

Dos quadrinhos ao palco:

A conversão de formas no processo criativo do espetáculo HQ

Wagner Rosa¹
Edina R. P. Panichi²

¹ Universidade Estadual de Londrina – UEL. E-mail: wagnerrosa@sercomtel.com.br
² Universidade Estadual de Londrina – UEL. E-mail: edinapanichi@sercomtel.com.br

CADA LINGUAGEM NOS POSSIBILITA ENXERGAR E DIALOGAR COM O mundo de uma maneira diferente, uma vez que cada uma compreende um sistema culturalmente estabelecido e, dessa forma, influencia na organização do pensamento e no bojo da própria consciência. Pensamento e linguagem são atividades interdependentes: “o pensamento influencia a linguagem e esta incide sobre o pensamento”³. Para pesquisar a linguagem da dança, com base nas teorias linguísticas e identificar, no processo, aspectos do raciocínio que tornam possível a materialização das ideias, foi escolhida uma vertente em que muitas (sub)linguagens entram em cena para que a dança aconteça: a vertente cênica e os bastidores que a compõem.

Ao refletir sobre a natureza da linguagem teatral e sua natureza cênica, Grésillon e Thomasseau afirmam que a encenação (teatral) compreende uma “sobreposição de substratos complexos e em permanente evolução”⁴. Há, em seu bojo, 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. Nesse sentido, a linguagem da dança opera com as mesmas bases e fazer um estudo genético da encenação significa pensar em uma relação de complementaridade e não de oposição com a genética textual⁵. No caso da dança, como dito, a base textual que norteia o processo de criação não está necessariamente vinculada a um suporte escrito e tampouco carece de um suporte suplementar (ou de apoio), uma vez que ela é criada e realizada com o próprio corpo, seja do coreógrafo, seja dos executantes (bailarinos ou outrem). A cena como um todo, entretanto, comporta uma série de elementos mais ampla que a coreografia em si e o aparato gestual/cinestésico que a materializa: além dos *elementos de construção de cena* (pensando-se em sua criação, o que engloba elaboração e execução), 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, croquis de figurinos, 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, notas de serviços,

³ PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 19.

⁴ GRÉSILLON, A; THOMASSEAU, J-M. Cenas de gêneses teatrais. In: PASSOS, M-H. P. et al (Orgs). *Processo de criação interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas*. Vinhedo: Horizonte, 2014, p. 118-9.

⁵ *Ibidem*, p. 128.

manuscritos dos papéis dos rascunhos da gênese da obra etc. 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.⁶

⁶ Ibidem, p. 118-9.

Esse conjunto de documentos escritos geralmente não se destina à publicação e sua escrita não tem nenhuma finalidade estética, não constituindo essencialmente uma metalinguagem organizada, sendo essencialmente instrumental e funcional, nascendo no cerne da tensão entre os diversos suportes que podem subsidiar a criação em artes cênicas. Contudo, não apenas o material produzido em suporte escrito constitui-se em documento de processo: há toda uma gama diversificada de vestígios (mantidos em arquivo digital, sejam eles escritos, gravados/filmados e/ou fotografados). Seja em qual suporte for, eles contribuem para conservar a memória do espetáculo que, por sua própria natureza, constitui uma arte do efêmero.

Dentro de tal panorama, o presente trabalho traz como proposta o estudo de alguns aspectos do processo criativo do espetáculo *HQ*, produzido pelo grupo amador de dança Ballezinho de Londrina⁷, adentrando os bastidores da obra sob a óptica da Crítica Genética, visando resgatar a estética do *movimento criador*, ou seja, buscando desvendar a arte que precede a obra de arte, naquele contexto. Para tanto, apresentamos aspectos pertinentes à construção de um espetáculo de dança, desenvolvendo um estudo acerca de sua natureza e dos elementos que a constituem. Qualquer obra entregue ao público é precedida de um intrincado processo de correções, pesquisas, esboços e planos. Como o efeito que causa em seu receptor tem o poder de não deixar todo o processo aparente⁸, vamos tentar revelá-lo.

⁷ Tendo por objeto de trabalho a pesquisa cênica em dança e as possíveis convergências de linguagens artísticas para fins de encenação, o Ballezinho de Londrina foi criado, em 1998, com o objetivo de complementação da formação acadêmica e da ampliação de experiências de seus componentes. O grupo constitui uma instância intermediária entre as atividades essencialmente de formação em balé clássico, desenvolvidas pela Escola Municipal de Dança de Londrina, e o trabalho de produção profissional do Balé de Londrina, núcleo de produção artística da FUNCART (Fundação Cultura Artística de Londrina).

Ao criar um espetáculo de dança, uma coreografia ou algum detalhe que componha a cena, por vezes apenas a memória pode não contemplar a reserva completa das ideias ou *insights* que acontecem fora dos ensaios⁹. O objeto do conhecimento, quando enriquecido e resguardado em suportes distintos daquele a que se destina, diga-se, antes da escrita cênica, faz com que a memória brote naturalmente – ou com mais facilidade – e sem o perigo de dissipar-se, caso registros e anotações não a reforcem.

⁸ SALLES, C. A. *Crítica Genética: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1992, p. 17.

⁹ Ibidem, p. 62.

A metodologia empregada replica os procedimentos enunciados na obra *Pedro Nava e a construção do texto*, de Panichi e Contani¹⁰. A investigação aqui anunciada está focada na análise de registros materiais resultantes do processo criativo empregado na elaboração e construção do espetáculo em estudo, registros que foram ou não materializados em sua encenação.

¹⁰ PANICHI, E. R. P.; CONTANI, M. L. *Pedro Nava e a construção do texto*. Londrina: Eduel, 2003; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

Aspectos do processo criativo

Considera-se possível empreender uma forma de análise acerca do *movimento criador* na construção cênica, inspirada em Panichi e Contani, já citados. A constitui-

ção de arquivos de criação serve de recurso para a construção do objeto cênico por meio de uma *conversão de formas*, que consiste em uma *transposição de linguagens*, seja textual, imagética ou sonora. Há, em seu bojo, a produção de novas formas de 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 Contani¹¹,¹¹ *Ibidem*, p. 78. três foram considerados de relevância para a análise de *HQ* (figura 01, mais abaixo): o *provisionamento de recursos*, o *raciocínio diagramático* e a *espiralação*.

O provisionamento de recursos

A produção do espetáculo *HQ* teve sua materialização iniciada a partir de recursos diversos, que envolvem desde o acesso a arquivos armazenados (desenhos, anotações, projetos, arquivos de áudio e vídeo etc.) até a prospecção de novas informações acerca da temática tratada, fossem elas relacionadas à linguagem, à técnica e à estética a serem adotadas, que consubstanciaram os recursos necessários para a construção do espetáculo. No processo, anotações em um caderno próprio, anotações 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.

O provisionamento mostra-se, nesse sentido, como o porto seguro onde aportam as conquistas desbravadas nas aventuras ao mar do exercício da criação artística. Mais que isso, o ato criador é um processo contínuo da revelação de percepções. Para Salles, “o percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas”. Desse modo, salta aos olhos a visão de um *movimento criador*, entendido pela autora como “uma complexa rede de inferências”, contrapondo-se a uma visão simplista que possa entender a criação como uma “inexplícável revelação sem história, ou seja, uma descoberta espontânea, sem passado e futuro”¹².

¹² SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2004, p. 88.

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 complemento para a reflexão e a reelaboração de aspectos cenográficos e 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. Esquemas, croquis e *storyboards* foram os elementos mais comuns para operar nesse 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 no qual 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, ou seja, em um produto que existe basicamente em função das qualidades e etapas de seu processo de criação.

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, há um vasto conjunto de elementos e lacunas que são preenchidos e vão proporcionando o surgimento de formas mais complexas. No processo de construção do espetáculo *HQ*, a espiralação acontece com as particularidades próprias da linguagem adotada.

Habitualmente, o grupo realiza três etapas distintas durante a construção de seus espetáculos e coreografias: *produção*, *execução* e *avaliação*. Não há uma ordenação cronológica para a realização dessas fases e, normalmente, elas funcionam simultaneamente. Dessa forma, os materiais prospectados geram experimentações cênicas por meio de ensaios seguidos de imediata avaliação de resultados. Tais resultados preliminares geram um novo planejamento e novas execuções, sistemática e continuamente. Da mesma forma que 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, produz

um processo de *espiralação* para a construção de suas séries de cenas.

Na figura 01, apresenta-se um quadro com a estrutura de análise comparativa inter-relacionando a escrita textual de Pedro Nava e a escrita cênica desenvolvida para a criação de *HQ*.

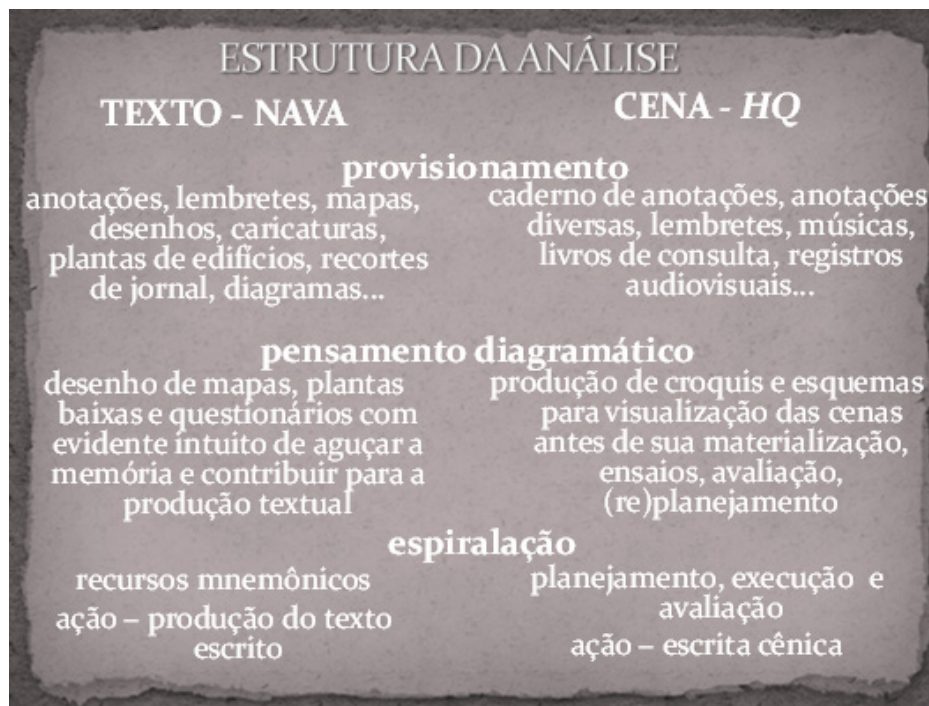


Figura 01: Estrutura de análise comparativa. Escrita textual de Pedro Nava x Escrita cênica de *HQ*.

Fonte: Quadro elaborado pelos autores.

Além das fases processuais, diversos elementos foram utilizados como objeto de análise para a construção cênica. Estão destacados, na figura 02, os *elementos de construção da cena*¹³, dos quais serão utilizados aspectos relacionados à recepção visual. Outrossim, as três fases descritas, *planejamento*, *execução* e *avaliação*, não aconteceram em ordem cronológica e igualmente não ocorreram de forma isolada. Cada fase, cada eixo, contribuía e retroalimentava as/os outras/os de forma interdependente, contribuindo para a evolução de cada aspecto do espetáculo isoladamente e, conseqüentemente, do andamento da obra em sua totalidade. Também os elementos de análise, *provisionamento*, *espiralação* e *raciocínio diagramático*, não tiveram um ordenamento específico e cada nova etapa, cada novo elemento, contribuiu e retroalimentou os outros, tornando a ação de construção textual, seja no texto escrito de Nava, seja no texto cênico utilizado em *HQ*, uma experiência viva e única.

¹³ ROSA, W. *Circunstâncias espaciais e encenação: breve análise proxêmica sobre o espaço da cena*. 2005. 77 f. Monografia (Graduação em Artes Cênicas) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina - UEL. Londrina - PR.

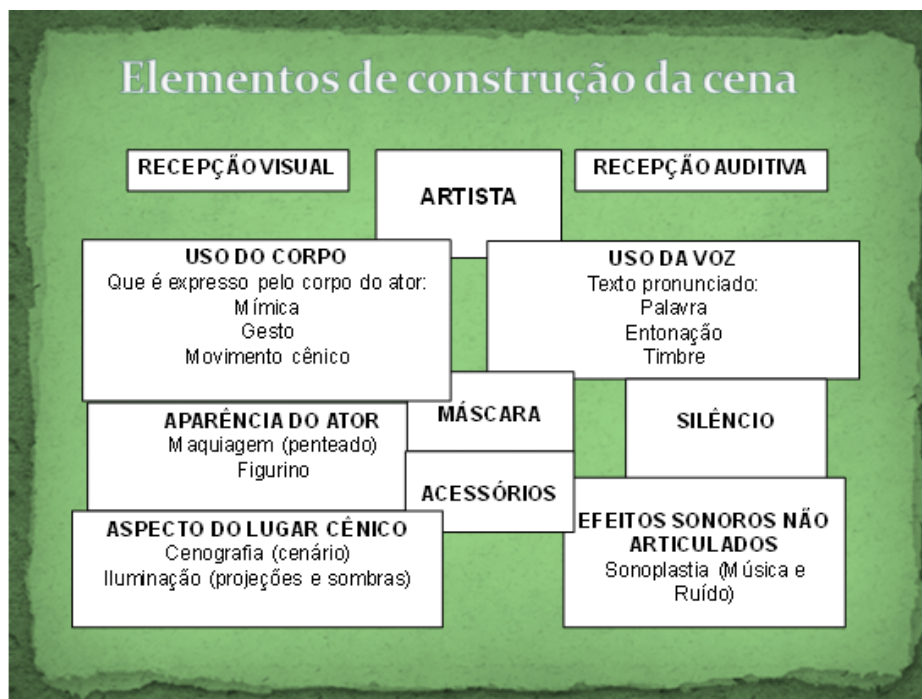


Figura 02: Os elementos de construção da cena, apresentados na figura acima, foram organizados a partir de seu elemento primordial, que é o artista em cena e a forma como são utilizados os elementos como instrumento na representação. Os elementos estão dispostos em diferentes “categorias” de recepção 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 os elementos ligados ao uso do corpo e à constituição do 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 elementos referentes ao aspecto do lugar cênico, além de poderem ser utilizados para a produção de efeitos sonoros não articulados.

Fonte: Quadro elaborado pelos autores.

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 determinada técnica, voltada para certa estética e normalmente subordinada por uma poética que a torne “legível” não apenas para a cognição, mas também para a percepção do público de forma mais ampla, *scinestesticamente*¹⁴. Uma coreografia ou um espetáculo não nascem prontos: eles têm sua construção pautada por fases preliminares que jamais serão visíveis ao espectador, mas que pertencem ao coreógrafo/encenador e por ele devem ser manejadas até se chegar a um produto dito final.

O espetáculo HQ foi produzido pelo grupo Ballezinho de Londrina¹⁵, no ano de 2012, com o intuito de adaptar as páginas das histórias em quadrinhos¹⁶ para o contexto de um espetáculo de dança de maneira a comunicar não só por meio de uma

¹⁴ Sinestésico-cinestésico diz respeito à reintegração de duas condições no campo da pesquisa da linguagem. A primeira delas, *sinestesia*, refere-se à capacidade de tradução de interpercepções, num grau indicial (plano semiótico), estabelecendo relações entre uma percepção de um domínio do sentido e outra percepção de outro domínio evocado. Essa 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 denominado de hibridação conceitual (quando características semióticas de um meio específico são transpostas para outro). O segundo termo, *cinestesia*, tem o 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 de movimento-estático. Assim, se integrarmos ambos os termos num único, *scinestesia*, tal como é a proposição na atualidade, estamos fortalecendo os laços dessa perspectiva propugnada pela arte, compreendendo que a tela de projeção é sempre um espaço geográfico habitável, ampliando-se, a cada nova configuração da tecnologia, as condições de transformar tal anteparo-tela numa superfície de multiplicação de perspectivas (trajetos do olhar), num jogo constante entre situar-se e ver, visto estarmos sempre vendo como revisão, condição de (re)situar-se no espaço, nas condições dadas pelo sentido sinestésico (NORONHA, M. P. Reflexões em estudos da teoria da arte e dança cênica. In: LARA, L. M. (Org.). *Dança: dilemas e desafios na contemporaneidade*. Maringá: Eduem, 2013).

¹⁵ O espetáculo HQ contou com o patrocínio da Secretaria de Cultura da cidade de Londrina/PR, por meio do PROMIC (Programa Municipal de Incentivo à Cultura). Projeto 12-075 - Ballezinho de Londrina 2012 - montagem e circulação.

¹⁶ Os estudos realizados para a construção de HQ conduziram à compreensão possível de que as histórias em quadrinhos se configuram como imagens pictóricas e outros tipos imagéticos justapostos em sequência deliberada (McCLOUD, S. *Desvendando quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: M. Books, 2002). Para além das ilustrações, há, nessa linguagem, distintas “imagens” presentes, tal como a verbal que, nesse ambiente, também assume um caráter pictórico. A justaposição se dá por sua característica sequencial, não se tratando apenas de uma colagem de linguagens – as relações de sinergia entre essas várias linguagens é que se torna, na linguagem das histórias em

reprodução mecânica das “historinhas” da linguagem de inspiração, mas também buscando extrapolar as barreiras da linguagem gráfica para um contexto cênico e, no percurso, prestar uma homenagem à própria história daquela linguagem, seus principais autores, personagens e gêneros.

A primeira fase da construção de *HQ* destinou-se à prospecção de informações acerca da temática, visando acumular o maior número de detalhes possível¹⁷. No bojo, 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, era preciso indagar: a transposição entre as linguagens aconteceria por meio da reprodução de uma historieta (ou de um conjunto delas)? Ou a construção cênica seria um meio para se prestar uma homenagem aos principais quadrinistas da história e a seus mais célebres personagens? Quais seriam a abrangência e a faixa etária dos leitores de quadrinhos? Nesse sentido, seria importante não apenas identificar tais questões, mas desvendar/construir uma forma de colocá-las em cena. Tão relevante quanto *o que fazer* seria *o como fazer*. No tocante a tal reflexão, 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? Essas e outras questões emergiram durante o processo. Algumas foram respondidas completamente; outras, apenas de forma parcial, resultando em novas questões. Obstáculos diversos surgiram naturalmente durante o processo e até mesmo a temática dos quadrinhos evoluiu de um projeto anterior, pautado na linguagem da animação. Foi a partir das experimentações e do processo de *planejamento*, *execução* e *avaliação* que as histórias em quadrinhos se tornaram um objeto viável de “transposição” para o palco.

Ostrower¹⁸ afirma que imaginar consiste em um pensar específico sobre um fazer concreto. Postula a autora que, para poder ser criativa, a imaginação necessita identificar-se com uma materialidade, criando, dessa forma, em afinidade e empatia com ela, dentro da linguagem peculiar de cada fazer. Em *HQ*, as ideias começaram efetivamente a ser materializadas a partir da definição da temática e da posterior escolha dos materiais e recursos que deveriam ser utilizados. Num primeiro momento, o *provisionamento* possibilitou um estudo sobre a gestualidade das per-

quadrinhos, mais importante que as próprias linguagens originais em si (OLIVEIRA, M. C. X. *Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens*. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/52719>>. Acesso em: 21 ago 2013). 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, construindo-se em sequência, com os quadros ocupando espaços diferentes no papel. A transição entre os quadros revela-se fator decisivo para garantir a composição da narrativa, sendo que tal 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, as *HQs* não apresentam todos os enquadramentos num fluxo contínuo, mas revelam, em poucos elementos, o essencial para que o leitor, por meio de sua imaginação, complete os quadros. Outro recurso utilizado nessa linguagem, e que contribui para sua eficiência comunicativa, é a forma dos quadros (Ibidem). De acordo com McCloud (Op. cit.), 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. Além disso, a forma dos quadros – ou até sua ausência – influenciará a experiência da leitura. Dentre as muitas possibilidades interpretativas, pode-se citar, a título de exemplo, um quadro sem contorno, que pode dar mais leveza ou agilidade à leitura, enquanto que uma imagem que extrapola os espaços pode intensificar a dramaticidade de uma cena (OLIVEIRA, M. C. X. Op. cit.).

¹⁷ 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 século XX e adentraram nos anos 2000, especialmente nas adaptações do gênero *super-heróis*, constituíram uma fonte de grande valia. Bibliografias a respeito do tema formaram um conjunto de referenciais outros que contribuíram para a compreensão da linguagem, de forma mais abrangente, da história e da relevância dos quadrinistas e personagens, especialmente as obras de Will Eisner e Álvaro de Moya, além de Goida e Ramos (EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*: princípio e práticas do lendário cartunista. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010, p. 39; MOYA, A. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1986; Idem. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977; Idem. *Vapt Vupt*. São Paulo: Clemente e Gramani Editora, 2003; GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos / Hiron Cardoso Goidanich*. Porto Alegre: L&PM, 1990; RAMOS, P. A *leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010).

¹⁸ OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 1999, p. 32.

sonagens, sobre a mecânica dos movimentos passíveis de reprodução a partir dos traços e imagens estudados e sobre 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 HQs. Permeando as constantes consultas aos materiais, os ensaios serviam 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 que correspondesse às imagens e cenas estudadas.

Para Panichi e Contani, “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”¹⁹. Nesse sentido, consegue-se articular a íntima relação entre linguagem e imaginação. Em *HQ*, a materialização das ideias começa a tomar forma quando da tentativa de reproduzir a estética dos quadrinhos, questionando-se que materiais e recursos deveriam ser utilizados para tal transposição. Em paralelo à concepção coreográfica e a uma caracterização gestual das personagens, um estudo sobre as indumentárias foi então 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 que, acentuadamente, contribuiriam para a personificação das personagens pelos artistas e, em decorrência, para a adaptação da linguagem gráfica para a linguagem cênica.

¹⁹ PANICHI, E. R. P; CONTANI, M. L. Op. cit., p. 35.

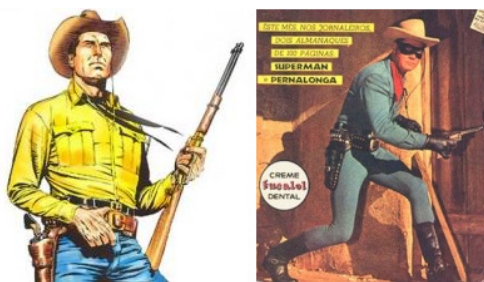


Figura 03: Estudo de figurinos. Gênero aventura (western). Fonte: Acervo pessoal.



Figura 04: Croqui de figurinos. Gênero aventura (western). Autor: Rhafael Magalhães. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 05: Figurino em cena. Gênero aventura (*western*).

Fonte: Acervo pessoal.

Distintos processos de estudo para a confecção dos figurinos foram executados, de acordo com as necessidades específicas de cada cena. No gênero *western* (figuras 03²⁰, 04 e 05), por exemplo, a escolha foi criar figurinos realistas, procurando mimetizar as imagens originais. Os estudos apontaram para características do contexto do “velho oeste” norte-americano, tal como o retratado nas muitas publicações estudadas pelo grupo. Já para a materialização de outro gênero, o de *super-heróis*, a cena exigia sucessivas entradas e saídas dos artistas, caracterizando diversos personagens nas eras de prata e ouro dos quadrinhos desse gênero, o que não era possível 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 detectar, na sequência das figuras de 06²¹ a 09, que houve uma *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. Detectam-se, simultaneamente, o *provisionamento*, pela prospecção de recursos, o *raciocínio diagramático*, na 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: o símbolo no peitoral, em forma da letra “S” estilizada, e a capa vermelha. A *espiralação* ocorreu nos momentos em que os recursos foram acionados nos ensaios, nos quais eles eram validados ou voltavam para a fase de *planejamento*.

²⁰ Figura 03 (esquerda): TEX. Disponível em: <<http://mortovivo3.files.wordpress.com/2013/06/03xl.jpg>>. Acesso em: 15 mar 2012; Figura 03 (direita): ZORRO (THE LONE RANGER). Disponível em: <<http://www.stripovi.com/enciklopedija/strip/tx/tex-willer>>. Acesso em: 13 mar 2012.

²¹ SUPERMAN. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/superman-vs-marvel-heros-and-silver-surfer-vs-dc-h-566679>>. Acesso em: 27 mai 2012.



Figura 06: Estudo de figurino. *Superman* – DC Comics.



Figura 07: Croqui de figurino.
Superman – DC Comics.
Autor: Rhafael Magalhães.

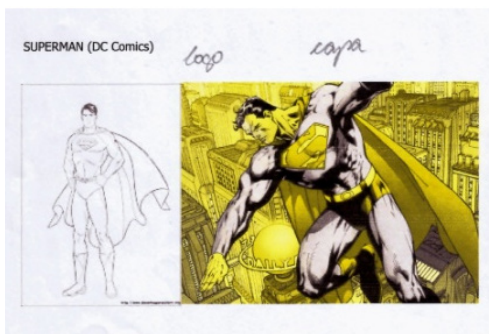


Figura 08: Estudo de figurino. Elementos icônicos.
Superman – DC Comics. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 09: *Superman* – DC Comics,
versão final levada à cena.
Autor: Rhafael Magalhães. Fonte: Acervo
pessoal.

Para Salles²², “gestos construtores, para sua eficácia, são, paradoxalmente, aliados a gestos destruidores: constrói-se a custa de destruições”. Como se vê, 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. Nesse sentido, segundo Eisner,

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

²² SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2004, p. 28.

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.²³

²³ EISNER, W. Op. cit., p. 39.

Assim, a força imagética das histórias em quadrinhos parecia concentrar-se, principalmente, na forma como a linguagem era construída, por meio das indefectíveis vinhetas. De acordo com Bakhtin,

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.²⁴

²⁴ BAKHTIN, M. M.. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997, p. 206.

Após várias pesquisas de materiais e testes diversos, veio à lembrança uma ideia elaborada por Edward Gordon Craig²⁵ para uma montagem teatral, descrita por Berthold²⁶. De acordo com a autora, Craig concebia seu palco não apenas na qualidade de simbolista da luz, isto é, como iluminador, mas também como arquiteto. Os *screens* (biombos) que ele usou na famosa montagem de Hamlet, no Teatro de Arte de Moscou, 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. Stanislavski²⁷ assim se coloca sobre os preparativos em conjunto para a memorável encenação:

²⁵ CRAIG, E. G. *Da arte do teatro*. Lisboa: Arcádia, 1963.

²⁶ BERTHOLD, M. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 471.

²⁷ STANISLAVSKI, C. *Minha vida na arte*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

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 graciosa 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, acender-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.²⁸

²⁸ BERTHOLD, M. Op. cit., p. 471.

A ideia de Craig dos 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, o que possibilitou a reprodução da ideia dos quadrinhos no espaço tridimensional da sala de ensaios. O conjunto de biombos construídos para o espetáculo funcionou, simultaneamente, como objeto de cena e como uma espécie de modulador do espaço cênico, criando obstáculos ao olhar do espectador, o que permitia um jogo de aparecer e esconder por parte dos artistas.

A partir desse material, novas funções e formas puderam ser desenvolvidas: os biombos, sem o preenchimento interno, desenhavam, por si só, a forma das margens dos quadrinhos (figura 12). Entretanto, o preenchimento proporcionava uma variação que poderia ser utilizada de forma diferenciada. O tecido preto (figura 13) dava aos biombos uma neutralidade que permitia formar novas imagens e evidenciar outros elementos da cena, além do próprio quadrinho. É possível detectar aqui a presença da *conversão de formas*, que dá “movimento” a uma ideia (figuras 10²⁹ a 13), conduzindo um processo de transformação de uma linguagem para uma imagem e, em sucessivas transformações, a uma proposta cênica efetivamente materializada. Já o preenchimento com tecido branco (figura 14, mais abaixo), proposto e executado posteriormente, ampliou as possibilidades, transformando metaforicamente os biombos em “páginas em branco” a serem preenchidas.

²⁹ CRAIG, E. G. *Hamlet. Screens*. Disponível em: <http://www.fashionbubbles.com/files/2008/09/image0014.jpg>. Acesso em: 12 fev 2012.



Figura 10: *Screens* – Hamlet.
Concepção cenográfica de Craig para o Teatro de Arte de Moscou, em 1911.

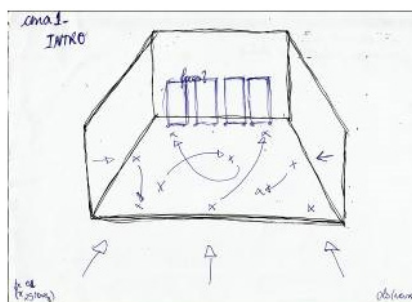


Figura 11: Esboço – biombos. Autor: Wagner Rosa.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 12: HQ (2012). Biombos sem preenchimento.
Registros fotográficos de ensaio.
Foto: Acervo pessoal.



Figura 13: HQ (2012). Biombos com preenchimento em tecido preto. Registros fotográficos de ensaio.
Foto: Acervo pessoal.

Como visto, uma das principais características das histórias em quadrinhos se configura pela justaposição de imagens em sequência deliberada, sendo que 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. Dessa forma, foi possível construir sequências de imagens (figura 14), tais como os quadros ocupando espaços diferentes no papel. Na linguagem original, essa transição pode se dar de diferentes maneiras, que vão desde a representação de pequenas mudanças entre as cenas, como o detalhamento de aspectos referentes ao cenário ou dos movimentos das personagens, até longas alterações de tempo e espaço. Os interstícios são complementados por meio da inferência³⁰ do leitor. De acordo com Eisner, “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”³¹. Na verdade, ele “comunica” o tempo, sendo que a magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadro *per se*.

³⁰ Entende-se por inferência aquilo que se usa para estabelecer uma relação não explícita entre dois elementos de um texto. (KOCH, I. G. V. *Texto e coerência*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1997, p. 70).

³¹ EISNER, W. *Op. cit.*, p. 26.

No espetáculo, visando gerar um 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.



Figura 14: HQ (2012). Sequência de imagens “congeladas” produzidas em cena.

Autor: Wagner Rosa. Fonte: Acervo pessoal.

Para Eisner, “o artista sequencial ‘vê’ pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise”³². No espetáculo, a evolução dos biombos em cena permitiu que cada quadro fosse materializado em um instante único, “congelado” no tempo. A sucessão desses “instantâneos” replica a maneira pela qual as histórias em quadrinhos são construídas, pelo uso de imagens congeladas em fragmentos cronologicamente distanciados (figura 14).

Na relação com a cena, portanto, a imaginação e a inferência do leitor/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 leitor/espectador.

Para que pudesse ser apresentada uma sequência lógica de quadros congelados, a solução em HQ foi uma movimentação dos biombos que permitisse um contínuo surgir e desaparecer dos artistas, formando os quadros. Na figura 15, é possível verificar os esboços de um estudo para a movimentação dos biombos cuja evolução em cena possibilitou que a sucessão de quadros fosse materializada em instantes únicos.

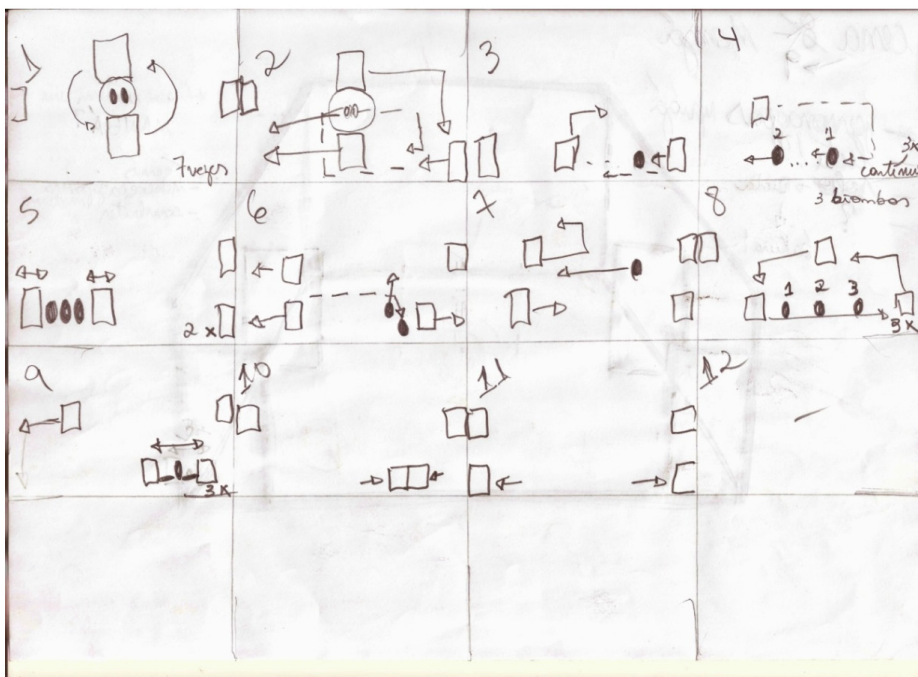


Figura 15: HQ (2012). Esquema de movimentação dos biombos para a criação dos quadros “congelados” em cena.

Foto: Acervo pessoal.

Além dos biombos, outro recurso empregado para figurar as vinhetas (quadrinhos) em cena foi o uso de elásticos, conforme se abordará a seguir. Ao serem acionados, tais materiais produziam, instantaneamente, as bordas dos quadrados e retângulos em cena.

Pensando-se em abordar como temática as histórias em quadrinhos nacionais, decidiu-se por criar uma cena que homenageasse um dos mais famosos quadrinistas brasileiros, Maurício de Souza, com a criação de uma historieta romântica entre dois de seus personagens mais conhecidos, Chico Bento e Rosinha. O estudo forneceu pistas para a estética da cena: o formato básico da revista serviria como norteador para a construção da cena (figura 16³³), permitindo a construção cênica e surtindo o efeito desejado. Primeiramente, o procedimento natural foi a criação do croqui (figura 17). Entretanto, após ensaios e experimentações (figura 18), verificou-se a necessidade, para além das imagens criadas, de se elaborar uma historieta que desse sentido ao todo. Para tanto, a partir de um *storyboard* (figura 19), delineou-se, passo a passo, o que deveria ser executado cenicamente. Para a coreografia criada, acompanhando o formato de página desenvolvido, foram elencados cinco pontos de “congelamento da cena”, momentos que destacariam cada quadrinho que comporia a história. Além dos elásticos, outros elementos foram estudados e materializados, tais como os balões, cuja função é representar o pensamento ou a fala das personagens.

³³ CHICO BENTO E ROSINHA. Disponível em: <<http://curiosos21.blogspot.com.br/2011/05/cantinho-das-professoras.html>>. Acesso em: 27 mai 2012.



Figura 16: HQ (2012).
Estudo do formato das vinhetas
(quadros).

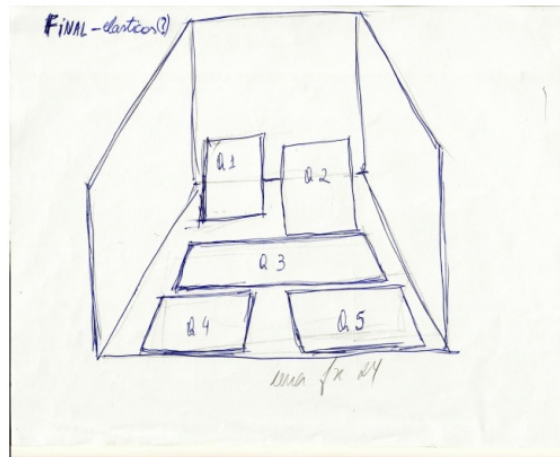


Figura 17: HQ (2012).
Croqui da concepção cenográfica visando figurar, com
elásticos,
uma historieta de HQ.
Autor: Wagner Rosa. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 18: HQ (2012). Registro de ensaio. Elásticos figuram bordas dos quadrinhos.
Autor: Wagner Rosa. Fonte: Acervo pessoal.

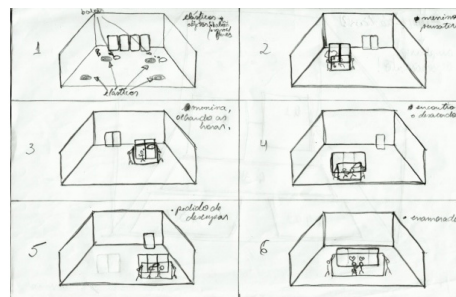


Figura 19: HQ (2012). *Storyboard*. Composição das cenas de historieta criada para uso dos elásticos.
Autor: Wagner Rosa. Fonte: Acervo pessoal.

Já no conjunto de imagens que compõem a figura 20, é possível acompanhar, quadro a quadro, a materialização da historieta em cena, a partir das cenas primeiramente idealizadas no *storyboard* e posteriormente materializadas em cena.

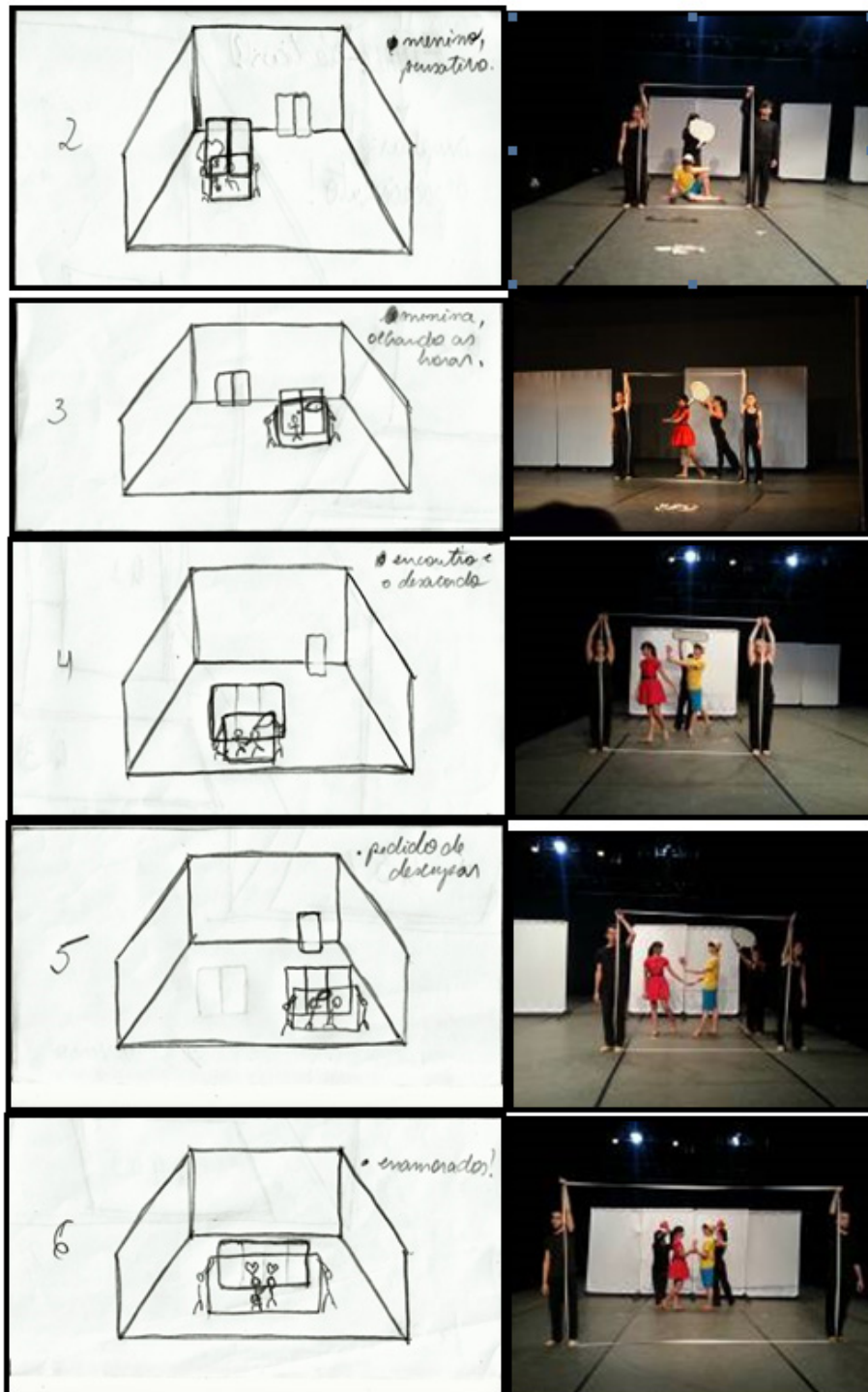


Figura 20: HQ (2012). Sequência de cenas produzidas a partir do *Storyboard*. As bordas de elásticos figuram as vinhetas.

Autor: Wagner Rosa. Fonte: Acervo pessoal.

A imaginação criadora caminha por meio de um conjunto de fatos encadeados que é descoberto, antes mesmo da revelação da obra. Nesse sentido, criar é estar consciente desse processo de criação: ele tanto contribui para a apropriação da realidade como produz elementos de natureza instrumental. De um ponto de vista pan-óptico é possível perceber, por meio da análise dos arquivos de processo, que elementos díspares ganham coesão a partir de ideias e imagens que se sobrepõem e ganham complexidade. No processo de construção do espetáculo *HQ*, é possível verificar que, da passagem do campo das ideias para a representação cênica, num palco, houve uma espécie de reencaixe: o que estava disperso foi paulatinamente reelaborado e, no caminho, ganhando nova conotação.

As imagens e documentos que inspiraram a estética e a materialidade das cenas do espetáculo analisado serviram de suporte para a *transposição* entre uma linguagem bidimensional (gráfica) para outra de natureza tridimensional (cênica). Para Panichi e Contani³⁴, a expressão de um pensamento exige do autor uma dinâmica particular na construção de sua tradução. Suportes distintos podem, nesse sentido, contribuir para um trabalho satisfatório num momento anterior, sendo que a suplementação e transposição de suportes podem ser utilizadas para viabilizar a transposição da ideia ou o efeito comunicativo pretendido. Nessa transmutação, o autor dialoga consigo mesmo, corroborando e/ou corrigindo o código, a cada vez que muda de suporte.

³⁴ PANICHI, E. R. P.; CONTANI, M. L. Op. cit., p. 142.

Ao se analisar os documentos processuais em *HQ*, percebe-se que, por mais que as ideias iniciais instigassem e levando-se em conta o fim a que pretendiam, 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 permite-nos verificar 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.

À guisa de conclusão

Podemos afirmar que, para os não iniciados, quando se assiste a um espetáculo de dança (ou qualquer obra considerada finalizada), não se tem a exata noção do que significou produzi-lo e, por vezes, nem mesmo um olhar mais crítico tem a exata dimensão do processo que possibilitou sua existência. Embora haja (muitas) outras formas de se construí-lo e coreógrafos/encenadores que possuem competência para criá-lo de maneiras distintas das aqui expostas, há a convicção de que o processo criativo do qual resultou *HQ* possa contribuir para criações futuras, dado seu caráter cognitivo no que tange ao emprego de recursos e técnicas. Possibilitou-se, aqui, visualizar uma *transmutação de formas*, pois a construção cênica é tributária dessa atitude devido à multiplicidade de elementos que a compõem, exigindo uma complexidade de raciocínio em sua elaboração.

Por meio da linguagem da dança, ao procurar levar para o palco a linguagem das histórias em quadrinhos, o Ballezinho de Londrina propôs uma nova forma

de comunicação e expressão. Ali, o grupo expressou elementos reunidos nas mais variadas modalidades de suporte e os disponibilizou para o espectador por meio do conjunto cênico que, uma vez criado, estabeleceu uma forma singular de leitura da linguagem dos quadrinhos por meio da ação dos bailarinos, do movimento de seus corpos e do uso dos diversos elementos alocados em cena.

Ao se pensar em uma estética da criação cênica em dança, consideramos, de forma preliminar, que há uma imensurável fonte de recursos que pode funcionar como suporte para a construção da linguagem que mais adiante produzirá suficiente inteligibilidade para o manejo dos recursos cênicos (seja por meio de um registro audiovisual, de uma anotação aparentemente deslocada do contexto, de uma referência imagética etc.). Não se trata de um procedimento unilateral em que um pensamento pode ser colocado em sua forma definitiva e em uma empreitada única. Sob essa perspectiva, 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, em seu bojo, a produção de novas formas de expressão, manifestadas em linguagens distintas das originais, seja com o intuito de produzir um texto literário, tal como em Pedro Nava, ou de compor um espetáculo de dança.

Em *HQ*, artistas e elementos de cena são, portanto, influenciados pela linguagem gráfico/literária original das histórias em quadrinhos e por elementos outros que contribuem para a criação das cenas que constituem o espetáculo como um todo. Dessa forma, analisando os aspectos interativo-discursivos das linguagens envolvidas no processo de criação daquela encenação, a leitura que trazem não somente retrata, mas recria novas experiências e possibilita a ampliação das discussões sobre a estética do *movimento criador*. Uma massa caótica de estímulos pode ser retratada numa forma cuja linguagem permite solidificar, num registro, certos nexos desses estímulos, deslocando-os das cadeias das quais fazem parte. Na análise do processo de construção daquele espetáculo, consegue-se articular a íntima relação entre linguagem e imaginação: a leitura cênica que se propõe da linguagem das histórias em quadrinhos reúne movimento, corpo e imagem a fim de criar um novo código estético, incorporando informações e experiências vividas que vão determinar a sequência da produção. Aquilo que nossa percepção destaca e estabelece como ponto de partida, ao ser recriado para outros códigos, permite que a comunicação entre as linguagens seja ilimitada.

Assim como a adaptação para o palco aqui descrita, a linguagem das histórias em quadrinhos é constantemente transposta para outras linguagens artísticas, tais como o cinema e a pintura. Isso vem confirmar o caráter multifacetado dessa linguagem, rica em produções sógnicas que a tornam exemplo das várias possibilidades de comunicação entre as diferentes linguagens. A partir dos procedimentos e resultados aqui descritos, pode-se afirmar que o grupo Ballezinho de Londrina conseguiu realizar a 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 *conversão de formas*, buscando conduzir o público a uma experiência cênica que o fizesse sentir-se imerso nas páginas das HQs.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- CHICO BENTO E ROSINHA. Disponível em: <<http://curiosos21.blogspot.com.br/2011/05/cantinho-das-professoras.html>>. Acesso em: 27 mai 2012.
- CRAIG, Edward Gordon. *Da arte do teatro*. Lisboa: Arcádia, 1963.
- _____. *Hamlet. Screens*. Disponível em: <<http://www.fashionbubbles.com/files/2008/09/image0014.jpg>>. Acesso em: 12 fev 2012.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípio e práticas do lendário cartunista*. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos / Hiron Cardoso Goidanich*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GRÉSILLON, 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.
- KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *Texto e coerência*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- MC CLOUD, Scott. *Desvendando quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: M. Books, 2002.
- 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.
- 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.
- OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens*. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/52719>>. Acesso em: 21 ago 2013.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- PANICHI, Edina Regina Pugas; CONTANI, Miguel L. *Pedro Nava e a construção do texto*. Londrina: Eduel, 2003; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.
- ROSA, Wagner. *Circunstâncias espaciais e encenação: breve análise proxêmica sobre o espaço da cena*. 2005. 77 f. Monografia (Graduação em Artes Cênicas) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2005.
- SALLES, Cecília Almeida. *Crítica genética: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1992.
- _____. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2004.
- STANISLAVSKI, Constantin. *Minha vida na arte*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.
- SUPERMAN. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/superman-vs-marvel-heros-and-silver-surfer-vs-dc-h-566679>>. Acesso em: 27

mai 2012.

TEX. Disponível em: <<http://www.stripovi.com/enciklopedija/strip/tx/tex-willer>>.

Acesso em: 13 mar 2012.

ZORRO (THE LONE RANGER). Disponível em: <<http://mortovivo3.files.wordpress.com/2013/06/03x1.jpg>>. Acesso em: 15 mar 2012.