move cada gesto seu" (SOUZA, 2013, p. 32). Ainda segundo o autor, as três vias de reflexão sobre a arte propostas por Pareyson podem ser:

[...] portas de entrada para discutir o fazer artístico, e não são excludentes entre si, pois na dinâmica da experiência entrelaçam-se e formam a própria possibilidade de existência da arte enquanto manifestação artística simbólica do homem no mundo, enquanto profissão e campo de pesquisa (SOUZA, 2013, p. 32).

Para Cassirer (2012), para além de um mundo meramente físico, o homem vive em um universo simbólico. Neste trabalho, a comunicação, a expressão e a linguagem são partes desse universo. Em nosso entendimento, dança como expressão é pensar a dança como manifestação do indivíduo, seu texto corporal, pessoal e intransferível, porém passível de compartilhamento; e a linguagem da dança é a possibilidade de coletivizar a expressão, gerando (novos) códigos e padrões.

A linguagem da dança interconecta o ritmo, o gesto e o movimento e, a partir da modernidade⁶, propõe-se a expressar corporeamente as emoções vitais – a alegria e o prazer, a dor, a raiva e a tristeza, o amor, a coragem ou a desventura, o êxtase ou a embriaguez dos sentidos físicos, assim como a exultação espiritual. São os variados fios que tecem a rede simbólica, o emaranhado da experiência humana, consistindo, desta forma, de uma natural e simbólica forma de manifestação. Também a partir da modernidade, as artes cênicas como um todo passam a lidar com questões materiais, objetivas, que dizem diretamente do mundo ao mundo. Não há apenas uma dimensão metafísica, universalizante, simbólica, na arte a partir do modernismo, mas também uma dimensão localizada, objetiva,

⁶ De acordo com Garaudy (1980), há um renascimento da dança no século XX. Para o autor, no final do século XIX, assim como nos séculos XVIII e XVII, a dança havia se transformado em um *divertissement* digestivo ou galante, desde então ela retomou seu lugar desde as épocas mais longínquas da história e em quase todas as civilizações não ocidentais, como expressão condensada da vida e da cultura, no coração da vida e na raiz da cultura. Desta forma, a dança moderna é a que exprime o homem moderno com suas angústias, seus combates e suas esperanças. Tragédia e mística, heroísmo ou poesia, na dança o ser humano vive no seu plano mais elevado: a dança como continuidade orgânica do homem com a natureza humanizada pela ação da técnica; a dança como realização em ato de uma comunidade humana harmoniosa, sempre nascendo e sempre ameaçada, sempre se criando e se recriando; a dança como projeção de um possível futuro, como imitação ou superação de si e de ordens já existentes.

materialista, de caráter realista e/ou alegórico. As emoções vitais são, também, constructos sociais nos modos como as compreendemos, pelas nossas lentes culturais, pela forma como interagimos e/ou nos apropriamos do mundo. Como toda arte, não é apenas uma questão de exultação espiritual; essa mesma, às vezes, é fuga. Isso vale para qualquer arte pós-dramática⁷.

2.1 Dança e Comunicação

A dança como comunicação artística se dá no e pelo movimento do corpo do artista: mídia primária que conhece, constrói e se expressa.

Para além da comunicação verbal, uma alternativa epistemológica é a percepção dos atos comunicativos como elementos articuladores centrais das relações humanas (VILALBA, 2006) – e isso talvez elimine a multiplicidade do objeto afirmando o processo, não o modo, a partir do qual a prática será explicada. Em seus estudos, o autor (p. 07), encontra compreensões diversas no entendimento do termo comunicação que, dependendo do contexto, pode significar “diálogo”,

⁷ “O termo ‘pós-dramático’ foi utilizado pela primeira vez por Richard Schechner, que menciona ‘teatro de happenings pós-dramático’. Mas coube ao teórico alemão Hans-Thies Lehmann definir uma cartografia expandida da cena contemporânea com base nessa noção, a partir da qual organiza vetores de leitura dos processos multifacetados que caracterizam o teatro que vai dos anos ‘1970 aos de 1990 do século XX’ (FERNANDES, 2015, p. 141). Em seu livro *Teatro Pós-Dramático* LEHMAN (2009), analisa diversas manifestações de teatralidade cuja característica mais evidente é a frequência com que se situam em territórios híbridos, no contexto das artes plásticas, música, dança, cinema, vídeo e performance, além de optarem por processos criativos descentrados e evidentemente avessos à ascendência do drama como eixo norteador. Lehman delinea os limites do pós-dramático por conjunto de elementos, o que lhe possibilita abranger uma diversidade de experiências cênicas cuja característica comum é o distanciamento da órbita do dramático. Afastando-se dos conceitos tradicionais de drama, Lehman define o teatro dramático como aquele que obedece ao primado do texto e preserva as categorias de imitação e ação. A principal ideia subjacente ao conceito é a da representação de um universo fictício instaurado por personagens que imitam ações humanas com a intenção de criar uma ilusão de realidade. Totalidade, ilusão e reprodução do mundo são os fundamentos do modelo e a realidade do teatro pós-dramático principia com sua desconstrução. [...] Na abordagem das experiências pós-dramáticas, Lehman desloca o foco do texto para os procedimentos propriamente teatrais: a qualidade da presença, do gestual e do movimento dos atores, a semiótica dos corpos, os componentes estruturais e formais da língua enquanto campo de sonoridades, o desenvolvimento musical e rítmico do espetáculo, com sua temporalidade própria, e a iconografia dos procedimentos visuais, que, em lugar de ilustrar um texto, compõem ‘superfícies de linguagens antinômicas’. Para o autor, o teatro pós-dramático não é apenas um novo tipo de escritura cênica, mas uma forma de resistência à ‘sociedade do espetáculo’. É para se contrapor à forma-mercadoria que o teatro adota uma estratégia de recusa a afirmação da própria materialidade, e vive da oscilação entre presença e representação, performance e mimese, real sensorial e ficção, processo criativo e produto representado. O teatro pós-dramático é uma prática artística que problematiza o ‘estado de espectador’ enquanto comportamento social inocente e exige um novo tipo de ‘perceptividade concreta e intensificada’ que responde criticamente à percepção ordenada da sociedade de consumo.

“transmissão”, “reação”, “formação de relações”, “disputa”, “processo”, “organização”, “geração de conhecimento”, “geração de enunciados”, “troca”, “materialização”, ou, simplesmente, “um exercício de humanidade”. O autor postula que

[...] qualquer atividade humana realizada “por”, “entre” e “com” dois ou mais indivíduos terá um caráter comunicacional, e a de que todas as dimensões da realização humana, inclusive aquelas que envolvem finanças, recursos materiais e pessoas implicarão, sempre, “interação entre sujeitos” - a percepção mútua e a ação (muitas vezes corriqueira, vulgar, comum) resultante dessa percepção (VILALBA, 2006, p. 05).

Comunicar é entendido por Vilalba (2006, p. 06) como “tornar comum” o sentido, como uma resposta a um estímulo percebido torna-se informação⁸. Por sua vez, essa informação, aplicada de maneira eficaz, transforma-se em conhecimento. Tudo isso acontece por meio do processo de comunicação, em que o sentido é formado, apresentado e negociado. A formação do sentido se dá pela impressão que é gerada por um sujeito comunicador, reunida organizadamente a outras impressões presentes, determinando, nos planos objetivo e subjetivo, um posicionamento específico (também denominado “relação entre interpretantes”). Esse posicionamento é chamado valor ou sentido. O sentido é codificado (ampliado) em um plano de expressão perceptível a outros sujeitos comunicadores e sofre semiose: transforma-se em signo; o signo é percebido por outra pessoa, uma nova impressão é gerada no sujeito receptor. Esta impressão organiza-se com outras, que a pessoa já tem, e recebe um determinado valor, ou seja, é comparada, relacionada, destacada ou integrada às outras impressões. Esse processo é denominado negociação. O resultado do primeiro momento da negociação pode ser representado num plano de expressão perceptível ao comunicador - ou seja, pode tornar-se mensagem (VILALBA 2006).

Para Ferrara (1986, p.09), “[...] se toda codificação é uma representação do universo, decodificar é conhecer o instrumento de codificação, o

⁸ Vilalba denota a compreensão dos termos “comunicação” e “sentido” a partir de uma compreensão do corpo dicotomizado, subentendendo que o conhecimento se dá no plano cognitivo (mente), como algo separado do corpo físico. O entendimento de corpo desenvolvido nesta tese é o de corpo uno (único), o que nos permite redimensionar as postulações de Vilalba acerca do ato comunicacional compreendendo as dimensões da matéria, da mente e da cultura em uma estrutura única, indivisível.

signo, mais a sintaxe que o identifica e caracteriza seu modo de representar [...]. E cada código gera signo e sintaxe específicos". Num sentido ampliado, não se trata, entretanto, apenas de como uma informação codificada passa por um meio para chegar integralmente em outra ponta, porque entre seres humanos há também uma intenção⁹ do emissor, assim como uma interpretação¹⁰ na instância de chegada, que não deve ser desconsiderada. Comunicação é, portanto, mais que mera transmissão de conteúdo. Neste trabalho, importa a maneira "como" a mensagem foi elaborada. E é com esse aspecto da linguagem que o artista trabalha: tanto quanto traduzir uma associação lógica de ideias a serem intelectualmente apreendidas, seus movimentos e evoluções podem, também, criar imagens que causem, sejam sensações, emoções, sentimentos etc.

Segundo Britto (2008, p. 22), o relacionamento entre o mundo, o corpo que nele vive e a dança que este corpo faz, está baseado em mecanismos de comunicação, ou seja, "mecanismos agregatórios de caráter interativo cujos efeitos se propagam ao longo do tempo, resultando em níveis variados de organização do conjunto, conforme especializam-se os vínculos entre as partes envolvidas". Este modo de operar é a maneira através da qual as coisas definem seu formato de existência e, portanto, suas condições para estabelecer seus nexos com tudo o que está a sua volta: relacionar-se é, neste sentido, ação comunicativa e dela depende o formato de uma identidade. Esta dinâmica relacional é "geradora de diferenças que caracterizam uma mudança de estado na circunstância de onde emergem - afetando, portanto, aquilo que podemos ver: a dança, e aquilo que podemos tocar: o corpo" (BRITTO, 2008, p. 23).

⁹ Um dos critérios de construção textual de sentido postulados por Beaugrande & Dressler (1981), a intencionalidade refere-se aos diversos modos como os sujeitos usam textos para perseguir e realizar suas intenções comunicativas, mobilizando, para tanto, os recursos adequados à concretização dos objetivos visados; em sentido restrito, refere-se à intenção do locutor de produzir uma manifestação linguística coesa e coerente, ainda que esta intenção nem sempre se realize integralmente (KOCH, 2009).

¹⁰ Outro critério de construção textual de sentido postulado por Beaugrande & Dressler (1981), a aceitabilidade é a contraparte da intencionalidade. Refere-se à concordância do parceiro em entrar num jogo de atuação comunicativa e agir de acordo com suas regras, fazendo o possível para levá-lo a um bom termo, visto que a comunicação humana é regida por um princípio de Cooperação. *Stricto sensu*, refere-se à atitude dos interlocutores de aceitarem a manifestação comunicativa do parceiro que tenha para eles alguma relevância. Desta forma, mesmo que o texto contenha incoerências locais ou pareça a princípio incoerente, o leitor/ouvinte empreenderá algum grau de esforço para atribuir-lhe sentido (KOCH, 2009).

2.2 Dança e Expressão

Um trabalho artístico em dança parte de um texto corporal que passa pela mente, pelo coração, pelos olhos, pelos ouvidos, pela garganta, pelas mãos; corpo que pensa, recorda, sente, observa, escuta, fala, toca e experimenta, de forma pessoal e intransferível. Um processo que desenvolve um campo de conhecimento tão importante quanto inatingíveis pela linguagem lógica e científica.

Segundo Britto:

[...] quando se entende a dança como algo que inscreve no corpo o comprometimento tácito (que toda criação humana expressa) de uma dinâmica coevolutiva entre teoria e prática nas explicações de mundo e o modo de viver nele, então o corpo passa a ser compreendido como uma narrativa cultural, que se constrói evolutivamente (BRITTO, 2008, p. 27).

Chalhub (1993, p. 18), afirma que a arte deve estar condicionada a uma função mais ampla que expressar sentimentos e pensamentos de um autor, que, “tomado de ‘inspiração’, diz que o mortal dos homens não sabe dizer, uma vez que o artista é o privilegiado pela vocação poética: ser porta-voz para os homens, dessa entidade mágica e inspirada que o faz dizer coisas indizíveis”. Para a autora:

[...] a emoção estética faz o receptor defrontar-se com o novo, o original, causando-lhe a surpresa do estranhamento. Assim, a característica do poético não é a emoção, apesar de todo o equívoco a respeito da identificação da arte ser expressão de sentimentos (CHALHUB, 1993, p. 18).

Neste sentido, a arte é concebida como construção: a emoção se dá diante das relações novas que se percebem nas linguagens artísticas. Para Pareyson (1997), a arte como construção, como conhecimento e como expressão acontece de forma imbricada num encontro entre objetividade e subjetividade, consciente e inconsciente, razão e emoção. Para Bosi (2001), a ideia de expressão está intimamente ligada a um nexos que se pressupõe existir entre uma fonte de energia e um signo que a veicula e a encerra. Uma força que se exprime e uma forma que a exprime. Expressão em dança é, em nossa perspectiva, a manifestação do indivíduo exteriorizada e refletida por meio do movimento corporal.

Para Ferrara (1986, p. 8-9):

A capacidade representativa de uma linguagem é tanto mais segura e exaustiva em relação ao objeto representado quanto mais se apoiar na capacidade perceptiva de cada sentido em particular: sons, texturas, paladares, cheiros, cores são possibilidades de identificação do universo e são tanto mais seguras quanto mais fiéis à capacidade exclusiva de cada uma daquelas emanações dos sentidos. [...] à competência expressiva de cada sentido em particular, alia-se a capacidade lógica da cultura ocidental e da sintaxe do seu sistema verbal, dominado pela linearidade sujeito-predicado-complemento, suficiente para expressar um modo de pensar eminentemente hierárquico, diacrônico, expansivo em frases subordinadas.

Para Panichi e Contani (2003), cada linguagem permite, por serem sistemas culturalmente determinados, ver o mundo de uma maneira diferente e, desse modo, contribuem para organizar o pensamento e construir a consciência. “A consciência, inevitavelmente, sofre a influência das mediações dos signos pelo fato de que qualquer linguagem contém uma forma de estruturação particular numa alternância de regras que afrouxam e regras que enrijecem” (PANICHI e CONTANI, 2003, p. 109).

Para pesquisar a dança com base em teorias da linguagem, escolhemos uma vertente em que muitas outras linguagens operam para que ela aconteça: a vertente cênica e os bastidores que a compõem é o que nos interessa neste trabalho.

2.3 Acepções sobre a linguagem da dança

As características mais marcantes da dança são também seus fatores de complexidade e contribuem para que ela se constitua enquanto linguagem. A linguagem da dança tem conteúdos próprios. O corpo que dança expressa a extensão dos seus movimentos como presença física (pele, músculos, unhas, cabelos, olhos...). Para além do tangível (da matéria), o corpo pressupõe uma integridade orgânica (corpo, mente e alma) que, sistematicamente integrada, amplia as possibilidades de diálogo com o mundo sensível. Os elementos básicos que a constituem, enquanto linguagem, são o movimento corporal (e o não movimento): o corpo em suas relações com o espaço e o tempo, e as ações daí

advindas por meio de dinâmicas e ritmos. A essência da linguagem da dança é o movimento, que se apresenta das mais variadas formas, de acordo com os textos e contextos nos quais estiver contido. O estudo do "corpo que dança" e do "corpo na dança" e a prática das possibilidades do movimento são fontes de conhecimento sistematizado e transformador.

O corpo (corpo sistêmico, orgânico; corpo uno, único) retrata a nossa história. Na infância, nos colocamos por inteiro na maioria das situações, e o corpo atua espontaneamente. Partimos, aqui, de uma concepção integrada do ser humano na qual corpo, mente, sentimentos, gestos, posturas constituem diferentes aspectos interdependentes de uma mesma individualidade. É através de atividades lúdicas que, quando crianças, absorvemos e apreendemos a realidade. A experimentação e o uso dos sentidos são essenciais para o desenvolvimento motor e psicológico.

A criança experiencia tudo: ela vive cada personagem que cria em sua imaginação, dramatiza a sua experiência, coloca-se de corpo e alma na brincadeira, vive intensamente suas emoções. Tudo flui espontaneamente. A espontaneidade é o livre fluir, em todos os seus aspectos, da respiração, aos gestos corporais, da expressão das emoções e sentimentos íntimos, à forma como se utiliza o corpo e suas possibilidades expressivas. A dança contribui para o desenvolvimento deste potencial, ela se mostra um caminho para lidarmos com nosso próprio corpo, nosso próprio ritmo, emoções e capacidade expressiva. Com a dança, é possível desenvolver uma linguagem corporal subjetiva, que pode tornar-se objetiva, consciente, à medida que nos aprofundamos neste processo.

Integrando os dois percursos: o da interiorização (busca de contato consigo mesmo) e o da exteriorização (expressão através de movimentos livres), a dança proporciona resgatar a integridade e a espontaneidade no modo de ser, bem como o desenvolvimento do potencial criativo, fundamentais para a harmonia e crescimento pessoal.

Segundo Teixeira:

A linguagem é uma forma de expressão e de comunicação que faz uso de sistemas de signos convencionados, sistemas esses que possuem um determinado conjunto de regras, as quais estabelecem as formas de combinar significativa e, mais ou menos, criativamente os símbolos. Sendo meio de expressão, a linguagem deve ser transmissível e traduzível, podendo-se conter e/ou transformar noutra linguagem (TEIXEIRA, 2015, p.117).

O caso da linguagem cênica é, segundo o autor (p.118), “[...] paradigmático no que se refere à corporificação, assim como à veiculação de uma mensagem por meio da confluência/concorrência de sistemas de signos e significados”. A linguagem cênica é, neste sentido, aquela que acontece na cena em sentido *lato*, em determinado espaço-tempo intencionalmente convencionado para esse efeito. Por ser uma arte do tempo presente, resgata propostas de experiências prévias organizadas e estéticas e constitui-se numa ação constantemente atualizada, e se constitui por intermédio de processos de comunicação interdisciplinares, como também por uma multiplicação de signos e significados, uns mais legitimados do que outros, em determinados contextos histórico-culturais.

Britto (2008) postula que, diferentemente das outras artes, na dança, produto (objeto estético) e autor (corpo) ocupam o mesmo espaço-tempo; embora um seja resultante da ação do outro, quando a dança é dançada pelo corpo, ambos constituem-se numa mesma materialidade - a dança. Ao contrário do que sugere esta naturalidade de consistir num corpo humano em movimento, a dança não se dá a entender sem que ocorra exercício intelectual. Segundo Katz (2005), o corpo organiza o seu movimento na forma de um pensamento¹¹.

A visão do artista é especialmente afetada pelo pensar; um ato que analisa as formas e as cores do mundo e as reconstrói sob uma nova perspectiva, com uma nova inteligência do real, Este “ver-pensar” é um ato de ajustar, de repensar, de transformar as informações da experiência sensível. Segundo Bosi: “Arte-percepção aguda das estruturas mas que não dispensa o calor das sensações” (Bosi, 2003, p. 41).

A partir desta afirmação é possível diferenciar percepção estética de percepção científica: numa perspectiva teórica tradicional, a última apenas manipula as coisas, enquanto a primeira é provocadora de uma experiência singular, com presença ativa e pensante do sujeito no mundo. Numa perspectiva teórica que abarque a teoria crítica, estas percepções se amplificam e se ressignificam, ao fugir do padrão de neutralidade formal e se aceitando criativa também na forma. Esta perspectiva epistemológica nos possibilita enxergar a arte como mais que apelo a uma sensibilidade exarcebada e intuitiva, numa dimensão que englobam a razão e a ciência. O artista vive o seu tempo, com as visões de mundo, o espírito da época,

¹¹ O termo pensamento ao qual a autora se refere é empregado para “designar uma maneira de organizar informações - uma ação, portanto, e não o que vem depois da ação” (KATZ, 2005, p. 05)

ideologias de classe e de grupo, com universos de valores que se fazem presentes na hora da criação artística e que são vividos com todo o seu empenho intelectual e ético, revelando a ideia de que arte é conhecimento.

Como dito, o trabalho artístico na linguagem da dança traz como possibilidade coletivizar a expressão, gerar códigos e padrões. Se em seu caráter técnico/formativo a dança contribui para o desenvolvimento cenestésico¹² do indivíduo, o encenador/coreógrafo e o artista em cena, na busca pela construção de sentidos da recepção, ao criar uma obra cênica revela a construção de uma imagem sinestésica. Por conseguinte, a linguagem da dança, em seu caráter espetacular, tem como força motriz a narrativa sinestésica, que não se baseia (necessariamente) em texto verbalizado, mas num texto formado por uma comunicação cinestésica, calcada na percepção do movimento. Para além desta compreensão, a maioria dos artistas contemporâneos¹³ optam por criar experiências compartilhadas, sem direcionamento de uma informação, mas sim com abertura para sensações diversas, como numa vivência.

Num sentido ampliado, podemos empregar a terminologia *scinestesia*, utilizada por Noronha (2013), que compreende uma teoria da percepção compreendida aqui enquanto uma teoria da linguagem:

¹² Há grande semelhança gráfica entre três palavras cujos significados são distintos: cenestesia, cinestesia, sinestesia. Em neurologia, *cenestesia* designa a sensação que o indivíduo tem da situação de sua existência, isto é, a consciência de suas funções orgânicas e de sua corporeidade. É a consciência (senso-percepção) que temos do próprio corpo, é a representação consciente do próprio corpo, de sua posição, de seu movimento, de sua postura em relação ao mundo a sua volta e em relação aos suas diversas partes e segmentos. Em fisiologia, *cinestesia* é a consciência por meio da qual percebemos a movimentação espacial de nosso corpo, nossos movimentos musculares. Cinestesia já diz respeito à senso-percepção dos movimentos corporais e em relação ao ambiente à sua volta. Em psicologia, *sinestesia* é quando um perfume nos lembra de determinada cor ou um som nos traz uma imagem qualquer, ou seja, quando um determinado estímulo nos remete a uma determinada memória ou sentimento. **Sinestesia é regida pelo inter cruzamento de percepções.** Obtido em:

<<http://www.psiqweb.med.br/site/DefaultLimpo.aspx?area=ES/VerDicionario&idZDicionario=171>>

Acesso em: 12 mar 2015. Grifo nosso.

¹³ “Diferentemente dos outros modos de configuração coreográfica, cuja variação de gênero estilístico, por mais ‘pessoal’ que seja, ocorre sempre sob o constrangimento de parâmetros programáticos; a dança contemporânea se organiza à semelhança de uma operação metalinguística, na medida em que transfere a cada ato compositivo os papéis de gerador e gerenciador das suas próprias regras de estruturação. A operação compositiva, assim destituída de regência de algum programa externo, exacerba o caráter de complexificação cultural, conferindo um outro sentido de comprometimento histórico ao relacionamento entre dança e mundo” (BRITTO, 2008, p. 15-16).

Sinestésico-cinestésico se refere à reintegração de duas condições no campo da pesquisa da linguagem. A primeira delas, *sinestesia*, se refere à capacidade de tradução interpercepções, num grau indicial (plano semiótico), estabelecendo relações entre uma percepção de um domínio do sentido e outro domínio evocado. Esta discussão pode ser ampliada na história das relações interartísticas para o tema retórico (desde a doutrina do *Ut Pictura Poesis*) ou para o que pode ser dominado de hibridação conceitual (quando características semióticas de um meio específico são transpostas para outro). O segundo termo, *cinestesia*, tem um sentido de reintegrar aqui a perspectiva do corpo, pois o termo se refere à percepção dos movimentos musculares, da massa corpórea e das posições dos membros, resultando em jogos de (des) equilíbrio e movimento-estático (NORONHA, 2013, p. 129).

Desta forma, se unificamos ambos os termos num único termo - *scinestesia* -, estamos fortalecendo os laços desta perspectiva respaldada pela arte, a partir do entendimento de que o espaço da representação é sempre um espaço geográfico habitável, ampliando-se, a cada nova configuração da tecnologia, as condições de transformar este ambiente numa superfície de multiplicação de perspectivas (trajetos do olhar), num jogo constante entre situar-se e ver, pois estamos sempre vendo como revisão, condição de (re) situar-se no espaço, nas condições dadas pelo sentido sinestésico. Assim, uma teoria da percepção ampliada passa a ser compreendida aqui enquanto uma teoria da linguagem.

A linguagem da dança, em seu caráter cênico, é caracterizada pela sinergia e sincretismo de seus elementos, possibilitando inúmeros enfoques de análise: desde a temática inicial, calcada em dramaturgia própria (textual ou não), que é traduzida em diversas outras linguagens, devendo formar, por fim, um texto único, passível de leitura por parte do espectador. Também, enquanto linguagem cênica, um espetáculo/encenação de dança desenvolve-se, necessariamente, dentro de uma relação espaço-temporal. Sob o aspecto do acontecimento, a peça tem hora e local para acontecer. Neste tocante, avalia-se que há a necessidade de um espaço real e concreto que possa ser estabelecido como lugar teatral¹⁴ e, neste

¹⁴ Espaço teatral ou lugar teatral compreende teatro enquanto espaço físico que envolve a arquitetura, o prédio em si, reservado para fins de representações teatrais. O lugar teatral é o espaço de uma ação, de um acontecimento representado por homens, quer essa ação seja mímica falada, cantada ou dançada. Este é um lugar de representação, mas também de reunião: reunião de atores, de técnicos e de público. É a criação de uma comunidade de atores e espectadores que se encontram face a face por um determinado tempo, o tempo de uma manifestação da qual eles querem participar de maneira diferente. É um espaço de mudança. O espaço teatral pode ser qualquer lugar: o teatro a que estamos acostumados a ver, a rua, uma praça pública, o adro de uma igreja, um parque, uma fábrica, um ginásio, uma sala etc. é a representação que dá ao espaço seu

espaço, uma delimitação ou separação de acordo com as necessidades da encenação que será reconhecida como espaço cênico, independente de esse representar ou não o tempo presente. Na comunicação pelos sentidos, tal relação espaço-temporal não necessita estar de acordo com o cotidiano; é pela alteração do espaço-tempo que se altera a noção de realidade cotidiana (BACHELLIS, 1985) e cria-se a comunicação artística.

O exercício de análise a que se propõe este trabalho conduz a uma possível aproximação com a fundamentação de Gresillon e Thomasseau¹⁵, entendendo-se, entretanto, que a linguagem da dança opera com bases próprias. Os autores abordam a literatura que pressupõe a encenação, e a adentram a partir da análise das pistas documentais das adaptações do texto dramático.

Conforme Teixeira:

Todos os espaços-tempos, na sua complementaridade, existem e acontecem na linguagem cênica como matriz para uma série de outros atuantes. Aliás, o tempo, constituído em espaço, ou o instante habitado, convoca o dispositivo cênico plástico: a cena nas suas várias possibilidades arquitetônicas clássicas e/ou contemporâneas, o cenário, os elementos cênicos decorativos e de instrumentalização em tempo real de atuação, a maquinaria (visível/não visível) que sustenta e potencializa a cena, a pintura e a escultura, a iluminação como construtora de ambientes, de intensidades, de urgências e emergências, a indumentária desde o figurino e da máscara até a nudez (TEIXEIRA, 2015, p. 118).

Como principal elemento constituinte do processo da linguagem cênica, o próprio artista em cena opera a si mesmo pela auto e *alter* consciência, ao nível individual e coletivo, na tentativa de construir e veicular mensagens - mesmo que vigiado, em tempos e naturezas diferentes, por um olhar exterior, o do encenador, o dos seus parceiros em cena e, por fim, o do público. Existindo em cena, presencialmente, o ator personagem corporifica a linguagem cênica pelo jogo

caráter teatral. Conceito apresentado por J. C. Serroni no *Projeto Multinacional de Arte* (1993). Ubersfeld (2014) acentua que, além da arquitetura dos palcos tradicionais (arena, elisabetano, e as variantes desses), o teatro se instala onde melhor lhe convém, seja num palco italiano (de visão frontal) ou o aproveitamento de outras estruturas (PAVIS, 1999), como escolas, fábricas, mercados. Roubine (1998) define essas alternativas enquanto um movimento de evolução do espaço cênico no século XX e, por extensão, também da arquitetura teatral.

¹⁵ Ao refletir sobre a natureza da linguagem teatral e sua natureza cênica, Gresillon e Thomasseau (2014, p. 118 - 119) afirmam que a encenação (teatral) compreende uma "sobreposição de substratos complexos e em permanente evolução". Há uma articulação indissociável entre texto e cena, por meio de fenômenos que antecipam ou dão *feedback* de uma etapa para outra. Nesse caso, o texto constituiria um horizonte de expectativa. As duas gêneses (textual e cênica), evoluem no tempo, já que os dois suportes (texto e cena) estão sempre em movimento. A verdade da cena não está no funcionamento autônomo dos mecanismos separados, mas no movimento que os une e dá vida ao trabalho em constituição.

da ação-interferência com energias, intensidades e fluxos diversos, construindo uma escrita cênica, seja pela sonoridade de um texto feito dramático, seja pela oralidade ou, até mesmo, pelo gesto. Segundo Azevedo:

É preciso, antes de tudo, reconhecer o corpo como fala. A linguagem corporal, baseada em nossos sentidos e percepções do ambiente e dos que nos são próximos é, em grande parte, responsável pela nossa comunicação com nossos semelhantes e, pelo menos nos primeiros encontros entre humanos, ela pode definir uma relação, antes mesmo de qualquer palavra. No processo de crescimento e reconhecimento do mundo imita-se o rosto dos que nos estão próximos e essa imitação é também uma forma de observação, compreensão e conhecimento do mundo humano (AZEVEDO, 2015, p. 118).

O alfabeto do corpo (TEIXEIRA, 2015), recuperando respirações vitais, mais ou menos (a)volumadas e na sua argumentação com os demais elementos da linguagem cênica, transmite insubestimáveis textos de sonoridades. A sonoridade da presença, da ação, assim como a do verbalizar em voz silenciada ou em brado, é fulcral para uma abrangente definição de linguagem cênica.

Consideramos que o diálogo de linguagens e a transmutação de formas são inerentes não somente a um espetáculo/encenação fundamentado em um texto (dramático), mas também a todo o processo de composição coreográfica, como é o caso da dança, investigando pistas da gênese do espetáculo enquanto fenômeno (o texto vivo, o episódio temporal), buscamos compreender a apropriação, transformação e aplicação de elementos diversos, num outro território, seja corporal, cênico sócio e/ou situacional. Para além disso, uma arte coletiva pode oferecer para a Crítica Genética as pistas que não se referem a uma consciência só, mas a uma leitura do jogo interpessoal, na dinâmica do trabalho: um jogo sinérgico de composição de elementos que agregam valor, e que se complementam sistematicamente¹⁶ na/para a criação da obra, instrumentalizados por um conjunto

¹⁶ Esta complementaridade pode ser melhor compreendida com a ajuda da Teoria Geral dos Sistemas: na definição de Avenir Uyemov (1975, p. 96): “[...] um agregado de ‘m’ coisas é um sistema quando, por definição, desenvolve-se um conjunto de relações entre os elementos dos agregados, de tal forma que venham a partilhar propriedades”. Isso significa uma abertura considerável no espectro de possibilidades associativas entre os elementos, pois deixa de ser entendido como necessário ser igual para partilhar propriedades. Em contrapartida, também não basta haver propriedades em comum entre os elementos para que o seu agregado constitua um sistema. Isso porque não é a natureza constitutiva de cada um dos elementos (com o que possam ter, previamente, em comum) que garante a configuração de um sistema mas, sim, o tipo de relação que se estabelece entre eles. Em outras palavras, um agregado de elementos, não necessariamente da mesma natureza, pode ser um sistema, desde que partilhe propriedades, sendo que o fator regulador dessa partilha é a ação interativa deles. É, portanto, a relação, ou seja, o modo de comunicação, que define um sistema.

formado pelos recursos materiais e técnicos utilizados pelo (s) artista (s) no espetáculo/encenação, aqui denominado elementos de construção da cena.

2.3.1 Aspectos da materialidade: os elementos de construção de cena

Fundamentalmente, todo exercício artístico é um empreendimento ético, estético e poético simultaneamente, e o objetivo é alcançar valores artísticos que se imprimam à obra como construção autônoma. Cabe ao crítico genético investigar os procedimentos que determinaram as escolhas dos artistas, o que implica, conseqüentemente, desvendar também os procedimentos no uso dos elementos que contribuíram para a constituição da cena. Tais elementos são signos artificiais de algo encontrado na vida cotidiana, ou mesmo no âmbito do imaginário humano, e têm por função possibilitar o diálogo entre artistas e, entre estes e os espectadores. Estes elementos podem indicar uma ideia, um local, um instante, pincelando sutilezas que podem vir a contribuir para que o artista, na criação de uma forma cênica hipertextual, veicule uma forma de pensamento, seja ele racional ou expressivo e, pela natureza primeira do espetáculo aqui analisado, *scinestésico*, do acontecimento artístico desenvolvido na cena.

Sua escolha, como integrantes do espetáculo/encenação de dança, envolve vários fatores, dependendo do processo criativo desenvolvido pelos artistas envolvidos, podendo surgir da (in)satisfação com os resultados estético, funcional e/ou comunicativo de alguma cena, seja pela sua compreensão ou pela (des)necessária busca por esta compreensão, da criação de uma atmosfera ou mesmo da sua utilização como fomentadora da criação em dança. Normalmente, estes elementos servem ao espetáculo/encenação e não são focalizados à parte, sem ligação ou, mesmo, de uma contraposição indesejada com a ideia original, uma vez que, como dito anteriormente, a obra pode trilhar rumos incertos por força de sua própria materialização, indistintamente da vontade de seus idealizadores e executores.

Neste sentido de materialidade concreta que fornece elementos para o jogo lúdico da construção cênica, foram selecionados, nesta pesquisa, os seguintes elementos constitutivos de um espetáculo/encenação de dança para serem analisados: a escolha do tema, a expressão gestual e a coreografia, e a composição plástica ou visual (caracterização: figurinos, maquiagem e adereços;

cenografia). Segundo Salles (1998), é a partir da investigação dos materiais selecionados que o crítico genético terá condições mínimas de empenhar-se em dimensionar os fragmentos, investigar sua natureza e os possíveis motivos que levaram o autor a utilizá-las ou refutá-las. Nesse processo, buscar-se-á reconstituir o diálogo do(s) autor(es) com sua obra: as tomadas de decisão que direcionaram o processo criativo para determinada opção de forma e de sentido.

Cada elemento de construção da cena ocupa um lugar no espaço. Se existe um espaço a ser estudado, esse espaço - seja ele concreto ou lúdico - é criado a partir de uma necessidade real; assim, torna-se necessário, senão fundamental, compreender os elementos que vão possibilitar a realização da encenação, funcionando como facilitadores ou inibidores de uma boa relação entre os artistas e o espaço cênico, como também entre palco e plateia.

O quadro do conjunto dos elementos de construção da cena (figura 1) representa os elementos plástico-visuais que podem ou não ser percebidos numa cena e representam uma superestrutura funcional. Sozinhos, os elementos descritos não controem cena: a cena se constrói no conjunto de expressividades criadas pela presença dilatada do artista que vai relacionar – no tempo – estes elementos. A divisão aqui apresentada está mais voltada às conveniências deste estudo do que às dicotomias do próprio processo e o enfoque será dado aos elementos relacionados à percepção visual, cujos registros processuais nos materiais coletados são mais abundantes¹⁷. Para além da percepção visual e auditiva, elementos que exigem da plateia a percepção de odores, assim como a percepção da temperatura e ou umidade do ambiente, podem ser geradores de sensações e contribuir para a composição da obra. Apesar da ciência das inúmeras possibilidades de uso, optamos apenas por identificar sua existência. Tais elementos não estão explicitados no quadro que se segue.

¹⁷ Os elementos de recepção sonora, em *HQ*, constituem e complementam os aspectos comunicativos e expressivos da cena. Cada sequência musical se encaixava rítmica e melodicamente às características emocionais propostas para a realização de cada cena. Desta forma o público, além da recepção visual, mantinha-se imerso ao universo lúdico proposto também pela ligação com a sonoridade. Por vezes, a trilha sonora constituía um cenário sonoro, além de conduzir o ritmo do espetáculo como todo, por meio da sucessão de sons e silêncios que conduziam os bailarinos em cena. Entretanto, os documentos de processo não contêm registros suficientes para análise dos elementos relacionados à recepção auditiva. Desta forma, a pesquisa da trilha sonora não foi contemplada nesta pesquisa, como objeto de análise, em relação aos aspectos aqui descritos de transposição de linguagem, mesmo atuando como elemento rítmico que convergia para a composição coreográfica na conversão de formas, objeto de estudo deste trabalho.

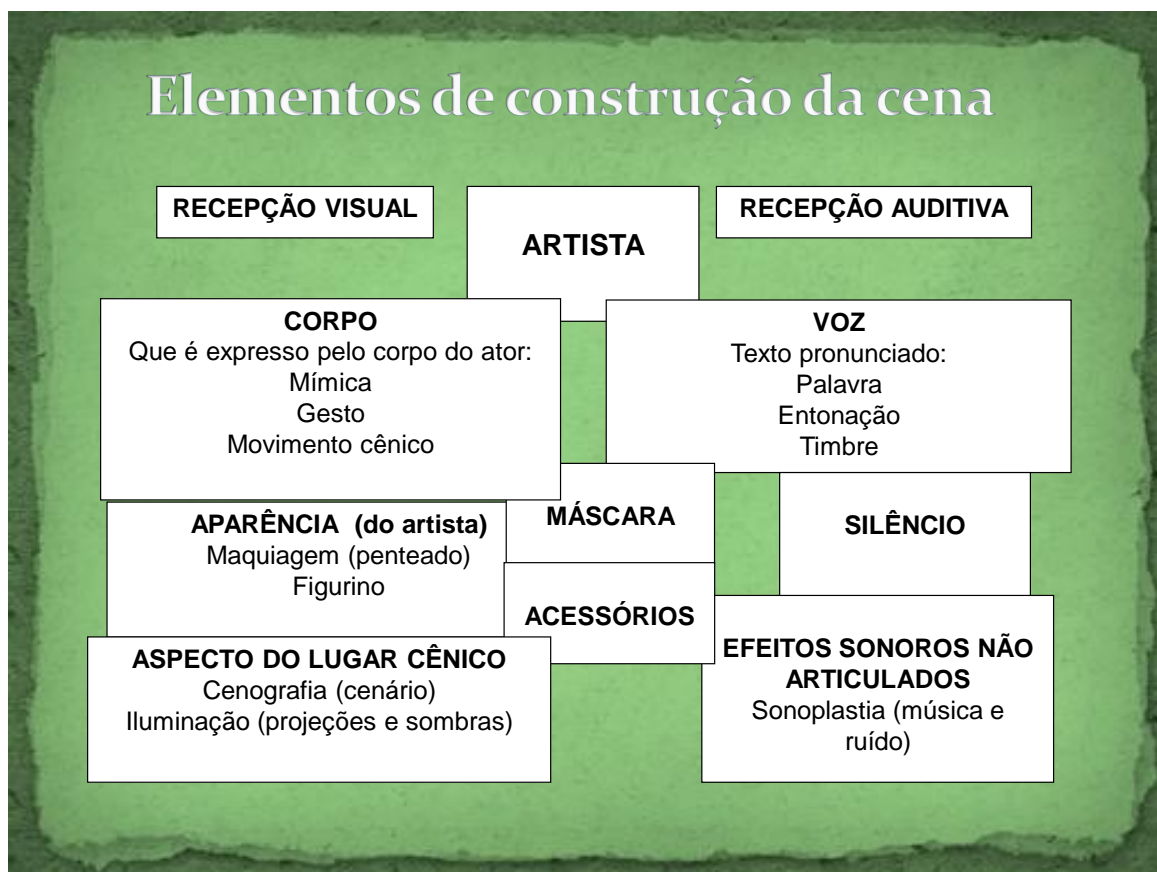


Figura 1: Elementos de construção da cena
Fonte: Rosa e Panichi, 2015.

Como é possível observar, os elementos de construção de cena, apresentados na figura 1 foram organizados a partir de seu elemento primordial, que é o artista em cena, e a forma como são utilizados como instrumento na representação e estão dispostos em diferentes categorias de recepção por parte do espectador. Do lado esquerdo estão os elementos de recepção visual: o que o artista faz e o que utiliza de forma direta, tendo seu corpo como instrumento e contexto para esse uso. Do lado direito estão os elementos da recepção auditiva: o uso da voz, o silêncio utilizado com dramaticidade e os efeitos da sonoplastia. A máscara permeia a ligação entre o uso do corpo e a constituição da personagem, podendo também estar relacionada à aparência do ator, assim como os acessórios que, por si só, podem figurar tanto para auxiliar a aparência do ator como para integrar o conjunto de referentes do aspecto do lugar cênico, além de poderem ser utilizados para a produção de efeitos sonoros não articulados.

Por fim, a cena constitui-se pelos elementos enunciados, numa zona de jogo entre o que foi, o que é e o que ainda poderá vir a ser. A sua linguagem (cênica) é por excelência econômica, uma vez que gera múltiplos e distintos elementos-corpos atuantes, rentabilizando o excedente por meio de perguntas simples, todavia radicais (ZARRILI, 2009), cujas respostas não prescritivas favorecem o estímulo psicofísico dos que as elaboram e as emitem, e contribui para maior envolvimento (scinestético) dos que as recebem, seja fruindo, seja interagindo. Com maior ou menor implicação, a linguagem cênica estrutura a interconexão entre as experiências sensoriais, os sistemas de códigos e suas regras de comunicação, e as combinações de imagens, transmitindo e/ou traduzindo mensagens a um público. Ela consolida ou defrauda o investimento do espectador no acontecimento cênico.

Neste sentido, o espetáculo, enquanto texto cênico, apresenta possibilidades de interpretação de um ou mais textos (visual, sonoro, corporal, verbal) que convergem para um texto único (híbrido), a busca por significados (e contradições), o que propicia um maior envolvimento entre leitor/espectador e texto (entre público e cena). As formas artísticas não se limitam à realidade, podendo extrapolá-la, exagerando-a ou simplesmente criando novas formas de percebê-la. A arte da dança, aqui evocada, está relacionada à criação de obras que subentendem uma vivência e uma interpretação (sensorial, emocional e intelectual) da vida, com o seu correspondente a cada novo contato, a cada nova fruição que dela fazemos.

O prévio conhecimento acerca dos meios utilizados para sua criação, além das informações que se têm dos artistas envolvidos no empreendimento artístico (diretor, encenador, ator, bailarino, figurinista, cenógrafo, iluminador etc.), sua linguagem, ideologia etc. interferirá, sobremaneira, na leitura do texto cênico observado. Ao repertório do leitor/espectador somam-se todos os contatos com o espetáculo (anteriores ou posteriores), seja a partir do conjunto da obra, como também dos detalhes passíveis de serem analisados. Para o pesquisador genético, ampliam-se as situações de análise, uma vez que terá acesso a materiais utilizados na confecção e organização daqueles elementos.

A arte da dança é fruto da criação individual do artista em relação (consonante ou dissonante) a um processo sociocultural e dialoga, também, com o momento histórico em questão, variando bastante ao longo do tempo. Assim, não nos é possível condicionar esta arte a regras absolutas, mas relativas a cada época

e cultura em que são produzidas, como forma de expressão, seja de contornos concretos ou abstratos.

Segundo Helena Katz:

Num universo onde se sabe da instabilidade das partículas elementares, onde se percebeu que a cosmologia é evolutiva e que existe uma série de fenômenos que apresentam estruturas de não-equilíbrio, não há como sustentar que as leis determinísticas e reversíveis bastam para o nível fundamental da descrição física. A dança [...] pertence a este mundo. Uma dança que vive na e pela tensão da dualidade lei/evento. Lei enquanto continuidade, inteligibilidade como código. E evento porque tudo o que acontece traz algo de arbitrariedade, com descontinuidades e probabilidades. No corpo, que é construção incessante, danças-falas descrevem os seus objetos através dos seus próprios percentimentos. Dança é um conjunto de acontecimentos que funciona sem se apertar o botão, uma vez que nada separa a ocorrência daquilo ao qual ela se refere. Dança é quando e depois (KATZ, 2005, p. 15).

Como dito, as formas artísticas não se limitam à realidade, podendo metamorfosear as formas de percebê-la. É a partir da leitura que o artista faz do mundo que surge a arte, e diferentes espectadores apresentam diferentes modos de fruí-la, de acordo com seu próprio repertório (grau de erudição, cultura e o momento histórico específico da fruição). Em segunda instância, há a possibilidade de fruir desta obra de forma concatenada ou contextualizada com a visão do artista: uma releitura, porém, mais próxima dos possíveis significados impressos pelo autor.

Neste capítulo (2), foram apresentados alguns aspectos dos termos linguagem, comunicação e expressão e seu emprego específico no universo cênico da dança. Partiu-se do entendimento de que quem estuda linguagem não estuda, necessariamente, a linguagem da dança, entretanto, estudar a dança implica, necessariamente, a compreensão da linguagem que a distingue. Para pesquisar a linguagem da dança foi escolhida uma vertente desta em que distintas linguagens entram em cena para que ela aconteça: a vertente cênica e os bastidores que a compõem é o que nos interessa neste trabalho. No terceiro capítulo, serão apresentados os procedimentos metodológicos que possibilitarão enxergar e dialogar com a linguagem da dança sob a perspectiva estética adotada para a produção de um espetáculo do grupo Ballezinho de Londrina, a partir da premissa de que a Crítica Genética fornece elementos suficientes para a análise do objeto em questão e o que dele se pretende focar: a conversão de formas.

3 PROCESSO CRIATIVO E CRÍTICA GENÉTICA: UMA PERSPECTIVA DE APROXIMAÇÃO NO ESTUDO DA DANÇA

Para Salles (1998), o desejo do artista demanda uma recompensa material, e a necessidade o impele à ação, gerando um processo complexo de materialização, que se dá por uma ação poética, por uma operação sensível no âmbito do projeto do artista.

Um espetáculo/encenação de dança, assim como outras formas de arte, é construído sobre elementos palpáveis. Segundo Panichi e Barbosa (2009, p. 60), a “[...] elaboração progressiva, as transformações pelas quais a obra passa, deixa marcas nos sucessivos estágios da criação. São essas marcas, esses registros materiais do processo criador que a Crítica Genética propõe-se a estudar”, e é a partir da investigação deste conteúdo que se pretende conduzir esta pesquisa.

3.1 O INCONSCIENTE E O CIENTE NO PROCESSO CRIATIVO

Entrar em contato com o universo criador pode não significar ter acesso ao processo de criação em sua totalidade, mas a fragmentos, momentos cristalizados de alguns de seus índices. Por meio destes, o pesquisador pretende, ao ocupar-se da relação entre a obra e o movimento criador que a materializa, revelar aspectos da criação por meio da identificação dos paradigmas visitados durante o fazer poético: uma imaginação criativa que nasce do interesse do autor em explorar as possibilidades maiores de certas matérias ou realidades. Tal interesse é produto de uma capacidade relacional, ou seja, de efetuar conexões.

A imaginação criativa tem origem no sentimento de interesse em explorar as possibilidades maiores e mesmo deriva das leituras que o criador é capaz de efetuar. Para Ostrower (2010), a capacidade de efetuar conexões compõe a essência do mundo imaginativo: relacionando os eventos, o homem os configura em sua experiência do viver e lhes produz um significado. Para a autora, as associações geram um mundo experimental onde se pode pensar e agir em hipóteses, ampliando a capacidade de realizar transmutações e criar ilimitadas possibilidades.

Também, ao tratar da capacidade relacional, Oech afirma que o

conhecimento é a matéria-prima de novas ideias, mas não é suficiente: a chave do pensamento criativo é a forma de manipular conhecimentos e experiências. Para o autor:

O criativo quer saber todo tipo de coisas: história antiga, matemática do século XIX, técnicas modernas de produção, arranjos florais, preços do porco no mercado futuro. Porque nunca se sabe quando as informações vão se juntar para formar uma nova ideia. Pode acontecer dali a seis minutos, seis meses ou seis anos. Mas ele tem certeza que vai acontecer (OECH, 1995, p. 18).

Ainda segundo Oech (1995), uma parte importante do pensamento criativo é reconhecer a ideia básica em uma situação e aplicá-la em outra. Panichi e Contani (2003, p. 101) consideram que a origem da imaginação criativa se dá pelo “[...] sentimento de interesse em explorar possibilidades maiores de certas matérias ou realidades”.

Sob outra perspectiva, o pensamento criador, de acordo com Kneller (1978, p. 19), caracteriza-se por ser “inovador, exploratório, aventureiro, impaciente ante a convenção”, sendo atraído pelo desconhecido e indeterminado. O risco e a incerteza estimulam-no. Para Ostrower (2010, p.68), “[...] os processos criadores são essencialmente processos formativos, processos configuradores”. Kneller (1978) apresenta o processo de criação por meio de sua distinção em fases, advertindo, entretanto, que tal divisão está mais voltada às conveniências de pesquisa do que a dicotomias do próprio processo. Para o autor há, primeiramente, um impulso para criar. Na sequência, frequentemente mais demorado, há um período em que o criador recolhe material e investiga diferentes métodos de trabalhá-lo. A seguir, há um tempo de incubação no qual a criação (artística) procede numa relação entre consciente e inconsciente. Surge, então, o momento da iluminação, e o inconsciente anuncia de súbito os resultados de seu trabalho. Por fim, há um processo de revisão em que os dados de inspiração são conscientemente elaborados, alterados e corrigidos.

Para Salles (2000), os documentos do processo têm, essencialmente, duas funções no percurso criador: armazenamento e experimentação (e que operam no âmbito da elaboração consciente). As informações armazenadas auxiliam a concretização da obra, e a experimentação

refere-se às diversas hipóteses que são levantadas e vão sendo testadas. Nas artes corporais, por exemplo, parte-se de respostas físicas (musculares) que podem ter a ver com a cultura, impulsos psíquicos ou a herança genética. Nesta pesquisa, partimos do pressuposto que o próprio material em produção pede por resoluções cênicas cujas características extrapolam a sua origem e pedem por inovações advindas de linguagens outras, ou seja, são resultantes da hibridização ou da confluência de linguagens, e que faz surgir algo novo.

Criar é, em algum momento, optar, apoiamo-nos em Ostrower para tal afirmação. De acordo com a autora, “[...] em toda criação humana [...] revelam-se certos critérios que foram elaborados pelo indivíduo através de escolhas e alternativas” (2010, p. 11). O crítico genético pretende, por conseguinte, resgatar alguns desses instantâneos do fazer artístico. Uma rasura, por exemplo, é consequência de uma opção feita pelo artista, testemunhada e registrada nos arquivos de processo de criação. A partir da leitura analítica desses documentos, torna-se possível identificar conexões feitas pela mente criadora em sua busca estética. O olhar do geneticista deve buscar, nos registros materiais do processo criador, índices do pensamento criativo, visando ampliar o conhecimento acerca da obra em questão, sua história e sua trajetória criativa. Distintas concepções são encontradas na literatura sobre a questão da criatividade, de correntes filosóficas a correntes psicológicas. Optamos, neste trabalho, por privilegiar as linhas de pensamento que definem o ato criador como um processo, convergindo com os pressupostos dos estudos genéticos.

3.1.1 O pensamento criativo em evolução

A Crítica Genética apresenta-se como um suporte teórico que subsidia os mecanismos de apreensão de conhecimento os quais possibilitam ao pesquisador escapar da passividade contemplativa diante da obra e, na busca por descrever o seu percurso, estabelecer um acesso aos procedimentos desenvolvidos e material criado pelo artista. Ao percorrer os bastidores de uma obra, transgridem-se os limites e os segredos de sua concepção e depara-se, necessariamente, com o movimento criador que reflete o pensamento evolutivo do artista.

Para se compreender o movimento percorrido pelo artista no processo de criação da obra, recorre-se aqui aos três modos de evolução do pensamento, tomados por empréstimo dos estudos de Peirce¹⁸, e expressos aqui de acordo com nosso entendimento: o acaso, a necessidade e a vontade.

A primeira forma de evolução do pensamento está relacionada ao acaso: por vezes, o artista é surpreendido pela ação do imponderável e, sem o domínio consciente dos fatos, testemunha-o contribuir, de forma espontânea, para a realização da obra. Outras vezes, o artista é conduzido a um acolhimento e apropriação oportunas. Para Salles (1992, p.73), “[...] aceitar a intervenção do acaso no processo de criação significa que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez”. Tal decisão implica em aceitar o fato de que possam existir concretizações alternativas e, ainda assim, a realização do propósito do artista. Nesse sentido, mais de uma obra teria sido possível.

A segunda forma de evolução do pensamento é a necessidade, que tende a ser determinada por causas alheias ao propósito inicial do artista criador; seja de ordem interna, pela interrupção do fluxo criativo ou dialogismo interno, ocasionado pela suplantação de um hábito de pensamento por outro em estágio de fomentação, seja externo, desenvolvido sob pressão de determinada circunstância da vida. Em contraponto à intervenção do acaso, que surge como suplemento à ação, a necessidade tende a promover, de forma temporária ou não, a ruptura na ação. A retomada da ação acontece, geralmente, sob novas condições e novas perspectivas, podendo resultar em alterações significativas do percurso criativo.

A terceira forma de evolução do pensamento é a vontade, representada pelo desejo do artista em relação à obra. É pela atração por determinado objetivo ou ideal estético que as ideias de um artista constituem *corpus*. Esta forma de evolução do pensamento é concebida pela atração imediata pelas ideias cuja natureza é contemplada antes da mente criadora possuí-la. “[...] é a mente sendo seduzida pelo ideal da criação daquela obra” (SALLES, 1992, p.75). É um tipo de evolução com propósito, que é o próprio desenvolvimento de uma ideia. Nesse sentido, a evolução se dá por conta do amor que atrai essa ideia – um amor

¹⁸ Peirce descreve três modos de evolução do pensamento denominando-os como tiquismo, sinequismo e agapismo (CP6, 1988. p. 102-163). Optamos, neste trabalho e em pesquisas futuras, por adotar uma nomenclatura que reflita a evolução do pensamento **especificamente por sua natureza e função**: acaso, necessidade e vontade. Não é nossa intenção escamotear a origem de nossas ideias ou mostrar originalidade estabelecendo neologismos, mas, primordialmente, estabelecer um vínculo mais próximo da ação que representam.

evolutivo, de acordo com Peirce (CP6, 1988, p. 102-163) – que seduz a mente do criador para determinados ideais criativos.

Acaso, necessidade e vontade interagem ao longo de um processo criativo. Há constantes influências tanto do imprevisto como de disputas internas ou externas à criação, contribuindo, simultaneamente ou não, para o pensamento do artista. Podem-se detectar, em maior ou menor grau, a presença das três formas de evolução do pensamento descritos por Peirce, e por nós argumentadas, agindo – e interagindo – no processo de criação. Porém, em criação, a mente é seduzida para determinado objetivo, seja ele estético, ideológico ou comunicacional:

A atração pela possibilidade de concretização desse ideal leva ao crescimento das idéias e faz o artista não arrefecer diante da luta para dar vida à obra. As idéias se atraem por amor: um jogo constante e incansável de sedução entre ideal e idealizador (SALLES, 1992 p.81).

Assim, estando relacionados preponderantemente a uma intencionalidade consciente, apoiada pela ação inconsciente que a complementa e a extrapola, os processos de criação artísticos são caracterizados por força da vontade do artista criador. As feições da obra vão se delineando de acordo com uma meta estabelecida ou almejada, é o desejo, primordialmente, que move a criação, portanto, no âmbito da consciência somado ao âmbito da inconsciência, da iluminação e do acaso.

3.2 POR UMA CRÍTICA GENÉTICA PARA A DANÇA

Focada inicialmente no estudo do manuscrito literário, e tendo seus horizontes rapidamente ampliados para as linguagens artísticas¹⁹, a Crítica Genética

¹⁹ Os estudos genéticos têm como origem a França onde, em 1968, foi formada uma “[...] equipe de pesquisadores [...] encarregados de organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine” pelo Centro Nacional de Pesquisa Científica - CNRS (SALLES, 2000, p. 9). Foi pela iniciativa de Philippe Willemart que os estudos genéticos tiveram início no Brasil, quando organizou, em 1985, na Universidade de São Paulo - USP, o “1º Colóquio de Crítica Textual: o Manuscrito Moderno e as Edições”. No momento posterior, houve a extrapolação dos limites da Crítica Genética em relação ao texto literário, com a “[...] exploração e alargamento de horizontes [que] abriu espaço para a ação transdisciplinar da Crítica Genética” (SALLES, 2000, p.11). Neste período (década de 1990), foram desenvolvidas pesquisas sobre o processo de criação no cinema, na literatura, no jornalismo, nas artes visuais, no teatro e na dança.

aborda o percurso criativo do artista na construção de sua obra artística como objeto de pesquisa, num processo de desmontagem e remontagem, ancorado nas pistas processuais, isto é, nos suportes materiais empregados e/ou descartados ao longo do percurso. Tal processo se apoia, fundamentalmente, no manuscrito, termo inicialmente empregado nos estudos literários para definir o material não publicado, composto por rascunhos, anotações, observações, diários, mostras de materiais etc. Seu sentido foi, atualmente, expandido para a possibilidade de investigação e análise das evidências documentais da elaboração da obra analisada, indistinto da linguagem artística estudada.

De acordo com Salles (1992), a Crítica Genética refaz, com o material que encontra e seleciona, as etapas sucessivas da gênese de uma obra e os mecanismos que a sustentam, tratando-se, portanto, de uma abordagem objetiva e científica do material analisado, com a intenção de reconstituir e compreender o processo de sua construção, ou seja, busca-se compreender a gênese das obras de arte penetrando nos bastidores da criação e identificando toda arte guardada nos rascunhos das obras.

Caminha-se por sobre as pegadas deixadas pelo artista, adotando-se uma perspectiva teleológica diante delas, isto é, assume-se a postura de concatenar os efeitos da obra (tomada como pronta) aos materiais produzidos para sua elaboração. Esse tipo de pesquisa confere unidade a um objeto aparentemente fragmentário. O crítico genético empenha-se em dimensionar as peças, investigar sua natureza e os possíveis motivos que levaram o autor a utilizá-las ou refutá-las. Nesse processo, busca-se reconstituir o diálogo do autor com sua obra: as tomadas de decisão que direcionaram o resultado para determinado sentido.

O material resultante do acabamento formal de um processo artístico revela e (também) oculta, mostra-se em sua versão dada e esconde o que foi preterido. O olhar do geneticista guia-se pela apreensão das inferências nela realizadas pelo criador. Neste sentido, o pesquisador tenta desvendar as pistas deixadas pelo artista, dialogando com elas no intuito de compreendê-las em sua essência. Tenta perceber, pelas marcas deixadas, o reflexo das hesitações do artista criador, os obstáculos por ele enfrentados e os critérios que regeram suas opções. Deste diálogo resulta não apenas um complemento às informações dadas pelo artista criador, mas produz-se um saber diferenciado.

Convém ressaltar que os estudos em Crítica Genética não se fundamentam em objeto que lhe é próprio, mas num objeto que só lhe diz respeito, concentrando-se, efetivamente, na compreensão do seu processo de criação, a trajetória empregada pelo artista, o registro da história de determinado objeto artístico, ou, nas palavras de Salles (1992, p.27): “a memória de uma criação”. Para essa autora, o fato da Crítica Genética não se fundamentar em objeto próprio, mas em objetivo próprio, tem o poder de conferir unicidade ao objeto analisado.

A busca por compreensão do material produz um recorte intencional por parte do pesquisador. Estabelece-se um dialogismo interpretativo de caráter interpessoal entre pesquisador e criador na interpretação do processo de criação. Caracteriza-se pela investigação de caminhos, convergentes ou não, mas que estabeleçam relações das partes com o todo e vice-versa. Para Salles (1992, p.36): “Há mais beleza na seqüência de momentos hipotéticos, provisórios e nos momentos aparentemente definitivos do que em cada um desses instantes cristalizados”. Para a autora:

A Crítica Genética procura, portanto, compreender e explicar a **ação**, já que convive com a continuidade e duração da gênese: planos, dúvidas, anotações, idéias tomando corpo, sentenças se modificando, textos se formando, angústias e prazeres. [...] as peças do mecanismo em **ação**, podem ser isoladas para efeito de análise, mas devem ser colocadas de volta no movimento da criação para que o pesquisador seja fiel a essa marcante característica de seu objeto de estudo. Em outras palavras, ao separar este ou aquele elemento, não se pode perder a noção do movimento do todo em que ele se insere (SALLES, 1992, p. 37-38).(grifos nossos)

Nesse sentido, o pesquisador genético deve contemplar e traduzir o pensamento do autor, compreender e reconstruir, minimamente, os passos empregados na materialização de uma obra artística. Acompanhar, por meio das pistas deixadas pelo autor, o movimento criador que a materializou no tempo e no espaço.

Para a realização dos estudos em Crítica Genética e, principalmente, sua validação enquanto ciência, Salles (1992) aponta um percurso metodológico mais ou menos estável, variável em função da diversidade de linguagens artísticas passíveis de estudo e da infinita possibilidade de emprego

dessas linguagens, além das características únicas dos artistas criadores, com suas peculiaridades e idiosincrasias que os distinguem entre si.

Cada material contém uma fonte interpretativa inesgotável, variável de acordo com o olhar, instrumento, ângulo, perspectiva e intenção do observador. Portanto, torna-se fundamental, primeiramente, munir-se de instrumental analítico próprio. Projeta-se a necessidade do pesquisador tornar-se, minimamente, proficiente nas linguagens artísticas empregadas para a construção da obra a ser analisada.

Ao sistematizar o trabalho do crítico genético, Salles discorre sobre a delimitação do material a ser analisado. Em contraposição à vasta potencialidade interpretativa que emerge da coleta de materiais, por vezes heterogêneos e de fontes diversas, e sua posterior análise, o material contém, ambigualmente, uma realidade refratária a interpretação especulativa, estabelecida por sua limitadora concretude, que estabelece qual direção a investigação pode percorrer sem incidir em desvios de foco. Para a autora, o ponto final deve ser a obra entregue ao público, e o ponto de partida deve ser definido de acordo com o material que se tem em mãos (documentos de processo, entrevistas, fotos, anotações) (SALLES, 2000, p. 56-70).

Depara-se o pesquisador com a necessidade de tomada de consciência acerca das fronteiras estabelecidas pelos materiais disponíveis e os limites impostos pelo processo de interpretação deles. Ao tratar-se do estudo dos caminhos da realização de uma obra, confrontam-se o olhar especulativo do analista e a materialidade da obra acabada, que induzem as reflexões a determinadas conclusões. A leitura estabelecida pelo pesquisador constitui entre o documento original e a elaboração do prototexto (conjunto de documentos que precedem o texto: notas de leitura, cópias impressas, rascunhos, provas corrigidas, projetos, cópias passadas a limpo, testemunhos da obra)²⁰ uma relação dialética: toda transcrição de manuscrito tende a ser moldada por um olhar, o qual deve ser

²⁰ De acordo com Gresillon (2009, p.43): [...] todos esses documentos têm em comum o fato de precederem o texto, de serem escritos antes do texto. Eis o motivo dos geneticistas terem adotado o termo prototexto, proposto em 1972 por Jean Bellemin-Noel em sua obra fundadora O texto e o prototexto. Essa noção fazia sistema com a série terminológica ligada à palavra “texto”, foco central da teoria do texto, em conexão com a série “pós-texto”, “intertexto”, “paratexto”, “hipertexto”. O termo “prototexto” tinha uma imensa vantagem: ele salienta ao mesmo tempo a radical diferença entre o que é e o que não é (ainda) texto.

também moldado pela realidade do seu objeto, se deseja produzir dele uma representação apropriada. De acordo com Salles:

O manuscrito, em sua concretude e objetividade, abre novas perspectivas para possíveis conclusões relativas a uma teoria da criação. Conclusões essas não mais baseadas em hipóteses desenvolvidas de forma dedutiva, a partir da obra acabada ou a partir de depoimentos de artistas que revelam já suas próprias tentativas de análise sobre o processo criador (SALLES, 1992, p.33).

A partir do estabelecimento do recorte, o pesquisador deve elaborar o prototexto, que é, segundo a autora, a “organização crítica do dossiê”, onde são reunidos e autenticados todo(s) o(s) material(is) que constitui(em) o *corpus* da pesquisa, para que se possa, então, realizar as análises (SALLES, 2000). Estando de posse do prototexto, o geneticista se expõe a um labirinto criativo e o observa. O próprio manuscrito serve de norteador para as possíveis interpretações que dele serão feitas, o pesquisador lida, rigorosamente, com a materialização do processo ao analisar os passos concretos que o artista deu em direção à sua obra. Desse modo, a Crítica Genética oferece a possibilidade de se fazer uma investigação de caráter indutivo sobre o processo de criação.

Buscar-se-á, então, por meio do confronto entre determinado fragmento e a obra formalmente finalizada, o diálogo do autor com sua obra. Este ir e vir constante possibilita ao pesquisador produzir reflexões acerca do funcionamento daquele mecanismo criativo e reconstruir seus possíveis caminhos sem perder o foco da trajetória do artista, além de estabelecer deduções acerca dos fatos que a constituíram por meio de um processo indutivo conduzido pela concretude material das pistas deixadas.

O geneticista parte do material disponível e procura averiguar que linha de análise preexistente o habilita ao aprofundamento de sua própria diretriz de estudo. Nesse caminho, a tarefa do geneticista parte, deste modo, do manuscrito, passa pela escritura para chegar à gênese e reencontrar o objeto artístico sob uma nova abordagem. A Crítica Genética é uma prática fundamentada numa perspectiva que transforma a obra em escritura e o produto em produção para atingir as linhas mestras do funcionamento da criação. Tem, como objetivo maior, amplificar o entendimento que se tem da obra, ressignificá-la para além daquilo que é fruído por

um público, atraindo o olhar para a dimensão da gênese do processo criativo que tornou tal arte possível.

Para Salles (2006, p.32), a obra em criação deve ser pensada “[...] como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente”, enfocando a criação artística no contexto da complexidade. Tal enfoque procura resgatar, por exemplo, o espaço de criação do artista, para analisar a forma de realização entre eles. O movimento criador passa a ser encarado como uma complexa rede de inferências, envolvendo uma grande diversidade de mediações do sujeito com o meio em que vive. Essas interações, por sua vez, são vistas como os motores do desenvolvimento, do pensamento em criação.

Para analisar a produção de um espetáculo/encenação de dança, foco desta pesquisa, essa abordagem é bastante oportuna. No processo de produção, podemos observar a necessidade constante de interação entre o autor e outros artistas envolvidos: os artistas que vão para cena, em seu exercício de experimentação, da construção coreográfica: os seus momentos de iluminação e a presença cênica, quando devidamente registrados, podem deixar rastros aparentes. Também a ação de profissionais em áreas paralelas e complementares, tais como a elaboração de um texto dramático, a idealização e confecção dos figurinos, ou da cenografia, assim como a produção da trilha sonora.

Para além deste contexto, a análise pode levar em consideração, ainda, as eventuais pesquisas entre linguagens artísticas distintas, tais como dança x teatro, dança x circo, dança x artes visuais etc. Para Salles (2006), os estudos genéticos devem ir além do exame dos documentos deixados pelo artista, propondo novas metodologias de acompanhamento dos processos construtivos das obras de arte, com a convivência em tempo real com o trajeto de criação, que seria, para a autora, a crítica do processo. Nessa tese, as duas vias de análise são requeridas, de acordo com os materiais analisados, como se vê adiante.

3.2.1 Crítica Genética e Artes Cênicas

Segundo Souza (2013, p. 31), iniciar uma pesquisa no campo das artes cênicas “[...] implica refletir sobre um processo vivo e, assim, no desafio de tentar fixar uma dinâmica em termos conceituais, construindo uma possibilidade de

verbalização sobre o que pode ser chamado de objeto-momento". Outro desafio seria "[...] conciliar aspectos da criação e da criatividade com as formalidades acadêmicas e fundamentações teóricas (históricas, políticas, estéticas, psicofísicas etc)".

Uma das primeiras dificuldades a ser superada em relação aos estudos genéticos de uma obra cênica é a compreensão da sua natureza presencial e efêmera da representação, sendo uma arte presencial que se articula no tempo, como dinâmica de uma experiência vivida e compartilhada entre artistas e plateias (SOUZA, 2013), e dos aspectos passíveis de análise neste contexto. Em sua mais famosa obra - *História Mundial do Teatro* - Margot Berthold afirma que o mistério do teatro - leia-se qualquer obra de caráter cênico - reside numa aparente contradição:

Como uma vela, o teatro consome a si mesmo no próprio ato de criar a luz. Enquanto um quadro ou estátua possuem uma existência concreta, uma vez terminado o ato de sua criação um espetáculo teatral que termina desaparece imediatamente no passado (BERTHOLD, 2001, p. XI).

A obra cênica não é como uma obra literária ou um museu, ela permeia as dimensões da efemeridade, por sua natureza provisória intrínseca, e da materialidade, uma vez que o ato espetacular se realiza pela concretude de seus elementos constituintes, e na relação direta entre eles e um espaço físico palpável e do tempo em que se consolida como evento. Berthold (2001) dimensiona a natureza da obra cênica por meio da seguinte formulação: Numa cena clássica da *Commedia dell'Arte*, um bufão aparece em cena e tenta vender uma casa, elogiando-a grandemente, descrevendo-a com brilhantismo e, para provar seu ponto de vista, apresenta uma única pedra da construção. Para a autora, "[...] o sucesso de uma tentativa como essa depende da capacidade de persuadir do bufão, da força expressiva da pedra e da imaginação do leitor".

De forma análoga, a materialização de uma obra cênica pode-se dar pela apresentação de uma única pedra, ou um conjunto delas, e esperar – ou contribuir para – que o leitor visualize metonimicamente a estrutura total desenvolvida a partir dela (s). A responsabilidade de escrever sobre o percurso criador de determinada obra, ou do conjunto de obras de determinado artista depara-se, em primeira instância, com a necessidade de seleção, omissão, concisão e sujeição dos elementos constituintes a fatores subjetivos. A arte cênica é, também,

a dialética (ou seja, uma contradição organizada) do que é apresentado diante de um público com uma tradição que permanece - seja a cultura, seja um texto que pode ser lido depois: uma dinâmica (dialética) entre o efêmero e o eterno, a expressão histórica de um sentimento e a universalidade como parte da psicologia humana - tanto o símbolo que se subtrai ao histórico, quanto o alegórico que nele mergulha.

Realizar um estudo genético do processo criativo de um espetáculo/encenação significa pensar uma relação de complementaridade e não de oposição com a genética textual (GRESILLON e THOMASSEAU, 2014). No caso da dança, como dito, a base textual que norteia o processo de criação não está necessariamente vinculada a um suporte escrito. Tampouco carece de um suporte suplementar (ou de apoio), uma vez que a dança é criada e realizada pelos próprios corpos dos artistas, seja do (s) coreógrafo (s), seja do (s) executante (s). A cena como um todo, entretanto, comporta uma série de elementos mais ampla que a coreografia em si. Para o emprego dos elementos de construção de cena supracitados há uma série de documentos gráficos imbricados na escrita cênica que se constituem por meio de um suporte gráfico: desenhos, esboços, esquemas de marcação de palco, notas preparatórias, diários, anotações de leituras, ideias ou percepções e reflexões, livros de consulta e/ou de natureza técnica, mapa de iluminação, plantas de cenários, partituras musicais, croquis de figurinos, notas de serviços, rascunhos da gênese da obra etc.

Há, como é possível evidenciar, dois campos de rastros: os da criação da dança (as anotações e diários de bordo dos artistas - quando estes são constituídos -, onde é possível vislumbrar reflexões e estética; e os de natureza técnica, onde se resgatam suportes técnicos e artes que apoiam. Não apenas o material produzido em suporte escrito se constitui como documento de processo: há toda uma gama diversificada de vestígios (mantidos em arquivo digital, sejam eles escritos, filmados e/ou fotografados). Seja em qual suporte for, contribuem para conservar a memória do espetáculo/encenação que, por sua própria natureza, constitui uma arte do efêmero:

Tais registros constituem etapas e lugares de passagem obrigatórios do pensamento ao espaço cênico, da percepção à ideia, da experiência sensível à dimensão reflexiva. Muitas vezes, na verdade, essas conexões entre o nível primordial de invenção e os elementos mais elaborados dos processos criativos passam pelo atalho expressivo da linguagem dos desenhos (GRESILLON e THOMASSEAU, 2014, p. 128).

Esse conjunto de registros documentais geralmente não se destinam à publicação, e sua escrita não tem nenhuma finalidade estética, e não constituem, essencialmente, uma metalinguagem organizada; ele é fundamentalmente instrumental e funcional, nascendo no âmago da tensão entre os diversos suportes que podem subsidiar a criação em artes cênicas.

3.2.2 Crítica Genética e Linguagem da Dança

A linguagem da dança é dotada de técnicas específicas que consistem de um conjunto de termos cuja metalinguagem é mais facilmente acessível a iniciados. Como toda obra cênica, um espetáculo de dança é um produto artístico cuja existência tem o formato de uma ocorrência (KATZ, 2005, p. 10): “dura enquanto se realiza o ato corporal que a torna visível - depois disso, só como registro na memória ou em outra mídia”. A percepção do geneticista será, em essência, tradutória e/ou interpretativa, porém somente com a apropriação da metalinguagem será possível a distinção entre as técnicas empregadas e as especificidades de cada encenador/coreógrafo que se pretende estudar. Daí conclui-se que o pesquisador genético deverá fazer uso dos materiais que lhe for possível coletar, tendo não somente o poder como o dever de confrontar suas observações e interpretações acerca da obra formalmente finalizada em relação às interpretações estabelecidas pela análise do material coletado.

A natureza da linguagem da dança, especialmente a de caráter cênico, torna a objetividade da pesquisa em Crítica Genética algo difícil: detectar, pelos registros, pistas que revelem o movimento de criação de determinada obra (ou conjunto de obras) e ir além do que é puramente factual e apreender os traços que a caracterizam e os momentos significantes da trajetória de sua construção. Mas este pode ser, também, o ponto em que o fascínio pelo processo artístico (indistintamente

da linguagem) começa: o pesquisador é colocado face a face com a exigência não expressa de entender a obra como formalmente finalizada ou de prosseguir, por conta própria, em assuntos não aprofundados e/ou meramente citados pelo autor, mas que, pelos rastros deixados, ajudaram a compor o conjunto de materiais coletados e passíveis de investigação por parte do geneticista.

Um espetáculo/encenação de dança é, simultaneamente, um empreendimento ético, estético e poético. A coreografia é o elemento característico, sendo formado de movimentos executados pelos corpos dos bailarinos num certo espaço, tempo, fluência e esforço, atendendo às pesquisas do conteúdo temático e/ou técnicas de linguagem utilizadas²¹. Este objeto artístico proporciona ao espectador a oportunidade de fruir esteticamente, questionar, refletir, enfim, de absorver cognitivamente e emocionalmente as experiências cinestésica e sinestésica tornando-se, inclusive, passível de ser transformado pela energia e emoção apresentadas

As coreografias são apresentadas no lugar teatral, que por vezes contam com cenários complexos e suntuosos e outras vezes são dispensados inteiramente, substituídos²² e/ou materializados pela movimentação espacial, pela dispersão de objetos em cena, pela iluminação, por códigos sonoros (música, ruídos, silêncios) ou pela caracterização das personagens (figurino e maquiagem). Entretanto, qual a necessidade real de integração entre os elementos envolvidos na cena? Talvez a melhor forma de se pensar nesta integração seria salvaguardar a coerência interna da obra, principalmente resguardando seus aspectos técnicos e comunicativos.

O que não indica eleger um fazer artístico calcado em investigação (artística ou científica) em detrimento de um fazer artístico de origem puramente intuitivo (ZAMBONI, 2006). A ação criativa deve estar, necessariamente, em função de um projeto poético: a vontade, consciente, voltada para um fazer;

²¹ A dança contemporânea, baseada na experimentação particular de cada corpo (artista) das possibilidades de variação das operações associativas além das próprias informações a serem associadas, exarceba um caráter circunstancial de empreendimento técnico (BRITO, 2008, p. 77). A vertente artística que exarceba este caráter circunstancial é a improvisação, que permite observar a emergência de novas configurações a partir de condições já contidas em determinada técnica como campo de possibilidades.

²² Dois exemplos desta substituição são as imagens criadas sonoramente, como as lembranças de paisagens rurais ao ouvir sons de animais, aves, carroças e riachos e a utilização da iluminação, tal como proposta por Gordon Craig na década de 1950, caracterizada pela substituição do cenários por jogos de iluminação (BABLET, 1962).

consubstanciada por um projeto estético, onde operam a consciência da capacidade do uso de recursos e técnicas e o acaso, o surgimento de “insights” criativos, adaptação de ideias e materiais de outra ordem, reaproveitamento de ideias e reconstrução ou reaproveitamento de materiais, operando no limiar entre consciente e inconsciente. A necessidade alimenta a tensão entre a vontade e o acaso (que pode ocorrer ou não), e é calcado na capacidade de realização por parte do executante.

3.3 Conversão de formas na tradução

Um arquivo, ao ser preservado, começa a integrar um acervo de formas que, por si mesmas, são traduções preliminares da realidade. Em seu conjunto, essas formas delineiam o raciocínio esquemático seguido pelo autor e podem revelar o que é necessário para que se possa chegar ao resultado. Deve ser abandonada a crença de que a finalidade de um arquivo seja apenas a sua aplicação na obra. Em *Pedro Nava e a construção do texto*, Panichi e Contani (2003) investigaram a enunciação de um método de escrita calcado numa espécie de transposição de linguagens baseada no procedimento desenvolvido por Pedro Nava em que materiais diversos são utilizados como recurso mnemônico para a produção de suas obras literárias. E pelo acesso que tiveram aos arquivos produzidos por Nava puderam concluir que a escrita das páginas enunciava, em seu conjunto, um procedimento que poderia ser esquematizado e replicado.

Pedro Nava instrumentalizava, com propriedade, os recursos para enxergar, por ângulos particulares, os objetos e as pessoas que o cercavam. Ao verificar a passagem do estado de arquivo para o texto escrito, é possível explorar a estrutura do pensamento daquele autor literário e, por analogia, empreender uma forma de análise acerca do movimento criador na construção cênica. Sob esta perspectiva, a constituição de arquivos de criação serve de recurso para a construção da obra artística por meio de uma conversão de formas, que contribui na (ou se constitui por uma) transposição de linguagens.

A fundamentação conceitual que deu origem, no livro, ao pressuposto inicial, advém das postulações da Crítica Genética, para qual o estudo de arquivos produzidos constitui material apropriado para abordagens de natureza cognitiva. Por meio do contato com arquivos de criação, compreendemos o sentido

de deixar de operar apenas com a ideia de produto e passar a adotar, de forma mais ampla, também a noção de processo. Diante do desafio de construir uma obra artística, em geral, não ocorre a quem a produz uma multiplicidade de fontes. A riqueza de recursos dotados de informações tende a contribuir para ampliar a complexidade do conteúdo que se está desenvolvendo. A Crítica Genética aponta a relevância da atitude de recuperar e armazenar para organizar um extrato de ideias e informações, para com ele expressar um conteúdo de real significado.

Nesse sentido:

Quando se admite que materiais de qualquer natureza podem realizar o papel de servir de suporte para a transmutação de formas, ganhou-se uma condição operativa e instrumental. Essa condição pode ser desenvolvida como hábito, aperfeiçoada como habilidade e gerar futuras competências comunicacionais (PANICHI e CONTANI, 2003, p.08).

Esse processo enriquece o raciocínio criativo, constituindo fases a serem percorridas. A opção por um determinado assunto ou problema para estudar, dependerá da habilidade e da persistência no provisionamento, que está sujeita, necessariamente, a uma atitude pessoal do criador, pautada pelo ato de sair à procura: recolher, juntar, oportunizando dimensionar e valorizar os materiais prospectados. Citando Morin e Le Moigne (2000): “[...] não basta conhecer o todo, mas é preciso mobilizar o todo; é indispensável articular e organizar as informações”. Neste sentido, para além do acúmulo de recursos, torna-se imprescindível conectá-los, interligá-los. Quando apropriados pelos artistas no exercício cênico, o jogo lúdico possibilita ampliar exponencialmente a capacidade de aproveitamento destes recursos a cada nova interconexão, ressignificando-os.

Há, neste íterim, formas que vão sendo sucessivamente transmutadas, proporcionando traduções de pensamento até o ponto em que se passa a dispor de um texto coeso e complexo. Assim como no texto escrito, a prática de Nava de compor arquivos possibilita ao criador de obras cênicas, por analogia, operar entre linguagens distintas de maneira mais eficiente, no sentido de integrar e, em momento oportuno, transportar e reorganizar todos os elementos que o arquivo permitiu acumular. Há, portanto, uma composição de formas, que se traduzirão, posteriormente, em novas formas. A coerência e a relevância desta transposição é, aqui, a possibilidade de transformar materiais diversos em obras artísticas em

estado de acabamento formalizado: em texto, seja de que natureza for.

Os arquivos contêm ideias que possibilitam pressupor a habilidade de manejar diferentes formas. Sob outra perspectiva, compreendemos que se pode retirar dessas formas aquilo que lhes é pertinente, de acordo com o conhecimento de mundo e repertórios peculiares a quem observa. Dessa maneira, o mesmo material pode ter potencial para comunicar de acordo com as circunstâncias em que é utilizado e, igualmente das condições em que é analisado. Se, na obra em análise, podemos perceber as contribuições de Nava para aqueles que desejam planejar a escrita de um romance ou outro texto literário, é possível afirmar que tais procedimentos contribuem para a construção cênica. E são estes os elementos que se propõe a investigar no que tange a um espetáculo de dança, neste estudo.

No texto de Nava, a obra de referência é considerada, em sua forma original, como livro de memórias. O método empregado serve como fonte para recuperação de lembranças, para tal, observamos uma espécie de mergulho no passado e retorno à superfície do presente, o que definiremos metodologicamente como espiralação - "itinerário em espiral" (Panichi e Contani (2003) -, e significa sucessivas idas e vindas neste processo de resgate dos acontecimentos registrados pela memória. Analogamente, o fazer artístico cênico, se dá por uma perspectiva de espiralação similar, entretanto, não buscando retratar o passado, mas projetando-se para o futuro, utilizando-se de recursos armazenados para uso posterior. Toda preparação para o futuro se dá num momento presente que, em frações de segundo já se tornam, paradoxalmente, passado. O que se vê no aqui e agora, armazenados para o momento posterior, se constituirão de lembretes: lembranças, arquivos de informações congeladas no tempo.

Para Pedro Nava, havia muito de subjetivo nas verdades de um escritor, pois suas memórias eram desenvolvidas a partir de uma interpretação pessoal dos fatos em que se mesclavam o verdadeiramente ocorrido com seus pensamentos e pontos de vista particulares. Entretanto, para operacionalizar a memória, seja na escrita de um livro de memórias, seja na construção de uma obra cênica, a subjetividade contempla e permeia todo o processo. Uma vez que não há uma forma de dimensionar e/ou valorar o pensamento de forma concreta, toda realidade pauta-se da subjetividade de quem o produziu, sob os pontos de vista singulares e inerentes a cada ser pensante. Neste sentido:

O indivíduo que pensa é o primeiro espectador-leitor de seu próprio pensamento; é a primeira pessoa virtualmente presente quando surge um pensamento. O pensamento tem etapas e sofre variações: em diferentes oportunidades, as pessoas mudam de estado de espírito diante de idênticas situações. Ser autor significa transformar-se no primeiro tradutor de uma forma em outra para si próprio. A conversão que se estabelece consigo mesmo é livre, não necessariamente obedece a uma sintaxe predeterminada, mas não pode ser realizada fora do universo virtual (PANICHI e CONTANI 2003, p. 109).

Há um processo dialógico, portanto, no contato deste mundo interno que, pelo fato de ser materializado, pressupõe uma tradução. O artista acessa o material movido por uma necessidade ou por uma vontade, e produz, por obra de ação consciente ou do acaso (etapas que estão intimamente imbricadas e se alternam). Cada nova etapa, cada passo dado, tende a sofrer nova interferência, num processo contínuo de prospecção, retroalimentação e auto-organização.

O pensamento é 'socializado' ao ser transportado por meio da linguagem. Pensamento e linguagem são, portanto, atividades intrínsecas: o pensamento influencia a linguagem e é influenciado por ela (PLAZA, 2010). Como mediadora, cada linguagem permite a observação e interação com o mundo de modo próprio, uma vez que se constitui de sistemas culturalmente determinados e, desse modo, contribui para organizar o pensamento sob uma perspectiva idiossincrática. Neste sentido, a capacidade de expressão de um pensamento está relacionada com as possibilidades de expressão da linguagem que o subsidia e que, por meio dela, enuncia. No caso de Nava, a memória usa a linguagem para dar um sentido, busca encontrar uma lógica, enquanto a dança tem maior grau de abstração, de abertura, o que é próprio dessa linguagem.

A tradução tem como essência retirar de uma fonte primordial significados que possam funcionar em complementação, desvelando novas realidades, gerando um terceiro. A tradução opera, portanto, na produção de nova informação estética. Para Haroldo de Campos (1967) a tradução é uma transcrição de formas significantes. Transcrição refere-se, neste caso, à tradução para além da dimensão puramente linguística, e fornece orientações no sentido de tradução de uma fonte para outra (TÁPIA e NÓBREGA, 2013). No processo de recodificação associam-se formas - e não ideias - à fonte antecedente, uma vez que uma ideia somente será apreendida a partir do momento em que for representada por um determinado código, ou seja, a partir de sua materialização. "Traduzir é, nessa

medida, repensar a configuração de escolhas do original, transmutando-o numa outra configuração seletiva e sintética (PLAZA, 2010, p. 40).

A expressão de um pensamento exige do autor uma dinâmica particular na construção de sua tradução. Suportes distintos podem, neste sentido, contribuir para um trabalho satisfatório num momento posterior. A suplementação e transposição de suportes podem ser utilizadas para viabilizar a transposição da ideia ou efeito comunicativo pretendido. Nesta transmutação, o autor dialoga consigo mesmo, corroborando e/ou corrigindo o código, a cada vez que muda de suporte.

A tradução se dá, geralmente, quando há uma relação de semelhança entre o original e o que se quer expressar. Traduz-se aquilo que é mais difícil de traduzir. Buscam-se traduzir as semelhanças não explícitas no original, instalando um desequilíbrio entre o estabelecido e o convencional e o resultado da operação criativa (PANICHI e CONTANI, 2003, p.143).

Neste sentido, tradução e criação se interpenetram. Tradução, conclui-se, significa operar com a essência das formas e ser capaz de exprimi-las de diferentes modos, de acordo com o contexto. A decisão de criar é resultado de uma afinidade eletiva em consonância com o desejo ou a necessidade. É neste contexto que opera a conversão de formas, e a Crítica Genética fornece as condições operativa e instrumental adequadas para a detecção dos rastros do processo e, em meio aos documentos coletados, produzir interpretações que podem trazer à luz a história daquele movimento criador.

Como já explicitado, este trabalho está voltado a examinar os processos de conversão de formas numa composição artística em dança, o que se dá pela linguagem do movimento e gesto corporal, como a literatura o faz pela palavra poética ou narrativa. Em complementaridade, a encenação da dança é a atividade que consiste, também, em combinar um conjunto de meios de interpretação cênica sob aquela linguagem e articular o trabalho de criação, transpondo-se como tradução a leitura de uma ou mais linguagens para uma escrita cênica, ou seja, que visa (ou se dá pela) sua manifestação espetacular. Neste caso, a tradução tem como princípio retirar de uma fonte antecedente significados implícitos que possam funcionar em complementação descobrindo, assim, novas realidades cênicas.

3.3.1 Conversão de formas na criação da obra cênica

A constituição de arquivos de criação serve de recurso para a construção de uma cena por meio de uma conversão de formas, que se constitui por uma transposição de linguagens que se reúnem num espetáculo. Há, neste contexto, a produção de novas formas de comunicação e expressão, manifestadas em linguagens distintas de suas fontes, seja com o intuito de produzir um texto literário ou, no caso desta pesquisa, de compor uma obra cênica. Dos procedimentos adotados por Nava em sua escrita, segundo Panichi e Contani (2003), três foram considerados de relevância para a análise de *HQ* (figura 2, mais abaixo): o provisionamento de recursos, o raciocínio diagramático e a espiralação.

3.3.1.1 O provisionamento de recursos

A produção do espetáculo *HQ* teve sua materialização iniciada a partir de recursos diversos, que envolveram desde o acesso a arquivos armazenados (desenhos, anotações, projetos, arquivos de áudio e vídeo²³ etc.) e da prospecção de novas informações acerca do assunto relacionadas aos quadrinhos, tais como a aspectos históricos, natureza e função daquela linguagem, assim como técnica e estética adotadas etc., e que consubstanciaram os recursos necessários para a construção do espetáculo. No processo, anotações em um caderno próprio, anotações outras esparsas, croquis, lembretes, estudos de músicas (de arquivos preexistentes ou prospectados especificamente para a obra em construção), vídeos e registros audiovisuais, entre outros, foram coletados e acrescentados ao planejamento para tornar a encenação possível.

Para Salles (1998, p.88), “[...] o percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma cadeia de

²³ Segundo Britto (2008, p. 28), a dança filmada em vídeo “ganha um registro sonorizado da coreografia em movimento, que funciona como documentação para fins didáticos historiográficos e auxiliar nos ensaios. Um arquivo de vídeo (ou fita, ou DVD) transporta-se com mais desembaraço do que um grupo de dança; e pode ser reproduzida permitindo que sua informação alcance simultaneamente públicos geograficamente distantes. Mesmo assim, convém ressaltar que um vídeo de dança não é dança. A coreografia que estava no palco sofre alterações profundas para adequar-se às condições ambientais de um vídeo. Neste novo ambiente, as regras e possibilidades são outras e novas relações espaço-temporais são estabelecidas: modificam-se as proporções, as dimensões, os planos, o ritmo, a perspectiva, o foco... enfim, cria-se uma dança diferente que só existe daquela maneira, naquele ambiente. É outra a qualidade da informação porque o vídeo e a dança são linguagens distintas e uma não substitui a outra. Cada qual com sua natureza, complexificando o conhecimento de dança. Cada qual com sua graça, sofisticando nossa percepção”.

relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas”. O provisionamento mostra-se, neste sentido, como uma reserva estratégica de materiais e conteúdos cuja possibilidade de uso está sempre iminente. Para além disso, o ato criador é um processo contínuo da revelação de percepções e de uma complexa rede de inferências que nascem da tensão entre a vontade e/ou a necessidade de criar, de forma ciente (ou inconsciente), e o acaso contribuindo (ou não) para viabilizar esta criação.

3.3.1.2 O raciocínio diagramático

Em *HQ*, o raciocínio diagramático surgiu da necessidade de produzir visualizações daquilo que se pretendia desenvolver em cena, antes mesmo do início dos ensaios, ou na sequência deles, como um delineador de movimento, expansão e diminuição dos corpos e distâncias durante as cenas, e funcionaram como eixo principal de orientação coreográfica. Para além disso, serviram, também, como complemento para reflexão e reelaboração de aspectos coreográficos. Apesar de não tornar possível a materialização exata do que seria a cena, permitia um vislumbre de sua globalidade, o que facilitou o diálogo entre o ato de planejar e o ato de construir as cenas. Croquis, *storyboards* e esquemas foram os elementos mais comuns para operar neste elemento. O raciocínio diagramático amplia e complexifica os dados do provisionamento e contribui para uma visão mais ampla do objeto em si e dos detalhamentos necessários à produção artística onde é empregado. Nesse movimento, passamos a compreender a conversão de formas, que traduz uma linguagem (ou um conjunto de linguagens) em outra, em algo único, um produto que existe basicamente em função das qualidades e etapas de seu processo de criação.

3.3.1.3 A espiralação

Terceiro processo de criação, a espiralação, é identificada aqui como um contínuo e incessante ir e vir que interliga os diversos materiais e recursos provisionados à construção artística. No percurso, um vasto conjunto de elementos e lacunas são preenchidas e vão proporcionando o surgimento de formas mais complexas. No processo de construção do espetáculo *HQ*, a espiralação acontece com particularidades próprias da linguagem adotada.

Para realização do espetáculo em análise nesta tese, o grupo Ballezinho de Londrina realizou três etapas distintas: produção, execução e avaliação. Não há uma ordenação cronológica para realização destas fases e, normalmente, elas funcionam simultaneamente. Desta forma, os materiais prospectados geravam experimentações cênicas por meio de ensaios seguidos e imediata avaliação de resultados. Estes resultados preliminares geravam novo planejamento e novas execuções, sistemática e continuamente. Da mesma forma como Nava resgatava imagens ou cenas do passado, transcrevia a imagem no tempo presente e retornava ao passado para garimpar novas informações, também o Ballezinho de Londrina, ao transitar entre materiais prospectados e experimentações cênicas, com sucessivas novas pesquisas, produzia um processo de espiralação para a construção de suas séries de cenas.

Mais que um recurso, a espiralação é uma atitude (do grupo, durante a criação, e do crítico genético, durante a análise) em se colocar diante da obra numa ação de devir, como se operando criativa e diacronicamente, indo e vindo ao passado da obra e dos arquivos.

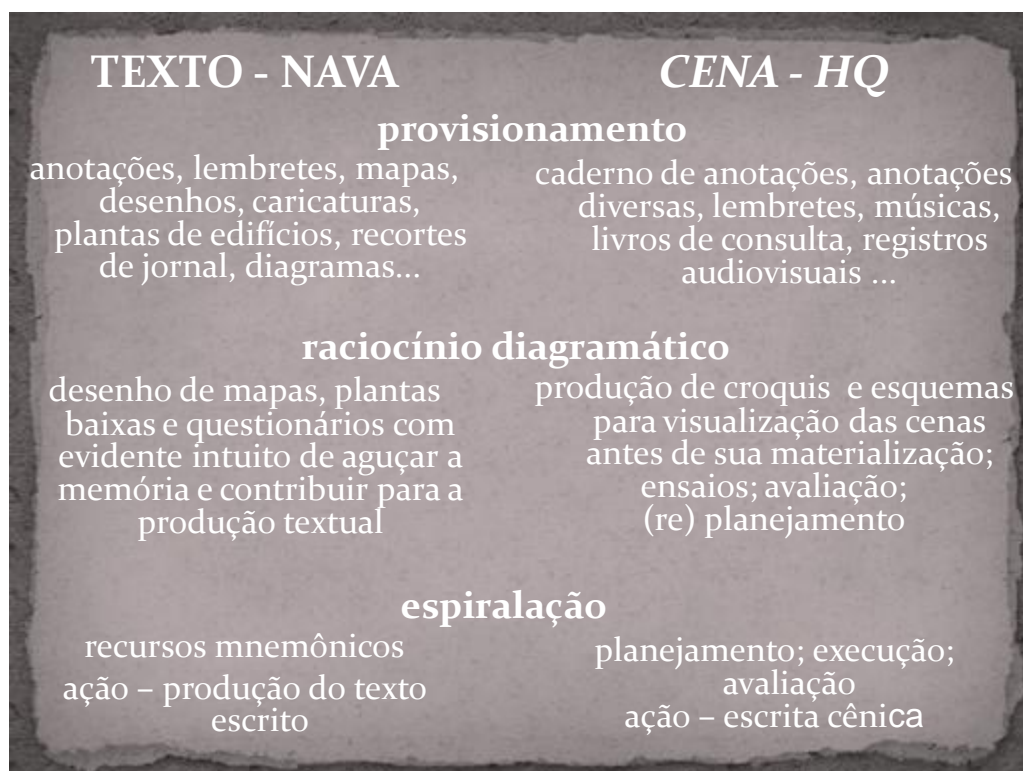


Figura 2 – estrutura de análise comparativa escrita textual de Pedro Nava x escrita cênica de HQ
Fonte: Rosa e Panichi, 2015.

Além das fases processuais, as operações criativas com os diversos elementos de construção da cena foram utilizados como objeto de análise para a construção cênica. Como dito, serão utilizados prioritariamente aspectos relacionados à recepção visual, ou seja, os três procedimentos descritos, provisionamento, espiralação e raciocínio diagramático não aconteceram em ordem cronológica, e também não ocorreram de forma isolada. Cada fase, cada eixo, contribuía e retroalimentava as outras de forma interdependente. Foram realizadas de acordo com as necessidades para a evolução de cada cena (e de cada aspecto) do espetáculo/encenação isoladamente e, conseqüentemente, do andamento da obra em sua totalidade.

Após breve reflexão sobre as acepções do termo linguagem e seu emprego específico no universo cênico e, em particular, da dança apresentadas no capítulo 2, que trazem como pressuposto que, para se estudar a dança, torna-se mister compreender sua natureza e função, o que envolve, também, a compreensão dos elementos que a distinguem enquanto linguagem. No presente capítulo, foram apresentados os procedimentos metodológicos que nos possibilitarão enxergar e dialogar com a linguagem da dança sob a perspectiva estética adotada para a produção de um espetáculo/encenação de dança do grupo Ballezinho de Londrina, a partir do entendimento de que a Crítica Genética fornece elementos suficientes para a análise do objeto em questão e o que dele pretende-se estudar: a conversão de formas. No próximo capítulo será apresentado o contexto histórico do grupo, aspectos de sua trajetória e evolução.

4 O ESPETÁCULO HQ COMO INTEGRAÇÃO DE PROCESSOS

Neste capítulo, é traçado um percurso que possibilita àqueles interessados no assunto (processo de Crítica Genética de um espetáculo de dança), desenvolver uma leitura dos processos de encenação (de dança) a partir de seu momento embrionário até a manifestação cênica em si, o que facilita o acompanhamento do exercício de criatividade ali desenvolvido. Para Britto (2008, p. 25), “pensar na história de qualquer coisa é pensar a história da elaboração colaborativa de cada identidade, a partir da ativação de suas propriedades particulares, no lugar de uma história de identidades construídas”. Nesta perspectiva, antes da análise do espetáculo *HQ*, que se dará no capítulo seguinte, entende-se ser necessário, aqui, contextualizar a complexidade que desembocou na construção do espetáculo, que não nasce por si só, mas carregado de história.

O ensino do balé clássico junto aos estudantes da Escola Municipal de Dança de Londrina ultrapassa duas décadas, e a busca por uma melhor forma de contribuir para o aprendizado dos conteúdos e enriquecimento intelectual e cultural dos estudantes tem sido uma constante, desde a criação da escola. Em parte, dada a necessidade de analisar essa trajetória enquanto profissional artista da dança²⁴ buscou-se, constantemente, aliar os saberes e fazeres como coordenador das criações - diretor, coreógrafo e encenador e produtor cultural em função do ensino e aprendizagem dos estudantes.

Nesse sentido, registramos a passagem do autor desta tese, enquanto professor de dança, pelas várias etapas de formação propostas pela grade curricular da EMDL durante seus 22 anos de existência. Nesse tempo, os projetos desenvolvidos visavam à produção de coreografias e encenações que promovessem o diálogo da linguagem da dança com outras linguagens cênicas e convergessem para possibilidades de hibridização. As experimentações, sucessos e percalços cotidianos evidenciaram algumas necessidades dos estudantes, suas inquietações, a busca por respostas e aprimoramento, suas angústias com relação aos saberes e suas aplicabilidades; as experimentações com relações espaciais, com a

²⁴ De acordo com a CBO - Classificação Brasileira de Ocupações, os artistas da dança “Concebem e concretizam projeto cênico em dança, realizando montagens de obras coreográficas; executam apresentações públicas de dança e, para tanto, preparam o corpo, pesquisam movimentos, gestos, dança, e ensaiam coreografias; podem ensinar dança. Obtido em: <<http://www.mtecbo.gov.br>>, acesso em 22 abr. 2015.

operacionalização de modos de trabalho em grupo; o surgimento e o aproveitamento de estéticas específicas para os trabalhos, e aquelas que delineavam um modo de fazer próprios.

Um dos obstáculos iniciais na formação do bailarino clássico é a dicotomia entre a descoberta do indivíduo, a formação pessoal e intransferível que o estudante carece adquirir no sentido de superar-se, conquistando uma eficiência em grau cada vez maior em seu aprendizado prático, contrapondo-se à construção do coletivo, essência das artes cênicas. Ao mesmo tempo em que o indivíduo precisa se esforçar para ampliar seus limites na busca por tornar-se um ser humano melhor, exige-se dele a participação na coletividade, a contribuição para a realização de um bem comum. Para além de contrapontos, estas são faces complementares: a excelência técnica e a ampliação do autoconhecimento.

Segundo Britto (2008, p. 66-67), a história particular de um organismo é sua história de conexão com o mundo: “Uma história de relacionamentos baseados em trocas informativas de caráter residual, cujos efeitos reverberam para além do tempo-espaço de sua ocorrência”. Sob esta perspectiva, historiografar, relatar criticamente um conjunto de eventos implica levar em consideração as correlações do conjunto da obra, e não apenas as trajetórias individuais e pontuais. Entretanto, “o papel do sujeito perde centralidade no processo evolutivo e desbanca-se o mito do observador neutro, uma vez que o sujeito está irremediavelmente implicado na natureza que descreve” (BRITTO, 2008, p. 51). Com um olho no passado e outro no presente, uma descrição reflexiva em relação às produções e aos participantes torna-se iminente: a observação de processos e momentos já vividos, as grandes alegrias e conquistas, assim como os momentos de apreensão que contribuíram para esta jornada, momentos que possibilitam ampliar a visão de mundo e apontar para tantos caminhos possíveis por trilhar.

A seguir, apresentamos, sucintamente, algumas características da FUNCART - Fundação Cultura Artística de Londrina e, abordaremos, também, a estrutura da EMDL onde acontecem as atividades do Ballezinho. Foi a partir da experiência em uma instituição cujo foco é o ensino e produção de Arte que surgiram as inquietações que viabilizaram esta pesquisa.

4.1 A Fundação Cultura Artística de Londrina – FUNCART

A FUNCART, como é conhecida a Fundação Cultura Artística de Londrina, é uma organização não governamental, sem fins lucrativos, conveniada com o poder público. Foi criada em 1993, a partir de um convênio firmado entre o Poder Público Municipal de Londrina, através da então recém-criada Secretaria Municipal de Cultura e o núcleo embrionário de onde surgiu a Fundação. A partir deste evento, em que inicialmente figuravam a EMDL e o Balé de Londrina, aconteceram os desdobramentos: Ballezinho de Londrina, Escola Municipal de Teatro, Companhia de Teatro FUNCART, Circo Teatro FUNCART.

A FUNCART é uma instituição comprometida com a Cultura e a Arte, atuando firmemente no trabalho de formação profissional na área artística, alicerçada no desenvolvimento de um caráter cívico e humanístico. Conta com professores efetivos em suas distintas especialidades (dança e teatro), além de outros funcionários. Atende a crianças, adolescentes e adultos das mais distintas classes sociais da cidade. Desde sua fundação, a FUNCART está sediada às margens do Lago Igapó I (Rua Souza Naves, 2380), onde hoje acontecem as atividades relativas à área de dança (escola e grupos de trabalho), teatro (Escola Municipal de Teatro) e onde situa-se também o Circo Teatro Funcart (espaço construído para abrigar espetáculos sob a lona de um circo). Além do prédio sede (cedido em comodato pela Prefeitura Municipal de Londrina), a FUNCART atua, também, no Centro Cultural Lupércio Lupi (Escola Municipal de Dança Zona Norte).

A diretoria da Fundação é formada por cidadãos compromissados com a instituição em caráter filantrópico, visto que suas atividades não são remuneradas. Administrativamente, a estrutura organizacional da FUNCART é composta pela subdivisão das áreas de dança e teatro, com um diretor-geral para cada área. Subsequentemente, as atividades contam com diretores distintos para as atividades propostas em cada núcleo de produção especificados anteriormente. Sendo uma instituição cujo cerne é o ensino e fomento da cultura artística, a trajetória de definição institucional da Fundação revela uma busca permanente para assegurar a autonomia do seu trabalho e pelo reconhecimento do caráter formativo de suas atribuições. Dessa forma, vem consolidando uma atuação alicerçada na valorização da arte enquanto processo de valorização e constituição do ser humano em sua singular e complexa existência.

4.1.1 Um pouco da história da FUNCART

A Funcart nasceu da inquietação de um grupo de pessoas da comunidade londrinense, preocupadas em trabalhar a formação e a produção artística de modo continuado e acessível. A proposta de uma fundação parecia uma ideia um pouco ousada para a Londrina da época (final da década de 1980), quando pouco se ouvia falar de organizações não governamentais. No entanto, a falta de leis de incentivo à produção cultural era um obstáculo que reforçava a ideia de que a melhor saída era criar uma fundação com características culturais, viabilizando parcerias para captar recursos junto à iniciativa privada e pública. Em 3 de dezembro de 1990, os artistas londrinenses Leonardo Ramos, Silvio Ribeiro e Vanerli Beloti criaram a Funcart.

Para a efetivação da Fundação, era necessário um patrimônio alinhado com o trabalho que a entidade pretendia realizar. Um piano, um violão, barras de sala-de-aula de dança, algumas lâminas e espelhos de propriedade dos fundadores formavam o modesto patrimônio que sensibilizou a promotoria de justiça a aprovar o Estatuto da Funcart, cinco meses após sua criação. Os primeiros projetos começaram a se concretizar em 1993. Em convênio com a prefeitura do município, foram criadas a Escola Municipal de Dança e a Cia Balé de Londrina, respectivamente em maio e dezembro daquele ano. Em 1995, também através de convênio com o poder público municipal, foi criada a Escola Municipal de Teatro.

Mais que as parcerias com o poder público, que são fundamentais para a sobrevivência dos projetos, o que tem motivado e garantido a atuação e o crescimento da instituição é o envolvimento da comunidade. Passados 24 anos de sua fundação e atuação cultural, podemos dizer que a Funcart é filha de muitos pais. O desprendimento e a sensibilidade com que as mais diversas pessoas ajudaram na criação e efetivação do projeto caracteriza, até hoje, o perfil de quem se envolve com a instituição: gente com vontade de ajudar e produzir arte.

4.2 A Escola Municipal de Dança de Londrina

Criada em maio de 1993, através de convênio entre a FUNCART e a Prefeitura do Município/Secretaria da Cultura de Londrina, a EMDL é o núcleo de

formação mais antigo em funcionamento na FUNCART. Oferece curso regular de balé clássico com duração de oito anos e aulas diárias para crianças a partir dos 7 anos, selecionadas por teste de aptidão física, sendo ofertadas bolsas a uma grande parcela dos estudantes. O curso regular é composto de atividades práticas como o ensino de balé clássico, atividades coreográficas e teóricas, como a história da dança, anatomia, fisiologia e cinesiologia aplicadas à dança e aspectos da música a partir do ritmo.

As aulas têm carga horária específica, ampliando-se (atividades e tempo de dedicação) de acordo com o nível técnico exigido em cada série. No primeiro ano, aulas com duração de uma hora são ministradas três vezes por semana. A partir do segundo ano, as aulas passam a ser diárias. A carga horária é elevada para 1h e 15 min a partir do terceiro ano, 1h e 30 min no quarto e no quinto ano, e para duas horas nos dois últimos anos (7º e 8º). Além disso, essa carga amplia-se proporcionalmente à quantidade de atividades extras, proporcionadas pelas atividades coreográficas e aulas teóricas. Entre as atividades práticas, a mais antiga é o trabalho coreográfico de pesquisa com encenações e concepção coreográfica desenvolvidos pelo Ballezinho de Londrina. As acomodações onde as atividades são exercidas são apropriadas para a prática da dança: salas amplas, com piso elevado, boa iluminação e ventilação, possuindo sonorização adequada e sistemas de DVD *player* para consulta de material videográfico.

Com o objetivo de formar bailarinos profissionais, formar público e facilitar o acesso à arte e cultura, a EMDL proporciona bolsas de estudo integrais à maioria de seus estudantes; uma parcela menor paga uma mensalidade equivalente a 10% do salário mínimo. Embora não se faça do perfil sócio-econômico um critério básico para a seleção dos estudantes, a própria perspectiva de possibilitar o acesso à cultura - daí o baixo custo das mensalidades e a existência de muitas bolsas integrais - acaba fazendo com que a maioria dos estudantes seja de classe média-baixa. Atualmente a Escola abriga 350 crianças e adolescentes, a maioria delas das regiões periféricas da cidade, e funciona em dois pontos da cidade: o mais antigo, no Centro Cultural Igapó, uma antiga fábrica de farinha de ossos reformada e adequada para tal fim; o mais recente, no Centro Cultural Lupércio Luppi, região norte da cidade. Depois de quatro ou cinco anos, os estudantes que iniciaram com o projeto já são jovens bailarinos, tendo nível para compor o elenco do Ballezinho, que encaminha muitos deles à profissionalização.

4.3 Formação contínua em dança por meio de produções cênicas: Ballezinho de Londrina

Além da formação regular composta pelos oito anos do curso de balé clássico, acontece na EMDL a atividade de formação contínua em pesquisa de linguagens cênicas a partir do movimento corporal, desenvolvidas no núcleo de produção Ballezinho de Londrina. O grupo tem por objeto de trabalho a pesquisa cênica e as investigações de linguagens artísticas para fins de encenação. As atividades compreendem os ensaios diários, de segunda a sexta-feira, com duas horas e meia ininterruptas de trabalho, além das apresentações artísticas²⁵ para as quais o grupo é convidado ou das temporadas que promove para demonstração dos trabalhos produzidos. O objetivo é a apropriação das técnicas desenvolvidas nas aulas práticas de balé clássico e a experimentação e desenvolvimento de eixos de aproximação com outras linguagens artísticas, estabelecendo, nestas aproximações, a dança como elemento primordial.

O registro das atividades realizadas pelo Ballezinho de Londrina para fins específicos desta pesquisa manteve uma ordem cronológica da produção artística do grupo, constituindo-se como descrição a partir da experiência da execução de propostas de criação, a título de esclarecer e/ou ilustrar as proposições enunciadas. Cada espetáculo ou coreografia descrito surgiu de forma particular. Segundo Prigogine & Stengers (1990, p. 59):

[...] O estudo histórico de qualquer coisa, ao longo do tempo, lida com o problema de explicar os mecanismos através dos quais as modificações se processam e são reguladas, mas, de tal modo, que não sejam reduzidas ao encadeamento do mesmo pelo mesmo²⁶.

²⁵ Consideramos que os espetáculos cênicos, da forma como os propomos, devam ser analisados pelos aspectos relacionados ao processo de aprendizagem empregado, para além do efeito estético produzido. Entretanto, torna-se relevante afirmar que também o momento da apresentação (e dos processos criativos realizados para gerar tal acontecimento) é ocasião para a aprendizagem. É o momento quando se oferecem os resultados de um processo, diferentemente do que se desejou expressar e/ou realizar em meio ao desenvolvimento das cenas e o que de fato foi construído. Ao colocar o resultado de um processo de elaboração e desenvolvimento de ideias e sentimentos em cena, o olhar do espectador se torna relevante parte do processo. Além disso, a participação em uma obra de caráter cênico requer um nível de concentração mais acentuado, justificado pela presença da plateia, pois, qualquer percalço exigirá do artista em cena, respostas e correções de percurso imediatas, a partir de improvisos e criações de situações específicas para desenlace dos entraves que sucederem. A presença do público já é, por si só, uma barreira a ser superada, pois por mais que os estudantes estejam familiarizados com a presença de seus entes próximos, a circunstância ritualística da representação cria contornos próprios que fogem da zona de conforto da ação cotidiana. Para um grupo formado por estudantes e egressos, a função pedagógica é essencial.

²⁶ Isto acontece nas explicações baseadas na ideia de evolução contida no princípio da conservação de energia da dinâmica clássica, segundo o qual a evolução dos processos dinâmicos restaura as suas causas consumindo os seus efeitos. Esta equivalência entre causa produtora e efeito produzido implica a reversibilidade das relações entre o que se perde e o que se cria (BRITTO, 2008, p. 43).

Ao coletar os registros do grupo ao longo de sua existência, foi possível resgatar, mnemonicamente, alguns dos processos de criação e vestígios que possibilitaram identificar regularidades e transformações na forma de criar coreografias e produzir espetáculos. São diversas e distintas as abordagens e os procedimentos possíveis: uma coreografia pode ser construída especificamente para o estudo de determinada técnica ou para a busca por novas formas de gesto e movimento. O estudo da temática pode interferir nesta movimentação. Os elementos de construção da cena, como o figurino, a cenografia e a iluminação também podem interferir de forma significativa na concepção do espetáculo e, inclusive, influenciar na concepção coreográfica e movimentação cênica. Podem, também, ser o ponto de partida para a construção do espetáculo, ou interferir diretamente no sentido ou na estética proposta.

Segundo Britto (2008, p. 94):

[...] A continuidade evolutiva não se observa nas obras em si enquanto duram, mas na permanência do programa de replicação que elas reportam, ou seja, da informação que ativa o mecanismo de interação contaminatória entre tudo o que está envolvido pelo mesmo ambiente. Mecanismo este, cuja atuação contínua possibilita a ocorrência do processo seletivo resultante da máxima satisfação de restrições relacionadas. Os acontecimentos ou obras são, contudo, descontínuos entre si, porque não são versões melhoradas (ou pioradas) dos seus antecessores mas, sínteses transitórias das relações de coerência acumuladas no ambiente, ao longo do tempo.

A história particular de cada obra é aqui compreendida como a história da ação dela no mundo, em consonância com o seu tempo. Historiografar obras é buscar compreendê-las sob o enfoque da ressonância de suas ações no tempo, para além de suas respectivas durações. Contudo, a evolução que pretendemos destacar não se revela na escala local de cada padrão de identidade, que é sempre, a cada vez, único - mas, sim, na escala do conjunto das obras que forma uma estrutura a partir da percepção de um conjunto de diversos aspectos similares e aspectos distintos entre cada obra em cada momento histórico.

“Enquanto o Sono não Vem” (1998), primeiro trabalho do grupo, traz como características dos corpos que estudam a linguagem do balé clássico, a apropriação daquela linguagem, sua desconstrução e reconstrução em um ambiente lúdico. Naquele momento, germinava a ideia de um grupo em que as vivências e experiências de uma companhia profissional estável fariam parte do cotidiano daqueles estudantes e futuros bailarinos.



Figura 3 – Ballezinho de Londrina - *Enquanto o sono não vem* (1998 - remontagem de 2000)

Fonte: o autor

A temática lúdica girava em torno de especulações sobre o que um grupo de jovens faria no dormitório de um acampamento “enquanto o sono não vem”. Houve, neste primeiro trabalho, uma liberdade absoluta de criação, desprovida de preconceitos e balizadores técnicos ou estéticos. Dadas asas à criatividade, a temática influenciou decisivamente na estética do espetáculo. Para além da construção de objetivos poéticos ou técnicos, que replicavam as experiências do próprio coreógrafo, as ações eram regidas pela experiência e experimentação norteadas pela temática do espetáculo, pautada pela narrativa.

O trabalho seguinte, “Contra”, foi uma proposta de duo, realizada a partir de investigações sobre linguagem coreográfica aplicada sobre a utilização do silêncio e o contraste com a sonoridade. Posteriormente, o trabalho foi absorvido por uma nova versão, ampliada, de “Enquanto o Sono Não Vem”.



Figura 4 – Ballezinho de Londrina - *Contra* (1999)
Fonte: o autor

O espetáculo montado para a temporada de 1999 intitulava-se “Ritual”. A estética do espetáculo teve como inspiração e referência o espetáculo “Les Noces”²⁷, cuja temática é a ritualização de um matrimônio, a partir da remontagem do coreógrafo Jiří Kylián²⁸.

²⁷ **Les Noces** (em português: **As Núpcias**; em russo: **Свадебка**) é um balé com cantores (cantata dançada) de Igor Stravinsky. Estreou em 13 de junho de 1923 pela *Ballets Russes* no *Théâtre de la Gaîté-Lyrique*, com coreografia de Bronislava Nijinska e condução por Ernest Ansermet. Descrevendo a preparação duma festa camponesa de casamento, típica da Rússia, a obra combina o folclore russo, ritmos irregulares, a sensibilidade modernista ou cubista. Está dividida em duas partes, quatro cenas: na primeira parte, a bênção da noiva (ou, na casa da noiva), a bênção do noivo (ou, na casa do noivo) e a saída da noiva; na segunda parte, a festa de casamento. *Les Noces* marca a transição do período russo para o neoclássico de Stravinsky. Sua música influenciou diversos artistas contemporâneos. Fonte: <http://www.allmusic.com/composition/les-noces-iii-the-wedding-ballet-in-4-tableaux-for-vocal-soloists-chorus-4-pianos-percussion-mc0002360975>

²⁸ Jiří Kylián (nascido em 21 de março de 1947) é um ex-dançarino checo e coreógrafo de dança contemporânea.



Figura 5 – Ballezinho de Londrina - *Ritual* (1999)

Fonte: o autor

Há, em *Ritual*, uma contraposição estética com o espetáculo anterior. A temática cômica e lúdica, é aqui substituída pela atuação introspectiva dos bailarinos, e o apreço técnico, aliado a estudos de movimentação cênica que aliam a técnica do balé clássico e a exploração da horizontalidade.

No ano de 2000, o espetáculo “Tchibum” foi montado a partir da hibridização de elementos das áreas de Dança, Teatro, Música e Circo. Em cena, aliavam-se a exploração de novas linguagens artísticas e novas relações espaciais, experimentadas durante os ensaios e consolidadas no espetáculo.

Palco e plateia transformavam-se em espaço único em alguns momentos, num jogo dos artistas com a reação do público que retroalimentava as próprias ações. Em justaposição com a ocupação do tradicional eixo horizontal do chão do palco, o eixo vertical passou a ser explorado como espaço de ação dos bailarinos, com o uso de artefatos como cordas, tecidos e contrapesos. A iluminação, neste espetáculo, foi utilizada de forma mais complexa, a partir da criação de atmosferas e fazendo surgir interespaços em cena. A cenografia também foi criada a partir do uso da projeção de luzes sobre um telão.



Figura 6 – Ballezinho de Londrina - *Tchibum* (2000)
Fonte: Celso Pacheco

Em cena, os artistas produziam, durante parte do espetáculo, a própria trilha sonora, fornecendo o ritmo das coreografias e das ações e gestuais. Para tanto, foi realizado um trabalho de preparação para a execução dos instrumentos percussivos utilizados em cena. A exploração do tema era o eixo balizador do espetáculo.

Ainda na estética dos espetáculos narrativos, no ano seguinte (2001), foi montado “Felizidade”. Com a participação da orquestra de violas Viola de Coité, que executava as músicas ao vivo, o espetáculo foi composto como um espetáculo musical, envolvia as linguagens artísticas da Dança, do Teatro e da Música. A montagem da primeira temporada foi desenvolvida para o Ballezinho de Londrina; no ano seguinte, ocorreu uma remontagem para o Balé de Londrina.



Figura 7 – Ballezinho de Londrina - *Felizidade* (2001)
Fonte: Celso Pacheco

Em cena, bailarinos, atores e músicos compartilhavam uma temática rural, ao som de violas caipiras, homenageando a cultura interiorana do estado do Paraná a partir do resgate mnemônico das experiências do coreógrafo em sua infância. Para este espetáculo, o espaço da cena foi amplificado. O público tem contato com os artistas desde o primeiro momento: há uma roda de viola tocando clássicos daquele estilo, onde todos são convidados a participar.

Tanto a caracterização, quanto a cenografia, remetem à atmosfera bucólica da vida no campo. O sistema sensorio olfativo era ativado como elemento integrante do espetáculo, e visava ao resgate da memória do público: durante toda a ação, um bule de café era mantido constantemente aquecido e exalava seu aroma pelo espaço da plateia, complementado pelo cheiro de bolo de cenoura, estrategicamente posicionado, com a mesma finalidade.

Parodiando o estilo dos balés clássicos de repertório, o espetáculo criado para a temporada de 2002, *Erumavez*, teve como principais características o estudo da *mise-en-scene* e da mímica como elemento de diálogo estético com a técnica do balé clássico.

Nesta comédia, além do evidente trabalho com o balé clássico, foi desenvolvido um trabalho de caracterização de personagens, a partir do estudo do gesto e do amplo uso de figurinos e adereços.



Figura 8 – Ballezinho de Londrina - *Erumavez* (2002)
Fonte: Celso Pacheco

A partir do espetáculo de Dança e Mímica *Mistrofetalatalililoclincliclínclóftalatalatilolóflunflun* (2004), composto para o Ballezinho de Londrina, com participação especial do Mímico e Bailarino Marx Bruno, deu-se início a uma novo modo de se construir os espetáculos e de se pesquisar a linguagem da dança: processos autorais e investigações mais individualizadas, buscando explorar ao máximo as potencialidades dos artistas.



Figura 9 – Ballezinho de Londrina - *Mistrofetalatalililoclincliclínclóftalatalatilolóflunflun* (2004)

Fonte: Claudio de Souza

Da convergência de linguagens artísticas e da trajetória de narrativas e situações, o grupo opta por ir abstraído as histórias e trazendo jogos corporais, formais e cênicos. Houve um evidente esforço no sentido de desconstrução e contraposição entre a longelinearidade da linguagem do balé clássico a partir da desarticulação dos movimentos corporais (uma espécie de desganhamento das linhas); um estado de alternância entre controle e aparente descontrole dos músculos (apriori, criou-se o neologismo "on-off" para definir esta forma de movimentação, posteriormente denominanda de "desganhamento" e, na sequência, de "desarticulação").

A coreografia *Pasme!*, de 2005, evidenciava o jogo dos artistas em cena como recurso para materialização das formas. A característica principal deste espetáculo é a improvisação a partir de uma temática corporal pré-estabelecida, foi inspirada no formato da *Commedia dell'arte*²⁹ em que os artistas conduziam sua performance a partir de um mote, sem roteiro linear. A cada apresentação, novas conexões emergiam entre os corpos em movimento.

O uso da improvisação como princípio de construção coreográfica passa a integrar os procedimentos do grupo a partir deste trabalho.

A exploração do espaço é, também, objeto deste espetáculo. O público, mesmo assistindo à peça diversas vezes, possivelmente encontraria performances em lugares diferenciados e ações inusitadas e/ou inéditas que entremeavam a ação principal.



Figura 10 – Ballezinho de Londrina - *Pasme!* (2005)

Fonte: o autor

²⁹ A *Commedia dell'arte* é uma forma de teatro popular que aparece no século XV, na Itália, e se desenvolve posteriormente na França, permanecendo até o século XVIII, quando da reforma goldoniana da comédia. A “*commedia dell'arte*” veio se opor à “comédia erudita”, também sendo chamada de *commedia all'improvviso* e *commedia a soggetto*. Suas apresentações eram realizadas nas ruas e praças públicas. As companhias eram itinerantes e possuíam uma estrutura de esquema familiar. Ao chegarem a cada cidade, pediam permissão para se apresentar nas suas carroças ou em pequenos palcos improvisados. Os atores seguiam apenas um roteiro simplificado (*canovaccio*) e tinham total liberdade para improvisar e interagir com o público. Fonte: <http://www.infoescola.com/teatro/commedia-dellarte/>

Em 2006, com *D'Poes* (junção das coreografias *Depois de Decidir que não ia fiz que fui e voltei* e *In The Box*) inicia-se uma nova fase de pesquisa de movimento do grupo: a horizontalidade. Além da contraposição com o balé clássico, advinda do diálogo entre longelinaridade e desarticulação, a partir deste trabalho, opera-se também o diálogo entre verticalidade e horizontalidade. Desta forma, agrega-se mais um elemento para a criação das coreografias na realização dos espetáculos.



Figura 11 – Ballezinho de Londrina - *D'Poes* (2006)
Fonte: o autor

Em *Tem Teia na Tuia* (2007), o conjunto de técnicas desenvolvidas pelos integrantes do grupo são evidenciadas em um espetáculo que tem como objetivo o primor técnico a partir de um tipo de movimentação norteador pela linguagem vertical e longelínea que, aos poucos, metamorfoseia-se em horizontalidade e desarticulação.



Figura 12 – Ballezinho de Londrina - *Tem Teia na Tuia* (2007)
Fonte: o autor

Circular (2008) foi desenvolvido inteiramente a partir de movimentos de desarticulação corporal. Os desdobramentos desta nova identidade de movimento construída pelo grupo de forma progressiva, imprimiu ao elenco, paulatinamente, uma maneira de pensar o corpo em movimento permeando verticalidade, flexibilidade e longelinearidade, características do balé clássico, com a desarticulação e o uso de movimentos não-controlados, buscando transferir os pontos de equilíbrio para a horizontalidade e a postura corporal para novas dimensões.



Figura 13 – Ballezinho de Londrina
Molemolência (2008)
Fonte: o autor



Figura 14 – Ballezinho de Londrina
Circular (2008)
Fonte: o autor

Na mesma linha técnica e estética, sob uma perspectiva de construção autoral, a arquitetura de movimentos de *Molemolência*, no mesmo ano (2008), incorporou o estudo de ações individuais e possibilidades de criação de movimento a partir das experiências dos próprios bailarinos, buscando ações de equilíbrio e desequilíbrio em situações de desarticulação e ocupação do espaço singulares.

Molemolência abriu caminho para a construção, no ano seguinte (2009), do espetáculo *Labirinto*. Nele, as experiências individuais dos bailarinos e o repertório de movimentos do coreógrafo foram compartilhados para a construção de um espetáculo composto por solos, duos e trios.

No mesmo ano, foi construído o espetáculo *Fade In* (2009), que dialogava com as características da linguagem estabelecida e consolidada pelo

grupo a novas possibilidades lúdicas. O trabalho foi desenvolvido a partir da construção sistemática e gradual da encenação, visando instigar o olhar do observador. Movimentos de desarticulação corporal, foco principal da investigação de movimento, são complementados por outros elementos de cena, que se inter-relacionam e se completam. Uma maneira de pensar o corpo em movimento permeando verticalidade, flexibilidade e longelinearidade, características da dança clássica, com desarticulação e movimentos não controlados, e convidando o público a participar da construção do trabalho e do resultado final.



Figura 15 – Ballezinho de Londrina
Fade in (2009)
Fonte: o autor



Figura 16 – Ballezinho de Londrina
Labirinto (2009)
Fonte: Renato Noivo

O espetáculo *Fade-In* (2009) teve como mote a interdependência dos elementos de construção de cena para construção do espetáculo. A quarta parede era rompida e, num diálogo com a plateia, as bailarinas proporcionavam ao público a possibilidade de escolha de diversos elementos (figurino, adereços, trilha, cenografia) que eram, um a um, “incorporados” ao trabalho.

Em 2010, a construção de *MóBILE* ocorreu a partir da transposição da linguagem do *finger tutting* para a construção de dança contemporânea do grupo. *Tutting* é uma técnica de dança de rua baseada em construções geométricas com o corpo. O *finger "tut"* traz a mesma filosofia, aplicada a movimentos das mãos e dedos.

Na constante busca por extrapolar os limites do aprendizado de balé clássico do elenco, o grupo propôs, neste trabalho, a conexão entre o que vinha desenvolvendo em termos de movimentação (horizontalidade x verticalidade, longelinearidade x desgrenhamento/desarticulação) associados ao desenvolvimento de habilidades específicas, como foi o caso do *finger tutting*.

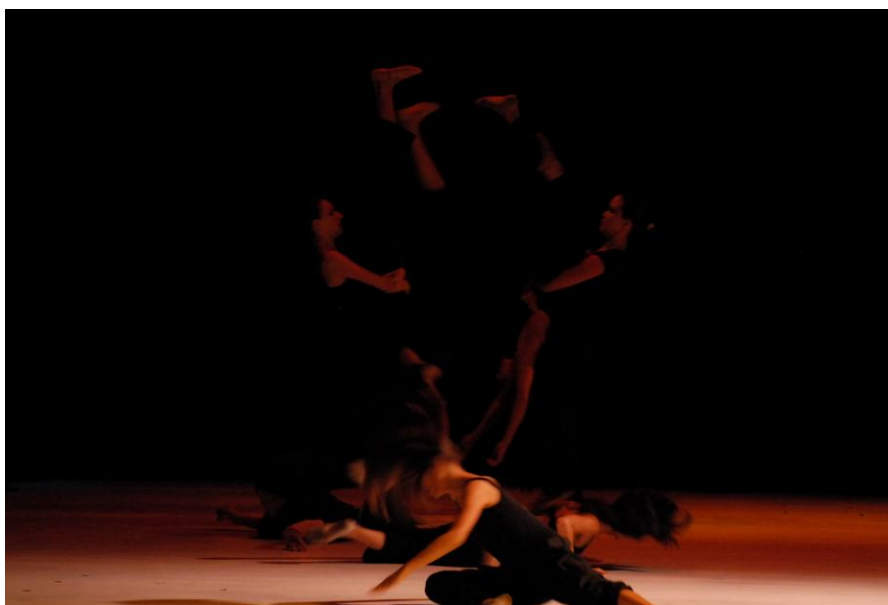


Figura 17 - Ballezinho de Londrina – *MóBILE* (2010).

Fonte: Celso Pacheco

*MóBILE Work in Progress*³⁰ (2011) traz como proposta uma revisão de *MóBILE*, a partir da estrutura original, incorpora novas cenas, trazendo o exercício da releitura da obra e novas associações de movimento e uso do espaço.

³⁰ Work in Progress tanto pode significar um trabalho que é feito continuamente por um indivíduo ou um conjunto; uma obra de arte que, a cada momento, sofre alguma alteração que a faz ganhar novos sentidos, mantendo-se sempre em constante alteração, inteligível, mas sem apresentar uma forma definitiva. A cada montagem, muda ganhando novas cenas ou suprimindo outras.

No ano de 2012, foi criado *HQ*, espetáculo objeto de análise desta tese. Sua criação, nos moldes delineados pela análise, foi possível graças à tensão entre a incubação de um período de ludicidade e da pesquisa de movimento construída ao longo da história do grupo. A sinergia destes elementos permitiu a materialização do espetáculo.



Figura 18 – Ballezinho de Londrina - *HQ* (2012)
Fonte: Patricia Ramos

Na temporada de 2013, *Túnel do Tempo* é um exercício de remontagem de trechos de trabalhos desenvolvidos na história do Ballezinho. Enquanto se revirava o passado e recostituíam-se fragmentos do repertório anterior, foi criado, simultaneamente, o espetáculo *Flashback* (2013), cujo mote é o estudo de maneirismos culturais e da cultura Pop.



Figura 19 – Ballezinho de Londrina - *Flashback* (2013)
Fonte: Festival de Dança de Londrina

Em 2014, exercícios e experimentos coreográficos são transformados em apresentações, dando origem a *R.U.?* e *Déjà Vu*, que buscava a autoafirmação da identidade do grupo.



Figura 20 – Ballezinho de Londrina -
Esquerda - *R.U.?* (2014)
Direita - *Déjà Vu* (2014)
Fonte: Amauri Martineli

Em 2015, foi criado o espetáculo *Babel*, que critica um atual “estado de confusão” vigente no mundo.



Figura 21 – *Babel* (2015)
Fonte: Edmilson Luiz Perrota

Na história das criações do Ballezinho de Londrina, houve anos em que a demanda foi suprida com maior facilidade e outros, em que dificuldades (de natureza financeira, por exemplo) impuseram obstáculos a serem superados, um sem número de situações que permeiam qualquer processo de trabalho de construção coletiva.

Segundo Britto (2008, p. 91):

[...] Dentre o conjunto de obras de um coreógrafo ou grupo, é possível identificar, pela sua ressonância, aqueles cujos nexos de sentido com seu contexto cultural (outras idéias, sob quaisquer formatos) estabeleceram-se mais eficientemente, ainda que *a posteriori* - quando a conjuntura, já diferenciada pela passagem do tempo, conferiu um outro enquadramento à obra que pôde, então, conectar-se ao seu contexto sob perspectivas mais favoráveis à sua continuidade contaminatória.

Na história do Ballezinho de Londrina, esta continuidade é perceptível não apenas em relação ao contexto do qual faz parte, mas, principalmente, na relação entre os próprios trabalhos, que, enxergados sob uma perspectiva de continuidade, evidenciam nexos de sentido, também, nos aspectos técnico, ético e estético. Os aspectos que caracterizam uma coreografia, ou um espetáculo em específico, satisfazem a um determinado conjunto de restrições às múltiplas possibilidades de composição que um indivíduo ou um grupo pode criar, valendo-se de seus recursos corporais e técnicos acumulados ao longo de sua história (pessoal e evolutiva).

A partir desta breve descrição, é possível detectar transformações e continuidades que estabelecem uma identidade ao grupo, de busca por virtualismo técnico (corpo/movimento/espacialidade) e hibridização de linguagens cênicas. Também, neste processo evolutivo, o emprego dos elementos de construção de cena, que passaram de agregados a constituintes da cena: acrescentando, em alguns momentos, complexificando e oferecendo outros canais para que os espetáculos expandissem os vetores de suas possibilidades.

A corporalidade do grupo (constituída de diferentes elencos ao longo de sua existência) foi-se modificando, num processo contínuo e gradual. Variações discretas nas linhas retas e alongadas das formas verticalizadas do balé clássico, mais evidentes nas primeiras montagens (Enquanto o Sono não Vem, Contra, Ritual) foram-se dobrando em torções, extensões e desarticulações dos corpos bailarinos (a partir de Mistrofetalatalilililoclinclincloftalatalatilolólfluflun até Babel). Cada novo trabalho do grupo emergiu do repertório disponibilizado até então e apontou novas setas vetoriais para futuros trabalhos, expressando uma fraseamento incessante, de bifurcações, aprofundamentos e desdobramentos não lineares.

Foram muitas as realizações do grupo ao longo de sua existência, ou seja, 21 espetáculos, e uma estimativa de mais de 1100 apresentações realizadas para um público aproximado de 330.000³¹ pessoas. Foram feitas viagens para cinco diferentes estados (Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, São Paulo, Santa Catarina) e diversas participações em festivais de dança e teatro. No que tange aos aspectos educacionais, ressaltamos que a busca por aperfeiçoamento por parte dos integrantes, regra geral, proporciona uma intensa produção e realização de apresentações, com estudantes bailarinos atuando em diversas esferas de produção simultânea. A produção artística e seus distintos processos contribuem para que o estudante se situe em relação ao coletivo e construa sua própria identidade. No bojo, o pensar artisticamente se fez presente, e deixou rastros que possibilitaram e fomentaram recursos para esta pesquisa.

As acepções do termo linguagem e seu emprego específico no universo cênico e, em particular, na dança, apresentadas no capítulo 2, trazem como pressuposto que, para estudar a dança, torna-se imprescindível compreender a linguagem que a distingue e que o recorte escolhido (a vertente cênica e os bastidores que a compõem) podem fornecer conteúdos passíveis de análise que nos interessam neste trabalho.

No capítulo anterior, foram apresentadas algumas definições de processo criativo e foram também descritos os procedimentos metodológicos que nos possibilitarão enxergar e dialogar com a linguagem da dança, sob a perspectiva estética adotada para a produção de um espetáculo/encenação de dança, a partir da premissa de que a Crítica Genética fornece elementos suficientes para a análise do objeto em questão e o que dele pretendemos focar: a conversão de formas. Neste capítulo, foi apresentada a contextualização do grupo Ballezinho de Londrina, sua trajetória e evolução com o tempo, identificando as produções artísticas que, pelo seu valor histórico intrínseco, contribuíram na construção do espetáculo que será objeto de análise nesta tese. No próximo capítulo, será realizada uma descrição do espetáculo *HQ*, criado no ano de 2012 e escolhido, aqui, como objeto de análise, visando à identificação da conversão de formas pelo viés da Crítica Genética.

³¹ Número estimado, de acordo com os relatórios de apresentações da Funcart.

5 O ESPETÁCULO HQ: DOS QUADRINHOS AOS PALCOS

A reconstituição e descrição seguintes foram realizadas por meio de recursos mnemônicos advindos de fontes e documentos diversos, tais como vídeos, fotografias, anotações, estudos de materiais, fichamento de livros e artigos, entre outros, que foram digitalizados e transformados em arquivo único. Após a reunião dos principais documentos de processo, foi possível confeccionar um dossiê preliminar de análise, com um detalhamento de traços característicos da obra. O dossiê foi então confrontado com os livros e artigos reunidos pelo autor durante o trabalho de criação, principalmente Eisner (2010) e Vergueiro (2001).

Para que fosse possível a construção do espetáculo *HQ*, foi elaborado um estudo sobre a Linguagem das Histórias em Quadrinhos abrangendo a compreensão da função, da história e dos fundamentos desta linguagem. Para tanto, o grupo realizou três etapas distintas durante a construção de seus espetáculos e coreografias: produção, execução e avaliação. Não há uma ordenação cronológica para a realização destas fases e, normalmente, elas funcionam simultaneamente. Desta forma, os materiais prospectados geravam experimentações cênicas, por meio de ensaios seguidos de imediata avaliação de resultados. Estes resultados preliminares geravam novo planejamento e novas execuções, sistemática e continuamente. Cada etapa em si era composta pelas três fases homônimas, num processo similar e contínuo, que se retroalimentava sistematicamente.

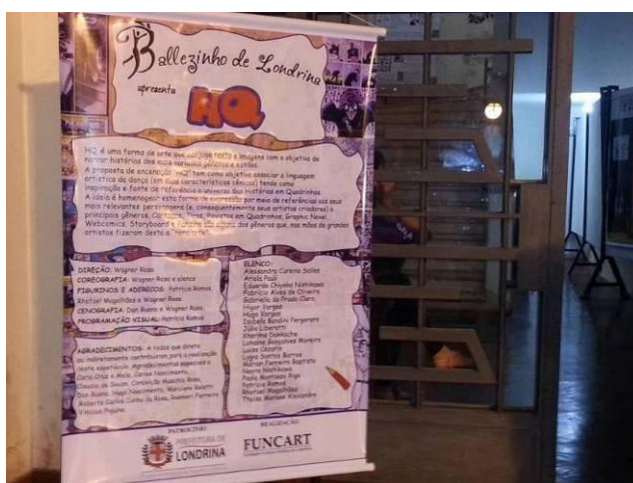


Figura 22 – Banner de apresentação do espetáculo *HQ* em 2012, no Teatro Zaqueu de Melo, Londrina - PR.

Fonte: o autor

Cada linguagem nos possibilita enxergar e dialogar com o mundo de uma forma diferente, uma vez que é um sistema culturalmente determinado e, desse modo, contribui para organizar o pensamento e, no bojo, a própria consciência. Para Plaza (2010, p.19), “[...] pensamento e linguagem são atividades inseparáveis: o pensamento influencia a linguagem e esta incide sobre o pensamento”. Para Panichi e Contani (2003, p. 110), “[...] a possibilidade de expressão de um pensamento é diretamente relacionada com as possibilidades de expressão da linguagem adotada”. Neste sentido, elaborar espetáculos/encenações de dança é pensar dança e, conseqüentemente, operar dialogicamente dentro desta linguagem.

Partimos desta premissa para descrever (e posteriormente analisar) os processos criativos instaurados no espetáculo *HQ*, produzido pelo grupo Ballezinho de Londrina, no ano de 2012, cuja temática é inspirada nas tradicionais histórias em quadrinhos, com o intuito de adaptar a estética bidimensional das páginas dos quadrinhos para o contexto tridimensional de um espetáculo/encenação de dança, de forma a comunicar, não só por meio de uma reprodução mecânica das “historinhas” da linguagem de inspiração, mas objetivando extrapolar as barreiras da linguagem gráfica para um contexto cênico, e, no percurso, explorar as possibilidades artísticas, a origem, a natureza e a função daquela linguagem. Desta forma, para além de prestar uma homenagem à própria história daquela linguagem e aos seus principais autores, personagens e gêneros, dialogar com aquela linguagem e as possibilidades artísticas dali advindas.

5.1 Sobre a Linguagem das Histórias em Quadrinhos

Os estudos realizados para a construção do espetáculo *HQ* conduziram a uma compreensão possível de que as *Histórias em Quadrinhos* ou *Arte Sequencial*³² se configuram como um conjunto de imagens pictóricas e outros tipos imagéticos justapostos em sequência deliberada (McCLOUD, 2002). Para além das ilustrações, há, nesta linguagem, distintas imagens presentes, tal como a verbal que, neste ambiente, também assume um caráter pictórico. A justaposição se dá pela sua característica sequencial: não se trata apenas de uma colagem de linguagens – as relações de sinergia entre estas várias linguagens é que se torna,

³² Do original, *graphic novel*, termo criado em 1964, por Richard Kyle (GRAVETT, 2006), e popularizado por Will Eisner para definir a linguagem das histórias em quadrinhos (EISNER, 2010).

na linguagem das histórias em quadrinhos, mais importante do que as próprias linguagens originais em si (OLIVEIRA, 2012). De acordo com Paulo Ramos, todos os “gêneros [de histórias em quadrinhos] teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional” (RAMOS, 2010, p. 20).

Por sua vez, Eco descreve como funcionam as relações de significação dentro das histórias em quadrinhos. Ele defende que o jogo linguístico entre comunicação literal e pictórica presente no meio é o que faz da linguagem dos quadrinhos única. “A história em quadrinhos emprega como significantes não só termos linguísticos, mas, também elementos iconográficos providos de significado unívoco” (ECO, 1979, p. 145). O autor também afirma que para atingir um efeito comunicacional pleno é necessário a utilização de imagens abertamente reconhecíveis e afirma que o uso contínuo dessas imagens proporcionou a criação de um vocabulário específico dos quadrinhos, o qual posteriormente passou para o imaginário popular. Dessa forma, esses elementos iconográficos compõe-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um repertório simbólico e, de tal forma, pode-se pensar numa semântica da história em quadrinhos.

Dentre os exemplos de “visualização de metáfora” dentro das histórias em quadrinhos dados por Eco está o famoso símbolo da “lâmpada na cabeça” utilizado no sentido de ter uma ideia. Para o autor, “[...] trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto ou uma imagem e uma soma de finalidades, ora cômicas ora incômicas, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações” (ECO, 1979, p. 242).

Fazendo uso de recursos como o desenho, as linhas, as cores, o texto etc., as histórias em quadrinhos conseguem extrapolar o papel, garantindo assim a elaboração das narrativas. Nelas, a utilização do espaço é um importante recurso para sua composição. Constroem-se em sequência, com os quadros ocupando espaços diferentes no papel. A transição entre os quadros, nas Histórias em Quadrinhos, revela-se fator decisivo para garantir a composição da narrativa. Essa transição pode se dar de várias maneiras, desde uma representação de cada pequena mudança nas cenas, ou nos movimentos, até longas alterações de tempo, espaço, aspecto, ideias e sentidos. Cada escolha na forma de apresentar o transcorrer dos quadros resultará em efeitos diferentes. Para gerar efeito de sentido, não apresenta todos os enquadramentos num fluxo contínuo, mas revela, em

poucos elementos, o essencial para que o leitor, por meio de sua imaginação, complete os quadros.

Outro recurso utilizado nesta linguagem, e que contribui para sua eficiência comunicativa, é a forma dos quadros (OLIVEIRA, 2012). De acordo com McCloud (2002), ao revelar-se como um indicador da divisão do tempo e do espaço, o quadro (vinheta) é o ícone de maior relevância. Ao mover os olhos pelo espaço da página, o leitor tem a sensação de se mover no tempo. A forma dos quadros - ou até a ausência destes - influenciará a experiência da leitura. Dentre muitas possibilidades interpretativas, podemos citar, a título de exemplo, um quadro sem contorno, que tem a capacidade de dar mais leveza ou agilidade à leitura, enquanto uma imagem que extrapola os espaços pode intensificar a dramaticidade de uma cena (OLIVEIRA, 2012).

Eisner (2010) postula que as histórias em quadrinhos lidam com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens, e o potencial expressivo do veículo encontra-se no emprego habilidoso destes dispositivos. Para efetivar esta comunicação, a compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências:

[...] para que a mensagem seja compreendida, o artista deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor, que desenvolva interação, uma vez que o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou o fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem (EISNER, 2010, p.10).

Para o autor, é possível contar uma história apenas através das imagens, sem a ajuda de palavras:

As imagens sem palavras embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor (EISNER, 2010, p. 20).

Para Eisner (2010), os elementos fundamentais da Arte Sequencial são as palavras, as imagens, o *timing*, o enquadramento (da fala: os balões; da ação e do tempo), o quadrinho e a anatomia expressiva. Cada um destes elementos foi estudado para a composição do espetáculo *HQ*.

Assim como os elementos imagéticos presentes na trama, as personagens também devem ser de fácil reconhecimento e assimilação. Para tanto, os produtores fazem uso (consciente ou inconscientemente) de arquétipos, imagens presentes no imaginário coletivo, uma “tipologia caractereológica bem definida e fundada em estereótipos precisos [...] tal condição parece ser essencial para a construção de um enredo de histórias em quadrinhos” (ECO, 1979, p. 148). Os arquétipos, presentes na cultura de massa, são a forma encontrada para atingir o público de forma eficaz, cativando-o através de laços de identificação³³. Contudo,

[...] ainda que seja verdadeira a tese de que não há escapatória do imaginário – que ele precede e funda todos os regimes da existência humana – teremos pelo menos a possibilidade de adquirir um olhar menos inocente, menos embriagado por seu poder (FELINTO, 2005, p. 74).

O presente segmento mostra que embora o imaginário faça parte da construção de sentido e da narrativa das histórias em quadrinhos, sua ação está sujeita à influência das propriedades estilísticas próprias do meio. Para Eco:

[...] a personagem mitológica da história em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas como é comerciada no âmbito de uma produção ‘romanesca’ para um público que consome ‘romances’, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance (ECO, 1979, p. 251).

Assim sendo, as histórias em quadrinhos trabalham na (re) criação de mitos e sua propagação. Cada um dos temas expostos neste tópico expressa uma característica técnica que compõe essa capacidade “mitificadora” das histórias em quadrinhos, dependendo obviamente do contexto em que estão inseridas. A partir do que foi exposto por Eco, entende-se que os elementos míticos trabalham com os meios de comunicação e a cultura vigente de forma a construir associações simbólicas de diversas ordens que servem para divulgar e “gravar” o mito dentro do seio da sociedade.

³³ Embora esta não seja a função deste estudo, cabe ressaltar que há certa alteração nesse quadro. Os grandes modelos arquetípicos vêm dando lugar a estruturas menos padronizadas. Um exemplo disso é ascensão da figura do anti-herói e a subsequente obliteração do gênero mais tradicional de herói. Na década de 2000, os personagens em quadrinhos como um todo têm se tornado mais sombrios, sem dúvida, um sinal da complexificação do meio.

Segundo Eco, “[...] a imagem (do herói de quadrinhos) revestia uma função demasiado importante para o equilíbrio psíquico dos indivíduos” (1979, p. 246). Daí, a necessidade de mantê-los sempre em circulação (isso no que se refere ao Ocidente). O aspecto físico é um quesito de suma importância nos *comics* de origem norte-americana. Por meio dela, os heróis transmitem sua altivez, virilidade e beleza. Esses conceitos são importantes para demonstrar que os heróis são não só exemplos morais e sociais, mas também dos padrões estéticos da sociedade. “Os heróis ocidentais clássicos são reconhecidos a primeira vista: altos, corpos perfeitos, musculosos, fisionomias simpáticas, maxilares quadrados, bem enquadrados no tipo ariano” (LUYTEN, 2000, p. 69).

No entanto, o que se sobressai ainda é seu valor social. “O herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979, p. 247). Como foi dito acima, o modelo de herói ocidental funciona, sobretudo, com base na ideia de idolatria, porém, existe todo um processo de identificação incluso no mito do herói. Essa contraparte do herói mais próxima do leitor é seu alter ego, sua raiz mortal, figura sempre presente no imaginário dos *comics*. O mais conhecido deles é Clark Kent, a identidade secreta do Superman. “Clark Kent personaliza de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer” (ECO, 1979, p. 248).

Essa mescla entre idolatria e identificação tem explicação nas idealizações de sucesso e vitória na cultura ocidental: o herói precisa ser o vencedor, estar acima de qualquer obstáculo. Ele representa uma cultura e, por analogia, deve mostrá-la como vencedora. O herói é invulnerável e onipotente. Ele carrega as cores da bandeira em sua indumentária, conferindo suas próprias qualidades àquela cultura. Essa é uma complexa relação social em que não se pode endeusar demais o super-herói, sob pena de afastá-lo do público e ao mesmo tempo não se deve “humanizá-lo” em excesso para que não perca seu encanto³⁴.

³⁴ No entanto, já existe nos EUA um movimento dentro do segmento das histórias em quadrinhos para adultos, que ficaram conhecidas como *graphic novels*, de levar para as histórias de herói esse lado sombrio dos personagens. Isso começou de maneira mais branda com personagens como Homem-Aranha, Hulk e X-Men, criados por Stan Lee, durante a década de 1960. Esses personagens apresentavam falhas e enfrentavam também tribulações mais “humanas”, como baixa autoestima, falta de dinheiro, problemas amorosos ou reprovação numa prova.

Neste sentido, além da função de lazer e entretenimento, as histórias em quadrinhos apresentam uma estreita relação com a realidade social. De acordo com Aranha e Martins (2000, p.46), elas “[...] têm também a função mítica e fabuladora característica das obras de ficção e ainda preenchem funções estéticas, pois se trata de uma nova linguagem artística”. Neste contexto, é importante refletir acerca da ambiguidade apresentada pelas histórias em quadrinhos. Ao mesmo tempo em que podem servir à consciência, servem à alienação, tanto podem levar ao conhecimento, tanto são criativas como também paralisadoras. Este tipo de texto é marcado por ideologias refletindo os sistemas presentes na sociedade, podendo criticar as formas de discriminação ou perpetuar as diferenças sociais, fazendo com que as pessoas naturalizem as desigualdades ou as formas de vida, alienando-se na conformidade e passividade política.

A título de exemplo, nas histórias em quadrinhos da turma da Disney a sociedade é representada uniformemente, estática e harmônica, sem diferenças de classes, mostrando situações que são a negação do cotidiano, do dia a dia de cada pessoa. Têm-se a impressão que algumas personagens não trabalham nunca, e não sabemos muito claramente de onde vem o seu sustento. Geralmente, a classe proletária não é representada por nenhuma personagem, da mesma forma que a vida no campo é enfatizada sobretudo no aspecto do lazer, e não da produção. Contrapondo estes aspectos, podem-se analisar as tiras da Mafalda onde há a sua volta uma pequena corte de personagens mais “unidimensionais”: Manolito, o menino plenamente integrado num capitalismo de bairro, absolutamente convencido de que o valor essencial no mundo é o dinheiro; Filipe, o sonhador tranquilo; Susanita; a doente de amor maternal, perdida em sonhos pequeno-burgueses. E, depois, os pais de Mafalda, resignados, que aceitaram a rotina diária e, além disso, são instigados e provocados pelos questionamentos da Contestadora.

Mafalda não aceita as condições impostas pela sociedade. Segundo Umberto Eco (1979), ela é a personagem típica dos anos 1960, podendo ser definida como contestadora, uma heroína que recusa o mundo tal como ele é. Pertencendo a um país repleto de contrastes sociais, denuncia ideias confusas sobre política e mostra-se insatisfeita com o sistema. As histórias em quadrinhos assumem, neste caso, a função questionadora de costumes, onde a personagem protagonista reflete a tendência de uma juventude inquieta.

5.2 O Espetáculo *HQ*

O espetáculo *HQ* foi construído (da idealização à realização) ao longo de um período de aproximadamente um ano. A estreia aconteceu no dia 8 de setembro de 2012, no Circo Teatro Funcart, com reapresentações no Teatro Zaqueu de Melo, em Londrina, e no Teatro Municipal de Paranavaí, no mesmo ano e, em 2013, ocorreu uma nova temporada no Circo Teatro Funcart. O espetáculo/encenação servirá como objeto de análise deste trabalho, a fim de investigar, por meio de materiais produzidos para a sua construção, como aconteceu a transposição da linguagem estática dos quadrinhos para a linguagem cênica da dança, e os processos de criação instaurados entre estes dois universos.

Em virtude da relevância que a linguagem dos quadrinhos teve na formação do coreógrafo, além do inegável apelo popular no imaginário de grande parcela da população, especialmente a infantil e a adolescente. Havia um desejo latente de se lançar ao desafio de dialogar com esta arte cenicamente, pois o diálogo entre linguagens artísticas sempre esteve presente na história do Ballezinho de Londrina e do coreógrafo. Naquele momento, houve a necessidade de se produzir um novo espetáculo. O material de pesquisa já disponível, coletado ao longo dos anos e, também, o próprio acaso (a temática dos quadrinhos evoluiu de um projeto anterior, pautado na linguagem da animação), acabaram por contribuir para a escolha da temática. Obstáculos diversos surgiram, naturalmente, durante o processo. Foi a partir das experimentações, e da realização das fases processuais de planejamento, execução e avaliação que as histórias em quadrinhos se tornaram objeto viável de transposição para o palco.

A primeira fase (planejamento) da construção de *HQ* destinou-se à prospecção de informações acerca da temática, visando acumular o maior número de detalhes possível. Um estudo da linguagem dos quadrinhos, de seus aspectos funcionais e técnicos foi o primeiro passo a ser rompido. Muitas questões se fizeram presentes, no sentido de detectar a que fim se destinava a linguagem estudada e de que forma a temática poderia ser utilizada, ou seja, a transposição entre as linguagens aconteceria por meio da reprodução de uma historieta (ou de um conjunto delas)? Ou a construção cênica seria meio para se prestar uma homenagem (à linguagem em si, aos principais quadrinistas da história e seus mais célebres personagens)? Quais seriam a abrangência e a faixa etária dos leitores de

quadrinhos? Nesse sentido, não apenas identificar tais questões, mas descobrir uma forma de colocá-las em cena.

Tão relevante quanto *o que fazer*, seria o *como fazer*. Neste tocante, *como* abordar a temática? *Como* transpor as imagens estáticas dos quadrinhos para a cena? *Como* tratar de assuntos tão diversos dentro de uma mesma temática e num só espetáculo? Estas e outras questões emergiram durante o processo. Algumas foram respondidas, completamente. Outras, apenas de forma parcial, e resultaram em novas questões.

Após decidirmos que a mera reprodução de algumas histórias selecionadas estava fora de questão, novos questionamentos surgiram: não apenas definir a estética do que seria realizado, mas também a que fim se destinaria. Mesmo tratando-se da linguagem das histórias em quadrinhos, haveria alguma temática específica, ou quais formatos da linguagem em si seriam contemplados (*cartoons*, tiras, revistas em quadrinhos, *graphic novel*, *webcomic*, *storyboard*, *fanzine*)? A que público se destinaria? A qual faixa etária?

Já na fase de execução, novos estudos teóricos sobre a temática possibilitaram que se chegasse a uma conclusão provisória de que uma abordagem possível seria contemplar o maior número de elementos fundamentais da linguagem dos quadrinhos e que a composição cênica traria os principais gêneros como eixo norteador. A princípio, foi se delineando um formato básico do espetáculo/encenação em sua totalidade, onde se manteria a homenagem aos principais quadrinistas por meio de projeção em vídeo e, na sequência, lidar com a questão do jogo de transposição de uma estética para outra, apresentando ao espectador formas de explorar a estética dos quadrinhos por meio do movimento e composição cênica e por uma integração entre o real e o imaginário no universo dos quadrinhos, por conseguinte, contemplar o maior número de (senão todas as) soluções encontradas e factíveis para que se percebesse a linguagem dos quadrinhos, no espetáculo/encenação, em sua plenitude. A terceira fase, a avaliação, deu-se paulatinamente: objetivava-se a finalização de uma cena planejando as possibilidades de ligação com a cena seguinte e, assim sucessivamente, com todo o material produzido, organizando os elementos de forma coesa, dando sentido e coerência ao conjunto.

Logo ao adentrar o Teatro, o público tinha acesso a uma exposição de *banners*³⁵, (figura 23). Por meio do material exposto, era disponibilizado ao público informações que permitiam uma aproximação com a temática do espetáculo/encenação e da abordagem empregada para sua construção. Tendo por função substituir o programa do espetáculo/encenação, os *banners* continham um breve resumo da história das HQs, sua natureza e função, assim como a divisão por gêneros, tal como utilizada no espetáculo/encenação.



Figura 23 – *banners*: breve história das HQs e seus gêneros
Fonte: o autor

Pendurados nas paredes junto às poltronas, *banners* com representações gráficas estilizadas de onomatopeias, características da linguagem dos quadrinhos para descrever e/ou encapsular um som (Figura 24), tinham o propósito de amplificar ludicamente a sensação de imersão naquela linguagem.

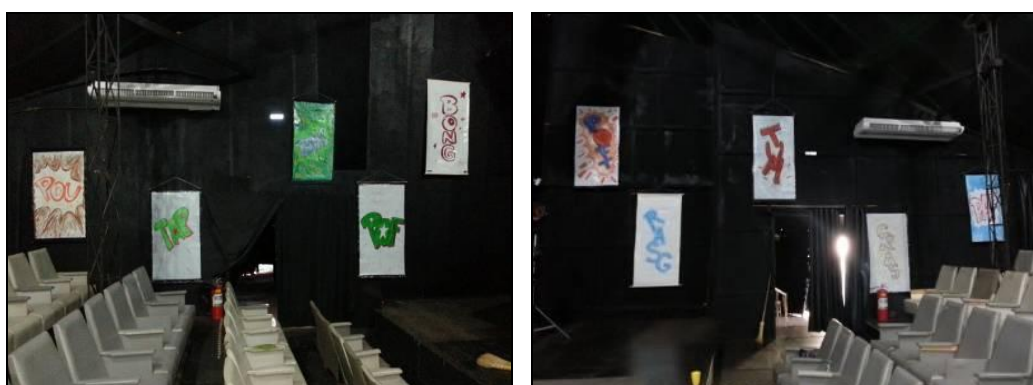


Figura 24 – Banners: onomatopeias
Fonte: o autor

³⁵ O conteúdo completo dos *banners* está disponibilizado no apêndice 01.

Para Eisner (2010, p. 02), "[...] as histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas verbais e não verbais". Neste sentido, afirma também que a leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. Convidar o espectador a uma imersão no universo dos quadrinhos como parte do espetáculo/encenação foi um recurso utilizado para aproximar cognitiva e emocionalmente a plateia daquilo que seria exposto na sequência, uma forma de ambientar a recepção acerca do que estaria por vir.

Quando se dá início à projeção de um vídeo com os principais quadrinistas e personagens da História das HQs, os artistas interagem com a projeção, figurando o que se pode definir como um conjunto de personagens leitores (Figura 25) que poderia ser qualquer pessoa da plateia. Autores e personagens surgem na tela em ordem cronológica, a partir das origens da linguagem, até os dias atuais, em gestuais que remetem a posições físicas e aspectos idiossincráticos de relacionamento do indivíduo com a HQ. As entradas e saídas dos artistas são permeadas por *black-outs* que os fazem surgir e desaparecer em espaços distintos do palco.



Figura 25 – cena: leitores e autores
Fonte: o autor



Figura 26 - HQ (2012) cena: leitores
Fonte: Amauri Martineli

Após a projeção do vídeo, os leitores iniciam evoluções pelo palco (espaço cênico) com revistas em quadrinhos aparentemente coladas aos olhos, (Figura 26) figurando uma espécie de andar hipnotizado: o olhar fixo nas páginas das revistas parecia tornar a caminhada com sucessões de curvas, voltas e cruzamentos dos bailarinos, sem acidentes, praticamente impossível. As evoluções aconteciam de forma sincronizada, cada leitor se deslocava sem esbarrar nos outros à sua volta, e sem desviar o foco do olhar das revistas, o que parecia impedir uma visão mais ampla do trajeto que iria percorrer a cada instante.



Figura 27: Em cena simultaneamente, personagem, construtor e leitor
Fonte: o autor

A imersão no universo lúdico vai surgindo de forma gradual, fazendo convergir personagens reais (os leitores), funcionais (os construtores) e ficcionais (as personagens) (Figura 27).

Neste espaço, a cena mescla os três elementos. Bolhas de sabão (figura 28) simbolizavam, ali, os pensamentos das personagens.



Figura 28 – HQ (2012) - cena: bolhas
Fonte: o autor

Construtores trazem à cena, na sequência, um conjunto de biombos (figura 29), que funcionaram, a princípio, como uma espécie de moduladores do espaço (cênico), criando obstáculos ao olhar do espectador, o que permitia um jogo de aparecer e esconder de personagens em cena.



Figura 29 - HQ (2012) - construtores e biombos
Fonte: Amauri Martineli

Os bailarinos assumem, também, a condição de construtores, movimentando objetos em cena como se estivessem desenhando as histórias em quadrinhos, ao vivo. Como consequência, há uma perceptível transformação em que a linguagem estática das páginas vai sendo materializada, em cena, em HQs vivas, por meio da ressignificação iconográfica relacionada à temática, e, principalmente aos *gêneros* que a constituíram no espetáculo, tais como o *gênero infantil*, o *gênero aventura*, o *gênero de super-heróis*, o *gênero mangá* etc., e das principais personagens que transitaram por eles.

Na sequência, começaram a surgir personagens diversas, selecionadas pelos gêneros, a partir de um estudo de Vergueiro (2001), que permitiu

situar a evolução dos quadrinhos no tempo. O *gênero infantil*³⁶ irrompeu à cena, com os bailarinos caracterizados com indumentárias e adereços que remetiam a personagens de diversas nacionalidades e momentos históricos daquela linguagem. O palco é invadido por personagens clássicos e mais recentes, nacionais e estrangeiros, que povoaram a imaginação e a infância de inúmeras culturas. As evoluções de cada artista em cena contribuíam para identificar características idiossincráticas e davam vida às personagens ali materializadas, tais como o gestual e a forma de se locomover, o que amplificava a percepção e distinção de cada figura em cena.



Figura 30: HQ(2012) - Personagens – gênero infantil
Fonte: o autor

³⁶ Caracterizadas por ter como protagonistas personagens infantis, as *Kid strips* surgem como herdeiras da tradição europeia de histórias centradas em crianças. *The Katzenjammer Kids* (*Os sobrinhos do capitão*), de Rudolf Dirks, foi a primeira produção a levar mais longe o papel das crianças. Suas personagens eram quase a transposição literal, para o ambiente norte-americano, das famosas e terríveis personagens cantadas em versos e imagens por Busch algumas décadas antes: *Max und Moritz* (no Brasil, conhecidos como *Juca e Chico*). Na série *Hans e Fritz*, iniciada em dezembro de 1897, de William Randolph Hearst, dois garotos gêmeos infernizam a vida de sua mãe e de vários outros adultos, destacando-se, entre estes, um homem volumoso com uniforme da marinha mercante, na série, referido sempre apenas como *Der Captain*. A série notabilizou-se pelo frequente uso de balões como instrumento privilegiado para representação dos diálogos entre personagens. As *kid strips* buscavam colocar as crianças como contestadoras da ordem estabelecida pelos adultos, como *Buster Brown* (1905), também de Richard Felton Outcault, ou *Dennis The Menace* (1951) e também nos quadrinhos mais próximos dos dias atuais, como *Calvin* (1985), de Bill Watterson e as histórias protagonizadas pela pequena órfã *Annie*, criada por Harold Gray, em 1924. Em outra vertente, estão as histórias com grupos de crianças, como as que giram em torno de *Charlie Brown* (1950) e suas digressões existencialistas, da hiperativa e feminista *Little Lulu* (Luluzinha), iniciada em 1945, ou mesmo da brasileira *Mônica* (1965). Numa diversidade de caracterizações quase impossível de relacionar, dada a popularidade que o gênero teve, continua tendo e provavelmente sempre terá perante os leitores de histórias em quadrinhos em todo o mundo. Quadrinhos sobre crianças proliferaram durante todas as fases de desenvolvimento desse meio de comunicação, sempre com muito boa recepção por parte de seu público leitor. Esse sucesso é até fácil de explicar: normalmente, as crianças dos quadrinhos, embora em sua maioria defendam e fortaleçam o ambiente familiar como espaço apropriado para crescimento e formação de caráter, agem de forma pró-ativa em relação ao meio e às pessoas com quem convivem, funcionando como um catalisador para os anseios e frustrações dos pequenos leitores, muitas vezes contidos por pais, avós ou professores. Fonte: Vergueiro (2001b).

Na primeira parte é apresentada a personagem *Yellow Kid*³⁷ (figura 31), considerada a mais antiga história em quadrinhos do Ocidente. Com um amplo uso de *mise-en-scène*, a personagem e seus interlocutores realizam um esquete que materializa uma historieta sobre uma partida de golfe, evidenciando o espírito traquina da personagem homônima.



Figura 31: HQ(2012) - gênero infantil - *The Yellow Kid* – primeira história em quadrinhos
Fonte: o autor

O gênero seguinte foi o de aventura. Numa configuração que contemplou as *pulp-fiction*³⁸ e os primeiros quadrinhos de aventura³⁹, personagens diversos emergiam das páginas para evoluir em cena (Figura 32).

³⁷ Desde seu início, os quadrinhos refletiram situações que falassem mais de perto à realidade de seus leitores. Era o que acontecia, por exemplo, com a célebre *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo), criação de Richard F. Outcault, em 1895, que vivia suas peripécias no Beco de Hogan, no qual predominavam os habitantes de diversas etnias não norte-americanas. Ele não falava por balões, mas em textos escritos na roupa. É considerada a primeira história em quadrinhos. Fonte: VERGUEIRO (2001b).

³⁸ Em geral, comenta-se que as histórias em quadrinhos de aventuras surgiram em 1929, com a publicação das façanhas de *Tarzan*, inicialmente desenhado por Harold Foster e depois por Burne Hogarth, e das de *Buck Rogers*, de Phyl Nolan e Dick Calkins. Isto é verdadeiro apenas em parte. Na realidade, esses autores, com qualidade bastante superior na primeira obra mencionada, trouxeram aos quadrinhos o desenho naturalista e não o gênero aventureiro em si. Já alguns anos antes, o espírito aventureiro havia invadido as HQs. Os leitores foram, então, levados a acompanhar as peripécias das personagens em lugares bastante pitorescos, ao mesmo tempo em que as viam se meter (e posteriormente se safar) das maiores dificuldades. A diferença entre essas tiras iniciais e

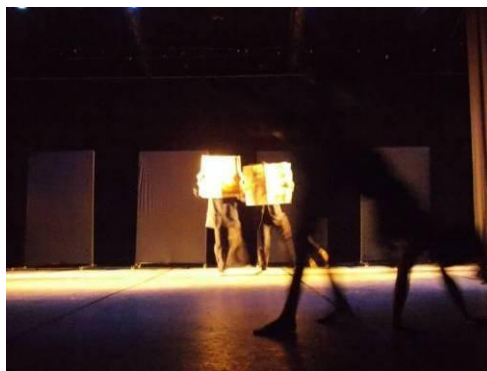


Figura 32: HQ (2012) - Personagens – gênero aventura (pulp-fiction)

Fonte: o autor

aquelas acima mencionadas é que, nos primeiros, a aventura surgia como elemento complementar ao humor, seja na elaboração da trama, seja na forma dos desenhos, sempre ressaltando os elementos característicos da caricatura e da estilização. Na literatura de massa, as tramas de aventura dependem, sobretudo, de continuidade narrativa. No início do século passado, essa continuidade era encontrada muito mais nos *pulps* – revistas feitas a partir de papel de segunda categoria, vendidos a preços muito baixos –, do que propriamente nas histórias em quadrinhos tradicionais. Estas últimas limitavam-se à exploração de fatos humorísticos, seguindo, muitas vezes, o modelo de *a gag-a-day*, ou seja, uma piada por dia. A continuidade narrativa surge timidamente nas histórias de mestres, como Winsor McCay que fazia o pequeno *Nemo* adormecer a cada dia para mergulhar no mundo dos devaneios, exatamente no momento em que havia despertado no dia anterior, dando assim continuidade a um sonho aparentemente interminável. Nas pegadas de McCay, seguiram artistas como Herriman em *Krazy Kat* (1910), George McManus em *Bringing up Father* (1913); Frank King em *Gasoline Alley* (1918) e Harold Gray em *Little Orphan Annie* (1924). No entanto, em todos eles, a continuidade narrativa parecia constituir muito mais um elemento complementar do que propriamente o cerne da trama. Essa centralização aparentemente só começaria a ser delineada, ainda que timidamente, a princípio, com o trabalho de Roy Crane em *Washington Tubbs II*. Iniciada em 1924, a série de *Crane* focava-se em um jovem de limitados atributos físicos que tinha grandes pretensões, tanto em termos amorosos como de fortuna econômica. Em pouco tempo, o jovem *Wash Tubbs* iria se envolver em viagens ao torno do mundo, onde se defrontaria com mulheres estonteantes e perigos de deixar os cabelos em pé. Durante cinco anos, ele reinaria absoluto como protagonista, até o aparecimento da personagem que não apenas selou definitivamente o ingresso da tira no campo das *adventure strips* como, também, tirou o pequeno *Wash* das luzes da ribalta: *Captain Easy* (no Brasil, *Capitão César*), o modelo de muitos aventureiros que posteriormente surgiriam nos quadrinhos. Fonte: VERGUEIRO, 2002b

³⁹ *Adventure Strip tease* é o gênero de HQs caracterizado pela existência de heróis e vilões, o gênero teria surgido com a publicação das tiras de *Tarzan* e *Buck Rogers* em 1929, personagens originários da literatura *pulps*. Na esteira do ambiente exótico aberto por *Tarzan*, vieram *Terry and the Pirates* (1933), de Milton Caniff; *Jungle Jim* (1934), de Alex Raymond; *The Phantom*, de Lee Falk e Ray Moore (1936) e *Prince Valiant* (1937), também de Hal Foster, entre dezenas de outros. Os quadrinhos que se centravam na ficção científica, dos quais *Buck Rogers* foi a vanguarda, representariam outro filão quase inesgotável com *Flash Gordon* (1934), de Alex Raymond; *Brick Bradford* (1934), de William Ritt e Clarence Gray, e muitos outros, tendo a Europa se destacado como uma insaciável cultura do gênero. Às duas modalidades mencionadas, viria logo juntar-se uma terceira, diretamente oriunda dos *pulps*, a aventura policial, na qual se destaca a figura de Chester Gould com seu incorruptível detetive *Dick Tracy* (1931), que praticamente estabeleceu os parâmetros para esse tipo de HQ. Entre os muitos nomes de destaque, deve-se novamente lembrar de Alex Raymond, com *Secret Agent X-9* (1934) e *Rip Kirby* (1946); Lyman Anderson, com *Inspector Wade* (1935); Will Gould, com *Red Barry* (1934); Alfred Andriola com *Charlie Chan* (1938); Will Eisner, com *The Spirit* (1940) e *Kerry Drake* (1943), entre outros. A partir destas, outras modalidades de *adventure strips* começaram a surgir, numa variedade difícil de ser rapidamente descrita, englobando desde o *western* ao subgênero *espada* e *bruxaria*. De certa forma, todas essas modalidades trouxeram uma nova vitalidade aos quadrinhos, garantindo-lhes a energia necessária para atravessar o século 20. Fonte: VERGUEIRO, 2002b.

Um recorte do gênero, destacado da cena, foi o subgênero dos quadrinhos *western*, contextualizado por construtores figurando cactos, a figura de um xerife, culminando com um duelo entre dois *cowboys* (Figuras 33 e 34).



Figura 33: *HQ* (2012) - Personagens – gênero aventura – subgênero *western*
Fonte: o autor

Na cena, uma leitora produzia um contraste entre dois planos: o plano da realidade e o universo lúdico advindo da leitura do quadrinho em suas mãos (Figura 34). A leitura de cada página da revista na mão da leitora servia de mote para a evolução das personagens. Um grupo de construtores agia paralela e simultaneamente, criando condições para que a cena seguisse o seu curso e fosse materializada.



Figura 34: *HQ* (2012) - Personagens de *HQ* – gênero aventura – subgênero *western*
Fonte: o autor

O uso dos biombos foi amplificado. De objetos pretos em cena, que aparentemente exerciam a função de divisores de espaço, com a evidente função de esconder e mostrar, lhes foi dada uma nova roupagem, desta vez branca.

A transformação da cor dos biombos de preto para branco seguiu um processo que indicava uma construção. Os construtores, em cena, conduziam os biombos pelo espaço, figurando a ampliação e configuração de uma nova identidade para aqueles objetos.



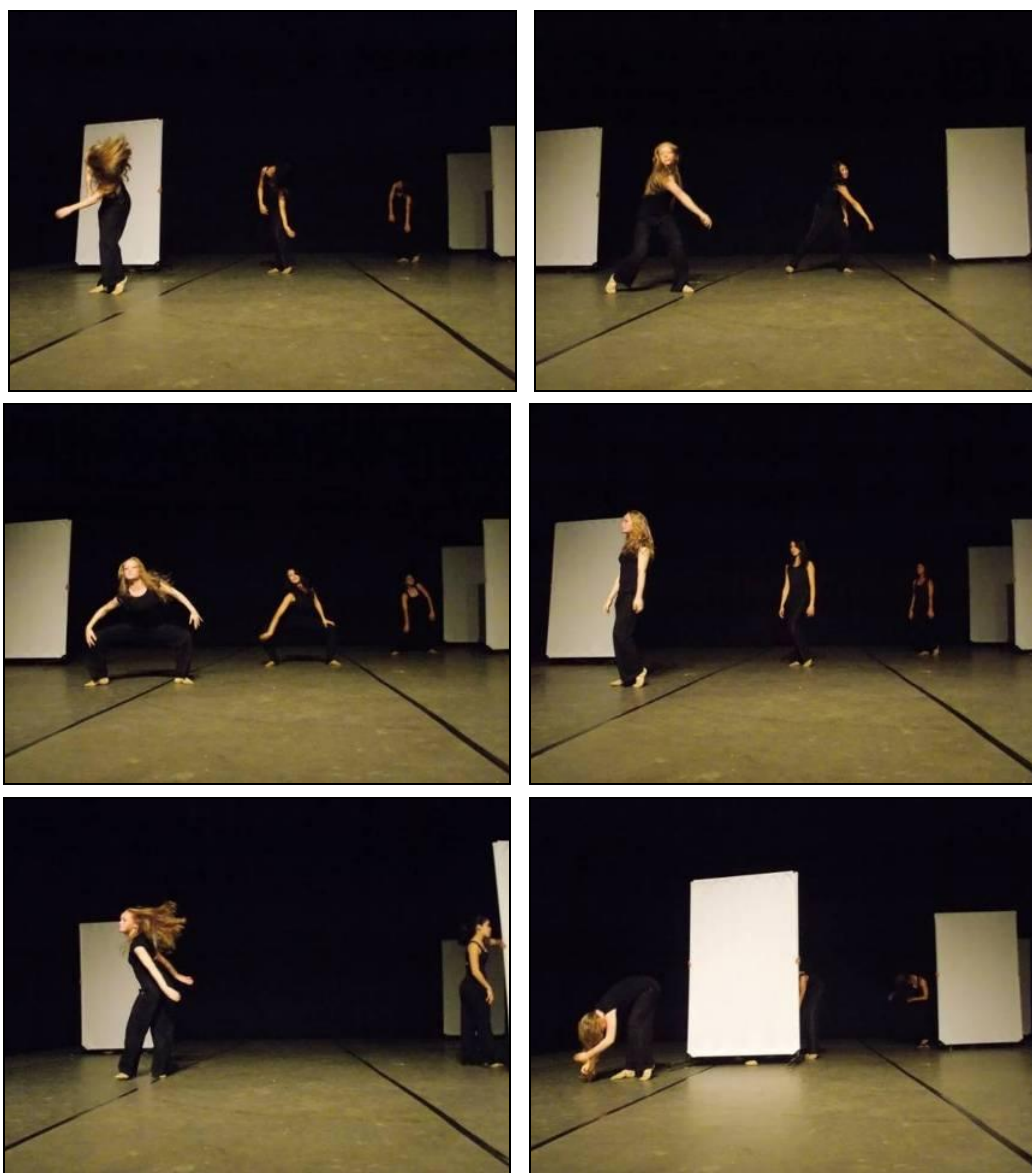
Figuras 35: HQ (2012) - Biombos figuram as páginas de uma revista em quadrinhos
Fonte: o autor

A primeira função da nova configuração dos biombos foi a transformação em uma espécie de telão, dividido ao meio, figurando como duas páginas espelhadas de uma revista de histórias em quadrinhos (Figuras 35 e 36). Foram ali projetadas, na sequência, imagens de uma miscelânea de personagens do universo das HQs do gênero aventura, ampliando o sentido da cena.



Figuras 36: HQ (2012) - projeções – personagens diversos - gênero aventura
Fonte: o autor

Na sequência, os biombos (leia-se, as páginas em branco de uma revista de quadrinhos) começam a ser movimentados, ininterruptamente, pelo palco. Em cada novo espaço, surgem construtores (Figura 37). A movimentação vai tornando possível a percepção do nascimento de ideias e personagens. O fluxo faz surgir e desaparecer artistas em cena, compondo uma coreografia que, mais uma vez, une a percepção da realidade, simbolicamente, ao universo lúdico das HQs.



Figuras 37: HQ (2012) - Evoluções dos biombos compondo interespaços cênicos
Fonte: o autor

O gênero seguinte apresentado foi o Mangá⁴⁰. Por meio de uma caracterização acentuada, irrompe em cena o universo dos quadrinhos de origem oriental, cuja natureza é a mescla das mais diversificadas temáticas, que vão desde uma mimese do cotidiano até a reconstrução de mitos daquela cultura. Um dos elementos observáveis é que, respeitando a configuração original da ordem de leitura de um Mangá japonês, (inversa da ocidental, inicia-se da capa do livro com a brochura à sua direita, correspondendo à contracapa ocidental), a cena inicia-se no mesmo sentido do movimento da leitura das páginas, que é feita da direita para a esquerda.



Figura 38 - HQ (2012) - Gênero Mangá. A cena faz uso de elementos diversos da cultura oriental, tais como figurinos tradicionais e figuras mitológicas.

Fonte: Amauri Martineli

⁴⁰ O Mangá é a palavra usada para designar a HQ feita no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos. Sua origem está no *Oricom Shohatsu* (Teatro de Sombras), que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas foram escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem às histórias em sequência. Vários mangás dão origem a *animes*, mas também há o processo inverso em que os *animes* tornam-se uma edição impressa de história em sequência ou de ilustrações. A ordem de leitura de um Mangá japonês é a inversa da ocidental, ou seja, inicia-se da capa do livro com a brochura à sua direita (correspondendo à contracapa ocidental), sendo a leitura das páginas feita da direita para a esquerda. Alguns Mangás publicados fora do Japão possuem a configuração habitual do Ocidente. Além disso, o conteúdo é impresso em preto e branco, contendo esporadicamente algumas páginas coloridas, geralmente no início dos capítulos, e em papel reciclado, tornando-o barato e acessível a qualquer pessoa.

A cena do gênero Mangá trouxe ainda como temática o universo *teen* e utiliza como recurso uma série de imagens congeladas, a evolução dos biombos permitiu que cada cena fosse materializada em instantes únicos.

A sucessão destes momentos replicava a maneira como as HQs são construídas, pelo uso de imagens congeladas em fragmentos cronologicamente distanciados (Figura 39). A imaginação e a inferência do espectador preenchem os espaços vazios e contribuem para a constituição de sentido no desenvolvimento da história.



Figura 39: HQ (2012) - Sequência de imagens “congeladas” em cena
Fonte: o autor

Na cena seguinte, por meio de um efeito de contraluz projetada sobre o tecido dos biombos, produziam-se sombras deformadas (Figuras 40 e 41), pareciam caracterizar elementos furtivos, seres que caminhavam por “entre sombras”.



Figura 40: *Sombras* - gênero super-heróis
Fonte: Amauri Martinelli



Figura 41: *Sombras* - gênero super-heróis
Fonte: o autor

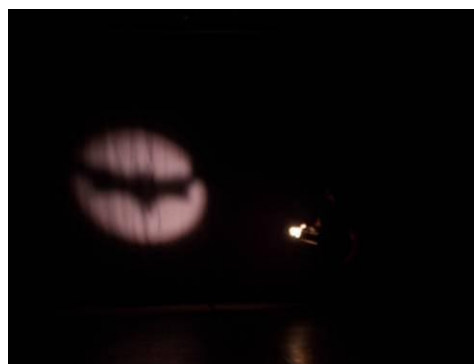


Figura 42: *Batsinal* - gênero super-heróis
Fonte: o autor

A cena foi finalizada com a projeção de um signo facilmente reconhecido do universo HQ: o batsinal (figura 42), símbolo icônico do pedido de ajuda da polícia para o personagem Batman, e funciona de prelúdio para a cena do *gênero super-heróis*⁴¹.

⁴¹ As HQs tiveram sua popularidade grandemente ampliada no final da década de 1930, com o aparecimento de um herói voador com poderes fabulosos, que transformaria totalmente os quadrinhos como meio de comunicação de massa. Em 1938, com o *Superman*, de Jerry Siegel e Joe Shuster, os super-heróis, representando o gênero mais característico com que a linguagem quadrinhística brindou a sociedade contemporânea, tomaram praticamente conta dos gibis e eles nunca mais foram os mesmos (VERGUEIRO, 2002b). Essas criaturas fantásticas passaram a dominar o meio, tornando-se quase sinônimo dele. *DC Comics* e *Marvel Comics* são as mais importantes editoras do gênero no mundo. *DC Comics* detém a propriedade intelectual de muitos dos mais famosos personagens de quadrinhos, como Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Aquaman e grupos como Liga da Justiça da América, Sociedade da Justiça da América, Novos Titãs, Renegados, Aves de Rapina, Patrulha do Destino, Legião dos Super-Heróis, All-Star

Eram feitas sucessivas entradas e saídas de diversos heróis (Figura 43). O figurino não era mimetizado completamente: apenas alguns de seus símbolos mais evidentes eram revelados, aplicados sobre uma roupa negra. O vigor da cena consistia em entradas e saídas de apenas um bailarino em cena. A cada nova entrada, um novo super-herói era encarnado. *Superman*, *Homem-Aranha*, *Batman*, *Robin*, *Wolverine*, *The Flash*, *O Incrível Hulk*, *Lanterna Verde*, *Thor*, *Homem de Ferro* e *Mulher Maravilha* dividiam o palco. Apenas ao final era revelado que não se tratava de apenas um artista em cena, mas uma dupla de irmãos gêmeos que se revezava nas aparições, fazendo-se acreditar, pela semelhança, que era apenas um intérprete e criando a ilusão de intensa velocidade na troca de figurinos.



Figura 43: HQ (2012) - Personagens gênero super-heróis
Fonte: Amauri Martineli

Squadron, entre outros. Originalmente conhecida como *National Comics*, com o tempo passou a adotar a sigla "DC" que, a princípio, se referia a *Detective Comics*, uma de suas revistas mais vendidas (a qual é publicada até hoje e apresenta histórias de Batman). Marvel Comics, apelidada de *House of Ideas* (Casa das Ideias), criou muitos dos mais importantes e mais populares super-heróis, anti-heróis e vilões das histórias em quadrinhos. Entre as revistas mais famosas da Marvel, encontram-se o *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *O Justiceiro*, *Os Vingadores*, *Demolidor*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Surfista Prateado*, os *X-Men*, *Blade: O Caçador de Vampiros*, *Motoqueiro Fantasma* entre muitos. O catálogo da Marvel possui mais de 5.000 personagens. Fonte: Moya (1986; 2003).

Outra maneira de reproduzir as vinhetas em cena foi utilizada para homenagar a produção brasileira⁴² de quadrinhos e o seu mais famoso expoente, Maurício de Souza. Trazendo à cena uma esquete das personagens Chico Bento e Rosinha, contou-se uma pequena história romântica, cujas cenas congeladas foram materializadas pela criação de calhas com o uso de elásticos brancos (figura 44).

A inferência, ali, se deu pela ação dos construtores e bailarinos, cuja evolução coreográfica complementava os quadros que se transformavam em instantâneos, em fotografias ou registros de um tempo único congelado no tempo.

Outro recurso (amplamente utilizado nas revistas em quadrinhos e materializado em cena) foram os balões, cuja função principal é tornar visível, ao leitor, elementos etéreos como o som e o pensamento. Estes dispositivos de contenção utilizados para encerrar a representação da fala e do som, em cena, eram compostos apenas pelas suas bordas. O espaço onde deveria haver letras era um espaço em branco, não havia neles letras, ou desenhos. Assim como os biombos brancos, era como se fosse deixado a cargo do espectador completar as falas, de acordo com sua imaginação.

Ao fundo, cada cena era complementada pelos biombos, representando as páginas dos quadros que eram pintados à frente. Os construtores, todos vestidos de preto, criavam um efeito de neutralidade em contraste com os artistas que encarnavam as personagens. Nas evoluções, surgiam e desapareciam os quadros, sequencialmente, materializando cada cena e, pela sucessão dos quadros, construía-se a história.

⁴² As histórias em quadrinhos começaram no Brasil no século XIX, adotando um estilo satírico conhecido como cartuns, charges ou caricaturas e que depois se estabeleceria com as populares tiras. A publicação de revistas próprias de histórias em quadrinhos, no Brasil, começou no início do século XX. Apesar do país contar com grandes artistas, a influência estrangeira sempre foi muito grande nessa área, com o mercado editorial dominado pelas publicações de quadrinhos americanos, europeus e japoneses. Atualmente, o estilo *comics* dos super-heróis americanos é o predominante, mas vem perdendo espaço para uma expansão muito rápida dos quadrinhos japoneses (conhecidos como Mangá). Artistas brasileiros têm trabalhado com ambos os estilos. No caso dos *comics*, alguns já conquistaram fama internacional (como Roger Cruz que desenhou *X-Men*, e Mike Deodato que desenhou *Thor*, *Mulher Maravilha* e outros). A única vertente dos quadrinhos da qual se podemos dizer que se desenvolveu um conjunto de características profundamente nacional é a tira. Apesar de não ser originária do Brasil, no país, ela desenvolveu características diferenciadas. Sob a influência da rebeldia contra a ditadura durante os anos 1960 e mais tarde de grandes nomes dos quadrinhos *underground* nos 1980 (muitos dos quais ainda em atividade), a tira brasileira ganhou uma personalidade muito mais ácida e menos comportada do que a americana.



Figura 44: HQ (2012) - Quadrinhos em cena: biombos e elásticos.
Fonte: o autor

Na cena final, era apresentada uma reverência, a evolução coreográfica fazia surgir e desaparecer os artistas por detrás dos biombos e, na sequência, ao inverter-se o posicionamento da cena em relação ao público, a ação era realizada novamente, revelando para a plateia aquilo que não era possível ser alcançado pelo olhar.

Esta situação trouxe o compartilhamento de um segredo, revelando-se ao espectador a parte invisível do mecanismo de construção da cena, daquilo que se não era possível enxergar em virtude da materialidade dos biombos em cena. Da mesma forma que se convidou o espectador a uma imersão nas páginas dos quadrinhos, este último componente do espetáculo continha uma espécie de retorno à realidade, a finalização daquela viagem ao universo dos quadrinhos.



Figura 45 - *HQ* (2012) - cena final: a inversão da frente de cena torna visível aos espectadores os bastidores da movimentação dos biombos.

Fonte: Amauri Martineli

No capítulo 2, foram apresentadas as acepções do termo linguagem e seu emprego específico no universo cênico. Para pesquisar a linguagem da Dança, foi escolhida uma vertente em que muitas linguagens entram em cena para que ela aconteça: um espetáculo de dança e os bastidores que a compõem. No capítulo 3, foram descritos os procedimentos metodológicos, com ênfase na ideia de que cada linguagem nos possibilita enxergar e dialogar com o mundo de uma forma diferente e, desse modo, contribui para organizar o pensamento e a própria consciência. No quarto capítulo, foi apresentada uma contextualização com o universo do grupo Ballezinho de Londrina, sua trajetória e evolução no tempo. Nesta parte (quinto capítulo), foi realizada uma descrição do espetáculo *HQ*, cuja análise será realizada a seguir.

6 A CONVERSÃO DE FORMAS NO ESPETÁCULO HQ

Conhecer o instrumento de trabalho e as possibilidades que ele oferece é essencial, mas ir além da mera aplicação dessas possibilidades é fundamental (PIMENTEL, 2003, p. 117).

A arte da dança é entendida, nesta tese, como fruto da criação do (s) artista (s) e da possibilidade de coletivizar a expressão, - gerando (novos) códigos e padrões - em relação (consonante ou dissonante) a um processo sociocultural que dialoga, também, com o momento histórico em questão.

Criar um espetáculo de dança (ou uma coreografia) compreende, sinteticamente, o ato de organizar a evolução dos bailarinos em cena sob uma determinada técnica, voltada para determinada estética, normalmente subordinada por determinada poética e compartilhada à percepção/fruição (scinestesicamente e emocionalmente) de um público. Uma coreografia, ou um espetáculo, não nascem prontos nem previamente programados em todas as suas nuances. Eles têm sua construção pautada por fases preliminares que jamais serão totalmente visíveis ao espectador, mas que pertencem ao coreógrafo/encenador e por este devem ser manejadas até chegar a um estágio onde os resultados são compartilhados.

Neste sentido, um espetáculo de dança é o resultado formal de um processo de encenação que parte da dança como linguagem condutora de uma composição que compreende e incorpora vários outros códigos e processos; um fenômeno artístico, cultural e social complexo, que permite análises por parte dos mais variados campos do conhecimento. Os bastidores da dança são testemunhas desse processo: signos que interagem entre si e se combinam com signos de outra ordem; são linguagens que dialogam e formas que se transmutam, que materializam novas formas, funções e possibilidades estéticas, como um texto múltiplo, que combina movimentos, imagens e sons, de acordo com as circunstâncias de sua criação e que serão reveladas na teatralidade (no encontro entre a obra e uma plateia).

O espetáculo HQ foi produzido pelo grupo Ballezinho de Londrina, no ano de 2012, com o intuito de adaptar as páginas das histórias em quadrinhos para o contexto de um espetáculo de dança, de forma a comunicar, não só por meio de uma reprodução mecânica das historinhas da linguagem de inspiração, mas extrapolando as barreiras da linguagem gráfica para um contexto cênico e, no

percurso, prestar uma homenagem à própria história daquela linguagem e a seus principais autores e personagens.

Cada um dos elementos fundamentais da Arte Sequencial, elencados por Eisner (as palavras, as imagens, o *timing*, o enquadramento - da fala: os balões; da ação e do tempo -, o quadrinho e a anatomia expressiva) foi estudado para a composição de *HQ*. É a partir da detecção destes fundamentos e da conjugação com o uso dos elementos de construção de cena que produziram os dados que subsidiam a presente análise, visando detectar a conversão de formas num espetáculo de dança. Os elementos são descritos aqui sob uma determinada óptica, entretanto, suas funções são, não raras vezes, complementares, e o sentido se dá pela observação do todo, e não apenas na circunscrição de cada elemento descrito e/ou analisado.

6.1 Aspectos da criação em *HQ*: fragmentos organizados

A primeira fase da construção de *HQ* destinou-se à prospecção de informações acerca da temática, visando acumular o maior detalhamento possível⁴³ acerca do objeto a ser trabalhado. Muitas questões se fizeram presentes, no sentido de detectar a que fim se destinava a linguagem estudada e de que forma a temática poderia ser utilizada, ou seja, a transposição entre as linguagens aconteceria por meio da reprodução de uma historieta (ou de um conjunto delas)? Ou a construção cênica seria meio para homenagear os principais quadrinistas da história e seus mais célebres personagens? Quais seriam a abrangência e a faixa etária dos leitores de quadrinhos? Pelos materiais analisados, a investigação desejava responder a tais questionamentos e, a partir destes desvelamentos, materializar o espetáculo.

⁴³ Além dos mais variados estilos de quadrinhos a que se teve acesso durante o processo de construção de *HQ*, a internet mostrou-se uma inesgotável fonte de referências sobre a linguagem das histórias em quadrinhos. Também os referenciais cinematográficos, que ganharam força na última década do séc. XX e adentraram aos anos 2000, especialmente nas adaptações do gênero super-heróis, foi uma fonte de grande valia. Bibliografias a respeito do tema formaram um conjunto de referenciais que contribuíram para a compreensão da linguagem de forma mais abrangente, acerca da história e relevância dos quadrinistas e personagens, especialmente as obras de Will Eisner (2010) e Álvaro de Moya (1977; 1986; 2003), além de Goida (1990) e Ramos (2010).

Conforme já foi exposto, muitos obstáculos surgiram durante o processo. A própria temática surgiu da necessidade de adaptação de uma circunstância anterior. Foi a partir das experimentações, e do processo de planejamento, execução e avaliação que as histórias em quadrinhos foram transpostas para o palco. Em um espetáculo/encenação de dança, a coreografia é o elemento característico, sendo formado de movimentos executados pelos (corpos dos) bailarinos num certo espaço, tempo, fluência e esforço, atendendo às pesquisas do conteúdo e das técnicas da linguagem utilizadas. Ostrower (2010, p. 32) afirma que “imaginar é um pensar específico sobre um fazer concreto”. Postula a autora que, para poder ser criativa, ela necessita identificar-se com uma materialidade. Para Panichi, (2002, p. 123-124), “A matéria determinará o caminho a seguir e oferecerá soluções para as necessidades de decisão”. Desta forma, criará em afinidade e empatia com ela, na linguagem peculiar de cada fazer. Para Panichi e Contani (2003, p.101), “a imaginação criativa nasce do interesse do artista em explorar as possibilidades maiores de certas matérias ou realidades. É produto da capacidade relacional, ou seja, de efetuar conexões”.

Em *HQ*, as ideias começaram efetivamente a ser materializadas a partir da definição efetiva do assunto (histórias em quadrinhos) e do subsequente estudo de materiais e recursos que poderiam ser utilizados. Na fase de planejamento, o provisionamento, caracterizado pela prospecção de recursos, subsidiou um estudo sobre a origem, natureza e função da linguagem dos quadrinhos, além de uma coleção de livros e revistas que tratavam do assunto. Num primeiro momento, foi possível compreender que os quadrinhos, enquanto gênero literário e estilo artístico, compreendem, em sua essência, muitas formas de expressão, abarcando estilos como a comédia, aventura, a ficção científica, a descrição histórica de fatos (podendo também descrever fatos históricos usando-se de alegorias metafóricas) etc. e, portanto, auxiliando o ser humano (tanto como indivíduo singular e autônomo, como coletivo subordinado a normatizações sociais (formais e informais) a elaborar seu imaginário sobre o passado ou o futuro a partir do presente, levando em si, uma perspectiva, por vezes pessoal (do artista), por vezes corporativa (de um grupo). Neste sentido, os quadrinhos fazem parte da produção de um “tempo histórico”, auxiliando na relação entre nossa experiência e nossas expectativas, definindo-se assim que panorama a sociedade pode tomar.

Simultaneamente, a partir do material coletado, estudamos a gestualidade das personagens, a mecânica dos movimentos passíveis de reprodução a partir dos traços e imagens estudadas, e maneiras de explorar as imagens fragmentadas pela sucessão de quadrinhos. Na fase de execução, os conhecimentos e materiais prospectados apontaram para as melhores possibilidades de registrar, no palco, a estética das figuras impressas nas páginas das HQs. Permeando as constantes pesquisas de materiais, os ensaios serviam, ao mesmo tempo, para trazer personagens à cena e, simultaneamente, para verificar as possibilidades de elaborar coreografias cuja movimentação fosse adequada à proposta estética do grupo e que correspondesse à estética das imagens e cenas estudadas na linguagem fonte. O ir e vir de técnicas e recursos para a construção das cenas, complementava-se. Em complementariedade, o processo avaliativo colaborava, cotidianamente, para que os materiais fossem testados, que a tecnologia e as soluções cênicas fossem experimentadas e refinadas, tornando-se um ciclo virtuoso para a gênese do espetáculo.

6.2 Expressão e movimento

Analisar geneticamente o espetáculo *HQ* envolveu, por motivos que aqui soam óbvios, primeiramente a investigação de como as imagens estáticas dos quadrinhos transformaram-se em pesquisa de gesto e movimento, características elementares na linguagem da dança. O movimento dos corpos dos artistas em cena, as representações espaço-corporais criadas para as técnicas do corpo humano são signos, que podem ser chamados de *cinésicos*, *cinestésicos* ou *cinéticos*. O corpo humano em cena não é um simples emissor de sinais; ele produz efeitos, também, sobre o corpo do espectador, sejam eles designados por energia, vetor do desejo, fluxo pulsional, intensidade ou ritmo. O gestual é apenas um recurso nas mãos do artista cênico, arbitrariamente destacado do resto da encenação, no entanto, é sempre o contexto global da cena e o olhar do espectador que sobredeterminam o gesto. Por sua natureza, o gesto é o elemento intermediário entre a interioridade, ou seja, a consciência, e exterioridade, enquanto ser físico.

A gestualidade, quando acompanhando a palavra, a faz mais expressiva, mais significativa, mas acontece que também tem o poder de atenuar os

seus signos ou mesmo contradizê-los. Entretanto, a musculatura facial tem um valor expressivo tão grande que tem competência para substituir, com relativo sucesso, a palavra, representando, de forma convincente, as emoções, sejam elas agradáveis ou desagradáveis. O gesto estabelece, tanto quanto a palavra e o texto, um meio rico e maleável para exprimir os pensamentos. Nos arquivos de processo, encontra-se o registro do fichamento do livro de Will Eisner (2010), cujas técnicas para a criação da arte sequencial foram utilizadas como referencial para compreender a linguagem das Histórias em Quadrinhos e, conseqüentemente, servir de referência para a criação do objeto cênico pretendido.

Em seus estudos sobre a percepção da expressão corporal, Eisner (2010, p. 103) postula que

[...] a imagem mais universal com que o artista sequencial tem de lidar é a **forma humana**. De todo o inumerável inventário de imagens que constituem a experiência dos homens, a forma humana é a mais assiduamente estudada e, portanto, a mais familiar. **O corpo humano, a estilização de sua forma, a codificação de seus gestos de origem emocional e de posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória**, formando um vocabulário não verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais especificamente um registro do "movimento expressivo". Fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação (grifo nosso).

Em se tratando de seu caráter cênico, a dança, enquanto linguagem artística, deve proporcionar ao espectador a oportunidade de fruir esteticamente, questionar, refletir, enfim, de absorver cognitiva e emocionalmente as experiências cinestésica e sinestésica, tornando-se, inclusive, passível de ser tocado (e até transformado) pela energia e emoção apresentadas. Eisner (2010, p. 103) afirma que

não se sabe muito sobre o local ou o modo do armazenamento no cérebro dos incontáveis fragmentos de lembrança que se tornam compreensíveis quando dispostos em certa combinação. Mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência. **É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos**. A "leitura" da postura ou do gesto humano é uma habilidade adquirida que a maioria dos seres humanos tem, e em grau mais elevado do que imagina. Por estar relacionada à sobrevivência, os seres humanos começam a aprendê-la desde a infância. São as posturas que nos previnem do perigo ou nos falam do amor (grifo nosso).

Assim como nos quadrinhos, a forma humana e a linguagem dos movimentos corporais são igualmente os ingredientes essenciais. Neste sentido, a investigação de valores semiológicos dos movimentos devem ser respeitados e utilizados para melhor compreensão da proposta do espetáculo, refletindo, ou mesmo criticando, as relações da estrutura social pela tradição, época, correntes artísticas etc. O valor semiológico não se esgota nos signos incutidos nos seus gestos, pois a maneira de se mover no espaço com certo ritmo ou maneirismo, podem ser reveladores.

Para Eisner (2010, p. 103):

Na arte dos quadrinhos, o artista deve desenhar com base nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor. Na verdade, o artista deve trabalhar a partir de um "dicionário de gestos humanos". [...] a comunicação humana registrada, formal ou organizada, começou como comunicação visual. Não é de se surpreender, portanto, que o artista possa contar com a "recepção" ampla do leitor quando um gesto comum é que o artista possa contar desenhando de modo que seja facilmente reconhecido. A habilidade encontra-se na seleção da postura ou do gesto. No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o artista tem que sintetizar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e transmitir a mensagem.

O método de construção do gestual, em *HQ*, segue o pensamento de Eisner em uma via de mão dupla. Conforme o autor:

[...] se a maneira como um ator simula uma emoção é em grande parte o critério para se avaliar a sua habilidade, sem dúvida o desempenho do artista (gráfico) ao desenhar essa mesma emoção no papel deve ser avaliado pelo mesmo padrão. Na arte dos quadrinhos essa faculdade é amplamente empregada. Um **gesto** geralmente quase idiomático de uma região ou cultura tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos em geral, a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma sequência. Deve expressar claramente o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada (EISNER, 2010, p. 106-107). (grifo nosso)

Neste sentido, depreendemos que uma postura deve representar o momento que exprima com maior vigor e exatidão aquilo que se pretende expressar e/ou comunicar.

Segundo Eisner:

[...] uma postura é um movimento selecionado de uma sequência de momentos relativos a uma única ação. [...] Num quadrinho selecionado a partir de uma série, a postura congelada conta a sua história, dando informações sobre o antes e o depois do evento (EISNER, 2010, p. 107).

Na figura 46, é possível depreender que, de uma série de oito movimentos que compreendem uma ação com um determinado tempo de duração, "congela-se" uma postura representativa. Ela é selecionada depois de se considerar a sua relação com os quadrinhos que a precedem e sucedem.

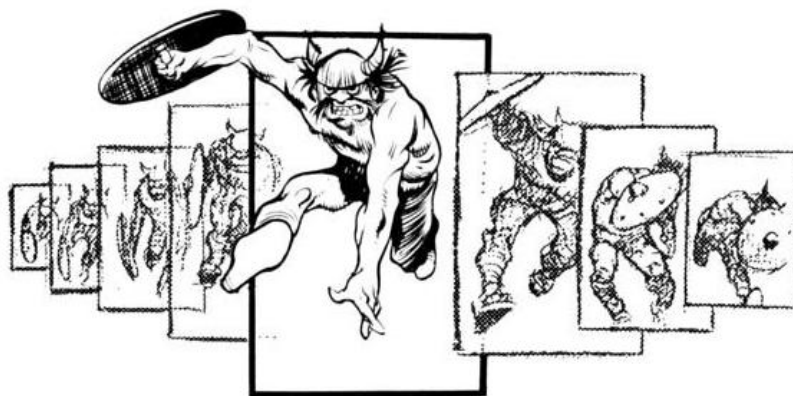


Figura 46 - Estudo de enquadramento do gesto - ênfase na imagem central do movimento

Fonte: Eisner (2010, p. 109).

Na figura 47, é possível visualizar que o ponto principal neste segmento da narrativa é o desenho final de uma série de sete movimentos que compreendem uma ação com um determinado tempo de duração, "congelando-se" aquela postura representativa.

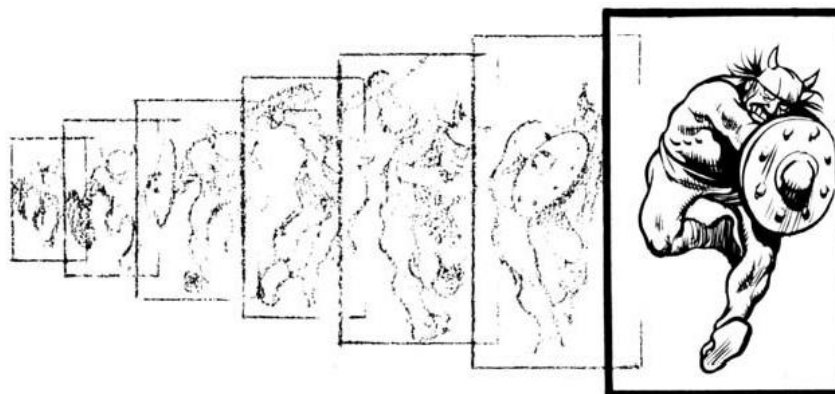


Figura 47 - Estudo de enquadramento do gesto - ênfase na imagem final do movimento

Fonte: Eisner (2010, p. 109).

É por meio da gestualidade e de sua movimentação que o artista em cena inicia o processo de transferência de informações para a encenação e para o espectador. Sendo amparado ou não na utilização da voz, é de relevância primordial a presença física (do artista) no ato da representação, concluindo-se, então, que a gestualidade está presente mesmo que representada por uma estética da não gestualidade. A partir daí, entretanto, o artista tem a seu favor uma interminável sucessão de elementos complementares que podem auxiliá-lo nesta missão. Dentre eles, os que estão a seu serviço de forma direta, dos quais ele se utiliza como recurso imediato ou como instrumentos para ampará-lo na representação.

Visto sob outro ângulo, é a partir do trabalho do quadrinista que a pesquisa de linguagem gestual em *HQ* foi realizada. O material gráfico serviu de base para a elaboração de códigos gestuais e posturais desenvolvidos para a cena. Entretanto, estabelecemos uma via de duas mãos, pois, ao mesmo tempo que a imagem congelada gera o pensamento de um movimento para o quadrinista, o movimento é transformado em um instantâneo que contém informatividade⁴⁴ suficiente para comunicar o que se deseja. Foi a partir destes instantâneos que surgiram as ideias para a construção gestual e postural em *HQ*.



Figura 48 - *HQ* (2012) - Enquadramento de uma sucessão de imagens em cena
Fonte: Claudio de Souza

⁴⁴ A informatividade diz respeito, por um lado, à distribuição da informação no texto, e, por outro, ao grau de previsibilidade/redundância com que a informação nele contida é veiculada. (Koch, 2009). Diferentes textos apresentam diferentes níveis de informação ao receptor, sendo algumas úteis, pois o leitor adquire novos conhecimentos, outras já conhecidas por ele, e também aquelas consideradas fúteis que não agregam nada de produtivo. Informatividade é a medida na qual a ocorrência de um texto é conhecido ou não, esperado ou não pelo leitor. Sua gradualidade é dada a partir de fatores básicos que norteiam a língua como: por que, para que, e para quem escrevemos. Há três níveis de informatividade: o baixo, o satisfatório e o alto. O mais indicado é que um texto esteja num nível satisfatório, uma vez que este, além de mobilizar o repertório cultural do leitor, ainda lhe traz informações novas. Por outro lado, um nível alto pode acabar por confundir o leitor pelo excesso de informações, podendo o mesmo acabar não processando todas elas em um primeiro momento.

No processo, cada bailarino ficou responsável por realizar um estudo sobre as personagens (aparentes características psicológicas, físicas, posturais, gestuais etc.) trazendo o resultado destes estudos para compartilhamento em grupo. A partir do material produzido, as coreografias foram ganhando formato e características personalizadas de gestualidade e postura.

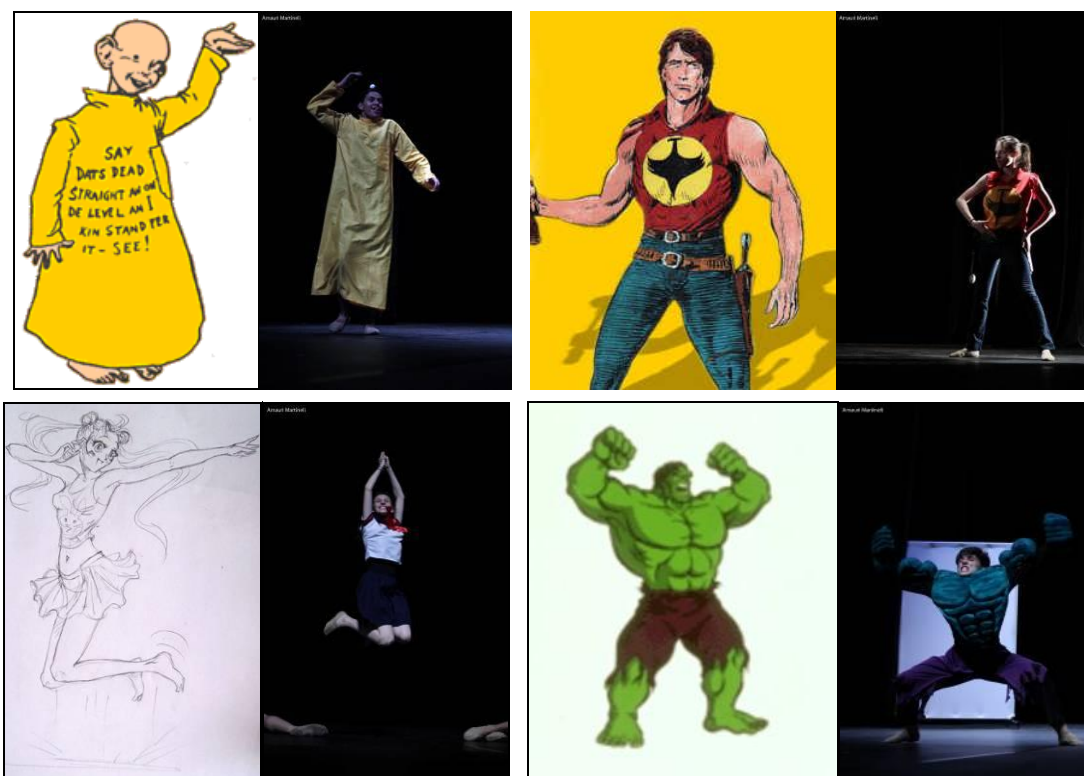


Figura 49 - HQ (2012) - estudos de gesto e postura.
 Acima: a personagem Yellow Kid (esquerda) e a personagem Zagor (direita).
 Abaixo, personagem de Mangá (esquerda) e O incrível Hulk (direita)
 Fonte: Amauri Martineli

Para cada estética teatral, o palco varia de um local neutro, simbólico ou abstrato, com a função primeira de possibilitar ouvir o texto, a um espaço concreto e móvel onde se deve sentir a materialidade da linguagem teatral da encenação. O palco sempre é, mesmo que o espaço cênico quase não seja trabalhado ou não passe de um espaço vazio, o local de produções concretas de elementos de toda origem, destinado a ilustrar, sugerir ou servir de quadro para a ação. Pensando na linguagem das histórias em quadrinhos, foi realizado um estudo acerca do lugar teatral a que se destinava, pensando-se na complexidade e, ao mesmo tempo, na movimentação espacial que iria comportar, na dispersão de objetos em cena, na iluminação e sua respectiva influência na caracterização das personagens (figurino e maquiagem).

Além de determinar a ação no espaço e no tempo, o cenário pode conter signos que se relacionem com as mais variadas circunstâncias. Na presente análise, foi levado em consideração que o uso da cenografia deveria respeitar dois pontos básicos: a criação de um espaço imaginário para a compreensão ideal do espetáculo/encenação e a identificação do espaço necessário para o desenvolvimento coreográfico. Neste sentido, uma cenografia ideal para o espetáculo seria, sob esta perspectiva, aquela que fornecesse as indicações sobre as quais o espectador soltasse a fantasia e se permitisse o exercício da imaginação.

Também por meio da *cenografia*, o autor (ou encenador, ou coreógrafo) procura imprimir uma das partes visuais da montagem, respeitando ou acompanhando o estilo geral do espetáculo/encenação, da mesma forma que a iluminação, o figurino, a maquiagem, a coreografia etc., promovendo uma integração (PINTO, 2001) entre os elementos envolvidos na cena que, sob esta óptica, seria o diálogo entre os ícones presentes em qualquer espetáculo cênico, tais como um gesto, uma luz, um estilo de penteado, um som conhecido culturalmente, enfim, tudo o que se pode perceber da cena. Tudo traz, direta ou indiretamente, um significado para o espectador, podendo não ser o mesmo pensado pelo (s) criador (es) da obra.

Segundo Eisner (2010, p. 39), o artista sequencial vê pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. Para analisar os processos criativos instaurados no espetáculo *HQ*, partimos da premissa de que é a partir do entendimento que todo e qualquer elemento utilizado em cena deverá trazer, direta ou indiretamente, um significado para o espectador, mesmo que não tenha sido pensado pelo (s) criador (es) da obra.

Num primeiro momento da análise buscamos identificar o movimento criador que permitiu a transposição de uma linguagem sincrética, constituída de textos e imagens, materializada bidimensionalmente sobre as folhas de papel das revistas para um espaço tridimensional, onde as “personagens” ganhariam vida e manifestariam sua arte por meio de movimentos de dança, tal como se via na proposta da encenação.

Os materiais observados apontaram que as primeiras tentativas de tal empreitada levaram ao esboço de proposições relacionadas ao uso do espaço, visando gerar alguma forma de ilusão de óptica que produzisse sobre o espectador a sensação de visualizar os quadrinhos em pleno palco. Ideias como o uso de elásticos (para moldar retângulos de diversos tamanhos), desenhos no chão, projeção de imagens num telão branco ao fundo foram testadas com este intuito.

A primeira cena do espetáculo retrata os fãs de HQs, ou seja, o leitor apaixonado pelos quadrinhos. Na análise dos elementos que permitiram a composição, identificamos uma sucessão de ideias que foram se encaixando: a princípio, um vídeo sobre marcha sincronizada - *Shudan Kodo*⁴⁵ (Figuras 50 e 51), foi identificado, nos arquivos do coreógrafo, como possibilidade de inspiração para a concepção estética da evolução cênica.



Figura 50 – *Shudan Kodo*

Fonte: <http://www.tabibito.de/japan/blog/2013/06/17/shudan-kodo-prazisionsmarschieren/>
Acesso em: 12/08/2011

Àquela altura do processo criativo, não havia ainda uma definição sobre a temática do espetáculo, que germinava em estágio embrionário e cuja estética estava ainda orientada pela pesquisa da trilha sonora e cuja natureza, a *priori*, o direcionava para uma espécie de interlocução com a linguagem dos desenhos de animação. A ideia inicial conduzia a uma ação em que uma personagem fictícia, inspirada no Mr. Magoo⁴⁶ (Figura 52), um personagem de desenhos animados, bagunçasse a cena.



Figura 51 – *Shudan Kodo*

Fonte: <http://www.noticiascaracol.com/mundo/espectacular-caminata-sincronizada-de-estudiantes-en-japon>
Acesso em: 12/08/2011

Tal ação seria inspirada no *Shudan Kodo*, que envolve disciplina de treinamento e se faz notar pelo senso de organização e disciplina de seus integrantes. Nesta técnica, a evolução dos integrantes no espaço cênico se dá pela construção de formas geométricas e pela movimentação sincrônica de seus integrantes. Nos desenhos animados, em virtude da deficiência visual (e da teimosia em não usar óculos!), a personagem Mr. Magoo se colocava em ambientes e situações inusitadas e perigosas, tais como andar à beira de aranha-céus, em vergalhões de construção, pendurados em guindastes, muitos metros acima do chão, etc. A ideia de utilizar a personagem Mr. Magoo foi abandonada. Entretanto, a combinação dos elementos já existentes permitiu que a mudança de assunto não desconstruísse os materiais já desenvolvidos até aquele momento.



Figura 52 – Mr. Magoo

Fonte: <http://blog.reidreport.com/2008/03/whats-new-mr-magoo.html>

Acesso em: 19/11/2011

Para Kneller (1978), um ato ou uma ideia é criador não apenas por ser novo, mas também porque consegue algo adequado a uma dada situação. Relacionando-se a construção da cena, após a mudança de temática, que se voltou para a linguagem das histórias em quadrinhos, a personagem *Mr. Magoo* ficou inviabilizada, por tratar-se de uma personagem de outro universo temático. Entretanto, percebemos que a estética marcial do *Shudan Kodo* ainda poderia servir de cenário para as historietas da personagem *Recruta Zero* (Figura 53). Com base na natureza da personagem, que contestava a ordem e era preguiçoso, pensamos em organizar a cena sob a influência estética do *Shudan Kodo* e colocar a personagem como alguém que viesse a perturbar a ordem, nos moldes do que fora imaginado e experimentado nos ensaios do momento anterior.



Figura 53 – Recruta Zero

Fonte: <http://aindasoudotempo.blogspot.com.br/2012/08/do-recruta-zero.html>

Acesso em: 12/08/2011

As situações cômicas de desorganização não foram suficientemente convincentes. A desordem a que se propunha anteriormente não poderia mais estar relacionada à natureza preguiçosa do personagem Recruta Zero. A desordem por ele provocada seria de outra natureza: desordem na hierarquia (insubordinação); desordem no trabalho (preguiça). As evoluções distoantes e os movimentos ágeis produzidos cenicamente já não mais refletiam uma situação coerente e, temporariamente, desistimos de dar continuidade àquela cena, pelo menos naquele formato. Entretanto, a coreografia estava praticamente finalizada e o material produzido revelou-se interessante, e poderia ser reaproveitado em momento oportuno.

A ideia definitiva surgiu como proposta dos bailarinos executarem a cena com revistas em quadrinhos praticamente coladas aos olhos e executando as manobras, virtualmente perigosas, sem olhar para o trajeto percorrido. A nova cena foi reelaborada de forma a conter um montante de informatividade que conduzisse o espectador a visualizar, como característica principal, o aficionamento de muitos leitores pelas revistas de histórias em quadrinhos.

O resultado visivelmente constitui-se da soma de todo o processo. Preservamos a técnica do Shudan Kodo como estética de movimentação cênica; as revistas coladas aos olhos dos bailarinos, em cena, permitiu uma associação a personagem Mr. Magoo, assim como trechos coreográficos que sugeriam organização ocorreram durante as experimentações da associação da cena com a personagem Recruta Zero. A prospecção de recursos, por meio da coleta de dados e a espiralação, no ir e vir dos ensaios entre técnicas e materiais evidenciam-se.

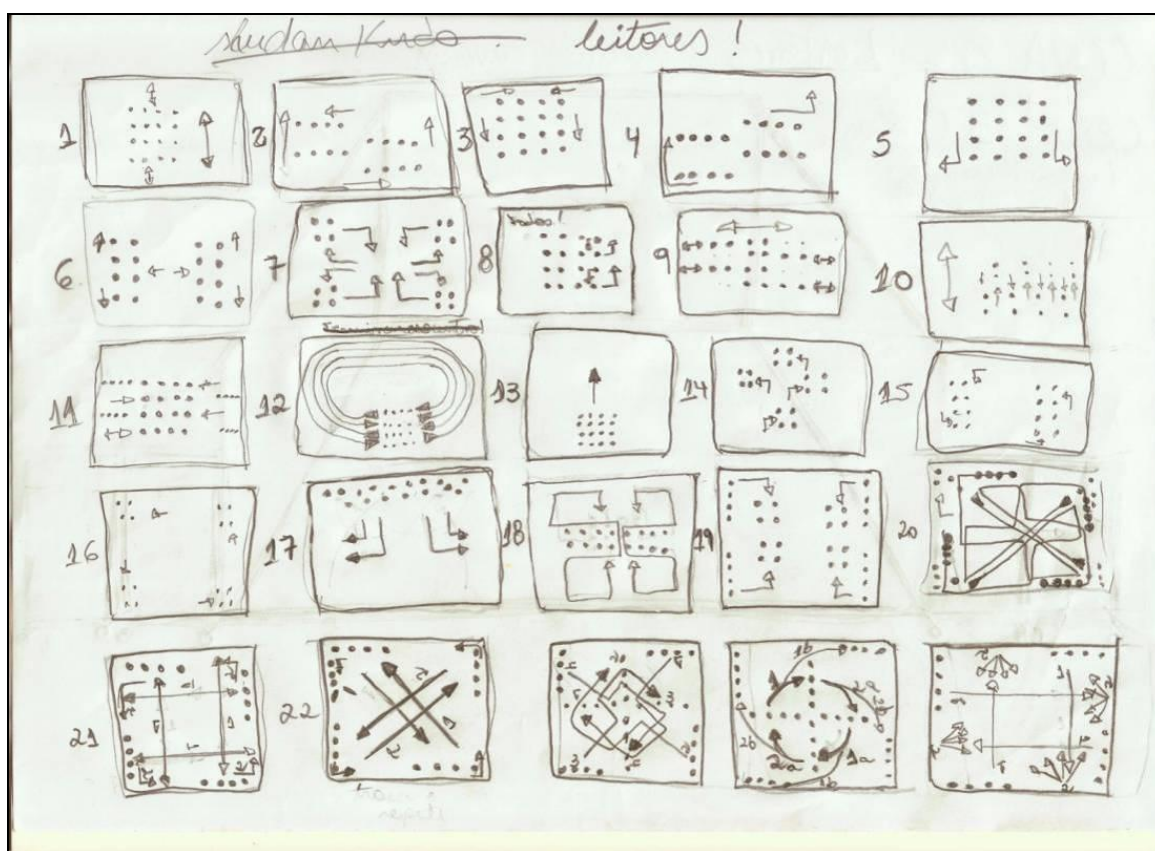


Figura 54 - HQ (2012) cena leitores - croqui: estudo de movimentação cênica: os pontos representam bailarinos em cena e as setas e linhas representam as movimentações e mudanças de orientação espacial em cena.

Fonte: elaborado pelo autor

Para manter a organização da movimentação cênica, foi desenvolvido um croqui esquemático (Figura 54) com as alterações ocorridas, anotando-se quadro a quadro as evoluções pelo espaço cênico.



Figura 56 - HQ (2012) - cena leitores
Fonte: Amauri Martineli

Para integrar os desenhos coreográficos inspirados no Shudan Kodo ao que se propunha, naquele momento, conduzimos experimentações de gestos e posturas corporais dos personagens leitores que, a princípio, gerassem um efeito scinestésico no espectador, visando produzir identificação com as personagens (Figuras 56 e 57).



Figuras 57 – Cena: leitores e autores
Fonte: Amauri Martineli

No caminho para a evolução da cena como um todo, percebemos, por meio das anotações sobre o processo, que houve uma conversão de formas entre elementos distintos que ganharam coesão a partir das ideias e imagens que se sobrepuseram. Na passagem da anotação para a cena, houve uma espécie de reencaixe: o que estava disperso foi reelaborado e ganhou nova conotação. As imagens que inspiraram a cena serviram de suporte para tentativas que levaram a efeitos próximos dos desejados. A ideia que a cena inicial instigava, entretanto, não poderia ainda ser utilizada em seu estado bruto. Entretanto, para quem não esteja familiarizado com aquela estética, houve um ganho de informação, pois apesar de não reconhecer a evidente fonte de inspiração, ela se fez presente. Além disso, a coreografia foi elaborada de forma a conter informatividade suficiente que conduzisse o espectador a perceber scinestesticamente a característica marcante do Shudan Kodo, que é a sincronia.

Numa operação de transposição como essa, em que se parte de um registro videográfico de uma linguagem distante daquela que pretendíamos apresentar por meio de uma construção cênica, opera-se, necessariamente, uma conversão de formas. A operação criativa, neste caso, foi converter uma estética original, a partir da manutenção de aspectos técnicos relevantes, em outra, sob outro contexto. Dois atos cênicos, o original e sua transcrição. É nessa dimensão que surgem fantasias inconscientes condicionadas por processos de introjeção e projeção que podem gerar uma imagem do mundo exterior distorcida em diferentes graus. Vigotski (1996) lembra que a relação entre pensamento e palavra é um processo que funciona num contínuo de vaivém do pensamento em direção à palavra, o mesmo acontecendo no inverso. Nesta perspectiva, podemos extrapolar a ideia daí advinda e constatar que tal processo funciona em qualquer construção de linguagem, guardadas as devidas proporções, e o desenvolvimento de habilidades específicas necessárias.

O sujeito é constituído e, ao mesmo tempo, constitui diferentes linguagens, e pela apropriação da linguagem, vai produzindo sentidos, a partir das significações coletivas, sempre em contextos de relações sociais. A linguagem, fenômeno complexo na condição humana, singulariza-se como objetivação da subjetividade, atuando como um pensamento transformado e traz, na sua concretude, uma motivação afetiva. Por isso, para Vigotski (1996), ao buscar os sentidos, é importante ter claro que eles trazem um pensamento e esse pensamento

tem uma base afetivo-volitiva. Se não abarcarmos todo esse processo, não estaremos, de fato, compreendendo os sentidos.

Para aquele autor, “[...] cada pensamento tende a relacionar alguma coisa com outra, a estabelecer uma relação entre as coisas. Cada pensamento se move, amadurece e se desenvolve, desempenha uma fusão, soluciona um problema” (VIGOTSKI, 1996, p. 108). Em relação à cena descrita, podemos dialogar com este autor no sentido de que o que é determinante é a capacidade de construir registros que funcionem no interior desses movimentos, pois são fundamentais para melhorar a leitura da realidade e extrapolá-la, caso seja necessário (ou se assim se desejar). Situa-se, aí, o funcionamento de toda a vida emocional marcada por situações de reencontro - volta-se sempre para a imagem anterior no sentido de modificá-la. Neste sentido, ao observar um dado do mundo exterior, resolve-se essa ambivalência quando, por exemplo, compõe-se uma forma com o auxílio de um procedimento que englobe, pelo menos, a complementaridade entre as dimensões de linguagem (s) artística (s) e de informatividade nela contidas. Uma operação criativa que resulta na materialização de uma evolução cênica a partir de um material fonte provoca o espectador e transfere para ele as sensações e emoções que se tem ao fruir da estética original.

Em *HQ*, a dança estabelece-se como mola propulsora, unificando e ressignificando os sentidos no diálogo com outras linguagens artísticas circunstancialmente. O processo de criação das diferentes objetivações artísticas, que compõem nossas análises constitui-se numa apropriação histórica dos elementos da realidade, ou seja, a apropriação de um conhecimento técnico acerca das técnicas e linguagens artísticas trabalhadas. Os processos psicológicos complexos participam da criação de qualquer ordem e, no caso aqui analisado, apontam-se a percepção, a cognição, a memória e a imaginação.

Para Panichi e Contani (2003, p.30), “[...] criar é um processo de criar inteligência”. A conexão entre diferentes personagens, uma de desenhos animados e outra de histórias em quadrinhos, e associá-los à arte japonesa de marcha sincronizada em uma situação vivida por leitores aficionados por histórias em quadrinhos, denota o uso racional da cognição, no sentido de que se fala de características elementares das personagens como mote inspirador que põe em movimento a marcha sincronizada. O que se constrói, neste caso, engloba, por um lado, um conhecimento ou um estudo prévio das personagens, assim como o

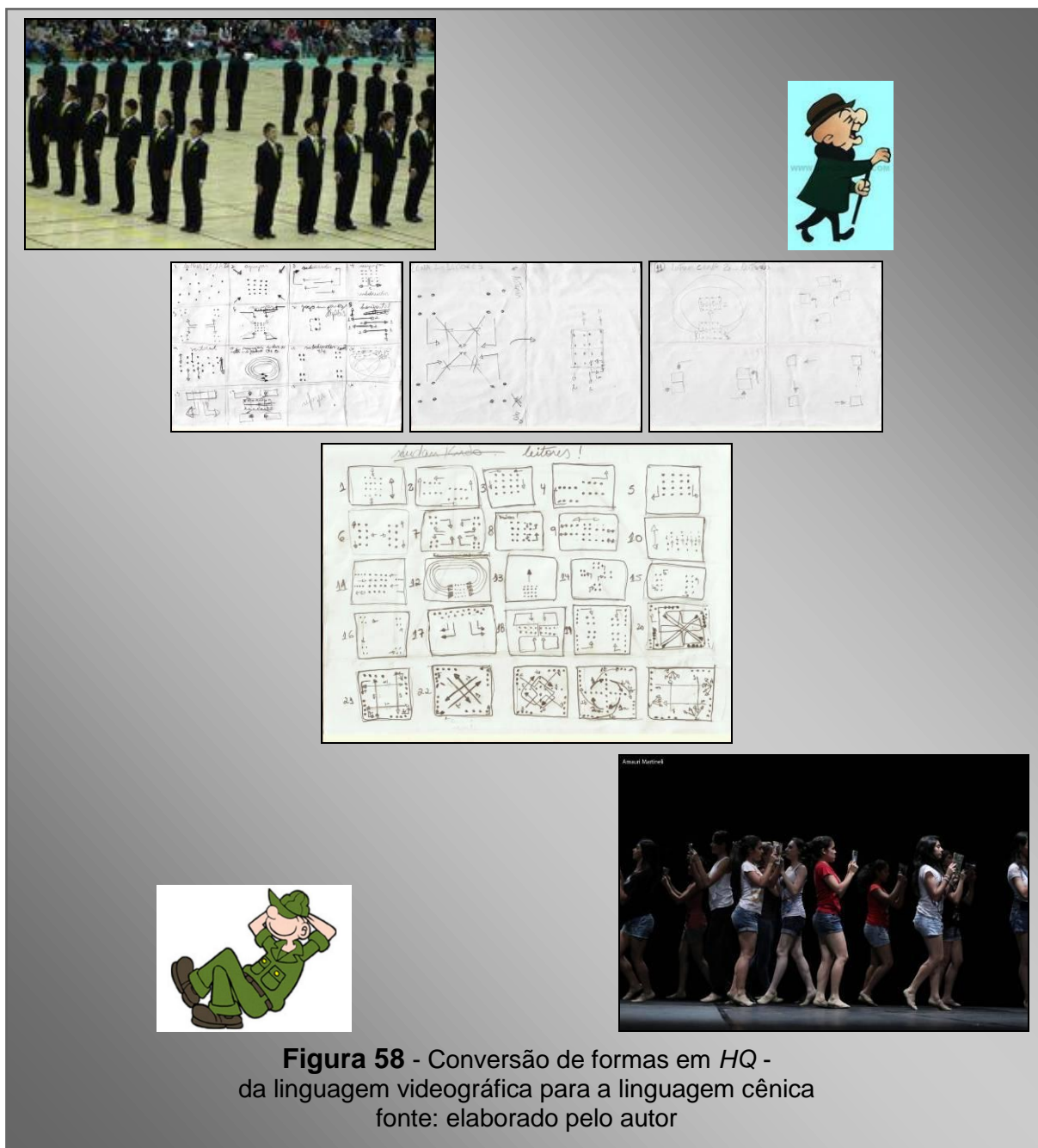
domínio de uma arte do movimento que contemple a interlocução com outra, cuja natureza é diferente.

Para cumprir uma finalidade criativa, é indispensável que a imaginação seja associada a alguma forma de materialidade:

A imaginação criativa tem origem no sentimento de interesse em explorar possibilidades maiores e mesmo deriva das leituras que o criador é capaz de efetuar. O relacionamento é do tipo afetivo que inclui a capacidade de acolher um dado fenômeno. Sem uma postura mais elástica, é impossível extrair dessas fontes os elementos de que se necessita (PANICHI e CONTANI, 2003, p 101-102).

Para Salles (1998, p.28): “Gestos contrutores, para sua eficácia, são, paradoxalmente, aliados a gestos destruidores: constrói-se a custa de destruições”. A alternância entre a estabilidade momentânea e as sucessivas instabilidades que paulatinamente iam sendo resolvidas, na cena, se exemplificam pela opção estética do movimento coreográfico errático de uma personagem que se contrapunha à disciplina e organização do grupo em marcha sincronizada, e que, subsequentemente, é devolvido ao eixo, sem perder sua essência. Ao passar por diversas nuances, a cena foi ganhando novos contornos que englobaram a sua natureza primeira (de senso de disciplina e orientação) e complementou-se com o andar errático e perigoso trazido da referência da personagem Mr. Magoo. No caminho, foi-se firmando uma nova identidade, mais coesa para a movimentação coreografada e vista em cena, proporcionando ao espectador uma percepção clara daquilo que se propunha.

O transporte dos materiais pesquisados para a cena representa uma conversão de formas e o tratamento cênico necessário para tornar-lhes inteligíveis para o espectador. Na figura 58, é possível acompanhar a trajetória da imaginação criadora, que caminha por meio de um enredo que é descoberto antes mesmo da revelação da obra. Emoção é um processo que não obedece a um planejamento, mas está presente a todo momento no contato com uma obra em vias de nascimento. Neste sentido, criar é estar consciente desse processo de criação: ele tanto contribui para a apropriação da realidade quanto produz elementos de natureza instrumental. Um procedimento que, ao ser compreendido, passa a configurar como recurso para futura utilização, a partir da aquisição dos referenciais técnico artísticos, e apropriação instrumental e operacional que se deu em relação ao material.



6.3 A caracterização – Os figurinos, a maquiagem e seus complementos (acessórios) na construção de HQ.

Para Panichi (2011, p. 908), "[...] uma imagem corresponde à idéia de semelhança. Corresponde a algo a que ela equivale, ou seja, é sinônimo de identidade ou de identificação com alguma coisa existente anterior ou exterior a ela". Baseado neste pressuposto, é possível afirmar que o criador dá asas à imaginação no que diz respeito aos referenciais plásticos e visuais que lhe servem de apoio na configuração iconográfica de uma obra em andamento.

O figurino, na história do teatro, evolui de um ingênuo elemento caracterizador de personagens a uma multiplicidade de funções, como por exemplo, além da distinção dos personagens, e de suas relações, *status* social e época em que eles estão inseridos ou representam. Em contraponto, o figurino também pode servir para esconder o gênero ou a posição social, ou profissão da personagem em questão, podendo, ainda, sugerir transição entre espaços fictícios ou épocas, integrando-se ao trinômio espaço-tempo-ação, fundamento da representação. Em *HQ*, simultaneamente à concepção coreográfica e a uma caracterização gestual das personagens, um estudo sobre as indumentárias foi desenvolvido, visando identificar as particularidades das personagens oriundas das páginas de quadrinhos advindos dos mais diversos gêneros. O trabalho produziu a materialização das principais características visuais das personagens que, acentuadamente, contribuiriam para a personificação delas pelos artistas.

Não podendo ser considerado somente um adorno para o ator ou um invólucro externo, o figurino mantém uma relação com o corpo, sujeitando à sua constituição, seja peso, material ou forma, “prendendo-o ou libertando-o, participando numa relação sensual para o ator e também como signo sensível para o espectador” (PAVIS, 1999, p. 169). Em *HQ* distintos processos de estudo para a confecção dos figurinos foram executados, de acordo com as necessidades específicas de cada gênero e de cada cena. Na busca por uma representação clara, foi realizada uma pesquisa a fim de se identificar ícones representativos dos gêneros dos quadrinhos, e suas principais características. Na figura 59, estudos dos gêneros *Western* e *Mangá*.



Figura 59: *HQ* (2012) - croquis - estudo para criação de figurinos
 esquerda - gênero aventura - *western*
 direita - gênero *Mangá*
 Autor: Rhafael Magalhães
 Fonte: o autor

Na figura 60, um estudo das personagens do gênero infantil. A pesquisa partiu de uma pesquisa sobre as principais características das personagens, visando adequar as vestimentas para figurinos que permitissem a movimentação dos bailarinos em cena.














| | | |
|---|--|---|
|  | Higor - Mickey Camiseta Preta Tecido Vermelho 70cm Luvas Brancas | camiseta preta + short vermelho OK |
|  | Neyra - Horacio Tecido Verde 150cm | vestido OK |
|  | Julia - Minie Tecido Vermelho de Bolinhas brancas 1,00 cm Tecido Vermelho 1,00 cm Camiseta Preta Tecido amarelo 20cm | vestido OK |
|  | Kharime - Saly Brown 1,50cm tecido rosa | vestido OK |
|  | Lohaine - Penadinho Tecido branco, 1,50cm | vestido OK |
|  | Luiza C - Anjinho Camiseta azul Shorts preto | foto azul + short preto Silenciosa |
|  | Lygia - Sansão Camiseta Azul Shorts jeans | vestido azul OK |
|  | Maria - Calvin Camiseta Vermelha Shorts Preto | camiseta + calça OK |
|  | Marian - Huguinho Cacharel vermelha Sala ou Short branco | cacharel + short ou sala branco OK |
|  | Paola - Menino Maluquinho Camiseta Amarela | camiseta + calça OK SH-branco |
|  | Patricia - Magali Tecido Amarelo 1,50 Tecido Branco 80cm | vestido OK SH-preto |
|  | Rhafeael - Charlie Brown Camiseta Amarela Shorts Preto | camiseta/polo e short calça preta OK SH-branco |
|  | Thaiza - Rozinha Tecido Vermelho 2,00cm Tecido Branco Fita Azul | vestido OK SH-preto |

Figura 60: HQ (2012) - croquis - estudo para criação de figurinos gênero infantil
Fonte: Rhafael Magalhães

Ao ser lançada à cena, a vestimenta converte-se automaticamente em figurino, colocando-se a serviço de ampliar, simplificar, abstrair e dar legibilidade a quem dela se utiliza. Podemos afirmar que o figurino estabelece o primeiro contato e a primeira impressão do espectador sobre o ator e sua personagem; torna-se complexo separar o figurino do ator e seu contexto.

Em *HQ*, há uma nítida distinção entre as funções dos artistas em cena, evidenciada pelo uso dos figurinos: há uma clara distinção entre personagens reais (os leitores - caracterizados pelo uso de figurinos cotidianos), funcionais (os construtores - caracterizados pelo uso de figurinos pretos) e os ficcionais (as personagens - caracterizados pelo uso de figurinos estilizados) (Figura 61).



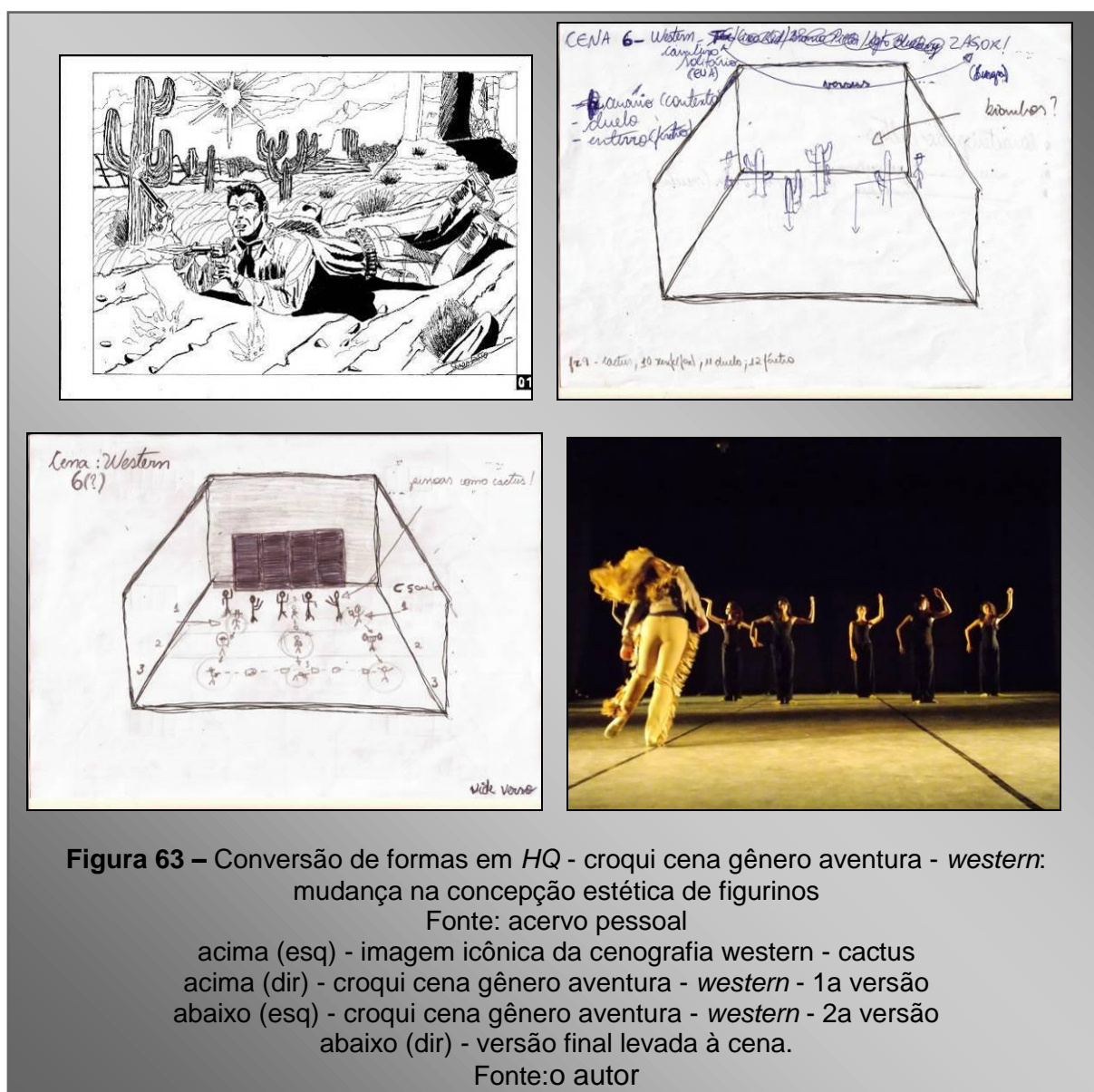
Figura 61: Em cena simultaneamente, personagem, construtor e leitor
Fonte: o autor

Na figura 62 evidencia-se, ainda, a neutralidade dos construtores em relação às outras personagens e, também, ao contexto a partir do uso da cor preta.



Figura 62 – HQ (2012) a cor preta dos figurinos dos construtores imprime a neutralidade necessária para a ação e interação com outras personagens e outros elementos da cena.
Fonte: Amauri Martineli

Nem todos os materiais planejados foram efetivamente aproveitados em cena. No gênero *western*, por exemplo, a ideia original seria criar uma ambientação com construtores que irromperiam a cena paramentados com figurinos em forma de cactus. Os figurinos chegaram a ser confeccionados, entretanto não surtiram o efeito desejado, sendo substituídos pela atuação dos construtores em suas roupas neutras, materializando o formato dos cactus gestualmente e posturalmente (Figura 63).



De acordo com Kowzan (1977, p.110): “A vestimenta é também o signo do clima, da estação ou do tempo que está fazendo, do lugar ou da hora do dia”. Para Pavis (2005, p.167): “O figurino identifica a personagem, seja pela condução do corte, cor, detalhe, seja pela caracterização estilista, determinando um

figurino clássico, romântico, realista, naturalista, simbolista, épico etc.”. No gênero *Western* (Figuras 64, 65 e 66), por exemplo, a escolha foi criar figurinos realistas, com características do contexto do velho oeste⁴⁷ norte-americano, tal como retratados nas muitas publicações estudadas pelo grupo.



Figura 64: estudo de figurinos
Gênero aventura - *western*

Fontes:
esquerda -

<http://trilhasvarias.blogspot.com.br/2012/11/tex-todos-os-numeros.html>

direita -

<https://mortovivo3.files.wordpress.com/2013/06/03x1.jpg>



Figura 65: croqui figurinos
Gênero aventura (*western*)

Autor: Rhafael Magalhães
Fonte: o autor



Figura 66: figurino em cena
Gênero aventura (*western*)

Fonte: o autor

No gênero super-heróis, os figurinos e acessórios tiveram como fonte de inspiração uma vasta gama de fontes multimídia, em virtude da popularidade e influência das HQs (Figuras 67 e 68).



Figura 67: estudos figurinos do gênero *super-heróis*: *Homem de Ferro*.
esquerda: cinema

direita: figurino em cena

Fonte: Amauri Martineli

⁴⁷ As publicações que subsidiaram a construção das personagens foram: MOYA, (1977; 1986; 2003), revista TEX: <<http://trilhasvarias.blogspot.com.br/2012/11/tex-todos-os-numeros.html>>.

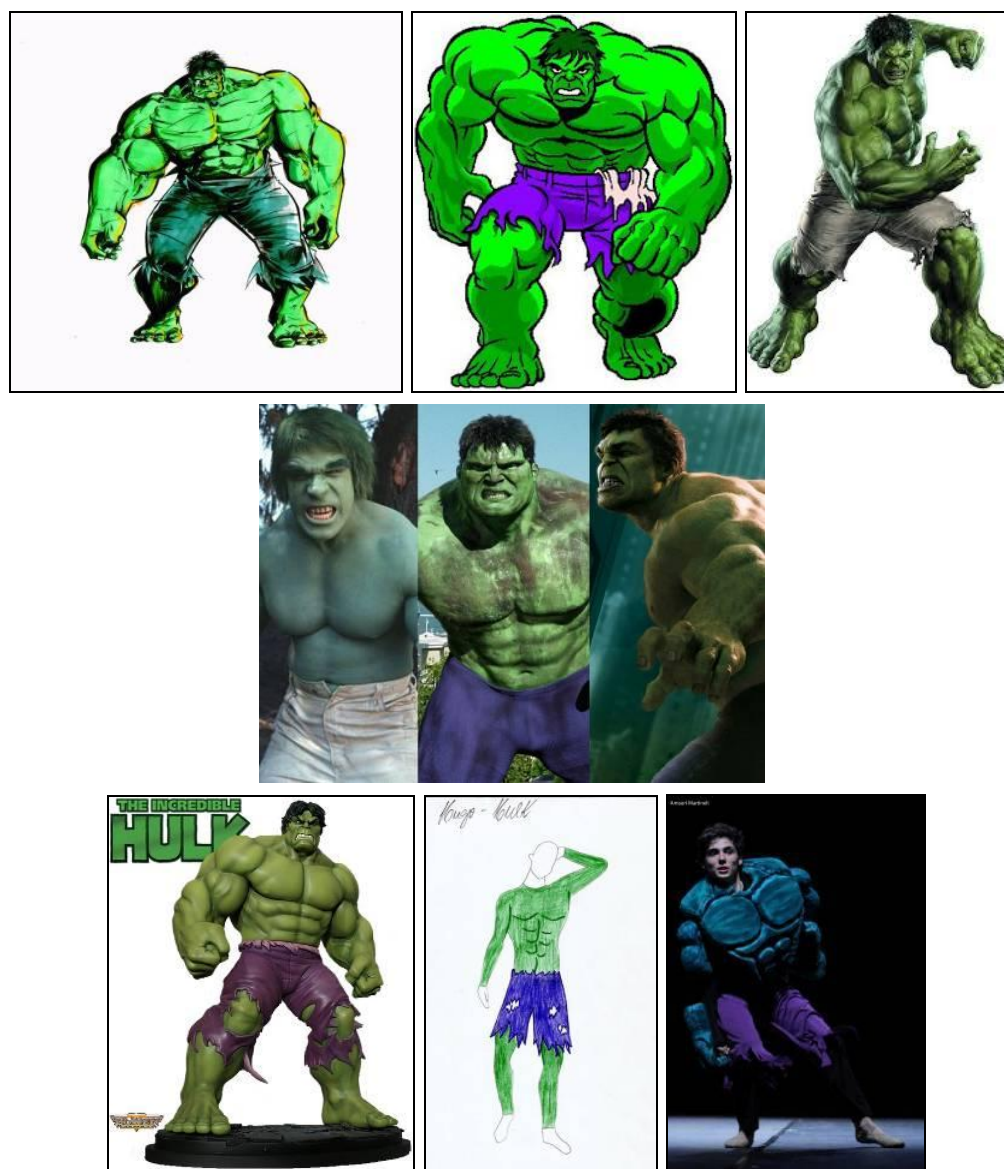
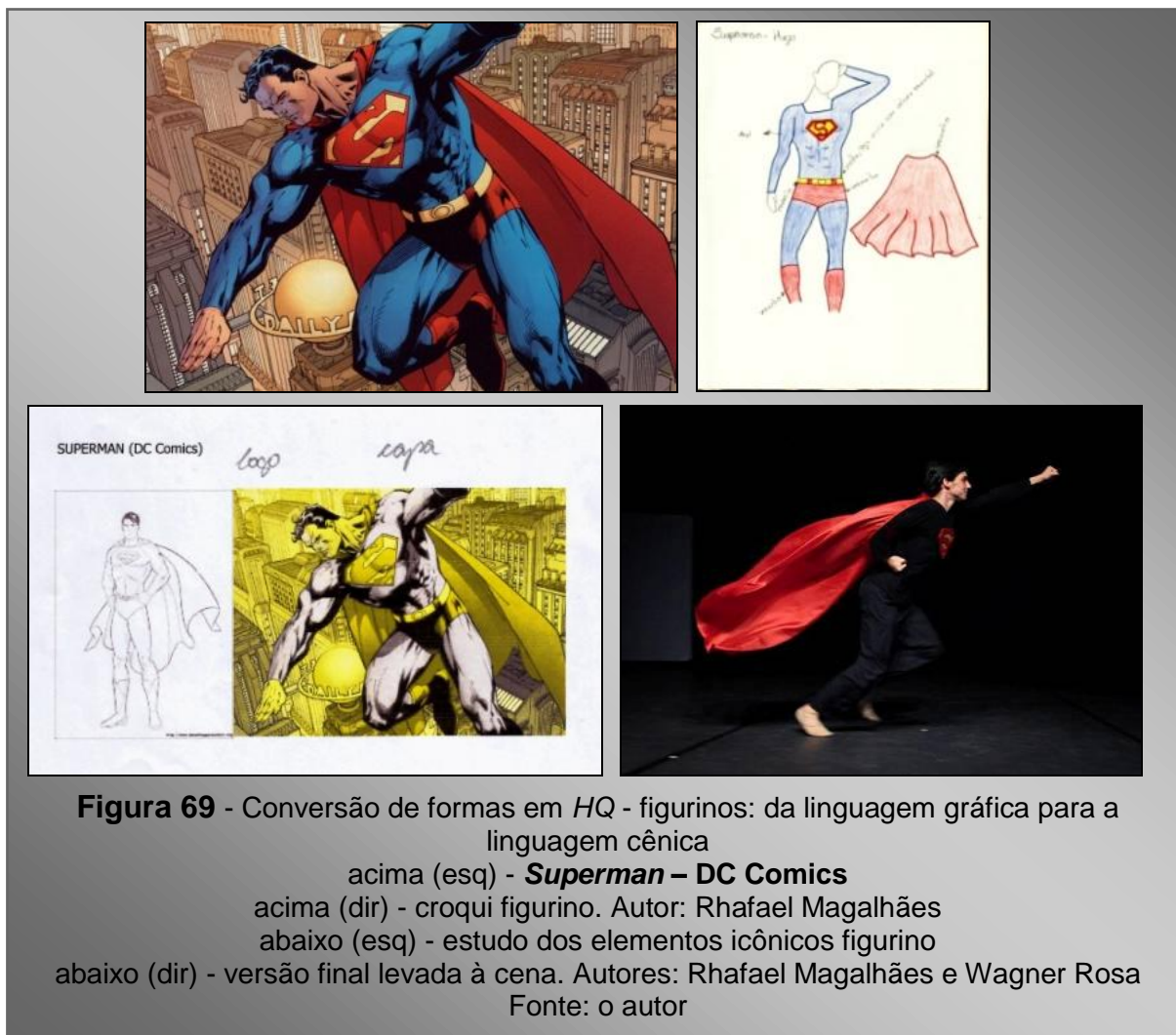


Figura 68: HQ (2012) estudo para figurinos a partir de diversas fontes e mídias:
 gênero Super-Heróis - *O incrível Hulk*.
 acima - referências de HQs e desenhos animados
 centro - referências de televisão e cinema
 abaixo - referência brinquedo/boneco; *croqui*; figurino em cena.
 Fonte: Amauri Martineli

A coreografia criada no gênero super-heróis exigia sucessivas entradas e saídas dos artistas que, a cada nova aparição, caracterizavam personagens diferentes. Esta dinâmica comprometia o uso de um figurino mais complexo, em função do pouco tempo disponível para cada troca de roupa. A solução encontrada foi evidenciar os símbolos mais característicos de cada personagem, aplicados ou sobrepostos a uma roupa neutra, de cor preta.



É possível identificar, na sequência de imagens da figura 69, a *conversão de formas* na linguagem, partindo-se da linguagem dos quadrinhos, representada pela imagem inicial da personagem *Superman*, da DC Comics, até a forma definitiva, utilizada em cena. Detectamos, simultaneamente, o provisionamento, pela prospecção de recursos, o raciocínio diagramático nas operações criativas que possibilitaram a transformação da forma original por meio de diferentes croquis e, ao final, a materialização do figurino utilizado em cena, baseado apenas nos recursos iconográficos da personagem e que contribuem scinestesicamente para a criação cênica da personagem e sua posterior recepção pelo público: o símbolo do peitoral, em forma de uma letra “S” estilizada, e a capa vermelha. A espiralação ocorreu nos momentos em que os recursos foram acionados nos ensaios, onde eram validados ou voltavam para a fase de planejamento.

6.4 cenografia e o(s) cenário(s) - a forma e o enquadramento em *HQ*

Para Panichi e Contani (2003, p. 35), “[...] uma massa caótica de estímulos pode ser retratada numa forma cuja linguagem permite perenizar, num registro, certos nexos desses estímulos, retirando-os das cadeias das quais fazem parte”. Nesse sentido, consegue-se articular a íntima relação entre linguagem e imaginação. O espetáculo *HQ* apresenta características do trabalho com a imaginação e a criatividade no manejo de distintas formas como mecanismo para superar os obstáculos propostos para a transposição entre duas linguagens estabelecidas em códigos e suportes distintos, pautada num processo criativo desenvolvido para que se surtisse o efeito almejado e criar uma estética que remetesse a outra a partir dos materiais disponíveis.

Para Panichi (2002, p. 124):

Os processos criativos só podem ser expressos na medida em que se tornam conscientes e recebem uma forma. Não se trata, no entanto, de um processo de mão única em que o pensamento pode ser colocado de imediato em sua forma definitiva. Há uma seqüência de transformações, daí a pertinência de se afirmar o contínuo processo de tradução na criação. Tudo tem origem na percepção consciente, premissa básica da criação. Além de resolver situações imediatas, possibilita que o homem a elas se antecipe mentalmente. A construção de arquivos é o recurso prático para essa finalidade.

A caracterização, por si só, não foi suficiente para criar o efeito que se almejava na transposição de linguagens, assim como a concepção coreográfica ainda não contemplava, de forma definitiva, os objetivos a que se propunha. Os ensaios produziam cenas cuja comunicação necessária compreendia apenas uma fração do que a linguagem original oferecia. Novas possibilidades e formas foram então estudadas cenicamente, visando, no ir e vir das ideias e uso de materiais, trazer à tona a estética que se buscava. A força imagética das Histórias em Quadrinhos parecia concentrar-se, principalmente, na forma como a linguagem era construída, por meio das indefectíveis vinhetas.

Segundo Bakhtin (1997, p. 206):

A forma não pode ser compreendida independentemente do conteúdo, mas ela não é tampouco independente da natureza do material e dos procedimentos que este condiciona. A forma depende, de um lado, do conteúdo e, do outro, das particularidades do material e da elaboração que este implica.

A cenografia, numa encenação de dança, deve respeitar dois pontos básicos: criar um espaço imaginário para a compreensão ideal do espetáculo e identificar o espaço necessário para o desenvolvimento coreográfico. A cenografia deve reconstruir o espaço, não o ambiente. Uma cenografia ideal seria, portanto, aquela que forneceria as indicações sobre as quais o espectador solta a fantasia e se permite o exercício da imaginação⁴⁸.

Entretanto, qual a necessidade real de integração entre os elementos envolvidos na cena? Talvez a melhor maneira de se pensar esta integração seria salvaguardar a coerência interna da obra, principalmente resguardando seus aspectos técnicos e comunicativos. O que não indica eleger um fazer artístico calcado em investigação (artística ou científica) em detrimento de um fazer artístico de origem essencialmente intuitivo (ZAMBONI, 2006). A ação criativa deve estar, necessariamente, em função de um projeto poético, consubstanciado pelo desejo de um fazer e calcado na capacidade de realização por parte do proponente.

Em *HQ*, o obstáculo inicial a ser superado seria a transposição de linguagens. Neste sentido, as proposições relacionadas ao uso do espaço exigiram, num primeiro momento, tentativas de criar efeitos cênicos visando produzir scinestesicamente, no espectador, uma sensação de se perceber diante da estética das revistas em quadrinhos a partir daquilo que seria materializado em cena. Cenograficamente, ideias como o uso de elásticos - para moldar formas geométricas (quadrados e retângulos) - de diversos tamanhos, desenhos no chão e a projeção de imagens num telão branco ao fundo foram testadas com este intuito.

⁴⁸ Com a utilização de uma linguagem mais híbrida pela cena contemporânea, esta visão lúdica foi ampliada: a cenografia passou a ser utilizada, em casos específicos, para servir mais ao tema abordado do que propriamente à coreografia.

Os *screens* (biombos) (Figura 71) que ele usou numa famosa montagem de *Hamlet*, no Teatro de Arte de Moscou de Stanislavski, em 1911, propunham-se, ao mesmo tempo, a apagar o efeito visual da “caixa de visitas” tradicional para realçar a ação interpretativa do ator e fornecer aberturas cambiantes às luzes em sucessão.

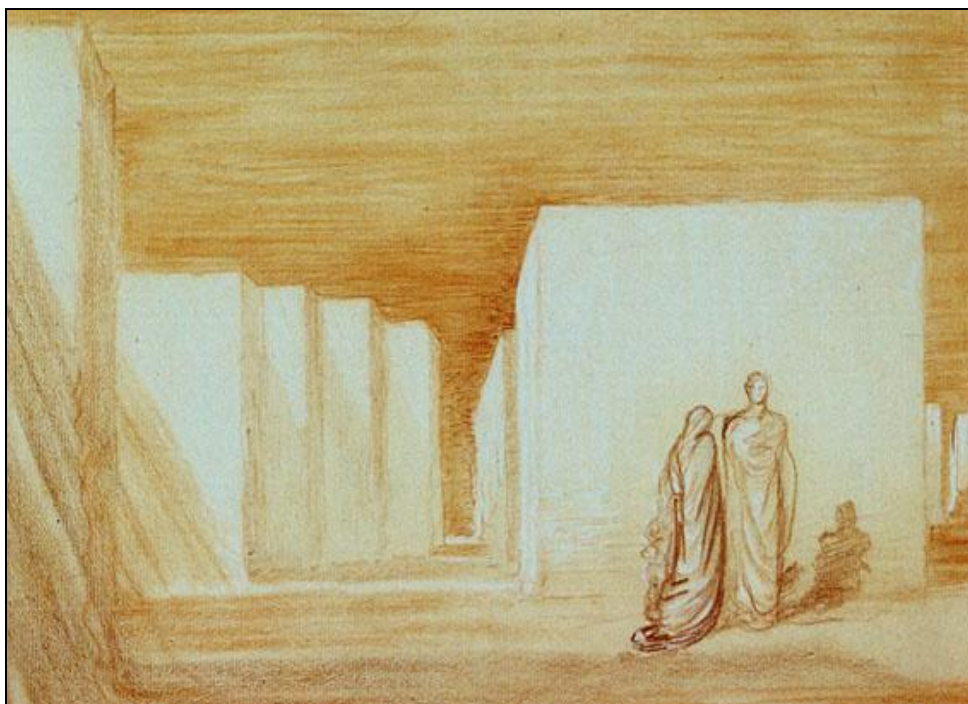


Figura 71 – *Screens* - concepção cenográfica de Edward Gordon Craig para a montagem de *Hamlet*, de Shakespeare, no Teatro de Arte de Moscou em 1912.

Disponível em: <<http://www.fashionbubbles.com/files/2008/09/image0014.jpg>>

Acesso em 16/04/2012

Berthold descreve um registro do próprio Stanislavski (1989) sobre os preparativos em conjunto para a memorável encenação:

Craig pensava num espetáculo sem intervalos nem cortinas. O público chegaria ao teatro e não veria palco ou coisa parecida. Os biombos funcionariam como um prolongamento arquitetural da sala dos espectadores e se harmonizariam com esta. Mas no início da apresentação os biombos se movimentariam graciosamente e solenemente; todas as linhas e agrupamentos transpor-se-iam de um para o outro, até que se fixassem por fim em novas combinações. De algum lugar, ascender-se-ia a luz que projetaria sobre elas efeitos pictóricos, e todos os presentes no teatro seriam levados, como num sonho, para algum outro mundo somente insinuado pelo artista, mas que se tornaria real pela virtude das cores da imaginação dos espectadores (BERTHOLD, 2001, p. 471).

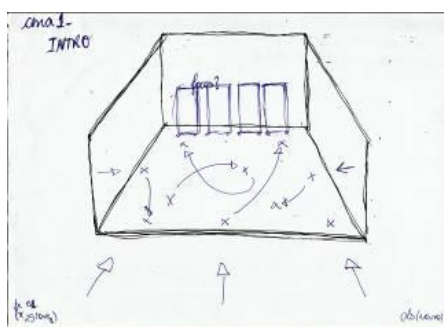


Figura 72: Cena 1 – croqui cenografia – biombos

Fonte: elaborado pelo autor

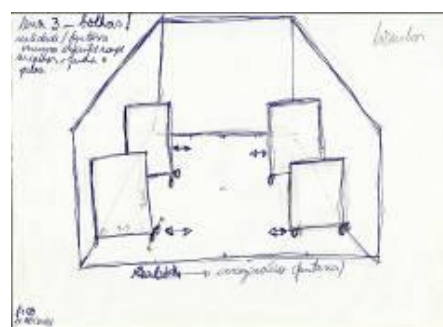


Figura 73: Cena 3 – croqui cenografia – biombos

Fonte: elaborado pelo autor

A ideia de Craig de biombos que se moviam pelo espaço foi ressignificada em *HQ*, figurando como as vinhetas (os quadrinhos) em cena, suas calhas e bordas, com o aspecto dos quadrados e retângulos que, habitualmente, caracterizam a linguagem das histórias em quadrinhos. Para tanto, foi desenvolvido e construído um conjunto de biombos de forma retangular que possibilitou a reprodução da ideia de quadrinhos no espaço tridimensional da sala de ensaios. O conjunto de biombos construídos para o espetáculo funcionou, simultaneamente, como objetos de cena e, também, como uma espécie de moduladores do espaço cênico, criando obstáculos ao olhar do espectador, o que permitia um jogo de aparecer e esconder por parte dos artistas.

A partir deste material, novas funções e formas puderam ser desenvolvidas: os biombos, sem o preenchimento interno, desenhavam, *per se*, a forma das margens dos quadrinhos (Figura 74).

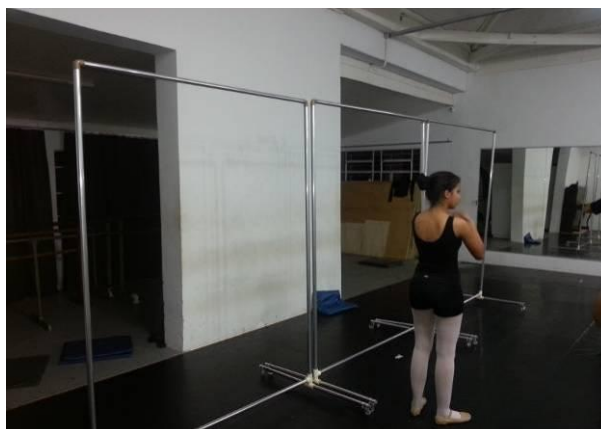


Figura 74 – Registros fotográficos de ensaio. Biombos - *HQ* (2012).

Fonte: o autor

Entretanto, o preenchimento com tecidos proporcionava uma variação que poderia ser utilizada de forma diferenciada (Figura 75).

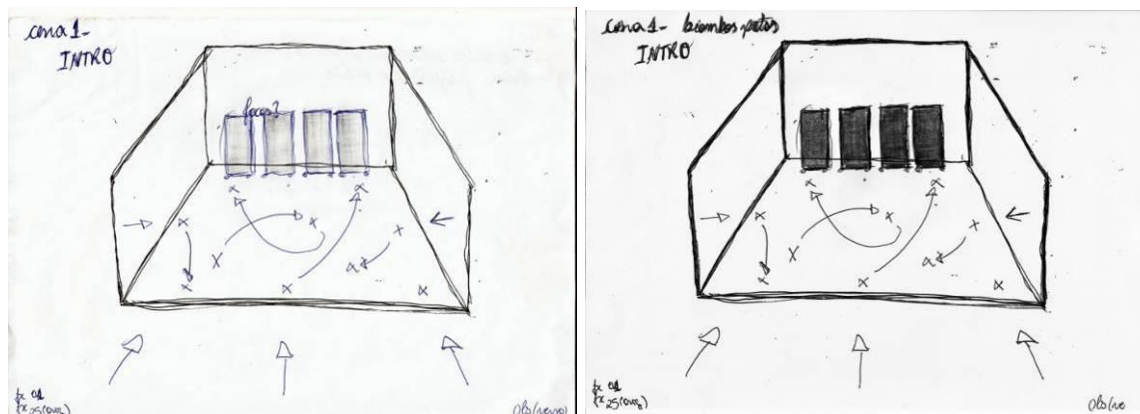


Figura 75: Croqui cena 01 (intro) 2 versões: biombos brancos e biombos pretos no interior do palco

Fonte: elaborado pelo autor

A operação criativa de preencher os biombos com tecido preto (Figura 76) deu a eles uma neutralidade que permitia formar novas imagens e evidenciar outros elementos da cena, além do próprio quadrinho.



Figura 76 – HQ (2012) - biombos com preenchimento em tecido preto.
Registros fotográficos de ensaio.

Fonte: o autor

Neste caso, a sucessão de conversão de formas, que dá movimento a uma ideia (Figura77), é conduzida por um processo de transformação de uma linguagem para uma imagem, e, em sucessivas transformações, a uma proposta cênica efetivamente materializada.

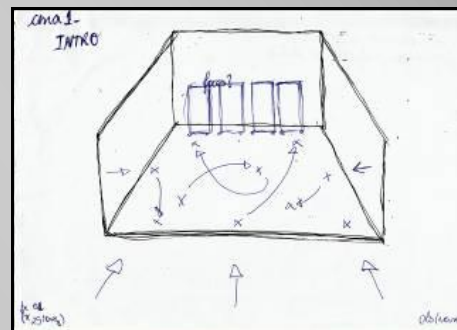
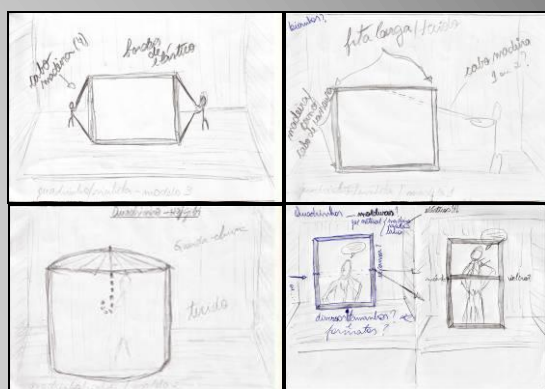


Figura 77 - HQ (2012) - conversão de formas em HQ - cenografia
 acima (esq) - imagem original de uma HQ. "DC Comics era de prata".

acima (dir) - diversos *croquis* cenografia.

centro (esq) - *Screens - Hamlet*: concepção cenográfica de Craig

centro (dir) - *croqui cenografia* - biombos

abaixo (esq.) - biombos sem preenchimento. Registros fotográficos de ensaio.

abaixo (dir.) - biombos com preenchimento em tecido (preto). Registros fotográficos de ensaio.

Fonte: elaborado pelo autor

O preenchimento dos biombos com tecido branco (Figura 78), proposto e executado posteriormente, ampliou as possibilidades, transformando-os metaforicamente em páginas em branco a serem preenchidas.



Figura 78 – HQ (2012) - biombos com preenchimento em tecido branco. Registro fotográfico de ensaio.
Fonte: o autor

Durante os ensaios, nasceu a ideia de paramentar os biombos com rodinhas, tornando-os móveis. Esta mobilidade instantânea amplificou a potencialidade daquele recurso. Um dos efeitos possíveis foi a movimentação de entrada e saída das personagens em cena, que podiam ser deixadas e retiradas do palco como num efeito de mágica, o que ocorreu em diversas cenas, de formas distintas. Uma delas está relacionada ao fazer surgir e desaparecer de personagens em diversos locais no palco (ver esquema - Figura 79)

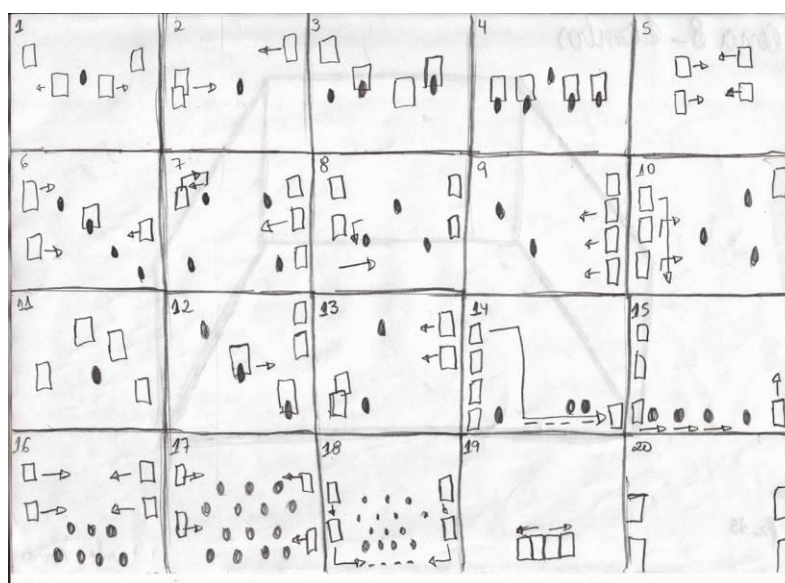


Figura 79: Esquema cena 8 (gênero aventura – *pulp fiction*). Sistematização da movimentação cênica dos biombos.
Fonte: elaborado pelo autor

Para se chegar ao resultado da figura 80, pequenos acertos e correções de rota foram necessários. Cada tentativa frustrada gerava novos estudos e novas tentativas de conciliar a ideia original com os resultados obtidos. A sucessão de imagens descritas quadro a quadro, no esquema (Figura 79), corresponde à movimentação cênica e às sucessivas trocas de artistas que surgiam ou desapareciam do palco. Os quadrados representam os biombos, e os pontos representam os artistas em cena.

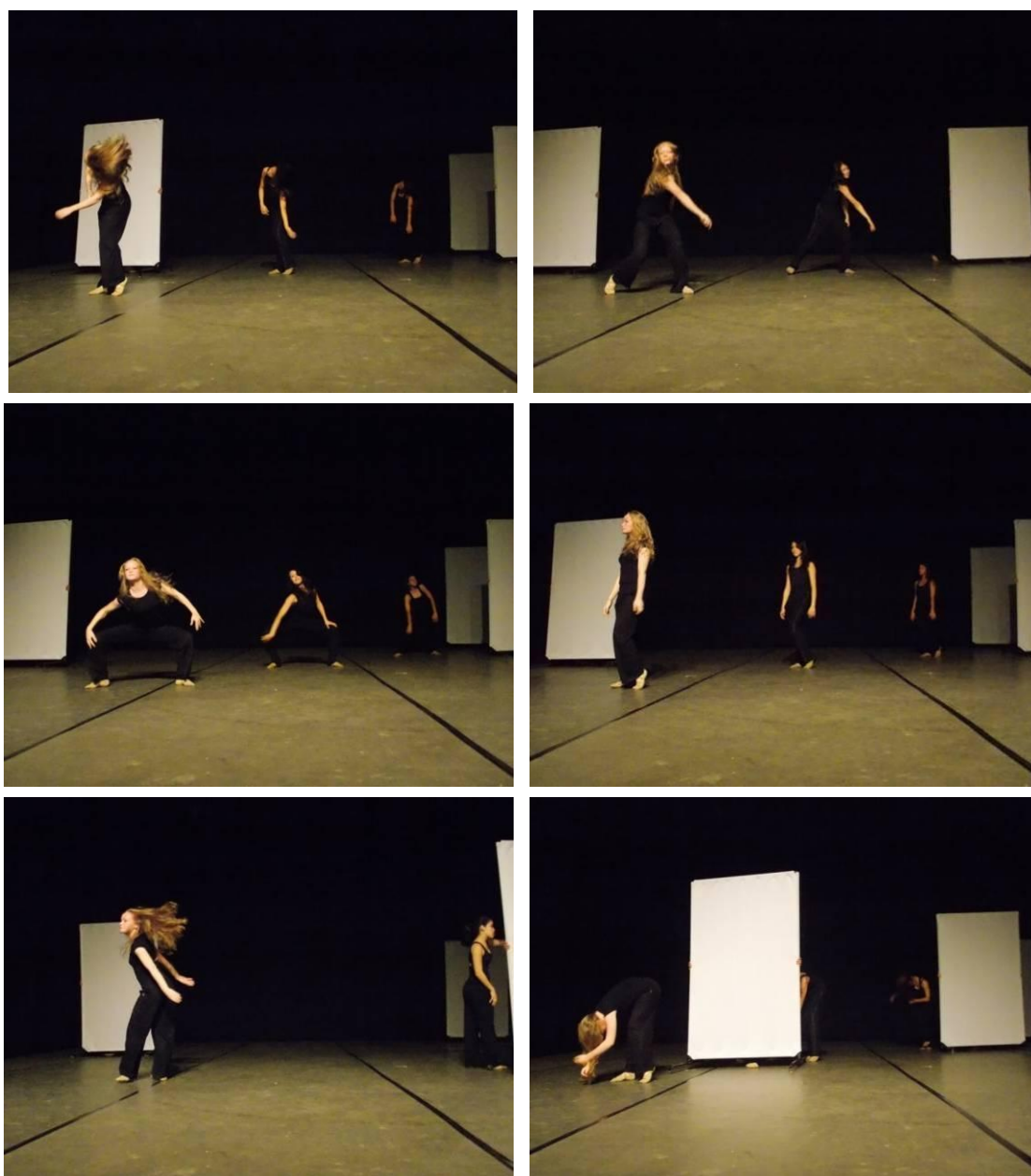


Figura 80: Evoluções dos biombos compondo interespaços cênicos
Fonte: elaborado pelo autor

De forma similar, outras cenas trabalhadas com a movimentação dos biombos permitiu que os artistas em cena trocassem, sucessivamente, os quadros.

Eisner (2010, p. 39), postula que

[...] a função fundamental da arte dos quadrinhos é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, e envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas no espaço). Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia... Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista deve levar em consideração o compartilhamento da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios.

Como visto, uma das principais características das histórias em quadrinhos configura-se pela justaposição de imagens em sequência deliberada. A transição entre cada quadro garante a composição da narrativa. Em *HQ*, a mobilidade dos biombos permitiu que as personagens fossem deixadas e retiradas de cena, como num efeito de magia. Desta forma, foi permitido construir sequências de imagens (Figura 79), tais como os quadros ocupando espaços diferentes nas páginas das revistas. Na linguagem original, essa transição pode se dar de diferentes maneiras, que vai desde a representação de pequenas mudanças entre as cenas, como o detalhamento de aspectos referentes ao cenário ou aos movimentos das personagens, até longas alterações de tempo e espaço.

Para Eisner (2010, p. 23):

[...] o fenômeno da duração e da sua vivência - comumente designado como "tempo" - é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos pela percepção que temos da relação entre eles.

O *timing*, a capacidade de expressar a passagem do tempo, é um dos fundamentos dos quadrinhos. A dimensão da compreensão humana nos habilita a reconhecer e compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da natureza humana. Para Eisner, o *timing* é decisivo para o sucesso de uma narrativa visual:

É nesse teatro da compreensão humana que o narrador gráfico exerce sua arte. No cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar a passagem do tempo está o caráter compartilhado da sua percepção. Mas para expressar o *timing*, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica a **disposição** dos quadrinhos passa a ser elemento fundamental (EISNER, 2010, p. 24) (grifo nosso).

Em HQ, os interstícios entre cada cena e que geravam a sensação de *timing* eram propostos e complementados a partir da inferência⁴⁹ do leitor.



Figura 81 – HQ (2012) - esquema de movimentação dos biombos para criação dos quadros com figuras “congeladas” em cena.

Fonte: elaborado pelo autor

⁴⁹ Segundo Koch (1997, p.70), entende-se por inferência aquilo que se usa para estabelecer uma relação não explícita entre dois elementos de um texto.

De acordo com Eisner (2010, p. 26), "[...] o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento". Na verdade, o enquadramento comunica o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadro *per se*. No espetáculo, visando gerar efeito de sentido, as cenas congeladas não apresentavam todos os enquadramentos num fluxo contínuo, mas revelavam, em poucos elementos, o essencial para que o leitor, por meio de sua imaginação, completasse o sentido dos quadros.

Ainda segundo o autor (p. 30), "[...] o número e o tamanho de quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo". Nas histórias em quadrinhos, o *timing* e o ritmo, elementos criados por meio da ação e do enquadramento, se entrelaçam. Em *HQ*, para que pudesse ser apresentada uma sequência lógica de quadros congelados, a solução foi a movimentação dos biombos que permitisse um contínuo surgir e desaparecer dos artistas, formando os quadros. Na Figura 81, é possível verificar os esboços de um estudo para a movimentação dos biombos.

Eisner (2010, p. 39) postula que "[...] o artista sequencial 'vê' pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise". A evolução dos biombos em cena permitiu, em *HQ*, que cada quadro fosse materializado em um instante único, congelado no tempo. A sucessão destes instantâneos replicou a maneira como as histórias em quadrinhos são construídas, pelo uso de imagens congeladas em fragmentos cronologicamente distanciados.

Na relação com a cena, a imaginação e a inferência do espectador possibilitam o preenchimento dos espaços vazios, contribuindo para a construção de sentido. A tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso do artista (encenador/coreógrafo) surge da habilidade em aferir o que é comum à experiência do espectador (Figura 82).



Figura 82: *HQ* (2012) - Sequência de imagens “congeladas” em cena
 Fonte: o autor

Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor. Para Eisner (2010, p. 41): "O espectador de um filme não tem como ver o quadro seguinte sem que o criador permita, porque os quadros impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez". Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura - vantagem que o teatro também desfruta. Num espaço cênico fechado, o arco do proscênio e a profundidade do palco formam um único quadro, e a plateia, sentada numa determinada posição, vê a ação contida nele. Em *HQ*, o palco tornava-se a revista em quadrinhos, e as configurações de biombos e elementos outros representavam os quadrinhos, modulando aquele espaço em relação à perspectiva do espectador.

6.5 A luz e a composição de espaços em HQ

Em HQ, contribuiu também para modular o tempo e o espaço, em cena, o uso da luz cênica. A luz interfere na encenação; ela não é simplesmente decorativa, participando ativamente da produção de sentido no espetáculo. A princípio, a iluminação tem competência para delimitar o lugar teatral. A variação de angulação da incidência da luz sobre um determinado objeto cria a impressão de que este está mais próximo ou mais distante da visão do espectador. É através do posicionamento dos refletores frontalmente, lateralmente (em diversos ângulos de posicionamento), em contraluz, em contra-plano, horizontalmente e a pino que distribuem a luz por toda a extensão do palco; além do uso de focos, que delimitam ainda mais o espaço, os objetos e as ações.

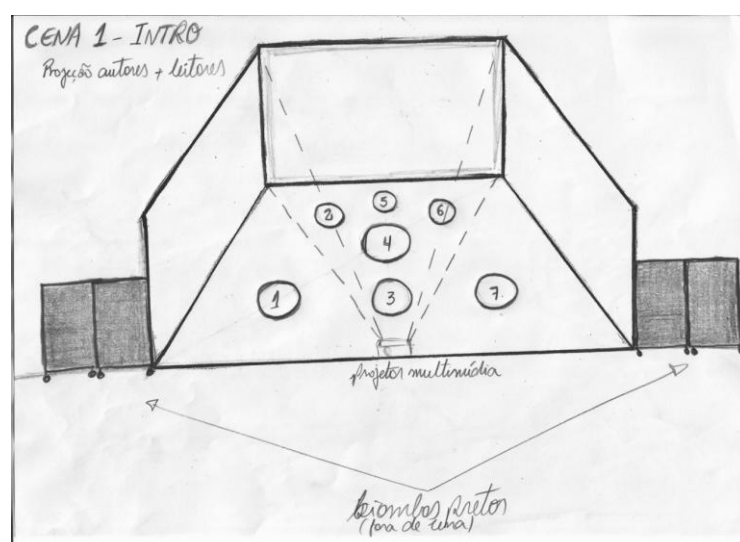


Figura 83: Croqui cena 01 (intro) versão definitiva – biombos pretos na parte externa da cena. Destacam-se os círculos representando dos focos de luz no chão e o planejamento da projeção de imagens.

Fonte: elaborado pelo autor

De acordo com Eisner (2010, p. 24), uma história em quadrinhos torna-se real quando o *tempo* e o *timing* passam a ser componentes ativos da criação. Para o autor, na música ou em outras formas de comunicação sonora, em que se consegue ritmo ou "cadência", isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, essa sensação é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. Por ser um elemento de grande fluidez e flexibilidade, a luz foi utilizada em HQ para dar o tom das cenas, o que permitiu moldar a ação cênica e controlar o ritmo do espetáculo. Firmando a passagem entre diferentes momentos,

foi possível coordenar o ritmo cênico, colocando os elementos em relação consigo mesmo e também com os outros elementos. A luz possui funções dramatúrgicas e semiológicas, como iluminar ou até mesmo comentar uma ação. Com a luz foi possível isolar os elementos de construção da cena que se desejou, criar atmosferas e dar ritmo ao espetáculo, além de destacar a evolução dos argumentos e dos sentimentos na encenação.



Figura 84 – Cena leitores e autores: focos de luz destacam ações e artistas no espaço cênico.

Fonte: o autor

Por meio da compreensão da iluminação pode-se ainda “averiguar o que ela ilumina e também o que esconde como a ação que parte da luz para ir à sombra ou vice-versa” (PAVIS, 2005, p. 180).

Camargo observa que

[...] a função seletiva da luz conduz o olhar do espectador somente para aquilo que deve ser visto mergulhando o restante no escuro: a função dimensional revela que o corpo ocupa um lugar no espaço tridimensionalmente e faz dele um ser que se expressa na horizontal, na vertical e na linha da profundidade (CAMARGO, 2003, p. 197).

A focalização de determinada parte do palco identifica o lugar momentâneo da ação. O foco de luz possibilita também o isolamento ou afastamento de um ator ou de qualquer outro elemento do restante da cena e também para o reconhecimento do espectador (figura 84).

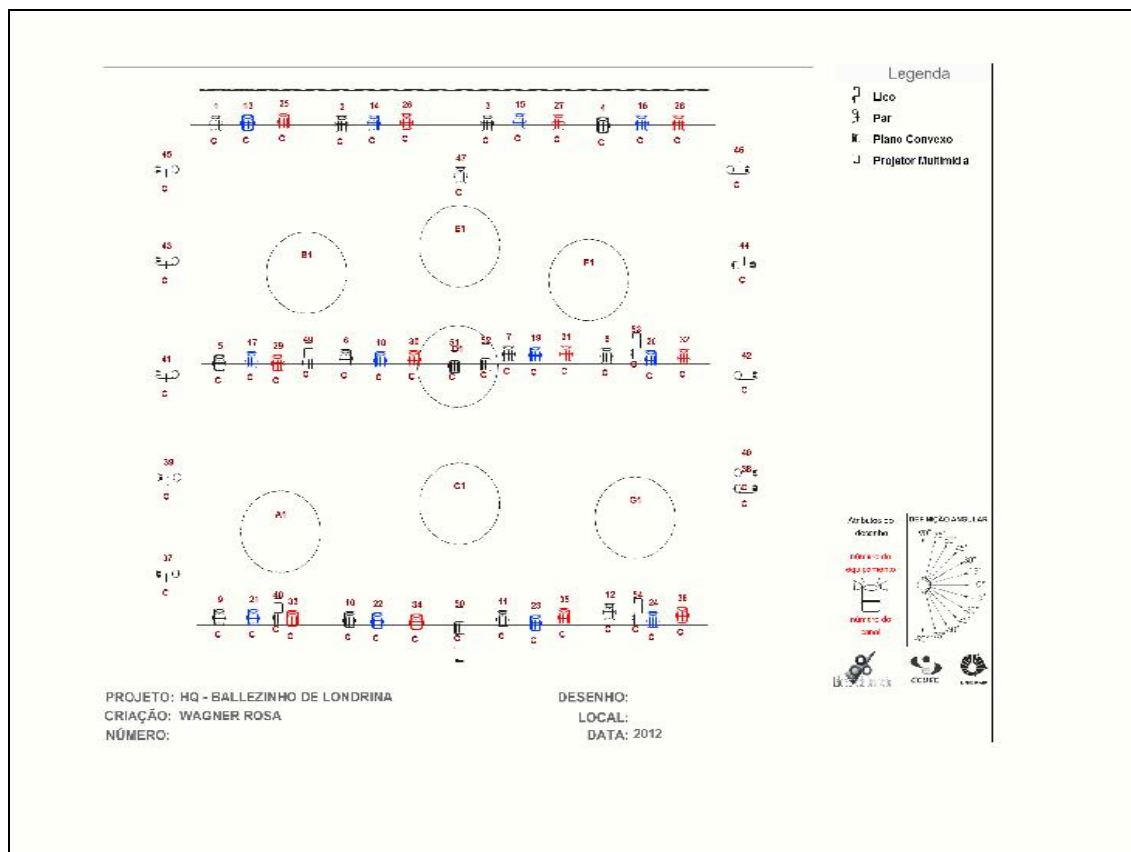


Figura 85 - HQ (2012) - mapa de luz.
 Fonte: elaborado pelo autor

O emprego da luz não acontece somente com o fim de delimitar o lugar material, mas também para pôr em relevo tal ator ou tal elemento em relação àquilo que os rodeia. Uma função destacada da iluminação é a possibilidade de ampliar ou modificar o valor semiológico dos elementos, inclusive imprimindo-lhes novo sentido: o rosto, o corpo do ator e seus mecanismos, seu rosto e corpo, a maquiagem e a indumentária, além de um fragmento do cenário podem ser facilmente modelados pela luz (KOWZAN, 1977).

Para Camargo, “[...] a luz atmosférica não é necessariamente para fazer ver ou ler, mas para ter sensações capazes de traduzir a atmosfera dramática” (2003, p. 203). Na Figura 85, é possível detectar o contraste entre a luz atmosférica que banha os artistas ao fundo e o foco de luz branca que destaca a personagem à esquerda. O tom avermelhado da cena do gênero aventura - subgênero *Cowboys* - complementa a dramaticidade de um fêretro: a personagem destacada acaba de vencer um duelo contra um oponente, que será retirado de cena pelos construtores. A luz é um elemento que auxilia na articulação do espaço e do tempo, sendo um dos

principais enunciadores da encenação. Na representação, contribui para sua criação e organização, balizando o seu percurso.



Figura 86 - *HQ* (2012) - contraste entre a luz atmosférica (vermelho) e o foco de luz branca que destaca a figura à esquerda.
Fonte: Amauri Martineli

A cor difundida pela iluminação pode também desempenhar um papel semiológico. A escolha cromática para a encenação vai provocar no espectador um repertório sensual que envolve diretamente seus receptores distantes (olhos e ouvidos). As cores quentes vão produzir uma sensação agradável; as frias vão suscitar a tristeza; os tons médios vão sugerir uma impressão neutra e calma. Para Pavis (2005, p.180), “[...] as colorações escolhidas suscitam emoções e sensações por obra da luz (clareza) e da cor (tom)”. A escolha da coloração correta para uma encenação tenderá a produzir sobre o espectador efeitos que vão contribuir na construção emocional da encenação. As imagens mentais construídas serão, senão mais compreensíveis, pelo menos melhor ligadas à utilização objetiva das cores. Se a incidência da luz produz contraste, o objeto iluminado pode ser facilmente reconhecido. Em *HQ*, a luz facilitou a apreensão e captação de detalhes.

Para Dullin, a técnica da luz destacou sua plasticidade e sua capacidade musical. A luz é, segundo o autor, “[...] o único recurso exterior que pode agir sobre a imaginação do espectador sem distrair sua atenção; a luz tem uma

espécie de poder semelhante ao da música: toca outros sentidos, mas age como ela; a luz é um elemento vivo, um dos fluidos da imaginação” (DULLIN, 1969, p. 80). Os recortes de luz dão margem ao surgimento do espaço ficcional, destacado do espaço de atuação, criando uma cenografia espacial. Ao estabelecer relações com a cenografia, é esta que permite ou não a entrada de luz natural no espaço cênico.

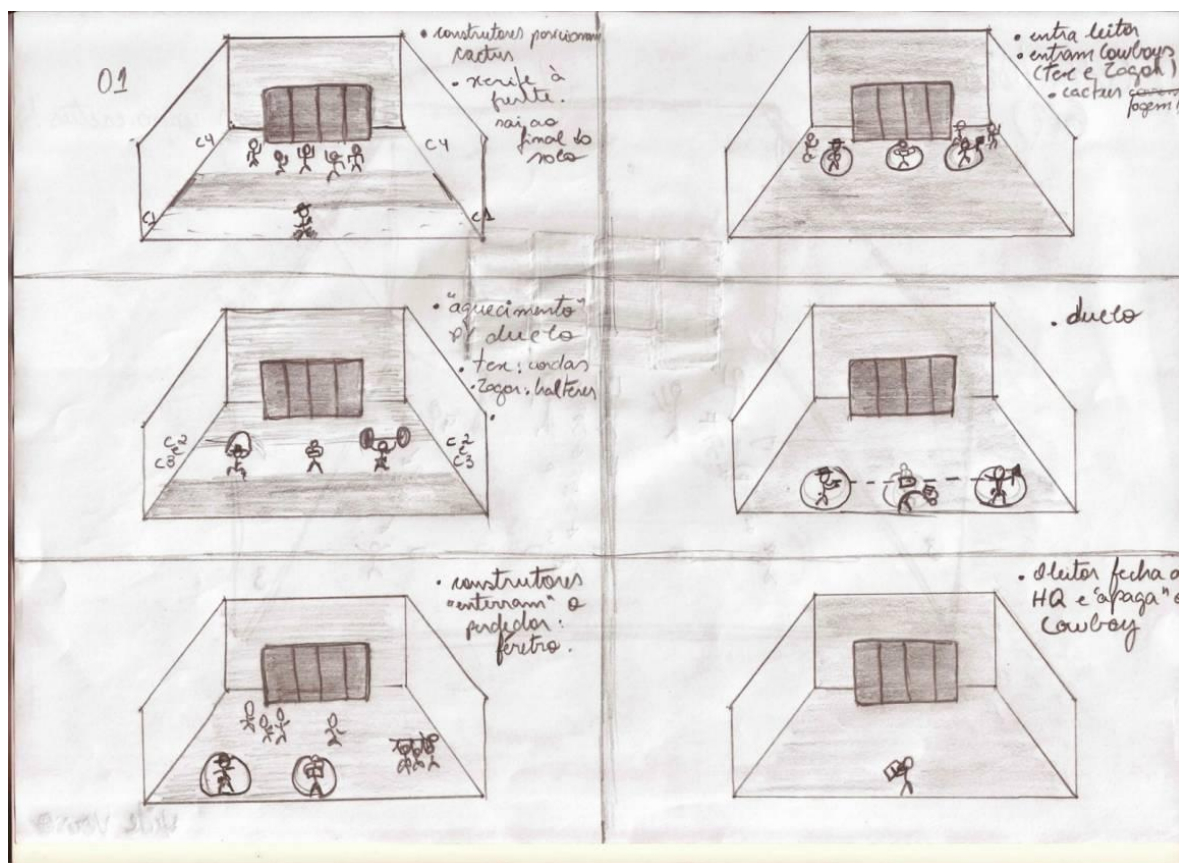


Figura 87: Croqui (*storyboard*) cena 06 (gênero aventura - western). 2ª versão, verso da página: no *storyboard* é possível identificar um estudo para o uso da luz na cena.

Fonte: elaborado pelo autor

Ao optar-se, na encenação, pela luz artificial, esta permite a escolha entre iludir ou fazer desaparecer determinados elementos do cenário e de todo o espaço cênico. A luz pode ainda sugerir mudanças temporais alternando dia e noite ou ainda desorientando completamente quem observa, seja num sentido temporal ou espacial. Na Figura 88, evidencia-se o estudo da luz como componente ativo para a transposição da linguagem das revistas em quadrinhos para a cena.



Figura 88 - HQ (2012) - construção cênica a partir do *storyboard* da figura 87. O uso da luz atua como modulador do espaço e do tempo.
Fontes: Claudio de Souza e Amauri Martineli

Da mesma forma que o cenário, também o figurino materializa-se através da luz. A indumentária, tal qual a maquiagem, capta a luz que lhe é direcionada aproveitando sua cor, seu contraste, a valorização de suas dobras e corte. Suas cores podem ser ampliadas, retificadas ou modificadas, provocando aproximação ou distanciamento. Para o ator, esta mesma materialização, da qual não fogem os elementos visíveis da encenação, também é real: sua energia pode ser destacada ou depreciada. Sua ação é limitada pela incidência da luz, que delimita, regra geral, aquilo que pode ou deve ser visto, modulando sua gestualidade e movimentação. Por outro lado, pode ampará-lo nos momentos em que desejar estar oculto, utilizando-se apenas da sonoplastia ou da utilização da voz, sem sua presença física visível.

Para Camargo (2003, p. 204), “[...] a luz é um recurso riquíssimo para acompanhar o percurso do movimento no espaço e não somente para aprisioná-lo dentro de figuras geométricas”. Ao dar vida ao espaço e ao ator, a luz assume uma dimensão de proporções metafísicas. A luz assume uma função controladora e modeladora do sentido; é também um “[...] elemento atmosférico que religa e infiltra os elementos separados e esparsos” (PAVIS, 1999, p. 202). Categoricamente, na encenação de *HQ*, a luz é um elemento que contribui para dar vida aos outros elementos.

Em alguns momentos do espetáculo, tal como na cena super-heróis, são as diferentes formas de manipulação da luz que permitem a materialização da estética almejada. No gênero aventura (Figura 89), o efeito de contraluz produzia uma forma de visualizar apenas a silhueta das personagens, o que lhes dava uma identidade de contornos indefinidos.

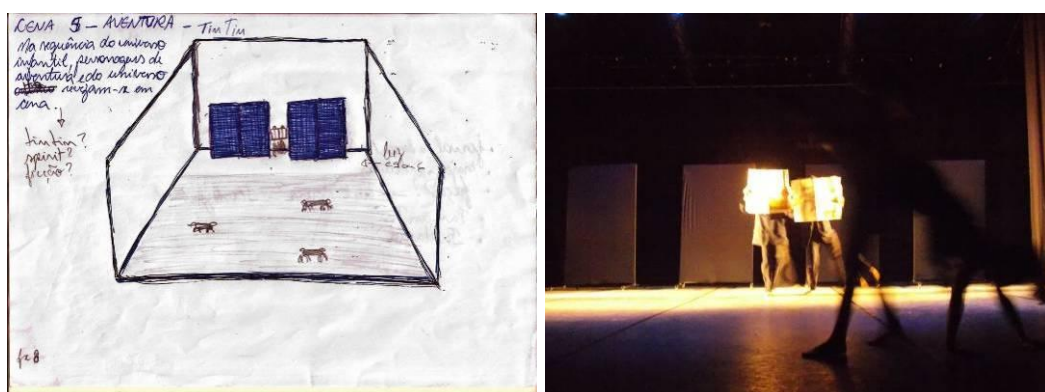


Figura 89: *HQ* (2010) - luz e sombra
 A esquerda, croqui cena 05 (gênero aventura - detetives)
 A direita, registro fotográfico da cena.
 Fonte: o autor

Da mesma forma, os efeitos de contraluz sobre os biombos na cena super-heróis produziam sombras deformadas (Figuras 89 e 90), que caracterizavam personagens em cena destacadas pela silhueta, provocando um efeito, por vezes, distorcido, gerando imagens indefinidas de criaturas que pareciam se formar e caminhar por entre as sombras.

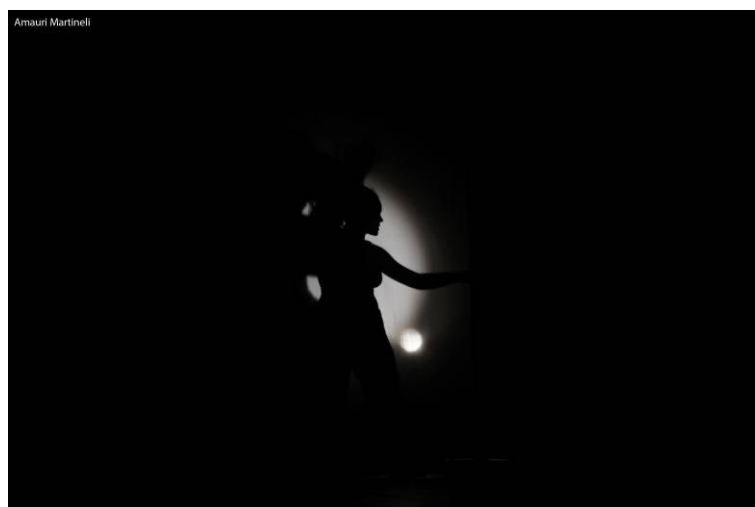


Figura 90: Efeito de sombras - gênero *super-heróis*
Fonte: Amauri Martinelli

Entretanto, de acordo com os testes realizados, a técnica em questão seria funcional apenas se o biombo estivesse na cor branca. Caso contrário, o efeito das sombras seria anulado pela cor do biombo.

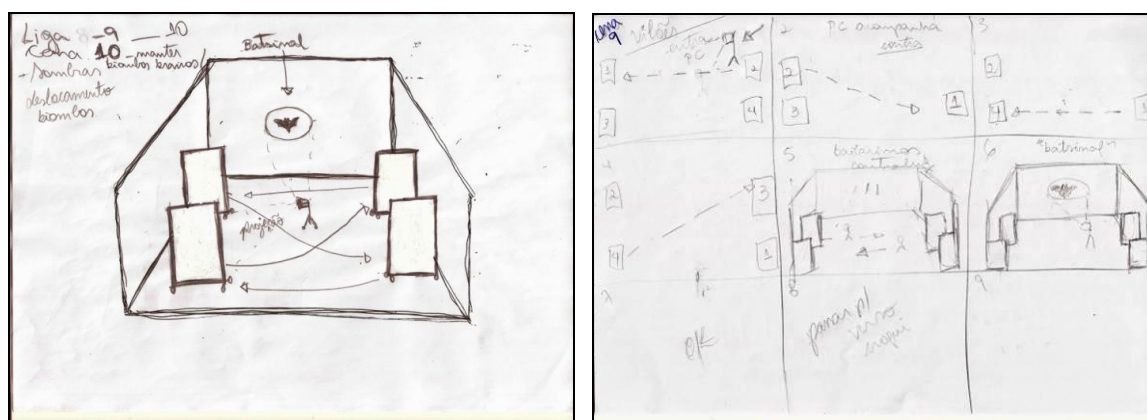


Figura 91: Esquema cena 10 (gênero *super-heróis*): duas versões. Posicionamento e movimentação dos biombos.
esquerda: croqui movimentação dos biombos
direita - esquema de movimentação dos biombos
Fonte: elaborado pelo autor

Na mesma cena, o uso da luz permitiu a projeção de um signo facilmente reconhecido do gênero: o “batsinal” (Figuras 42 e 91), símbolo icônico do chamado de ajuda da polícia para o personagem Batman.

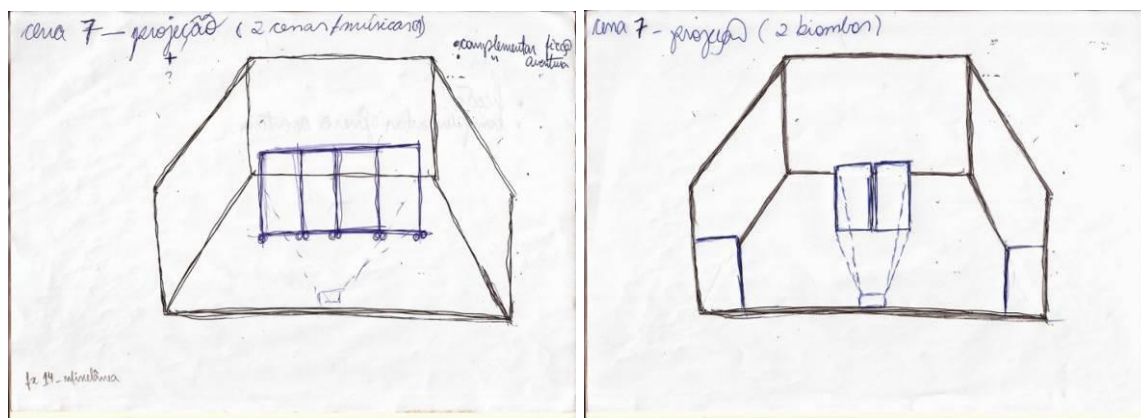


Figura 92: Croqui cena 07 (gênero aventura – ficção – projeção). 2 versões, com diferentes posicionamentos dos biombos.

Fonte: elaborado pelo autor

Outro uso identificado para as projeções foi no sentido de mesclar as imagens dos bailarinos com as imagens das personagens originais, coletadas em revistas diversas. Para tanto, biombos foram dispostos em cena, emulando as páginas abertas de uma revista em quadrinhos (Figuras 92 e 93).



Figura 93 : Biombos brancos figuram, em cena, as páginas de uma revista em quadrinhos.

Fonte: o autor

6.6 A composição do quadrinho: elementos para a transposição para a cena

Segundo Eisner (2010, p. 90), a composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral. Para o autor:

Assim que o fluxo da ação é "enquadrado", torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou a inovação em um arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados esses fatores (EISNER, 2010, p. 90).

Outro recurso empregado para figurar as vinhetas (quadrinhos) em cena foi o uso de *elásticos*. Ao serem acionados, estes materiais produziam, instantaneamente, as bordas dos quadrados e retângulos em cena. A partir do estudo do formato das HQs brasileiras, decidimos por criar uma historieta que homenageasse um dos mais famosos quadrinistas brasileiros, Maurício de Souza, com a criação de uma historieta romântica entre as personagens Chico Bento e Rosinha, de autoria daquele autor. Os estudos apontaram para um formato básico de construção da cena que fizesse surtir o efeito desejado.

De acordo com Eisner (2010, p. 42):

[...] a criação do quadrinho começa, essencialmente, com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da posição de cada símbolo ou elemento a ser incluído. A execução do quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo.

A pesquisa desenvolveu-se a partir de revistas em quadrinhos do próprio autor (Figuras 94 e 95), procurando encontrar elementos que contribuíssem para o desenvolvimento da cena.



Figura 94 - Estudo para composição cena - homenagem a Maurício de Souza 1

Fonte: <http://www.pacoquinha.com/chico-bento-em-o-pamonha/>

acesso em: 12 mar. 2012

O material pesquisado forneceu as pistas para a composição de uma historieta original para o espetáculo.



Figura 95 - Estudo para composição da cena - homenagem a Maurício de Souza 2

Fonte: <http://curiosos21.blogspot.com.br/2011/05/cantinho-das-professoras.html>

acesso em: 12 mar. 2012

Os croquis da figura 96 foram criados, estabelecendo a estética da cena, pensando em uma disposição dos quadinhos pelo espaço e a transformação do palco em uma página de revista em quadrinhos.

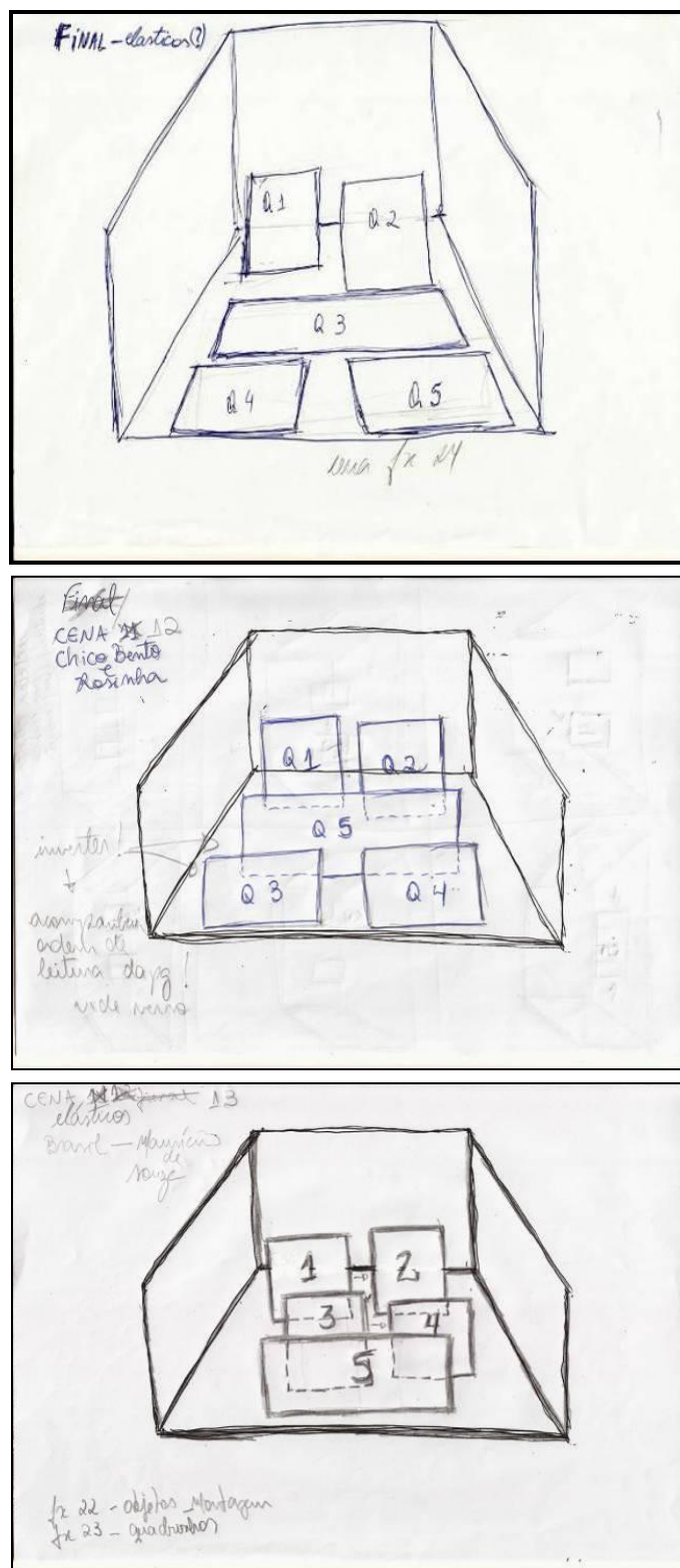


Figura 96: HQ (2012) - croqui da concepção cenográfica com elásticos.
 acima - croqui inicial - 5 quadros - retângulo maior cena 3.
 centro - 5 quadros - retângulo maior cena 5 no centro.
 abaixo - 5 quadros - retângulo maior finalizando a cena em posição frontal.
 Fonte: elaborado pelo autor

Nos ensaios e experimentações de cena (Figura 97), verificamos a necessidade, para além da imagem, de criar uma historieta que desse um sentido global ao conjunto da cena.



Figura 97: HQ (2012) - experimentação cênica com o emprego de elásticos figurando vinhetas.

Fonte: o autor

Além dos elásticos, outros elementos foram estudados e materializados, tais como os balões, cuja função é representar o pensamento ou a fala das personagens. De acordo com Eisner (2010), os balões, além de dispositivos de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo. Para o autor (2010, p. 24):

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. a disposição dos balões que cercam a fala - a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor - contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a compreensão do leitor. [...] À medida que o uso dos balões foi se ampliando passou a ter uma função maior do que de simples delimitador para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa.

Além disso, objetos que seriam necessários para dar sentido à cena, foram incorporados. Um objeto enquanto parte do cenário é apenas um dentre muitos elementos que o compõem, entretanto, podemos afirmar que a importância do acessório em cena está intimamente ligada à ação, à fala do ator, ao olhar e à luz.

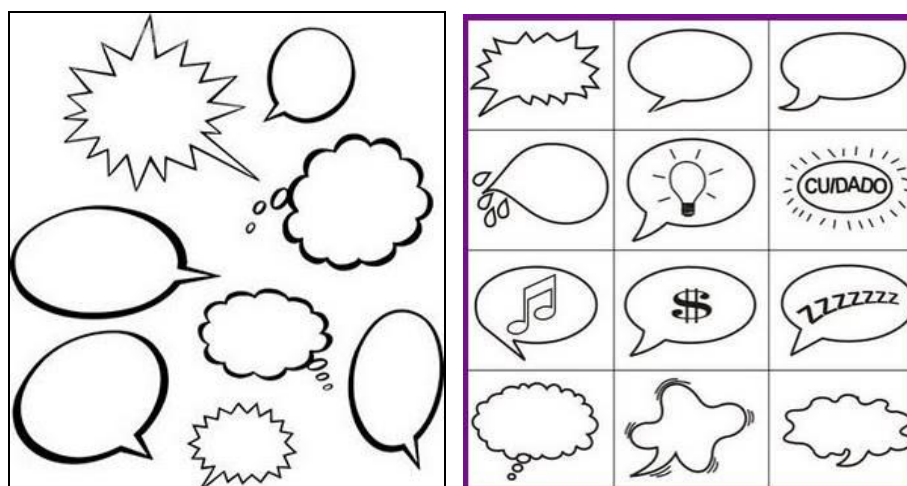


Figura 98 - Estudo da funcionalidade e formatos dos balões para a criação do espetáculo HQ.

Fonte: <http://criandohqs.blogspot.com.br/2011/12/baloes-nos-quadrinhos.html>
 acesso em: 15 abr 2012

Em relação aos acessórios cênicos (ou objetos cênicos), acerca do entendimento que se tem desse elemento, Pavis (2005, p. 174) os define como “[...] tudo o que pode ser manipulado pelo ator”. Confunde-se com o termo cenário ou adereço com muita facilidade. Dadas as suas propriedades reais e também simbólicas, distinguem-se diferentes graus de objetividade sobre os acessórios. Kowzan (1977, p. 110) afirma que “[...] todo elemento do vestuário, por exemplo, pode tornar-se acessório, desde que tenha um papel com características individuais, independente das funções semiológicas da vestimenta”. Os balões, transformados em objetos cênicos em HQ, configuravam a expressão do pensamento e comunicação das - e entre as - personagens.

Para Camargo (2003), um objeto em cena atrai o olhar do espectador no momento que se faz referência a ele, quando é tocado por alguém, está sendo procurado, é esquecido de propósito, denuncia algo ou serve de pista. No momento que interfere na narrativa, um objeto adquire intensidade dramática, passando a fazer parte da ação:

Dependendo dos ângulos de incidência da luz, o objeto ganha uma existência que não havia sido demonstrada antes, revelando seu volume, seus contornos, sua textura, enfim, dando a conhecer aos olhos não apenas um significado, capaz de interferir na leitura racional e emotiva do signo, mas também a aparência física, capaz de impressionar os sentidos (CAMARGO, 2003, p. 179).

A elaboração material pode desenvolver-se a ponto de representar um grupo social ou um indivíduo em destaque. Este mesmo material, utilizado num novo contexto, pode produzir um significado completamente oposto ao original. A título de exemplo, um objeto emprestado de outra cena ou contexto, como também da própria realidade, pode surtir efeito semelhante ou contrário à proposta original. Em se tratando de algo real, um objeto pode ser apenas sugerido pelo texto ou a palavra a ponto de podermos percebê-lo, concretamente, e até concebê-lo, abstratamente.

De forma semelhante ao espaço, com frequência o objeto cênico figura como um sistema integrador, como foco e também como parâmetro para o restante da encenação. O espectador o apreende como ponto de referência, como balizador entre momentos e espaços distintos. Para Eisner (2010), a representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa. Na narração visual, a tarefa do artista é registrar um fluxo contínuo de experiência e mostrá-lo como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em cenas congeladas e encerradas num quadrinho.

Por meio de um *storyboard* (Figura 99), delineamos passo a passo o que deveria ser executado cenicamente e quais elementos seriam empregados.

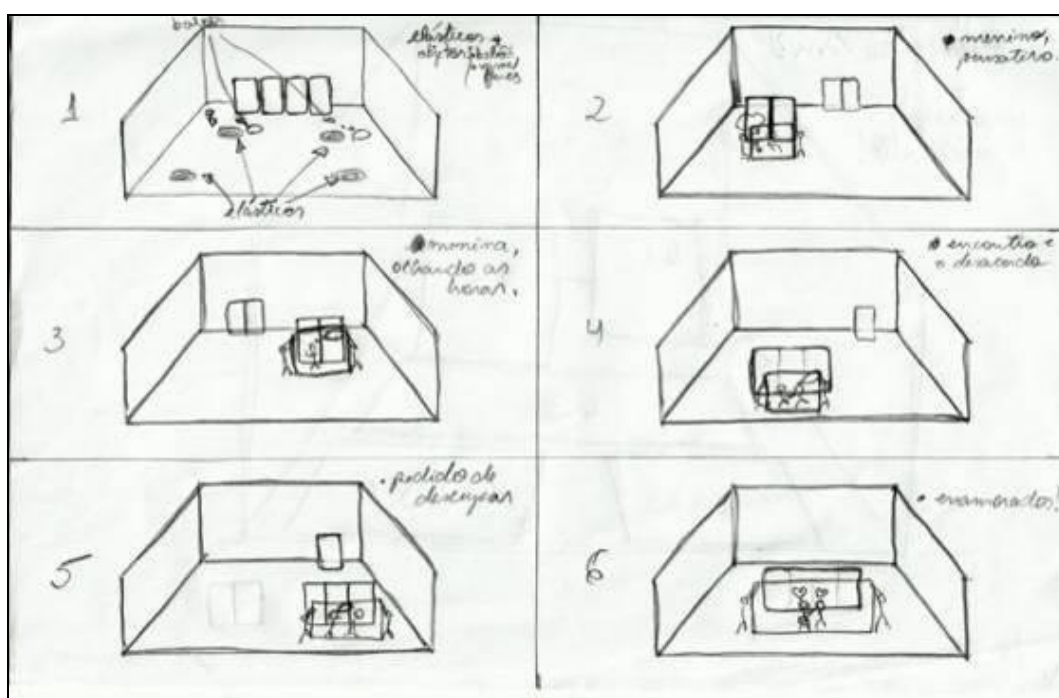


Figura 99 - Storyboard: vinhetas criadas com elásticos - elementos integrados
Fonte: elaborado pelo autor

Segundo Eisner (2010, p. 26):

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele "comunica" o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadro "per se". [...] A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado.

No conjunto de imagens que compõe a figura 100, é possível acompanhar, quadro a quadro, a materialização da historieta planejada a partir das cenas desenhadas primeiramente no *storyboard* e, posteriormente, realizadas cenicamente. É possível visualizar, também, na reconstrução fotográfica, a reprodução de uma página de *HQ*.



Figura 100: Quadrinhos em cena, produzidos por biombos e elásticos.
Fonte: o autor

Na figura 101, a transposição de cada quadro elaborado no *storyboard* para o seu correspondente, em cena.

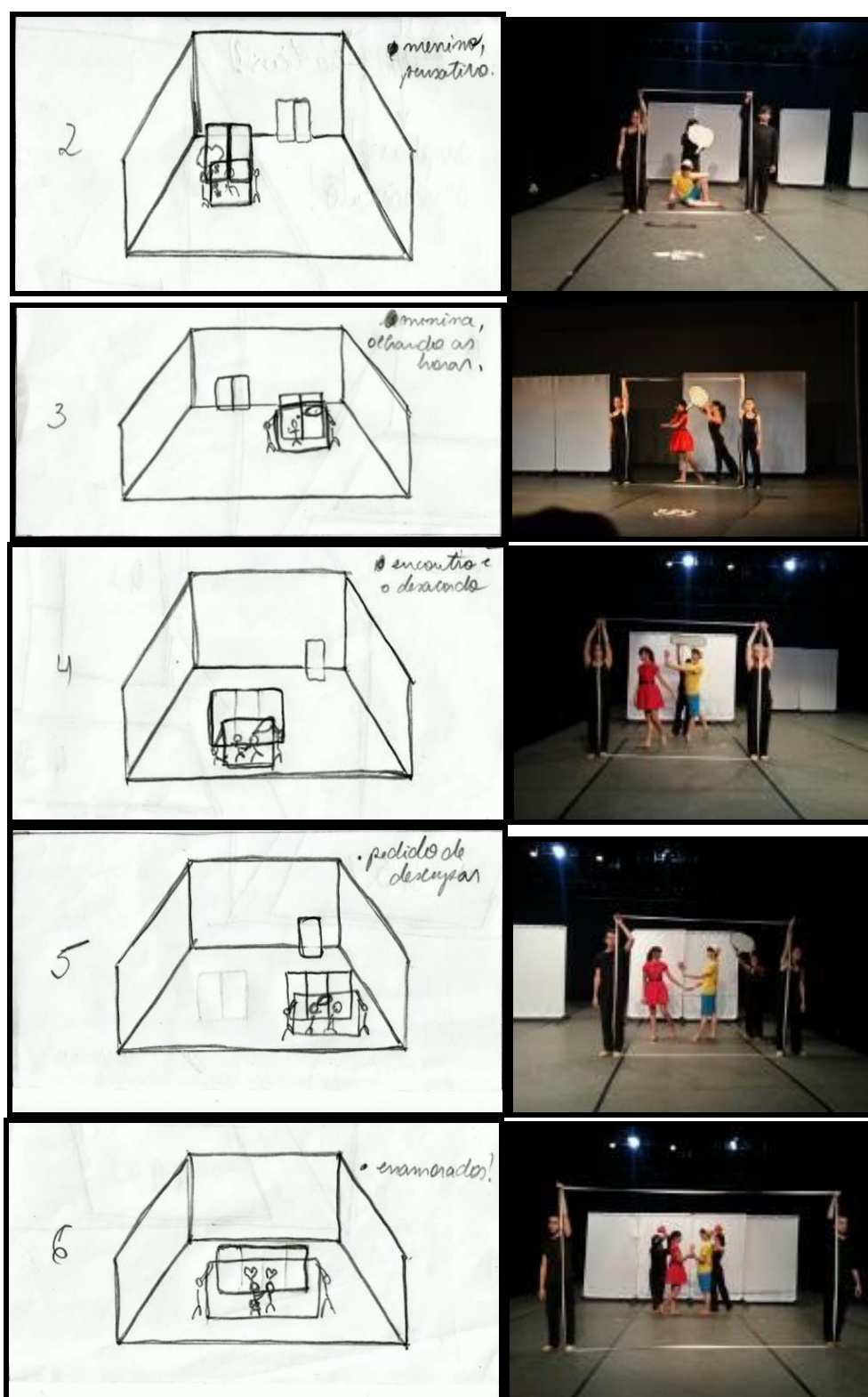


Figura 101: HQ (2012) - sequência de cenas produzidas a partir do *storyboard*.

As bordas de elásticos figuram as vinhetas.

Fonte: elaborado pelo autor

Na figura 102, é possível acompanhar, pelos registros, o movimento tradutório que viabilizou a produção do discurso cênico de enunciação da estética dos quadrinhos. Por meio da *cenografia*, operamos a integração entre os elementos de cena e, sob esta óptica, revelamos o diálogo entre os ícones presentes no espetáculo.

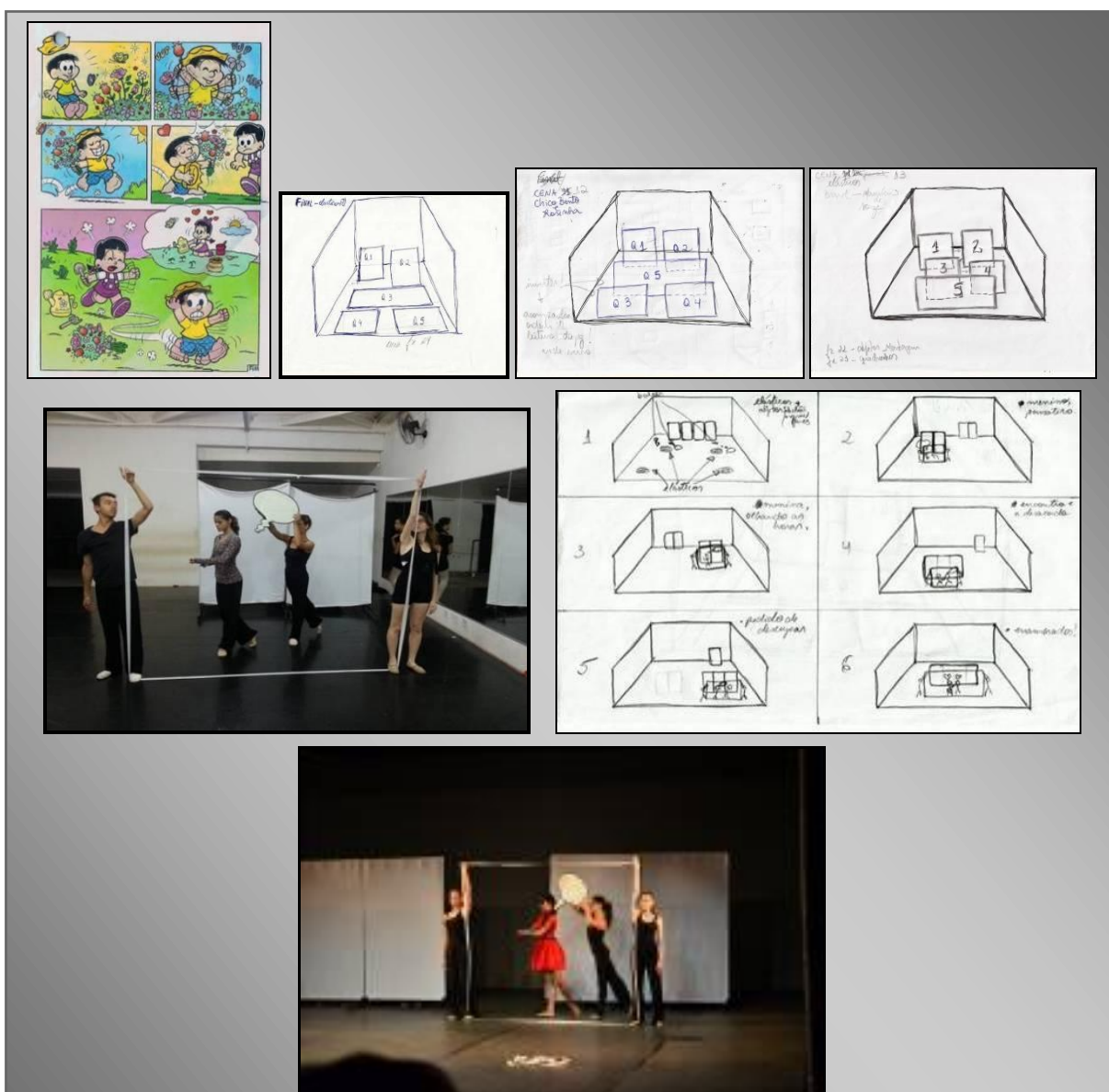


Figura 102 - Conversão de formas em HQ - da linguagem gráfica para a linguagem cênica

acima (esq) - Estudo do formato das vinhetas (quadros)
 acima (centro e dir) - *croquis*: concepção cenográfica, com uso de elásticos.
 centro (esq) - registro de ensaio: elásticos figuram bordas dos quadrinhos
 centro (dir) - *storyboard*. Composição das cenas
 abaixo: HQ em cena.

Fonte: elaborado pelo autor

Tudo o que percebemos da cena opera scinestesicamente, direta ou indiretamente, sobre o espectador, mesmo que os efeitos da recepção não sejam aqueles programados ou idealizados pelo (s) seu (s) autor (es) na fase inicial de planejamento, durante o processo de criação da obra, ou seja ainda o objetivo final dela (quando planejada para determinada finalidade estética). A imaginação criadora caminha por meio de um conjunto de fatos encadeados, que pode ser desvendado e/ou descoberto somente com a finalização da obra. Entretanto, criar é um jogo entre estar consciente durante o processo de criação sem deixar de considerar que, inconscientemente, operações criativas também são realizadas e, simultaneamente, elas tanto contribuem para a apropriação da realidade, quanto produzem elementos de natureza instrumental.

A constituição de arquivos de criação serviu de recurso para a construção de cada cena e para a realização da obra como um todo. Dos procedimentos adotados por Nava em sua escrita, e aqui utilizados para a análise de *HQ* (o provisionamento de recursos, o raciocínio diagramático e a espiralação), é possível depreender que, na construção do espetáculo, o uso instrumental de croquis, *storyboards* e esquemas, dadas sua natureza e função, foram amplamente utilizados e tiveram uma participação passível de hierarquização. Pela capacidade instrumental de representação de materiais e/ou elementos, os croquis foram amplamente utilizados com a evidente função de sintetizar ideias e visualizar seus possíveis efeitos em suportes bidimensionais. A possibilidade de visualizar determinados elementos antes de confeccioná-los contribuiu efetivamente para que as escolhas de materiais e o planejamento estético da obra fosse mais preciso. Num contexto mais amplo, os *storyboard* constituíram-se pela sucessão de imagens, também bidimensionais, de eventos que seriam realizados, servindo para planificar cenas complexas e o uso de materiais, conduzir temas e planejar movimentações pelo espaço cênico. Embora tenham sido gerados de forma despreziosa, como recursos mnemônicos nas construções durante as sessões de trabalho, os esquemas ganharam importância para o crítico genético para recuperar e/ou redimensionar trechos coreográficos. A análise permitiu depreender que eles tiveram uma dupla função no processo: a conservação da informação e o impulso para criação, servindo de recurso de notação coreográfica e de memória espacial.

Depreendemos, também, que houve sinergia entre as operações criativas a partir dos procedimentos de provisionamento, espiralação e raciocínio diagramático e as fases processuais (planejamento, execução e avaliação), aqui utilizados como objetos de análise. Os procedimentos descritos não aconteceram em ordem cronológica, e também não ocorreram de forma isolada. Cada fase, cada eixo, contribuiu e retroalimentou as outras de forma interdependente. Foram realizadas de acordo com as necessidades para a evolução de cada cena e de cada detalhe do espetáculo isoladamente e, conseqüentemente, do andamento da obra em sua totalidade.

De um ponto de vista mais abrangente, foi possível perceber, por meio da análise dos arquivos de processo, que elementos díspares ganharam coesão a partir de operações criativas em que ideias e imagens se sobrepuseram e ganharam complexidade. Na análise do processo de construção do espetáculo *HQ*, foi possível verificar que da passagem das anotações para a representação cênica houve uma espécie de reencaixe: elementos dispersos foram paulatinamente reelaborados e, no caminho, foram ganhando novas conotações. As imagens e os documentos que inspiraram a estética e a materialidade das cenas serviram de suporte para tentativas de transposição de linguagem, que conduziram a efeitos próximos dos inicialmente desejados.

Ao analisarmos os documentos processuais, por mais que as ideias iniciais instigassem, levando-se em conta o fim a que se destinavam, elas perceptivelmente não poderiam ser utilizadas em estado bruto. Nos exemplos descritos, a transformação de um conjunto de ideias contidas nos materiais iniciais para aquilo que se presenciou em cena, permitiu verificarmos a conversão de formas, dadas as transformações ocorridas, diga-se, em função do tratamento dado a materiais e conteúdos para tornar-lhes inteligíveis em um suporte distinto do original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente estudo, enfocamos o percurso criativo de um espetáculo de dança, destacando a sua natureza e seus elementos constituintes, cujo escopo foi identificar o movimento tradutório que tornou possível a materialização do espetáculo em questão.

As pressuposições iniciais foram ratificadas ao longo da pesquisa, no que tange à compreensão de que um processo de criação e/ou de produção de um espetáculo/encenação só é possível quando se compreendem as sucessivas conversões de formas durante o movimento tradutório de que fez parte. Compreensão esta que opera num espectro amplo: das nuances que geram a obra a partir de detalhes de sua concepção, contendo registros da deflagração de ações que se materializam no percurso, até o acabamento formal do processo.

Concluimos com o entendimento de que a linguagem da dança interconecta o ritmo, o gesto e o movimento, e propõe-se a expressar corporeamente os sentimentos, assim como a exultação espiritual, consistindo, desta forma, de uma natural e simbólica forma de manifestação, além de lidar, também, com questões materiais, objetivas, que dizem diretamente do mundo ao mundo. Para além da dimensão metafísica, há uma outra, localizada, objetiva, materialista, de carácter realista e/ou alegórico: são constructos sociais nos modos como compreendemos a expressividade da linguagem artística pelas nossas lentes culturais, pela forma como interagimos e/ou nos apropriamos do mundo. São os variados fios que tecem a rede simbólica, o emaranhado da experiência humana.

Neste sentido, o material em produção oferece subsidio para as resoluções cênicas. Suas características extrapolam a sua origem e pedem por inovações advindas de linguagens outras, ou seja, são resultantes da hibridização ou da confluência de linguagens, e que faz surgir algo novo por meio de movimentos tradutórios. Para além de traduzir uma associação lógica de ideias a serem intelectualmente apreendidas, seus movimentos e evoluções criam imagens que causam sensações, emoções, sentimentos, operando scinestesticamente sobre o receptor.

A discussão impôs a necessidade de compreender os meandros da Crítica Genética, por meio do aporte teórico-metodológico oferecido pelos trabalhos de Panichi e Contani (2003) e Salles (1992; 1998; 2000), e procurando nas questões

intrínsecas das artes cênicas (e, especificamente, da linguagem da dança em seu caráter cênico), também a partir de Britto (2008), Gresillon e Thomasseau (2014), Katz (2005), Noronha (2013) Souza (2013), Pareyson (1977), Vilalba (2006), Ferrara (1986) e Teixeira (2015), uma fundamentação teórica que nos permitisse pesquisar alguns dos aspectos éticos, estéticos e poéticos desta linguagem.

A apropriação e a utilização das linguagens artísticas em consonância com a Arte do Espetáculo Vivo, por parte do pesquisador, buscando integrar aos aspectos resgatados de arquivos com conteúdos pertinentes à construção artística analisada foi, sob alguns aspectos, facilitada e ampliada pelo conhecimento prévio acerca dos conhecimentos inerentes da linguagem artística da dança, associando-os à análise dos materiais coletados. Exercícios que requisitaram o uso de criatividade em sua realização e provocaram transformações e redimensionamento de posições, além da possibilidade de relacionar o que se (re) aprendeu, na análise, com aspectos da prática, do fazer artístico cotidiano.

No estudo de Panichi e Contani (2003), depreendemos que uma palavra ou uma imagem podem gerar novos pensamentos e imagens mais complexas, pelo manejo das formas da linguagem. Esse processo enriquece o raciocínio criativo, constituindo etapas que devem ser percorridas em toda sua extensão. Quanto maior o conjunto de registros produzidos, maior será o apoio na organização e na variedade de seleção das formas que serão levadas à composição da obra. Para os autores, a opção por um determinado assunto ou problema para estudar, depende da habilidade e da persistência no provisionamento, que está sujeita, necessariamente, a uma atitude pessoal do criador, pautada pelo ato de sair à procura e oportunizar, valorizar os achados, recolher, juntar.

Para o presente estudo, o percurso foi um período de intensa busca, em que a arte pôde ser vivenciada e apreciada *a posteriori*, a partir de sua gênese. Caminhamos por práticas além das expectativas *a priori*, possibilitando (ao pesquisador) o contato com experiências inéditas, como a (re) leitura contextualizada de obras já há tempo produzidas, o exercício de investigação acerca da criação por meio de arquivos engavetados, com desenvolvimento de uma reaproximação e reflexão - acerca do que se produziu artisticamente - especificamente pelas vias do estímulo documental. Enfim, situações novas e desafiadoras da criatividade e da inteligência registradas naqueles materiais.

Aprender com os rascunhos, revalorar os arquivos de processo, em seus vários níveis, zelar pela construção de saberes permitem a professores e estudantes a compreensão de uma engrenagem metafórica que, conforme as ações dos envolvidos, configura-se como desafio e construção de conhecimento. Entre esses desafios está o entendimento de que a arte é exercício de constante construção de repertórios que refletem, diretamente, os conhecimentos necessários para dar sentido estético às práticas, às técnicas e aos materiais empregados. Assim, há necessidade de se estabelecerem práticas metodológicas que procurem incentivar a percepção de correlações entre o fazer artístico, o desenvolvimento de uma nova crítica, pautada numa visão mais ampla da arte, além da reflexão e da sensibilização dos vários modos de ver o mundo e aquilo que ele comporta. Tal necessidade pode ser balizada a partir de pressupostos como a Crítica Genética, que se configura na análise contextualizada de materiais de processo.

Concluimos esse diálogo apontando para a correlação existente entre os elementos da análise descritos e as fases de construção empregadas na criação do espetáculo *HQ*, do Ballezinho de Londrina. Evidenciamos, ainda, uma natural aproximação da metodológica extraída nos processos construtivos de Pedro Nava e do processo de construção do espetáculo analisado. Neste sentido, concluimos que a Crítica Genética é uma atividade de relevante valor nos contextos de criação artística cênica da dança. Conseqüentemente, o seu emprego pode vir a ser de grande relevância para o aprendizado, seja da linguagem cênica em si, seja no contexto do ensino de arte, uma vez que convida o estudante a conhecer mais sobre a obra artística a partir de sua gênese, e o instrumentaliza para tal.

A principal tarefa da análise genética de uma obra cênica consiste em apreender daquele momento efêmero, o espetáculo (produto), os movimentos e os pontos de transição entre o pensamento primordial (obviamente, os vestígios materializados e tangíveis) até o acabamento formal da obra (e que é renovada a cada nova apresentação, *ad infinitum*), ou seja, o processo.

Ao submeter os materiais coletados aos aportes teóricos da Crítica Genética e correlacionar aspectos da criação artística desenvolvida no Ballezinho de Londrina, partimos da análise de literaturas que sustentassem metodologicamente e permitissem a incorporação da Arte do Espetáculo Vivo a uma “arqueologia do saber” artístico circunscritas àquele meio. É no “diálogo” com os autores, na análise dos arquivos coletados, que o pesquisador constrói e amplia seus repertórios e pode

consolidar uma empreitada na compreensão do processo criativo e na construção de um novo saber, para tanto, é necessário o emprego de uma metodologia que atenda tanto a seus anseios quanto aos dos preceitos acadêmicos. Essa construção, entretanto, terá outra visibilidade se valorizado o partilhar do conhecimento e, necessariamente, houver a valorização do objeto artístico em construção.

A nossa experiência profissional direcionou a pesquisa apresentada neste trabalho a um cuidado constante no sentido de resgatar materiais advindos da própria produção e autoria, relacionados a processos de encenação, com o devido afastamento emocional que se faz prudente e necessário, investigando, sob a perspectiva de pesquisador, e analisando as realizações artísticas cujo conteúdo traziam, em seu contexto, formas de fazer cujo compartilhamento poderia ser útil enquanto conhecimento, seja ele formal ou não.

Há que se considerar a distinção entre as distintas linguagens artísticas e, neste contexto, entre as distinções que se fazem necessárias dentro de cada linguagem artística, especificamente. Neste ínterim, se a aquisição e ampliação de habilidades e capacidades com um fim específico, a partir de ações delimitadas cujo objetivo é prover o artista de recursos operacionais frente às necessidades de realização artística também específica, a análise do processo criativo toma contornos outros, de sentido mais amplo. Evidenciamos, aqui, o caráter da formação humana cuja natureza está relacionada ao desenvolvimento do autor (ou grupo de autores) como alguém capaz de criar, a partir da interação com objetos e linguagens diversas.

Os caminhos percorridos para a elaboração desta tese enunciam a concepção de que o entendimento do processo criativo assume papel relevante no ato de criar, e que o conhecimento emerge de forma potencial e vitalizadora. Neste sentido, a Arte do Espetáculo Vivo ultrapassa o conceito do espetáculo enquanto meio de expressão e comunicação, para um panorama mais abrangente como a construção de formas de contato com o mundo, o estabelecimento de raciocínios, vínculos, o vivenciar de emoções, sentimentos e pensamentos que se projetam cenicamente, possibilitando ao indivíduo situar-se espacialmente e temporalmente no mundo.

Em toda proposição estética cênica o palco varia de um local neutro a simbólico ou abstrato, de acordo com a sua função primeira, que é possibilitar a concreta realização da encenação. Apresenta-se um texto (verbal ou não) posto no

espaço real a um determinado público que, por sua vez, transforma o espaço propriamente dito. A relação teatral que se estabelece neste lugar implica a composição de linguagens complexas, que incluem agentes que enunciam e agentes que fruem informações. Ao explorar o conceito de gênese implicado nas relações de construção de conhecimento e, por conseguinte, de aprendizagem, percebemos, em consequência da complexa linguagem do espetáculo vivo, a necessidade de estudar seus elementos constituintes. Assim, além do espaço da cena, o cenário, o figurino, a iluminação, o som e os demais signos que compõem a linguagem teatral⁵⁰ foram investigados nas inter-relações da composição do espaço de atuação cênica, identificando a constituição da cena, ou melhor, de que modo um espaço qualquer torna-se espaço cênico. Valorizar o estudo de processos criativos resultantes de intensa labuta e períodos de maturação ampliam esta percepção. Com as transformações advindas dos novos modos de produção e acesso às informações, os arquivos de processo adquirem uma nova dinâmica que exige dos pesquisadores novas atitudes.

Em *HQ*, as ideias começaram efetivamente a ser materializadas a partir da definição do assunto e da posterior escolha dos materiais e recursos que deveriam ser utilizados. Num primeiro momento, o provisionamento possibilitou um estudo sobre a gestualidade das personagens, sobre a mecânica dos movimentos passíveis de reprodução a partir dos traços e imagens estudadas, e de como explorar as imagens fragmentadas pela sucessão de quadrinhos. Os estudos de materiais diversos apontaram para as melhores possibilidades de registrar, no palco, aquilo que se via nas figuras impressas nas páginas das histórias em quadrinhos. Permeando as constantes consultas aos materiais, os ensaios serviam, ao mesmo tempo, para trazer personagens à cena e, simultaneamente, para verificar as possibilidades de elaborar coreografias cuja movimentação fosse adequada à proposta estética de movimentação estudada pelo grupo e correspondesse às imagens e cenas estudadas.

Vislumbramos aí um processo de espiralação que cria um diálogo entre aquilo que se está construindo e os materiais e recursos prospectados e armazenados para tal, um virtuoso movimento que faz dialogar os tempos passado e presente em direção a um objeto futuro. Para tanto, contribui nesta empreitada o

⁵⁰ Kowzan (1977) e Pavis (1999, 2005), Camargo (2003), Ubersfeld (2014).

pensamento diagramático: há um evidente reforço entre memória, as inferências do(s) autor(es) acrescidas a estas memórias, a interpretação pessoal acerca dos conhecimentos prospectados e, no conjunto, a amplificação das possibilidades de criação a partir do uso destes instrumentos. Destacamos a importância do processo criativo neste contexto, e as condições ímpares que a metodologia oferece na percepção da sensibilidade artística, na cumplicidade do gesto criador e na construção de poéticas tão únicas e significativas, as quais assumem papel de intenso valor para a formação de consciências, pois, além de forma de expressão e comunicação entre os povos, a arte é uma linguagem que desconhece fronteiras, etnias, credos e épocas.

A análise de materiais envolvendo criatividade, executada em tempo distinto, permitiu-nos, também, uma aproximação com a realidade da obra e, naquele contexto e momento histórico, o nível de conhecimentos anteriores, a espontaneidade. Isso foi possível a partir da observação relacional entre composição dos elementos da linguagem e das relações com os materiais e conteúdos. Por sua vez, tal análise revelou a importância da pesquisa séria e autônoma, e da possibilidade de investigar o espaço do imaginário criativo impresso naqueles materiais, e fez perceber que a liberdade proporcionada para a expressão autoral possibilitou a percepção de que suas ações e o produto de suas ações tornam-se algo significativo, representativo, constituindo-se como mecanismo de expressão de uma visão de mundo, ou seja, compreendem-se pelo valor das próprias ações, ideias, posicionamentos e tomadas de decisão.

Analisar essas situações específicas foi uma ponte para compreender as relações de aprendizagem e construção de conhecimento artístico. Isto porque os materiais revelam as potencialidades e, também, as carências, e propiciam uma comunicação com o pesquisador que transcende os níveis de entendimento lógico, no caso do pesquisador, durante a análise dos materiais, ou o confronto com o produto, na realização cênica.

Os fundamentos do Ensino de Arte, neste início de milênio, dialogam com metodologias que contemplam a vivência e privilegiam o processo de criação, estruturando-se na proposta de leitura de obras de arte e apreciação estética, nas quais as linguagens artísticas se apresentam como meio e não como um fim em si mesmas. A atitude dialógica em relação ao processo criativo torna-se, em nossa visão, elemento essencial para ampliar os conhecimentos acerca da elaboração e

da construção das encenações, cujas possibilidades e sugestões metodológicas foram constituídas a partir dos vários cenários encontrados durante o desenvolvimento da pesquisa. Embora possam configurar-se como meras ilustrações, passamos a compreendê-las como reveladoras, visto que, enquanto pesquisador, devemos nos esforçar no sentido de extrair poéticas dos recursos disponíveis e que, tal como expressam os documentos de pesquisa aqui deslindados, processos de encenação (e a linguagem cênica como um todo) possam fazer parte da fundamentação teórica e interação com o objeto de arte, viabilizando, inclusive, um contato pessoal com o artista e, dessa forma, ampliar o próprio repertório ou, minimamente, erigir um repertório.

Da relação de aspectos psicológicos à importância social ou antropológica das artes cênicas, a Crítica Genética pode, também, permitir a construção de premissas que validam as teorias em torno da história e da crítica da arte, tornada objeto de estudo, principalmente, pela atitude de apresentar, no seu contexto cronológico, visões, valores, percepções, olhares. Frente à tradição de se educar unicamente a intelectualidade, deixando-se de lado a formação básica do sensorial, do criativo e do intuitivo, o que provoca uma lacuna no entendimento do indivíduo como um todo harmônico, produzindo visões fragmentadas (conhecimento parcial) e pouco abrangentes, optamos pelo exercício da Crítica Genética de um espetáculo de dança por entendermos que a Arte do Espetáculo Vivo traduz-se como um sistema orgânico completo, em que as partes (significativas em essência) compõem um todo (significativo no contexto), sem anular-se, e que o ato da encenação em si deriva de um contexto mais amplo, que é o seu processo de construção. No contexto da investigação do processo criativo, tal prática visa ampliar esta visão, primando pela relação que contempla processo e produto.

Sob este entendimento que a arte permite, pressupõe-se descobertas internas que nutrem a essência do objeto artístico a que se tem acesso, de forma a poder tocar, sentir. Neste contexto, trabalhar com arte é investir na sintonia do prazer com o sentimento, o afeto e o pensamento para a construção de um mundo de significados e significantes. Para tanto, fazer convergir os apontamentos que se julgou relevantes na literatura pesquisada para a fundamentação teórica tornou-se um desafio, uma vez que o pesquisador, nos dias atuais, não pode mais pensar em uma obra desprovida de conteúdo contextual. Faz-se necessário considerar relevantes e pertinentes esta abordagem e tecnologias

para a educação que apontam para a busca da transdisciplinaridade como uma maneira de efetivação das mudanças nos processos que vêm norteando metodologicamente as disciplinas que contemplam conteúdos voltados para a criação artística.

A crítica genética tem procurado desenvolver um corpo de conhecimentos que possibilite uma maior compreensão dos processos internos da obra e sua relação com o indivíduo no ato de criar e, subsequentemente, de constituir arte, ao efetuar a conexão entre o conhecimento inicial e o novo, de modo que o pesquisador possa transitar e situar-se entre estes conhecimentos.

Evidentemente existem várias maneiras de coordenar processos artísticos, diferentes itinerários a serem seguidos num processo de encenação. Como professores de artes cênicas, também é nossa a tarefa da pesquisa teórico-prática que construa referenciais para os procedimentos escolhidos nessas experiências e aproxime as linguagens cênicas desenvolvidas nas escolas do movimento artístico cênico atual. Um dos maiores desafios para o ensino de artes cênicas nas escolas do ensino formal é construir uma nova atmosfera para a experiência da linguagem artística e ajudar os estudantes a encontrarem sentido nas atividades que desenvolvem nessas aulas, possibilitando que sintam sua contribuição como indispensável para esse processo. Isso implica uma mudança epistemológica no ato de ensinar para uma pedagogia crítica, que se utiliza de uma postura investigativa e do sentimento de autoria no aprendizado artístico, transformado em saber.

Do ponto de vista da aprendizagem em dança, a experiência em *HQ* possibilitou aos artistas envolvidos do grupo Ballezinho de Londrina experimentar um processo coletivo que possibilitou a vivência de diversos papéis: atuante, encenador, dramaturgo, cenógrafo, figurinista e aderecista, participando também do percurso de elaboração da iluminação e da produção do espetáculo como um todo. A delimitação das equipes para cada área de criação estabeleceu responsabilidades, o que não impediu que os integrantes do grupo participassem ativamente das situações propostas, assim como de todas as funções criativas.

O percurso criador aqui analisado teve como maior desafio a aventura de transpor um conjunto de textos não dramáticos para a cena com base em jogos de experimentação e improvisação, o que não significa afirmar que a experiência de ensino em dança constituiu-se apenas em práticas. Explorar o texto

sensorialmente abriu as portas da intuição e da imaginação, facilitando os momentos de discussão, produção de uma dramaturgia própria, elaboração, reflexão e avaliação de tudo que foi produzido durante os ensaios. A diversidade metodológica utilizada objetivou um processo que pudesse ser igualmente desenvolvido em outras situações e em outros espaços.

Lugar de pesquisa e domínio de alguns procedimentos, a experiência de montagem de um espetáculo em ambiente de ensino-aprendizagem, se trabalhada de maneira orgânica e envolvendo estudantes e docentes nas decisões a serem tomadas, converte-se em oportunidade de conhecimento das convenções, códigos e metalinguagem próprios, e favorece a descoberta, a percepção de diversos pontos de vista e o desenvolvimento da socialização. No que diz respeito à relação docente-estudante, consideramos que uma aprendizagem significativa ocorre, principalmente, quando o estudante participa ativamente de seu processo de aprendizagem e o professor atua como mediador entre o saber e o discente.

No caminho de trabalho apontado, o estudante foi conduzido a perceber a relação dos exercícios com o espetáculo, estimulado a pensar e a investigar as imagens poéticas dos textos, a aprender a lidar com pausas e silêncios e a aceitar a imobilidade e o vazio, permitindo que a imaginação preenchesse lacunas. A imaginação e a criatividade do estudante devem ser cultivadas, instigadas, alimentadas pelas anotações do processo, palavras proferidas em improvisos, concepções e colagens propostas.

A formação artística e docente dos profissionais das artes cênicas se faz pela sedimentação, pelo acúmulo de certas experiências de jogo: são espaços de desenvolvimento do atuante em que a aprendizagem artística é acompanhada de um caminho pessoal que nos toca. É importante, portanto, que este profissional tenha uma atitude investigativa e seja capaz de coordenar processos artísticos que estabeleçam diálogo entre a teoria e a prática no caminho percorrido em direção a uma forma final, possível de ser socializada, um caminho que compreenda o campo artístico de forma indissociável do campo pedagógico. Neste sentido, o presente estudo apontou para a questão da experiência estética como fundamento acadêmico essencial do processo de formação de estudantes e, também, da preparação de professores de arte, que reestruturam dia a dia o seu fazer.

Esperamos que este trabalho possa alimentar discussões e fomentar grupos de pesquisadores e educadores que compreendem a possibilidade de um progresso substancial no ensino de arte realizado em nosso país, optando por uma educação voltada para o sensível que existe dentro de cada um e contextualizando o processo de construção artística como herança cultural do nosso patrimônio histórico, objetivando-se, contudo, a caminhada para a encenação enquanto processo de formação e construção de conhecimento. Ao analisar processos criativos relacionados à linguagem da dança, esta pesquisa pode ser relevante àqueles que trabalham em quaisquer relações de produção artística, como também as de ensino cuja criação artística esteja presente, compreendendo-se as possíveis contribuições pedagógicas dessa atividade. Também àqueles que trabalham a Arte do Espetáculo Vivo, seja internamente, como atores, seja externamente: diretores, cenógrafos, iluminadores e demais membros da equipe de produção teatral, que ousem transpor seus conhecimentos técnicos em função da formação. Poderá servir, ainda, aos interessados em compreender os mecanismos que transformam a imersão aos processos criativos da encenação, seja na linguagem da dança, seja em áreas e linguagens afins, numa viagem sem precedentes pelos meandros da mente criativa.

REFERÊNCIAS

- AUGUSTO, Rosana van Langerdonck; SALLES, Cecília Almeida. Os bastidores de uma obra coreográfica: a sagração da primavera. **Manuscrita – Revista de Crítica Genética**. São Paulo, nov. 1996. Nº 6.
- ARANHA, Maria Lucia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. Filisofando: introdução à filosofia. 2 ed. São Paulo: Moderna, 1993.
- AZEVEDO, Sonia Machado de. Linguagem corporal. In: KOUDELA, Ingrid; ALMEIDA JUNIOR, José Simões (orgs.). **Léxico de pedagogia do teatro**. São Paulo: Perspectiva; Escola de Teatro, 2015.
- BABLET, Denis. **Edward Gordon Craig**. Paris: L'Arche, 1962.
- BACHELLIS, Tatiana Israilievna. Appia: la épica geométrica. Craig: la geometria trágica. **Escénica. Revista de Teatro da Unam**, México, DF, n. 10, p. 30-39, ene-may, 1985.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. Tradução feita a partir do francês: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BALÕES NOS QUADRINHOS. Obtido em: <http://criandohqs.blogspot.com.br/2011/12/baloes-nos-quadrinhos.html>, Visualizado em: 25 mar 2013.
- BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. Tradução: Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BERTRAND, Dênis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru, Edusc, 2003.
- BOSI, Alfredo. **Reflexões Sobre a Arte**. São Paulo: Ática, 1989.
- BRITTO, Fabiana Dultra. **Temporalidades em dança**: parâmetros para uma história contemporânea. Belo Horizonte, FID Editorial, 2008.
- _____. Processo como lógica de composição na dança e na história. **Revista Sala Preta**. V. 10. 2010.
- CAMARGO, Roberto Gill. **Palco e platéia**. Sorocaba: TCM Comunicação, 2003.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem**: ensaios de teoria e crítica literária. Petrópolis: Vozes, 1967.
- CASSIRER, Ernst. **Ensaio Sobre o Homem**: introdução a uma filosofia da cultura humana. São Paulo: WFM: Martins Fontes, 2002.
- CHALHUB, Samira. **Funções da linguagem**. São Paulo: Ática, 1993.

CHICO BENTO. Obtido em: <<http://www.pacoquinha.com/chico-bento-em-o-pamonha/>>. Visualizado em: 27 mai 2013.

_____. Obtido em: <<http://curiosos21.blogspot.com.br/2011/05/cantinho-das-professoras.html>>. Visualizado em: 27 mai 2013.

CIRILLO, José; GRANDO, Angela (orgs). **Processo de criação e interações: Crítica Genética em debate nas artes, ensino e literatura.** [Ed. Fernando Pedro Silva]. Belo Horizonte: C/Arte, 2008. v. 1 e 2.

COMMEDIA DELL'ARTE. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/teatro/commedia-dellarte/>>, Visualizado em: 23 mar 2015.

CRAIG, E. G. **Da Arte Do Teatro.** Lisboa: Arcádia, 1963.

DINIZ, Carolina de Paula. Do figurino aos vestíveis em fluxo: a relação implicada entre o corpo, o movimento e o que se veste na cena da dança. **Revista Moringa.** João Pessoa V. w N 2 jul-dez/2012.

DULLIN, Charles. **Ce sont les diex qu'il nous faut.** Paris: Gallinard, 1969.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** Princípio e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luis Carlos Borges. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas:** ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERNANDES, Silvia. Teatro Pós-Dramático. In: KOUDELA, Ingrid; ALMEIDA JUNIOR, José Simões (orgs.). **Léxico de pedagogia do teatro.** São Paulo: Perspectiva; Escola de Teatro, 2015.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras.** São Paulo: Ática, 1986.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida.** Tradução de Glória Mariani e Antonio Guimarães Filho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GRAVETT, Paul. **Mangá:** como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Gravet Editora, 2006.

GREINER, Christine. **O corpo:** pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: ANNABLUME, 2005.

GRESILLON, Almuth. Crítica Genética, prototexto, edição. In: GRANDO, Ângela; CIRILLO, José (orgs.). **Arqueologias da criação:** estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: Arte, 2009. P. 41-51.

GRESILLON, Almuth; THOMASSEAU, Jean-Marie. Cenas de gêneses teatrais. In: PASSOS, Marie-Hélène Paret *et al* (orgs). **Processo de Criação Interartes**: cinema, teatro e edições eletrônicas. Vinhedo, Horizonte, 2014.

GOIDA. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Hiron Cardoso Goidanich. Porto Alegre: L&PM, 1990.

ICLE, Gilberto. **Teatro e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2002.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1987.

KATZ, Helena T. **Um, dois, três**: a dança é o pensamento do corpo. Belo Horizonte: Fid Editorial, 2005.

KNELLER, George. **Arte e ciência da criatividade**. São Paulo: Ibrasa, 1978.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; TRAVAGLIA, Luis Carlos. **Texto e Coerência**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Introdução à lingüística textual**: trajetória e grandes temas. São Paulo: WMF/Martins Fontes, 2009.

KOWZAN, Tadeusz. O signo no teatro: introdução à semiologia da arte do espetáculo. In: GUINSBURG, Jacó; COELHO NETTO, J. Teixeira; CARDOSO, Reni Chaves et al. (orgs.) **Semiologia do teatro**: São Paulo: Perspectiva. 1977. p. 93-123.

LARA, Larissa Michelle (org). **Dança**: dilemas e desafios na contemporaneidade. Maringá: EDUEM, 2013.

LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático**. Tradução Pedro Sússekind. SP. Cosacnaif: 1999.

LES NOCES. Disponível em: <<http://www.allmusic.com/composition/les-noces-iii-the-wedding-ballet-in-4-tableaux-for-vocal-soloists-chorus-4-pianos-percussion-mc0002360975>>, Visualizado em 27 mai 2015.

LOUIS, Murray. **Dentro da Dança**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

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

MANGÁ. Disponível em: <<http://www.portalcursos.com/CursoDesenhoMangaVI/curso/Lecc-11.htm>>. Visualizado em: 27 mai 2012.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Quatro ambivalências na teoria da comunicação.** Rumores, v. 8, 2010, p. 203. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51207/55277>> visualizado em: 13 mar 2015.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** Tradução de Hércio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2ª ed., 2002.

MORIN, Edgar; LE MOIGNE, Jean-Louis. **A inteligência da complexidade.** Trad. Nurimar Maria Falci. São Paulo, Petrópolis, 2000.

MOYA. Álvaro de. **História da história em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

_____. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. **Vapt Vupt.** São Paulo: Clemente e Gramani Editora, 2003.

Mr. Magoo. Disponível em: <<http://blog.reidreport.com/2008/03/whats-new-mr-magoo.html>> Visualizado em: 27 mai 2012.

NORONHA, Marcio Pizarro. Reflexões em estudos da teoria da arte e dança cênica. In: LARA, Larissa Michelle (org.). **Dança: dilemas e desafios na contemporaneidade.** Maringá: Eduem, 2013.

O INCRÍVEL HULK. Disponível em: <<http://blogsessaoaventura.blogspot.com.br/2010/12/hulk.html>> obtido em: 21 ago 2012.

OECH, Roger Von. **Um toc na cuca:** técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. São Paulo: Cultura, 1995.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens.** Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/52719>> obtido em: 21 ago 2012.

OSSONA, Paulina. **A educação pela dança.** Trad. Norberto Abreu e Silva Neto. São Paulo: Summus, 1988.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 25. ed. Petrópolis, Vozes, 2010.

_____. **Acasos e criação artística.** Campinas: Unicamp, 2013a.

_____. **Universos da arte.** Campinas: Unicamp, 2013b.

PANICHI, Edina R. P. O texto em movimento. **Ítala - revista de language y cultura**. vol. 7. nº 13 (ene. dic. - 2002)

_____. A informação estética e a construção textual. **Semina: Ciências Humanas e Sociais**. Londrina, v. 23, p. 123-128, set. 2002.

_____. A linguagem visual na construção de imagens feitas de palavras. III **Encontro Nacional de Estudos da Imagem**. 03 a 06 de maio de 2011 - Londrina - PR. Anais.

PANICHI, Edina R. P.; CONTANI, Miguel L. **Pedro Nava e a construção do texto**. Londrina, Eduel, 2003; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

PANICHI, Edina R.P.; BARBOSA, Juliana. A transmutação de formas no movimento criador do carnavalesco Paulo Barros. **Boletim do Centro de Letras e Ciências Humanas** – Universidade Estadual de Londrina. Boletim 56. jan./jul. 2009. Londrina: EDUEL, 2009.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução Jacó Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. **A análise dos espetáculos**. Tradução Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEIRCE, C. S. **La ley de la mente** - The Monist – 1891 - Traducción castellana y notas de José Vericat. In: Charles S. Peirce. El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce), J. Vericat (tr., intr. y notas), Crítica, Barcelona, 1988, pp. 251-278. "The Law of Mind". Publicada em CP6. 102-163 - Disponível em: <www.unav.es/gep>. Acesso em: 20 ago. 2014.

PINTO, Maria Cristina. **Os elementos do espetáculo de dança na experiência criativa do dançarino autor**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade de Campinas - Instituto de Artes da Unicamp. Orientação: Prof. Dr. Euzébio Lobo da Silva. Campinas, 2001.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PIMENTEL, Lucia Gouveia. Tecnologias contemporâneas e o ensino de artes. In: BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino das artes**. Porto Alegre: Cortez, 2003. 2. ed.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010. 2ª ed.

PRIGOGINE, Ilya e STENGERS, Isabelle. **Entre o tempo e a eternidade**. Lisboa: Gradativa, 1990.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RECRUTA ZERO. Obtido em: <<http://aindasoudotempo.blogspot.com.br/2012/08/do-recruta-zero.html>> Visualizado em: 27 mai 2012.

ROBATTO, Lia. **Dança em processo**. Bahia: ed. UFBA, 1994.

ROSA, Wagner. **Circunstâncias espaciais e encenação**: breve análise proxêmica sobre o espaço da cena. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Cênicas) - Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina. Orientação: Prof. Dr. Mauro Rodrigues Londrina, 2005.

ROSA, Wagner. **A encenação em situação de ensino e aprendizagem**: uma contribuição pedagógica possível. Orientador: Lucinea Aparecida de Rezende. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação, Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Educação, Londrina, 2009.

ROSA, Wagner. REZENDE, Lucinea Aparecida de; **A Encenação como Espaço de Ensino e Aprendizagem**. 16º COLE Congresso de Leitura do Brasil, 2007, Campinas. Campinas: UNICAMP, 2007. v. 1. p. 365.

ROSA, Wagner; PANICHI, Edina Regina Pugas. Dos Quadrinhos ao Palco: a conversão de formas no processo criativo do espetáculo HQ. **Manuscrita - Revista de Crítica Genética**. São Paulo: v.1, p. 41-60, 2014.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética**: uma introdução aos fundamentos dos estudos genéticos sobre os manuscritos literários. São Paulo: EDUC, 1992.

_____. **Crítica Genética**: uma (nova) introdução. São Paulo: EDUC, 2000.

_____. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Anablume, 1998.

_____. **Redes da criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006. 176p.

SCREENS. Edward Gordon Craig. Obtido em: <<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/superman-vs-marvel-heros-and-silver-surfer-vs-dc-h-566679/>> Visualizado em: 12 fev 2012.

SHUDAN KODO. Obtido em: <<http://www.cmjornal.xl.pt/detalhe/noticias/ultima-hora/ja-ouviu-falar-de-marcha-sincronizada>>. Visualizado em: 17 nov 2013.

_____. Obtido em: < [Fonte: http://www.noticiascaracol.com/mundo/espectacular-caminata-sincronizada-de-estudantes-en-japon](http://www.noticiascaracol.com/mundo/espectacular-caminata-sincronizada-de-estudantes-en-japon)> Visualizado em: 13 fev 2012.

_____. Obtido em: <<http://www.tabibito.de/japan/blog/2013/06/17/shudan-kodo-prazisionsmarschieren/>> Visualizado em: 13 fev 2012.

SOUZA, Aguinaldo Moreira de. **O corpo ator**. Londrina: EDUEL, 2013.

STANISLAVSKI, Constantin. **Minha vida na arte**. Tradução de Paulo Bezerra (do original russo). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1989.

SUPERMAN. Obtido em: <<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/superman-vs-marvel-heros-and-silver-surfer-vs-dc-h-566679/>> Visualizado em: 27 mai 2012.

TÁPIA, Marcelo; NÓBREGA, Thelma Médici. **Haroldo de Campos** – Transcrição. São Paulo: Perspectiva, 2013.

TEIXEIRA, Beatriz. Linguagem cênica. In: KOUDELA, Ingrid; ALMEIDA JUNIOR, José Simões (orgs.). **Léxico de pedagogia do teatro**. São Paulo: Perspectiva; Escola de Teatro, 2015.

TELLES, Narciso (org). **Pedagogia do teatro**. Práticas contemporâneas na sala de aula. Campinas, Papirus, 2013.

TEX. Obtido em: <<http://trilhasvarias.blogspot.com.br/2012/11/tex-todos-os-numeros.html>>, visualizado em: 13 mar 2012.

THE LONE RANGER. Obtido em: <<https://mortovivo3.files.wordpress.com/2013/06/03x1.jpg>> Visualizado em: 13 mar 2012.

THE YELLOW KID. Obtido em: <http://freemasonry.bcy.ca/fiction/yellow_kid/index.html>. Visualizado em: 27 mai 2012.

UBERSFELD, Anne. **Espaço e teatro**. Disponível em: <http://www.grupotempo.com.br/tex_ubersfeld.html>. Acesso em: 19 abr. 2014.

UYENOV, Avenir I. Problems of direction of time and laws of system's development. IN: KUBAT, L. e ZEMAN, J (ed.). **Entropy and information in sciences and philosophy**. Praga: Elsevier Scientific Publishing Company, 1975.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 1. In: **Omelete**. publicado em 25/05/2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-1/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2001a

_____. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 2. In: **Omelete**. publicado em 01/06/2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-2/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2001b

_____. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 3. In: **Omelete**. publicado em 19/07/2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-3/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2001c

_____. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 4. In: **Omelete**. publicado em 07/09/2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-4/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2001d

_____. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 5. In: **Omelete**. publicado em 23/01/2002. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-5/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2002a

_____. As histórias em quadrinhos e seus gêneros - parte 6. In: **Omelete**. publicado em 21/02/2002. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-6/>> Visualizado em: 23 fev 2012. 2001b

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. Organização e Sistemas. **Informática na educação: teoria e prática**. Porto Alegre: PGIE-UFRGS, v.3, n.1, setembro, 2000.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

VILALBA, Rodrigo. **Teoria da comunicação: Conceitos básicos**. São Paulo: Ática, 2006. (Série Princípios; 261).

YOUTUBE: **Ballezinho de Londrina: Temporada 2013 HQ**. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=slHiv_QbB0Y>. Acesso em: 20 jun. 2013.

ZAGOR. em: <<http://www.statoquotidiano.it/20/10/2013/zagor-il-re-di-darkwood-in-un-film-evento-2/167971/>> Visualizado em: 15 mar 2012.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. São Paulo: Autores Associados, 2006.

ZARRILI, Phillip B. **Psychophysical acting: an intercultural approach after stanislavski**. London/New York: Routledge, 2009.

ZORRO (THE LONE RANGER). Obtido em: <<http://mortovivo3.files.wordpress.com/2013/06/03x1.jpg>> Visualizado em: 15 mar 2012.

WILLEMART, Philippe. **Crítica Genética e Psicanálise**. São Paulo: Perspectiva; Brasília, DF: CAPES, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - BANNERS/PROGRAMA - HQ

HQ, Gibi ou história em quadrinhos é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais. Também é conhecida por **arte sequencial** (traduzido do original *sequential art*), criado pelo quadrinista **Will Eisner** com o fim de definir "o arranjo de fotos ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia".

A HQ como uma forma de arte poderá representar diversos estilos e formatos de publicação:

Graphic novel (romance gráfico) é um termo para um formato de revista em quadrinhos que geralmente trazem enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto.

A tira é uma sequência de imagens. O termo é atualmente mais usado para definir as tiras curtas publicadas diariamente em jornais, como os esboços de um artista, mas historicamente o termo foi designado para definir qualquer espécie de tira, não havendo limite máximo de quadros, sendo o mínimo de dois.

O cartoon, cartum ou charge, no português brasileiro, foi originalmente tratado como os esboços de um artista. Embora composto de uma única imagem, o *cartum* combina tanto palavras quanto imagens e constitui uma narrativa.

Webcomics, também conhecido como "online comics", "web comics" ou "digital comics" são histórias em quadrinhos publicadas na internet. Com a popularização da internet, o formato *webcomic* evoluiu, passando a tratar desde as tradicionais tiras até *graphic novels*.

Um **fanzine** é uma revista amadora, feita de forma artesanal. É uma alternativa barata àquelas que desejam produzir suas próprias revistas para um público específico, e conta com estratégias informais de distribuição. Diversos cartunistas começaram desta maneira antes de passarem para espécies mais tradicionais de publicação, enquanto outros artistas estabilizados continuam a produzir *fanzines* paralelamente à suas carreiras.

BANNER 01 HQ - INTRO
Fonte: Patricia Ramos

Parte 1 Kid Strips

Desde seu início os quadrinhos buscaram refletir situações que falassem mais ao perto à realidade de seus leitores. Era o que acontecia, por exemplo, com o célebre **The Yellow Kid**, criação de **Richard F. Outcault** em 1895, que vivia suas peripécias no **Beco de Hogan**, no qual procuravam os habitantes de diversas etnias não norte-americanas. Ele não falava por balões, mas em textos escritos na roupa.

É considerada a primeira história em quadrinhos.

Desde o final do século 19, algumas séries começam a envolver para um universo ficcional em que pontificam personagens infantis e animais antropomorfizados.

Na série **Hans e Fritz**, iniciada em dezembro de 1897, por **William Randolph Hearst**, dois garotos gêmeos, infanzinam a vida de sua mãe e de vários outros adultos, destacando-se, entre estes, um homem voluntoso com uniforme de marinheiro mercante, na série referido sempre apenas como **Der Captain**. A série notabilizou-se pelo frequente uso de balões como instrumento privilegiado para representação dos diálogos entre personagens.

BANNER 02 HQ - INFANTIL 01
Fonte: Patricia Ramos

Parte 2

As **kid strips** buscavam colocar as crianças como contestadoras da ordem estabelecida pelos adultos, como **Buster Brown** (1905), também de **Richard Filton Outcault**, ou **Dennis The Menace** (1951) e também nos quadrinhos mais próximos dos dias atuais, como **Calvin** (1985), de **Bill Watterson** e as histórias protagonizadas pela pequena **órfã Annie**, criada por **Harold Gray** em 1924.

Em outra vertente, estão as histórias com grupos de crianças, como as que giram em torno de **Charlie Brown** (1950) e suas digressões existencialistas, da hiperviva e feminista **Little Lulu** (**Luluzinha**), iniciada em 1945, ou mesmo da brasileira **Mônica** (1965), uma diversidade de caracterizações quase impossível de relacionar, dada a popularidade que o gênero teve, continua e provavelmente sempre terá perante os leitores de histórias em quadrinhos em todo o mundo.

BANNER 03 HQ - INFANTIL 02
Fonte: Patricia Ramos

Parte 3 Animal Strips

As **animal strips** dos quadrinhos, tiras que têm como protagonistas animais antropomorfizados, são descendentes diretas das fábulas e histórias infantis contadas durante séculos pelas mais diferentes civilizações. Por meio dos animais, os autores buscaram representar sentimentos e motivações humanas e torná-los mais assimiláveis aos leitores, uma atividade que normalmente tinha evidentes funções didáticas e educacionais.

Nos quadrinhos, as histórias com animais surgem com as aventuras dos **Little Bears and Tigres** (1896), de **James Swinnerton**. Um das maiores figuras das *animal strips* para não dizer das histórias em quadrinhos como um todo... é **Krazy Kat**, criação do norte-americano **George Herriman** em 1910.


As *animal strips* constituem o gênero dos quadrinhos que mais bebeu na fonte do cinema de animação, ao mesmo tempo em que lhe forneceu elementos para dezenas de bem sucedidas produções. Diretamente das telas cinematográficas aterrissou nos quadrinhos, em 1923, **Felix the Cat**, criado em 1916 por **Otto Messmer** para os estúdios de **Pat Sullivan**. Trazesse consigo tanto para as tiras diárias como para a página dominical, os mesmos recursos metalinguísticos que o consagraram no cinema.

Do cinema também vieram as personagens **Disney**, liderados pelo camundongo **Mickey**, em 1928 seguido, em 1934, pelo **Pato Donald**. A seguir, dezenas de outros animais, um, então, a passagem dos desenhos animados para os quadrinhos e vice-versa, como **Woody Woodpecker** (**Pica-Pau**), **Bugs Bunny** (**Pernalonga**), **Tom & Jerry**, entre outros.


BANNER 04 HQ - INFANTIL 03
Fonte: Patricia Ramos

FAMILY STRIPS


De maior associação popular, as Family Strips enfocavam um ambiente familiar com o qual todos os leitores se identificavam. Refletia de uma forma bem humorada o muitas vezes azas incoerentes, o dia-a-dia do norte-americano comum. Retratavam de diversas maneiras, o "american way of life". Apareceu primeiramente na Europa, na produção do francês Christophe (Georges Colomb), que, já em 1899, reproduziu graficamente a rotina de um grupo familiar provinciano e vaidoso, a Famille Feneuillard.



Famille Feneuillard




George McManus em 1913, cria *Bringing up Father* (Páfcio e Barocas) representando a família típica das histórias em quadrinhos familiares: a mulher dominadora e marido oprímido, o filho ou algum outro parente preguiçoso, os amigos etc.



Em *Blondie*, de Chic Young (1930), a sociedade norte-americana parece ter sido retratada de maneira tão fiel como nas tribulações a jovem esposa para garantir a felicidade do marido e dos filhos.

The Gump, de Sidney Smith, com roteiros de Sol Hess (1917); também transcorria a interessante saga familiar de *Gasoline Alley* (1918), de Frank King, na qual as personagens envelheciam no mesmo ritmo dos leitores; e o humor de *Moon Mullins* (1923), de Frank Willard.


A história de *Al Capp*, *L'Il Abner* (Ferdinando, no Brasil), que desde 1934 relata o cotidiano de uma família típica do meio rural norte-americano, em toda a sua singularidade e idiossincrasia. A fama de *Snuffy Smith* exigiria que, alguns anos após seu encontro com Barney Google, (Billy DeBeck, 1919), seu nome fosse incluído na denominação da série.



GIRLS STRIPS

As *girl strips* surgiram durante a segunda década do século 20, quando as mulheres obtiveram cotizações no mercado de trabalho e conquistaram o direito ao voto. Tratavam, então, de seguir ao universo das histórias em quadrinhos o segmento das mulheres empolgadas.

Nancy e *Nikki*, de Martin Michael Brauner, 1920, era secretária profissional de *Tillie the Toiler*, personagem criada por Buck Westover em 1921. *Dixie Dugan*, criada em 1925 por John H. Striebel e J. P. McFoy, trabalhava no mundo dos espetáculos.



Nancy

Em 1922, surgiu a primeira *girl strip* com o nome de *Nancy*, criada por *Al Capp*. Ela era a história de uma jovem que trabalhava em um escritório e se apaixonava por um colega de trabalho. A personagem foi criada por *Al Capp* e se tornou uma das mais populares das *girl strips*.

BANNER 05 HQ - FAMILY STRIPS
Fonte: Patricia Ramos

PUPS-O INÍCIO DA AVENTURA

Em geral, entendemos que as histórias em quadrinhos de aventuras surgiram em 1929, com a publicação das façanhas de *Tarzan*, inicialmente desenhado por *Harold Foster* e depois por *Duménil Logarthy* e das de *Buck Rogers*, de *Thyl Nolan* e *Dick Calkins*. Já o verdadeiro pioneiro neste Na realidade, esses autores, com qualidades bastante superior na primeira obra mencionada, trouxeram aos quadrinhos desenhos naturalistas e não o gênio.

Já quinze anos antes, o espírito aventureiro havia invadido as HQs. Os leitores foram, então, levados a acompanhar as peripécias das personagens em lugares bastante pitorescos, ao mesmo tempo em que se viam se meter (e posteriormente se safar) das maiores dificuldades.

A diferença entre essas duas linhas iniciais e aquelas atuais reside no fato de que, nos primeiros, a aventura surgia como elemento complementar ao humor, seja na elaboração da trama, seja na forma dos desenhos, sempre ressaltando os elementos caricatasticos da cantareira e da estilização.





Na literatura de massas, os temas de aventura dependem, sobretudo, de continuidade narrativa. No início do século passado, essa continuidade era encontrada muito mais nos pulp, revistas de leitura rápida, do que na segunda categoria, vendidos a preços muito baixos, do que propriamente nas histórias em quadrinhos tradicionais. Estas últimas misturam-se mais à exploração de fatos humorísticos, seguindo muitas vezes o modelo de *a gag-a-day* ou seja, uma piada por dia.

A continuidade narrativa surge timidamente nas histórias de *Western*, como *Winsor McCay* que fazia o *Pequeno Nemo* adormecer a cada dia para singularizar no mundo dos devaneios exatamente no momento em que havia despertado no dia anterior, dando assim continuidade a um sonho aparentemente inintermitível.

Nas páginas de *McCay* seguíam artistas, como *Herriman* em *Krazy Kat* (1910), *George McManus* em *Bringing up Father* (1913), *Frank King* em *Gasoline Alley* (1916) e *Harold Gray* em *Little Orphan Annie* (1924).

No entanto, em todos eles, a continuidade narrativa parecia constituir muito mais um elemento complementar do que propiedade do bomo da trama. Essa centralização aparentemente se destinava a ser delineada ainda que timidamente nos *pulp*, como o caso de *Ray Crane* e *Washington Tubbs II*, iniciada em 1923, no qual *Crane* focava-se em um grupo de inventos científicos físicos que tinha grandes pretensões tanto em termos artísticos como de fortuna econômica. Em pouco tempo o jovem *Wash Tubbs* iria se envolver em viagens ao torno do mundo, onde se defrontaria com milhéres estonteantes e perigos de desastres os cabelos em pé.

Durante cinco anos, ele reinaria absoluto como protagonista, até o aparecimento da personagem que não apenas selou definitivamente o ingresso da tira no campo das *adventure strips* como, também, tirou o pequeno *Wash* das luzes da ribalta: *Captain Easy* (Capitão César), o modelo de muitos aventureiros que posteriormente surgiram nos quadrinhos.

BANNER 06 HQ - AVENTURA 01
Fonte: Patricia Ramos

AVENTURA

Adventure Strip é o gênero de HQs caracterizado pela existência de heróis e vilões. Teria surgido com a publicação das tiras de *Tarzan* e *Buck Rogers* em 1929, personagens originários da literatura pulp.




Na esteira do ambiente exótico aberto por *Lezard*, vieram *Terry and the Pirates* (1933), de *Milton Caniff*; *Jungle Jim* (1934), de *Alex Raymond*; *The Phantom*, de *Lee Falk* e *Ray Moore* (1936) e *Prince Valiant* (1937), de *Hal Foster*, entre dezenas de outros.

Os quadrinhos que se centravam na ficção científica, dos quais *Buck Rogers* foi a vanguarda, representaram outro filão quase inagotável com *Flash Gordon* (1934), de *Alex Raymond*; *Brick Bradford* (1934), de *William Pitt* e *Clarence Gray*, e muitos outros, tendo a Europa se destacando como uma singular cultura do gênero.

As duas modalidades mencionadas, até logo juntas, se uma terceira, diretamente oriunda dos pulps, a *aventura policial*, na qual destaca a figura de *Chester Gould* com seu inconsciente detetive *Dick Tracy* (1931), que praticamente estabeleceu os parâmetros para esse tipo de HQ. Entre os muitos nomes de destaque deve-se novamente lembrar de *Alex Raymond*, com *Secret Agent X-9* (1934) e *Rip Kirby* (1946); *Lyman Anderson*, com *Inspector Wade* (1935); *Will Gould*, com *Red Barry* (1934); *Alfred Andriola* com *Charlie Chan* (1936); *Will Eisner*, com *The Spirit* (1940) e *Kerry Drake* (1942), entre outros.

A partir destas, outras modalidades de *adventure strips* passaram a surgir, numa variedade difícil de ser rapidamente descrita, englobando desde o *western* ao subgênero *espada e bruxaria*.

De certa forma, todas essas modalidades roqueceram uma nova vitalidade aos quadrinhos, garantindo-lhes a energia necessária para atravessar o século 20.








BANNER 07 HQ - AVENTURA 02
Fonte: Patricia Ramos

OS AVASSALADORES SUPER-HERÓIS

As HQs tiveram sua popularidade grandemente ampliada no final de década de 30, com o aparecimento de um herói voador com poderes fabulosos, que transformaria totalmente os quadrinhos como meio de comunicação de massa.

Em 1938, com o *Superman*, de *Jerry Siegel* e *Joe Shuster*, os super-heróis, representando o gênero mais característico com que a linguagem quadrinística brindou a sociedade contemporânea, tornaram praticamente carente dos gibis e eles nunca mais foram os mesmos. Essas criaturas fantásticas passaram a dominar o meio, tornando-se quase sinônimo dele.






DC Comics e Marvel Comics são as mais importantes editoras do gênero no mundo.

DC Comics detém a propriedade intelectual de muitos dos mais famosos personagens de quadrinhos, como *Superman*, *Batman*, *Mulher-Maravilha*, *Lanterna Verde*, *Flash*, *Aquaman* e grupos como *Liga da Justiça da América*, *Sociedade da Justiça da América*, *Novos Titãs*, *Renegeados*, *Avões de Rapina*, *Patrulha do Destino*, *Legião dos Super-Heróis*, *All-Star Squadron*, entre outros. Originalmente conhecida como *National Comics*, com o tempo passou a adotar a sigla "DC" que originalmente se referia a *Detective Comics*, uma de suas revistas mais vendidas.

Marvel Comics, apelidada de *Casa das Ideias* criou muitos dos mais importantes e mais populares super-heróis anti-heróis e vilões das histórias em quadrinhos. Entre as revistas mais famosas da *Marvel*, encontram-se o *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *O Justiceiro*, *Os Vingadores*, *Demolidor*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Surfista Prateado*, *os X-Men*, *Blade*; *O Caçador de Vampiros*, *Motoqueiro Fantasma* entre muitos outros. O catálogo da *Marvel* possui mais de 5.000 personagens.




BANNER 08 HQ - SUPER HERÓIS
Fonte: Patricia Ramos

MANGÁ



O MANGÁ É A PALAVRA USADA PARA DESIGNAR A HQ FEITA NO ESTILO JAPONÊS. NO JAPÃO O TERMO DESIGNA QUAISQUER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. SUA ORIGEM ESTÁ NO OPICOM SHOHATSU (TEATRO DE SOMBRAS), QUE NA ÉPOCA FEIJAL PERCORIA DIVERSOS VILAREJOS CONTANDO LENDAS POR MEIO DE FANTOCHEIS. ESSAS LENDAS ACABARAM SENDO ESCRITAS EM ROLOS DE PAPEL E ILUSTRADAS, DANDO ORIGEM ÀS HISTÓRIAS EM SEQUÊNCIA. VÁRIOS MANGÁS DÃO ORIGEM A ANIMÊS, MAS TAMBÉM HA O PROCESSO INVERSO EM QUE OS ANIMÊS TORNAM-SE UMA EDIÇÃO IMPRESSA DE HISTÓRIA EM SEQUÊNCIA OU DE ILUSTRAÇÕES.

UM SORVILHA DE KATSUSHIKA HOKUSAI PRECURSOR DA MANGÁ MODERNO.



A ORDEM DE LEITURA DE UM MANGÁ JAPONÊS É A INVERSA DA OCIDENTAL. OU SEJA, INICIA-SE DA CAPA DO LIVRO COM A BROCHURA À SUA DIREITA (CORRESPONDENDO A CONTRACAPA OCIDENTAL), SENDO A LEITURA DAS PÁGINAS FEITA DA DIREITA PARA A ESQUERDA. ALGUNS MANGÁS PUBLICADOS FORA DO JAPÃO POSSUEM A CONFIGURAÇÃO HABITUAL DO OCIDENTE. ALÉM DISSO, O CONTEÚDO É IMPRESSO EM PRETO E BRANCO, CONTEÚDO ESPORADICAMENTE ALGUMAS PÁGINAS COLORIDAS, ESERALMENTE NO INÍCIO DOS CAPÍTULOS, E EM PAPEL RECICLADO TORNANDO-O BARATO E ACESSÍVEL A QUALQUER PESSOA.

DESENHO DA PERSONAGEM SAKURA COM ALGUNS ELEMENTOS TÍPICOS DO GÊNERO SHOJÛ. OS CONTORNOS SÃO ENFATIZADOS E O CABELO GERALMENTE DESAPARECE NA FONTE DOS OLHOS.

BANNER 09 HQ - MANGÁ

Fonte: Patricia Ramos

As HQs no Brasil começaram no século XIX, adotando um estilo satírico dos cartuns.

Almanac charge concluiu em 1837, de autoria de **Manuel de Araújo**. Em 1905 surgiu a revista **O Tico Tico**, de autoria de **Alfredo de Azevedo**, com o personagem **Disney**. **J. Carlos** e **Carne** lançaram em 1910 a revista **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1930 houve a criação de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1939 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1940 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1941 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1942 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1943 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1944 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1945 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1946 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1947 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1948 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1949 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1950 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1951 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1952 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1953 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1954 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1955 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1956 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1957 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1958 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1959 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1960 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1961 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1962 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1963 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1964 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1965 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1966 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1967 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1968 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1969 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1970 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1971 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1972 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1973 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1974 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1975 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1976 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1977 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1978 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1979 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1980 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1981 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1982 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1983 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1984 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1985 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1986 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1987 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1988 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1989 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1990 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1991 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1992 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1993 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1994 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1995 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1996 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1997 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1998 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 1999 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2000 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2001 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2002 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2003 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2004 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2005 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2006 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2007 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2008 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2009 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2010 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2011 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2012 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2013 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2014 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2015 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2016 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2017 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2018 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2019 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2020 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2021 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2022 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2023 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**. Em 2024 foi lançado o primeiro número de **Os Quadrinhos**, com o personagem **Disney**.

BANNER 10 HQ - BRASIL

Fonte: Patricia Ramos

Ballezinho de Londrina


apresenta

HQ

HQ é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. A proposta de encenação "HQ" tem como objetivo associar a linguagem artística da dança (em suas características cênicas) tendo como inspiração e fonte de referência o universo das Histórias em Quadrinhos. A ideia é homenagear esta forma de expressão por meio de referências aos seus mais relevantes personagens (e, consequentemente seus artistas criadores) e principais gêneros: Cartoons, Tiras, Revistas em Quadrinhos, Graphic Novel, Webcomics, Storyboard e Fanzine são alguns dos gêneros que, nas mãos de grandes artistas fizeram desta a "nova arte".

| | |
|--|--|
| <p>DIREÇÃO: Wagner Rosa COREOGRAFIA: Wagner Rosa e elenco FIGURINOS E ADEDECOS: Patricia Ramos, Rhafeal Magalhães e Wagner Rosa CENOGRAFIA: Dan Bueno e Wagner Rosa</p> | <p>ELENCO: Alessandra Cursino Salles Ariela Pauli Eduarda Chiyoko Nishikawa Fabricia Alves de Oliveira Gabriella do Prado Claro Higor Vargas Zati Hugo Vargas Zati Isabela Bandini Pergoraro Júlia Liberatti Karline Messeltech Dakkache Lohaine Gonçalves Moreira Luiza Cazarin Lygia Santos Barros Maria Caroline Pauli Mírian Ferreira Batista Melody Hannah Paola Mantovani Rigo Patricia Ramos Rhafeal Magalhães Thaisa Moraes Alexandre</p> |
|--|--|

AGRADECIMENTOS: A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste espetáculo. Agradecimentos especiais a Carlos Cruz e Melo, Carlos Nascimento, Claudio de Souza, Conceição Maschio Rosa, Dan Bueno, Hugo Nascimento, Roberto Cunha da Rosa, Rosmeri Ferreira e Vinicius Piquina



BANNER 11 HQ - PROGRAMA 1

Fonte: Patricia Ramos

Ballezinho de Londrina


apresenta

HQ

HQ é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. A proposta de encenação "HQ" tem como objetivo associar a linguagem artística da dança (em suas características cênicas) tendo como inspiração e fonte de referência o universo das Histórias em Quadrinhos. A ideia é homenagear esta forma de expressão por meio de referências aos seus mais relevantes personagens (e, consequentemente seus artistas criadores) e principais gêneros: Cartoons, Tiras, Revistas em Quadrinhos, Graphic Novel, Webcomics, Storyboard e Fanzine são alguns dos gêneros que, nas mãos de grandes artistas fizeram desta a "nova arte".

| | |
|---|--|
| <p>DIREÇÃO: Wagner Rosa COREOGRAFIA: Wagner Rosa e elenco FIGURINOS E ADEDECOS: Patricia Ramos, Rhafeal Magalhães e Wagner Rosa GENOGRAFIA: Dan Bueno e Wagner Rosa PROGRAMAÇÃO VISUAL: Patricia Ramos</p> | <p>ELENCO: Alessandra Cursino Salles Ariela Pauli Eduarda Chiyoko Nishikawa Fabricia Alves de Oliveira Gabriella do Prado Claro Higor Vargas Hugo Vargas Isabela Bandini Pergoraro Júlia Liberatti Karline Dakkache Lohaine Gonçalves Moreira Luiza Cazarin Lygia Santos Barros Mírian Ferreira Baptista Nayra Nishikawa Paola Mantovani Rigo Patricia Ramos Rhafeal Magalhães Thaisa Moraes Alexandre</p> |
|---|--|

AGRADECIMENTOS: A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste espetáculo. Agradecimentos especiais a Carlos Cruz e Melo, Carlos Nascimento, Claudio de Souza, Conceição Maschio Rosa, Dan Bueno, Hugo Nascimento, Marciano Boletti, Roberto Carlos Cunha da Rosa, Rosmeri Ferreira, Vinicius Piquina



BANNER 12 HQ - PROGRAMA 2

Fonte: Patricia Ramos

ANEXOS

ANEXO A - ESTREIA - ELENCO DE HQ



HQ (2012) - estreia - 1ª temporada
Fonte: JL - Jornal de Londrina



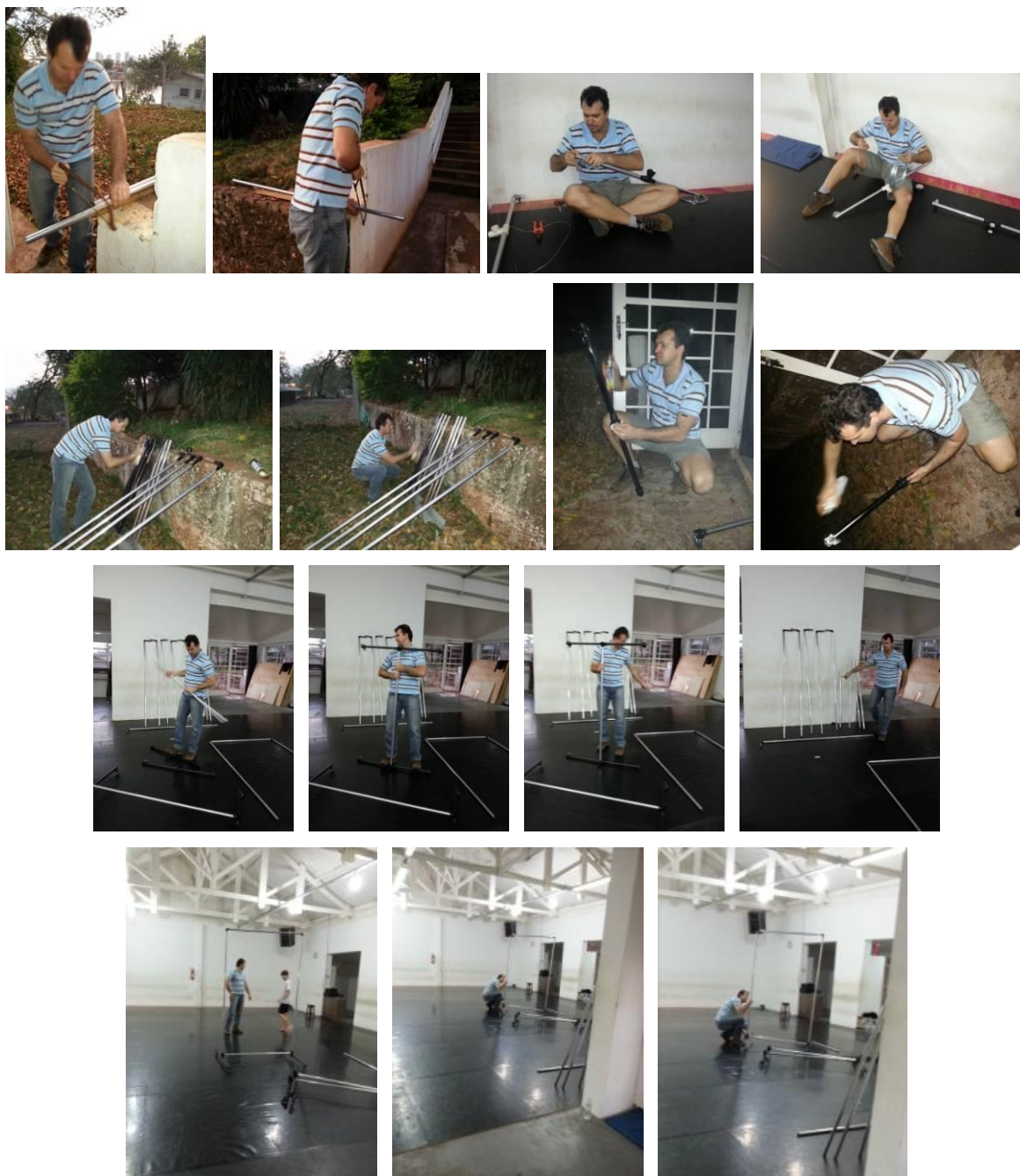
HQ (2012) - concentração - noite de estreia - 1ª temporada
Fonte: o autor

ANEXO B - CONFEÇÃO DE ADEREÇOS



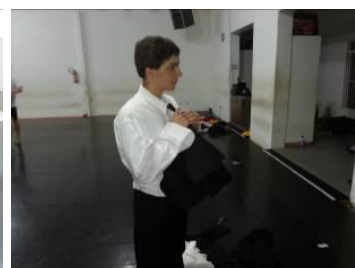
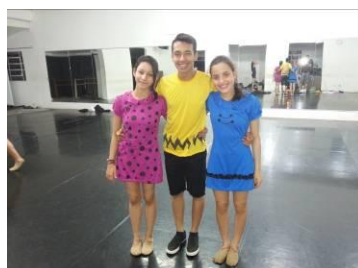
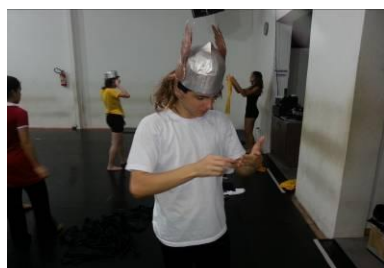
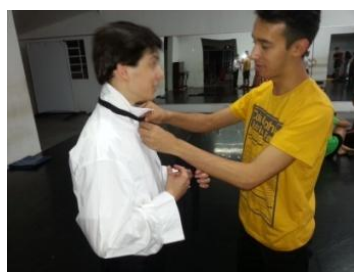
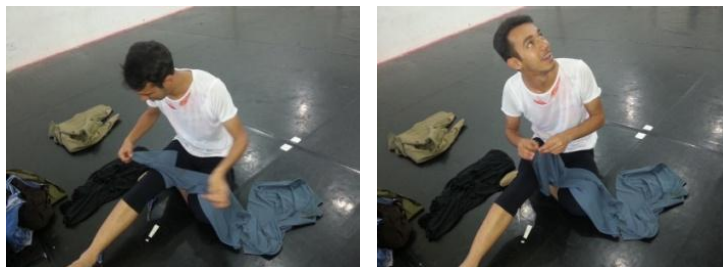
HQ (2012) - Sequência de confecção acessórios - Hulk
Fonte: o autor

ANEXO C - CONFEÇÃO DE CENOGRAFIA - BIOMBOS



HQ (2012) - Confecção de cenografia - biombos
Fonte: o autor

ANEXO D - CONFEÇÃO DE FIGURINOS E ADEREÇOS



HQ (2012) - confecção de figurinos e adereços
Fonte: o autor

*Ballezínho
de Londrina*