

2. *A linguagem das histórias em quadrinhos*

As histórias em quadrinhos se configuram como 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 carácter 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, na linguagem das histórias em quadrinhos, mais importante do que as próprias linguagens originais em si (OLIVEIRA, 2012).

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, se revela 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 pode dar mais leveza ou agilidade à leitura, enquanto uma imagem que extrapola os espaços pode intensificar a dramaticidade de uma cena (OLIVEIRA, 2012).

3. Aspectos da criação em HQ: fragmentos organizados

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 e até subordinada por determinada poética que torne “legível” não apenas para a cognição, mas também uma percepção mais ampla (estética, cinestésica e emocional) por parte do público, produzindo um material passível de fruição. Uma coreografia (ou um espetáculo) não nasce pronta. Ele tem sua construção pautada por fases preliminares que jamais serão visíveis ao espectador, mas que pertencem ao coreógrafo/encenador e por este devem ser manejadas até chegar àquele.

A primeira fase da construção de HQ destinou-se a prospecção de informações acerca da temática, acumulando o maior número de detalhes possível. No bojo, questões se fizeram presentes. Detectar a que fim se destinava a linguagem estudada, de que forma a temática poderia ser utilizada: a transposição de uma historieta? Fazer menção aos quadrinistas? Ou aos personagens? Quais seriam a abrangência e a faixa etária dos leitores de quadrinhos? Nesse sentido, não apenas identificar tais questões, mas idealizar 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? Estas e outras questões emergiram de forma paulatina durante o processo.

Ostrower (1999, p. 32) afirma que imaginar é um pensar específico sobre um fazer concreto. Para aquela autora, para poder ser criativa, a imaginação necessita “identificar-se com uma materialidade. Criará, em afinidade e empatia com ela, na linguagem específica de cada fazer”. Em histórias em quadrinhos, as ideias começaram efetivamente a ser materializadas a partir da 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 de movimentos, a partir dos traços e da sucessão de quadrinhos. Os materiais apontaram para as melhores possibilidades de registrar, no palco, aquilo que se via nas figuras impressas nas páginas das histórias em quadrinhos. Permeado pelas 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 pertinente e correspondesse às imagens e cenas estudadas.

Em paralelo à concepção coreográfica, iniciou-se um estudo sobre a *caracterização* dos artistas e a mais adequada maneira para compor cenicamente as personagens, o que geraria as características necessárias para identificação de cada uma por parte do público. (Figuras 02 e 03).

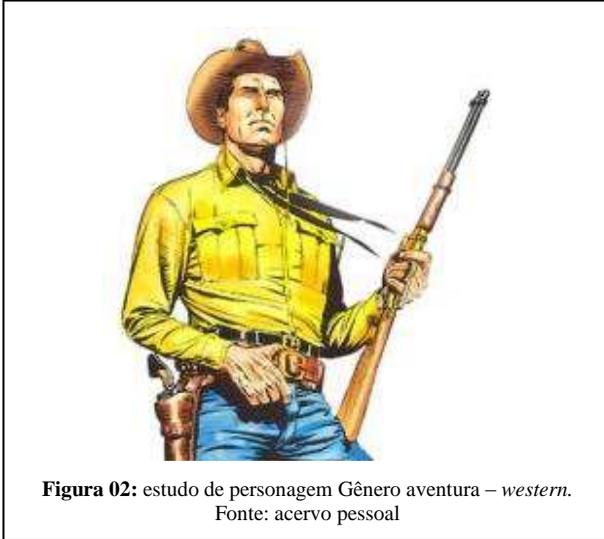


Figura 02: estudo de personagem Gênero aventura – *western*.
Fonte: acervo pessoal



Figura 03: croqui figurino Gênero aventura – *western*
Autor: Rhafael Magalhães Fonte: acervo pessoal



Para Salles (2004, p.28), “Gestos construtores, para sua eficácia, são, paradoxalmente, aliados a gestos destruidores: constrói-se a custa de destruições”. A caracterização, por si só, não foi suficiente para criar o efeito o 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 a comunicação necessária para compreender apenas uma fração do que a linguagem original oferecia. Novas possibilidades e formas foram então estudadas ceticamente, visando, no ir e vir de 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. Para 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.

O pensamento em espiral possibilitou, para o desenvolvimento da cenografia, em *HQ*, utilizou-se um amplo uso de recursos iconográficos relacionados à forma: biombos (Figuras 05 à 08) fazem às vezes dos quadrinhos, suas calhas e bordas, com o aspecto dos quadrados e retân-

gulos que habitualmente constituem a linguagem das histórias em quadrinhos.

Após várias pesquisas de materiais e testagens diversas, veio a lembrança de uma ideia elaborada por Edward Gordon Craig para uma montagem teatral descrita por Berthold (2001, p. 471). De acordo com a autora, Craig concebia seu palco não apenas na qualidade de simbolista da luz, isto é, como iluminador, mas também, na mesma medida como arquiteto. Os *screens* (biombos) que ele usou na famosa montagem de Hamlet, no Teatro de Arte de Moscou de Stanislavski, em 1911 (figura 05), aspiravam a algo mais do que apenas uma monumentalidade vazia. Propunham-se, ao mesmo tempo, a apagar o efeito visual da “caixa de visitas” tradicional para realçar, com imponente mobilidade, a ação interpretativa do ator e fornecer aberturas cambiantes às luzes em sucessão. A ideia de Craig de biombos que se moviam pelo espaço foi ressignificada em *HQ*. Foi desenvolvido e construído um conjunto de biombos em estrutura de alumínio de forma retangular, e que, instantaneamente, possibilitavam a reprodução da ideia de quadrinhos no espaço tridimensional da sala de ensaios.

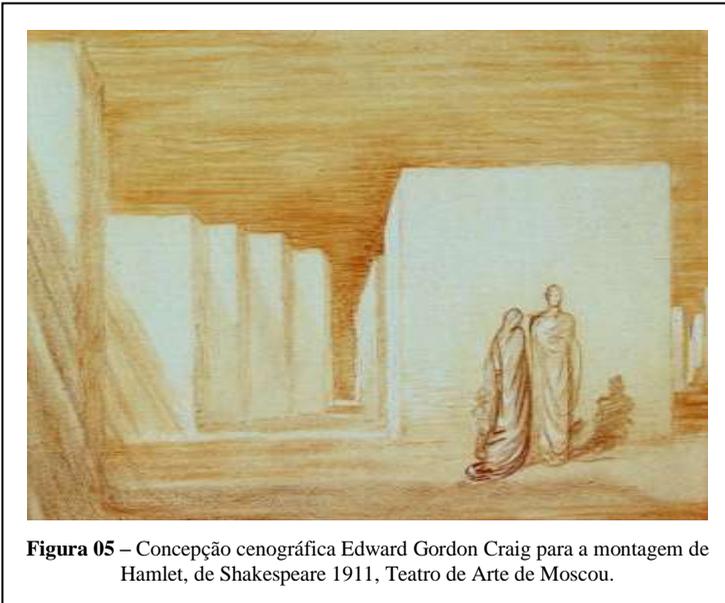
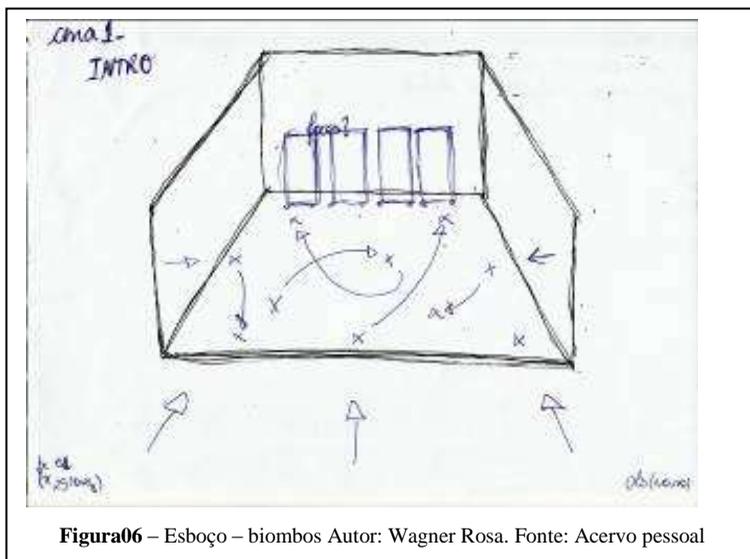


Figura 05 – Concepção cenográfica Edward Gordon Craig para a montagem de Hamlet, de Shakespeare 1911, Teatro de Arte de Moscou.



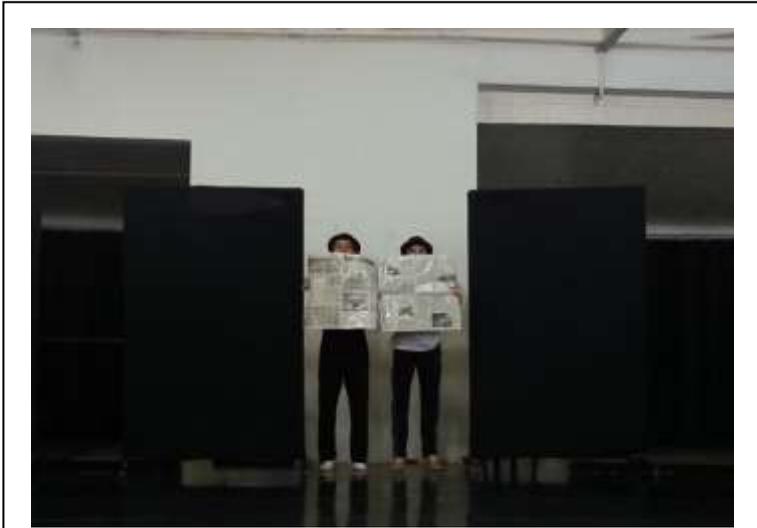


Figura 08 – HQ (2012). Biombos com preenchimento em tecido preto.
Registros fotográficos de ensaio. Foto: Acervo pessoal.

Os biombos funcionavam, 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, por si só, a forma das margens dos quadros. Entretanto, o preenchimento proporcionava uma variação que poderia ser utilizada de forma diferenciada. O preenchimento com tecido preto (figura 08) dava ao biombo uma neutralidade que permitia formar novas imagens e evidenciar outros elementos da cena, além do próprio quadrinho. O preenchimento com tecido branco (figura 09), proposto e executado posteriormente, duplicou a possibilidade de uso do biombo “preenchido”, ampliando em muito as possibilidades de uso, pois, a partir daí, passou a existir a possibilidade de utilizá-los, também, como tela para a projeção de vídeos que complementavam as cenas.



Figura 09 – HQ (2012). Biombos com preenchimento em tecido branco.
Registros fotográficos de ensaio. Foto: Acervo pessoal.

Além disso, a mobilidade dos biombos forneceu um recurso extra, uma vez que, utilizando-se deste recurso, personagens podiam ser deixadas e retiradas de cena como num efeito de mágica. No caminho para a evolução da cena como um todo, percebe-se, por meio das anotações sobre o processo, que elementos díspares ganharam coesão a partir das ideias e imagens que se sobrepuseram.

Na passagem da anotação para a cena, houve uma espécie de rencaixe: o que estava disperso foi reelaborado e ganhou nova conotação. A imagem que inspirou a cena serviu de suporte para tentativas que levaram a tal efeito. A ideia inicial instigava, entretanto, não poderia ser utilizada em estado bruto. Para quem não esteja familiarizado com aquela estética de movimento, há um ganho de informação, pois fica evidente o registro de inspiração.

O transporte dos materiais pesquisados para a cena e que representa a *conversão de formas*, dá-se pelo tratamento cênico necessário para tornar-lhes inteligíveis para o possível público. A imaginação criadora 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.

4. *Considerações preliminares*

Seja um registro audiovisual, uma anotação aparentemente deslocada do contexto, uma imagem, tudo pode funcionar como suporte para a construção de linguagens que mais adiante produzirão suficiente inteligibilidade para o manejo de recursos cênicos. Não se trata de um procedimento unilateral em que um pensamento pode ser colocado em sua forma definitiva em empreitada única. Há uma natural sequência de transformações que identificam um processo contínuo de *conversão de formas* e de tradução de linguagens, seja textual, imagética ou sonora. Há, no bojo, 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.

Ao analisar alguns aspectos sobre a construção do espetáculo *HQ* sob a ótica procedimental de Pedro Nava, é possível afirmar que o Ballezinho de Londrina, ao se utilizar da linguagem cênica da dança para levar para o palco a linguagem gráfico-literária das histórias em quadrinhos, propõe mais uma forma de comunicação e expressão no mundo, uma vez que estabelece uma nova forma de leitura por parte do espectador: o movimento de corpos e elementos outros que, em cena, comunicam. 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. Consegue-se articular a relação entre linguagem e imaginação. No espetáculo, a leitura cênica que se propõe da linguagem das histórias em quadrinhos reúne corpo em movimento a materiais outros para criar um novo código estético, incorporando informações e experiências e evidenciando mais uma forma de serem recriadas para novos códigos de linguagem, permitindo que a comunicação entre as linguagens não cesse.

A linguagem das histórias em quadrinhos é constantemente transposta para outras linguagens, tais como o cinema e a pintura. Isso vem a confirmar o seu caráter multifacetário, rico em produções sígnicas que a tornam exemplo das várias possibilidades de comunicação entre as diferentes linguagens. Interessa-nos aqui o processo que possibilitou esta transposição para a linguagem cênica da dança. Como resultado, pode-se afirmar que o grupo Ballezinho de Londrina realizou uma transposição

das imagens estáticas impressas nas páginas das revistas para uma linguagem de movimentos cênicos, apropriando-se de recursos característicos da primeira linguagem e, por meio de uma sucessão de *conversões de formas*, materializando-a em um novo objeto, o que possibilitou ao público se sentir, de alguma forma, dentro das páginas, e conhecer um pouco mais sobre a linguagem das histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

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

SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2004.

TEX. Disponível em:

<<http://entrepaginascomics.blogspot.com.br/2013/02/20-tex-willer.html>>.

Acesso em: 22-04-2012.