



BRUNO DE ASSIS GARCIA

**“SOBRE ADAPTAÇÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
PARA TEATRO”**

CAMPINAS

2012



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

BRUNO DE ASSIS GARCIA

SOBRE ADAPTAÇÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
PARA TEATRO

Orientação: Prof. Dr. Jorge Luiz Schroeder

Coorientação: Profa. Dra. Verônica Fabrini Machado de Almeida

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de Mestre em Artes da Cena.

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação defendida pelo aluno Bruno de Assis Garcia e orientada pelo Prof. Dr. Jorge Luiz Schroeder

UNICAMP

2012

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

G165s Garcia, Bruno de Assis.
Sobre Adaptações de Histórias em Quadrinhos para Teatro
/ Bruno de Assis Garcia. – Campinas, SP: [s.n.], 2012.

Orientador: Jorge Luiz Schroeder.
Coorientador: Verônica Fabrini Machado de Almeida.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Artes.

1. Bakhtin, M. M. (Mikhail Mikhailovich), 1895-1975.
2. Eisner, Will, 1917-2005. 3. Artes gráficas. 4. Teatro.
I. Schroeder, Jorge Luiz. II. Almeida, Verônica Fabrini
Machado. III Universidade Estadual de Campinas. Instituto de
Artes. IV. Título.

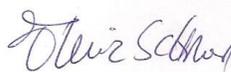
(em/ia)

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: From Comics to Theater.
Palavras-chave em inglês (Keywords):
Bakhtin, M. M. (Mikhail Mikhailovich), 1895-1975
Eisner, Will, 1917-2005
Graphic arts
Theater
Titulação: Mestre em Artes da Cena
Banca examinadora:
Jorge Luiz Schroeder [Orientador]
Marcelo Ramos Lazzaratto
Eduardo Osório Silva
Isa Etel Kopelman
Marcia Maria Strazzacappa Hernandez
Data da Defesa: 28-08-2012
Programa de Pós-Graduação: Artes da Cena

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

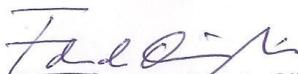
Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes da Cena, apresentada pelo
Mestrando Bruno de Assis Garcia - RA 1404 como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Jorge Luiz Schroeder
Presidente



Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto
Titular



Prof. Dr. Eduardo Osório Silva
Titular

AGRADECIMENTOS

Ao professor Jorge Schroeder, pela paciência e pela generosidade, tanto na orientação quanto no grupo de estudos e em sua amizade.

A Thais Brandeburgo, pelas revisões, e pelas sugestões, além de todo o carinho e paciência enquanto eu estava imerso em livros e histórias em quadrinhos para escrever esta dissertação.

Aos artistas que generosamente cederam seu tempo e suas palavras para as entrevistas realizadas nesta dissertação.

Aos companheiros da Cia. Zero Zero, que me instigaram e incentivaram tanto, sendo verdadeiros responsáveis pela existência desta dissertação.

A Verônica Fabrini, pela co-orientação, por valiosos apontamentos e sugestões, tanto diretamente sobre minha dissertação quanto indiretamente, através da coordenação do grupo de estudos, e pela hospitalidade em Barão Geraldo, sempre que precisei.

A Marcelo Lazzaratto, a Eduardo Osório e a Isa Kopelman por todos os conselhos, e aos professores e funcionários do Depto. de Artes Cênicas e do Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNICAMP.

À minha família e aos meus amigos que muito me ajudaram, direta e indiretamente, com o apoio, as conversas, sugestões e distrações, e principalmente, por estarem presentes durante o tempo todo em que precisei.

*É como uma garrafa vazia, que
podemos preencher com o conteúdo
que quisermos.*

NEIL GAIMAN

RESUMO

Esta pesquisa aborda obras teatrais baseadas em Histórias em Quadrinhos através da ótica Bakhtiniana da análise do discurso. Utilizo teorias de Will Eisner, Paulo Ramos e Mikhail Bakhtin para analisar a produção do discurso de algumas obras de HQs. Baseado nestas mesma teorias, analiso as produções teatrais relacionadas, e a traduções intersemióticas ocorrida durante o processo de criação dos espetáculos baseados em Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

This research approaches theatrical works based upon Comics through Bakhtinian perspective of Speech Analysis. I use theories from Will Eisner, Paulo Ramos and Mikhail Bakhtin to analyse the some examples of Comics´discourse production. Based upon these theories, I also run an analysis over related theatrical productions, and the intersemiotic translations occurred in the creative process to develop Theater plays based upon Comics.

Iconografia

<i>Figura 1- OUTCALT, R. F. Yellow Kid.....</i>	<i>8</i>
<i>Figura 2- MCKEAN, Dave. Signal to Noise.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 3- MILLER, Frank. O Cavaleiro das Trevas.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 4 - TESUKA, Osamu. Astro Boy.....</i>	<i>12</i>
<i>Figura 5 - MARANHÃO, P. A. O Amigo da Onça #4 - Capa.</i>	<i>13</i>
<i>Figura 6 - EISNER, Will. Auto-retrato.....</i>	<i>17</i>
<i>Figura 7 - EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre o texto.....</i>	<i>19</i>
<i>Figura 8 - GAIMAN, Neil. Sandman. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre os balões.....</i>	<i>20</i>
<i>Figura 9 - MOORE, Alan. V de Vingança. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre balões.....</i>	<i>20</i>
<i>Figura 10 - KUBINSTEIN, Joe. X-Factor #70. Trecho da obra.</i>	<i>21</i>
<i>Figura 11 - MOORE, Alan. Promethea. Reprodução de duas páginas da obra.....</i>	<i>23</i>
<i>Figura 12 - EISNER. Quadrinhos e Arte Sequencial. Exemplo de uso de requadros.</i>	<i>24</i>
<i>Figura 13 - O Caderno da Morte. Espetáculo da Cia. Zero Zero utiliza o uso dos requadros como inspiração para o desenho de luz.....</i>	<i>25</i>
<i>Figura 14 - EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. Microdicionário de gestos.</i>	<i>27</i>
<i>Figura 15 - EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. Ilustração sobre o movimento.</i>	<i>28</i>
<i>Figura 16 - MEIERHOLD, V. E. Foto de sessão de estudo de biomecânica.....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 17 - COUTINHO, Laerte. O Puxa Saco. Exemplo de tira periódica.</i>	<i>33</i>
<i>Figura 18 - COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. Exemplo de tira periódica.</i>	<i>34</i>
<i>Figura 19 - COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. Exemplo de tira periódica.</i>	<i>35</i>
<i>Figura 20 - Espetáculo Piratas do Tietê – O Filme. Foto de divulgação.....</i>	<i>38</i>
<i>Figura 21 - Espetáculo Piratas do Tietê – O Filme. Foto de divulgação.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 22 - COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. Exemplo de tira periódica.</i>	<i>42</i>

<i>Figura 23 - COUTINHO, Laerte. A Insustentável Leveza do Ser. Trecho da obra.</i>	<i>43</i>
<i>Figura 24 - COUTINHO, Laerte. A Noite dos Palhaços Mudos. Trecho da obra.</i>	<i>45</i>
<i>Figura 25 - Espetáculo A Noite dos Palhaços Mudos. Foto de Divulgação.</i>	<i>46</i>
<i>Figura 26 - Espetáculo A Noite dos Palhaços Mudos. Foto de Divulgação.</i>	<i>48</i>
<i>Figura 27 - EISNER, Will. O Edifício. Trecho da Obra.</i>	<i>50</i>
<i>Figura 28 - Pessoas Invisíveis. Espetáculo da Cia. Armazém: divulgação.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 29 - Pessoas Invisíveis. Espetáculo da Cia. Armazém: divulgação.....</i>	<i>55</i>
<i>Figura 30 - EISNER, Will. The Spirit – History of Gehard Schnobble. Trecho da obra.</i>	<i>57</i>
<i>Figura 31 - GONSALES, Fernando. Níquel Náusea. Exemplo de tira periódica.....</i>	<i>61</i>
<i>Figura 32- KANE, Bob. Batman. Exemplo de desenho estilizado.</i>	<i>61</i>
<i>Figura 33 - ROSS, Alex. Marvels. Trecho da obra.</i>	<i>62</i>
<i>Figura 34 - SATRAPI, Marjane. Persépolis. Trecho da obra.....</i>	<i>63</i>
<i>Figura 35 - CORDEIRO, Marcelo. Uma análise das artes cênicas na perspectiva da análise do discurso: o contrato de comunicação. Imagem retirada do artigo.</i>	<i>67</i>
<i>Figura 36 - OBATA, Takeshi. Death Note #01 – capa.....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 37 - TAKESHI, Obata. Death Note #01 – trecho da obra.....</i>	<i>79</i>
<i>Figura 38 - O Caderno da Morte. Espetáculo da Cia. Zero Zero. Arquivo.</i>	<i>79</i>
<i>Figura 39 - O Caderno da Morte. Personagem Misa Amane, interpretada por Thais Brandeburgo.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 40 - O Caderno da Morte. Exemplo de uso da projeção em cena.</i>	<i>84</i>
<i>Figura 41 - TAKESHI, Obata. Death Note #13 – Exemplo de tira cômica.</i>	<i>85</i>

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	1
2 – BREVE HISTÓRICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	7
O desenvolvimento das HQs no Ocidente	8
O desenvolvimento dos Quadrinhos no Oriente	11
Os Quadrinhos Brasileiros	13
O Desenvolvimento de Adaptações de HQs para teatro no Brasil	14
3 - WILL EISNER E A ARTE SEQUENCIAL	17
Elementos das Narrativas Gráficas	18
4 – PIRATAS DO TIETÊ E LAERTE	33
A anarquia dos quadrinhos brasileiros	33
Laerte	34
5 – LA MÍNIMA E OS PIRATAS DO TIETÊ	37
Piratas do Tietê – O Filme	38
A Noite dos Palhaços Mudos	45
6 – UM EDIFÍCIO NA AVENIDA DROPSIE	49
Will Eisner	49
A Companhia Armazém	51
Pessoas Invisíveis	51
7- GÊNEROS DO DISCURSO	59

Gêneros do discurso das Narrativas Gráficas	60
Por uma análise de Gêneros no Discurso Cênico	64
Uma relação entre os gêneros e as traduções intersemióticas	68
8 – DEATH NOTE E OS MANGÁS	71
9 – CIA. ZERO ZERO E O CADERNO DA MORTE	75
O Processo de Teatralização	76
O uso da multimídia	83
Da relação com o gênero	85
Da relação entre os contextos	87
10- CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
Uma linguagem híbrida	91
A Questão da Verossimilhança versus Realismo	93
Considerações Finais	96
11 - BIBLIOGRAFIA	99
ANEXOS	105
Entrevista com Paulo Rogério Lopes, dramaturgo de Piratas do Tietê: o filme em Novembro de 2010.	107
Entrevista com Paulo de Moraes, da Cia. Armazém, no dia 17 de março de 2011, Centro Cultural Banco do Brasil em São Paulo	118
Entrevista com Alice K., realizada dia 3 de julho de 2012, em São Paulo.	125

1 – Introdução

As Histórias em Quadrinhos, ou HQs, ou ainda, para os brasileiros, o Gibi, são um meio de expressão novo em relação a outras artes milenares, como o teatro, a dança ou as artes plásticas. Sua história mistura-se com a história da imprensa, e mais particularmente, com a dos jornais periódicos. Sendo esse meio desenvolvido apenas no século passado, também acompanharam esse desenvolvimento os artistas de HQs, ou cartunistas. E, somente nos anos 70 e 80, os quadrinhos ganharam uma certa independência mercadológica, como veremos mais à frente, e passaram a poder experimentar com maior ousadia diferentes formas de expressão.

A geração que conheceu as Histórias em Quadrinhos com formas quase exclusivamente infantis ou satíricas na década de 70, hoje pode reconhecê-las como mais uma linguagem artística, com técnicas próprias e meios de expressão únicos. Essa geração que viu o desenvolvimento dos quadrinhos a partir de então, hoje está em idade madura, e (como alguns costumam dizer) no auge da produção de sua força de trabalho. Aqueles que eram jovens, universitários ou crianças há duas décadas, hoje são adultos, professores, formadores de opinião, jornalistas e intelectuais. Entre esses, certamente encontram-se também os artistas: artistas plásticos, ou ligados ao vídeo, ou ligados à cena. Assim, o desenvolvimento artístico das HQs está ligado também às suas relações com outras artes, e não apenas com as artes plásticas ou literatura, as artes mais próximas. Essa geração inteira de brasileiros que pôde ler Histórias em Quadrinhos desde jovem e acompanhou o desenvolvimento desse meio reconhece as Histórias em Quadrinhos como um legítimo meio artístico, um produto cultural. Essa geração cresceu, e agora já é possível perceber algumas consequências dessa vivência cultural.

Além da influência causada pelo desenvolvimento da linguagem gráfico-narrativa dos Quadrinhos, devemos considerar a influência oposta que esta também recebe. Não podemos dizer que uma obra de arte surge isolada de seu meio. O artista é influenciado pelo ambiente socioeconômico-cultural em que está inserido, e usufrui do imaginário de signos que isso acarreta. Assim, a literatura, e as artes plásticas influenciam amplamente os artistas de HQs. Também podemos perceber grande influência do cinema na estrutura narrativa. Alguns autores, como Osamu Tezuka chegam a considerar-se “diretores” de suas obras em quadrinhos, e citam

efeitos típicos dos recursos de cinema, como o *zoom* e o *travelling* ao falar de técnicas de narrativas gráficas.

Assim como os Quadrinhos receberam influência de outras artes, também se espalharam para outros meios: literatura, cinema, pinturas, esculturas, etc. Seus personagens foram revistos em outras mídias, em outros meios de expressão além dos próprios Quadrinhos. A esse processo, podemos chamar de Adaptação, ou, para usar o termo de Julio Plaza, talvez mais apropriado, Tradução Intersemiótica.

Para tratar sobre as adaptações das obras de arte serão utilizados nesta dissertação princípios da filosofia da linguagem, conforme o ponto de vista de Mikhail Bakhtin em seus livros “Os Gêneros do Discurso” (2000 [1953]) e “Marxismo e Filosofia da Linguagem” (2009 [1929]), onde o autor compreende toda forma de comunicação como um “discurso” que pode ser composto por diversos elementos. Assim, poderemos identificar quais as diferenças e semelhanças entre os discursos utilizados em cada obra, e cada linguagem. Também utilizarei Will Eisner, através dos livros “Quadrinhos e Arte Sequencial”(1989) e “Narrativas Gráficas” (2005) para identificar possíveis elementos presentes nos discursos artísticos. Por fim, ao tratar sobre a inter-relação entre conteúdos de obras de diferentes mídias, vou utilizar ideias exposta por Julio Plaza no livro “Tradução Intersemiótica” (2008), onde o autor trata justamente sobre questões de adaptação de uma obra artística para outra linguagem.

Quando um artista traduz “intersemioticamente” uma obra dos Quadrinhos para o seu meio, quando adapta um produto artístico para outra forma, Julio Plaza considera esse processo similar ao de uma releitura histórica. Sendo a obra de arte um produto artístico produzido por meio de trabalho situado em um contexto histórico, a adaptação torna-se uma espécie de rearticulação do passado. Sobre essa questão, Julio Plaza ainda cita Walter Benjamin: “*Articular o passado não significa conhecê-lo ‘como verdadeiramente foi’. Significa apoderar-se de uma recordação tal como esta relampeja num instante de perigo*”.¹ Tratando a adaptação como uma releitura, ela deixa de ser uma simples modificação da obra de um para outro meio de expressão e torna-se também uma re-vivificação de um passado em outra forma. Sendo a obra original um produto do passado, ao criar novamente uma obra em outro meio de expressão, é como se o

¹ BENJAMIN, Walter. “Teses de Filosofia da História”, in *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, 1973.

artista recriasse o passado, e, ao mesmo tempo, por ser uma forma inédita da obra, um passado que não aconteceu. O artista cria um produto através do trabalho, mas desta vez situado em outro contexto, o que implica ter acesso a diferentes ferramentas de produção.

Nas artes cênicas, além da literatura, cinema, pintura, etc, também se pode observar o avanço das adaptações baseadas na cultura das HQs. Desde meados do século XX diversas produções baseadas ou inspiradas em Quadrinhos surgiram, e continuam a surgir. Nesta dissertação irei direcionar minhas preocupações a algumas das produções teatrais mais recentes baseadas em Quadrinhos com as quais entrei em contato, e que julgo terem alguma relevância para nossos objetivos investigativos, além de terem sido consagradas no cenário teatral brasileiro contemporâneo. Naturalmente, o cenário teatral brasileiro é vasto e dinâmico o suficiente para dificultar sua catalogação. Provavelmente existem diversos outros espetáculos baseados em HQs já realizados sobre os quais não pude ter contato. No entanto, as poucas obras listadas vão servir de modelo para as discussões que pretendo fazer a seguir.

Como foram as experiências que essas companhias tiveram para criar suas adaptações? Quais dificuldades tiveram de enfrentar? As HQs nas quais se basearam trouxeram questões específicas durante o processo de criação? Será que os autores das HQs tiveram influência sobre os resultados cênicos? Partindo destas questões, ainda outras, relativas à influência dos Quadrinhos sobre o teatro, podem ser também formuladas. Questiono, por exemplo, o quanto as próprias companhias se deixaram influenciar pelas obras dos Quadrinhos e o quanto estiveram abertas às questões específicas da transposição de linguagem.

Tentando elucidar todas estas questões, não pretendo oferecer uma receita ou um método de como melhor adaptar HQs para o teatro. Tampouco pretendo que as experiências relatadas e analisadas sejam utilizadas como modelo. Mas, ao narrar as vivências experimentadas por alguns coletivos artísticos, espero poder dar um pequeno passo a mais para elucidar questões sobre a especificidade das adaptações teatrais de Histórias em Quadrinhos, bem como, num âmbito mais amplo, questões de adaptação de outros meios para o teatro. Que os relatos sejam úteis, espero, para o artista que porventura possa estar passando por situações semelhantes àquelas vividas nas experiências tratadas nesta dissertação. E se o trabalho não puder trazer nenhuma nova resposta às questões de adaptações, espero pelo menos que possa trazer novas perguntas.

Os objetos estudados – as adaptações teatrais – foram selecionados por diversos motivos. Alguns motivos mais objetivos, outros mais subjetivos, mais ou menos conflitantes e justapostos, tais como: o reconhecimento da qualidade artística da adaptação; a facilidade do levantamento do material; a praticidade de contato com os objetos de estudo; a relação das próprias adaptações entre si; a possibilidade de verificação da obra original (as Histórias em Quadrinhos) em contraposição com as obras de adaptação; a diversidade temática e estilística; e o próprio conhecimento do autor sobre os espetáculos. No entanto o principal elemento em comum é que todos os artistas responsáveis pelas adaptações tiveram uma experiência teatral que pressupõe o uso das Histórias em Quadrinhos em seu ponto de partida.

Um dos objetos deste estudo será uma adaptação da *Companhia Armazém* sobre trabalhos de Will Eisner, considerado o pai das *Graphic Novels*. As *Graphic Novels*, ou Novelas Gráficas, são revistas de Histórias em Quadrinhos de caráter mais autoral, com menor grau de comprometimento com as editoras e com o mercado editorial. A *Companhia Armazém Teatro* adaptou para o palco trechos de diversas obras de Eisner no espetáculo *Pessoas Invisíveis*. Também existem outras adaptações importantes do autor que não serão abordadas nesta dissertação, como a adaptação da *graphic novel* Avenida Dropsie, de Will Eisner, para o espetáculo de mesmo nome da *Sutil Companhia de Teatro*.

Também serão objetos de estudo duas adaptações teatrais de um mesmo quadrinista feitas pela companhia *La Mínima*: “*Piratas do Tietê – O Filme*” e “*A Noite dos Palhaços Mudos*”, ambas adaptações da obra de Laerte. Outras adaptações de cartunistas brasileiros também já foram feitas nas últimas décadas, sobre obras de Ziraldo, Henfil, entre outros, mas que infelizmente não conheço o suficiente para incluí-las com mais detalhes nesta dissertação.

E para finalizar, trato da adaptação da *Cia. Zero Zero* do mangá *Death Note*. Tive a oportunidade de participar deste trabalho como dramaturgo e ator. Partindo desta bagagem e de entrevistas com outros artistas envolvidos nestas montagens, tentarei investigar questões relativas à adaptação das HQs utilizadas como referência para o teatro.

Dessa forma, poderemos abordar três diferentes gêneros de quadrinhos: as *Graphic Novels*, as tiras cômicas e os mangás.² Ao mesmo tempo, teremos abordagens de adaptações de HQs por três grupos teatrais distintos, que trabalham de maneira distinta. Cada um desses grupos teatrais e de gêneros de Quadrinhos fornece material suficiente para um estudo aprofundado sobre suas especificidades, características e formas de produção. O intuito do estudo não é o objeto em sua forma pura, a História em Quadrinhos, nem puramente sobre as técnicas teatrais utilizadas, e sim o espaço que se estabelece entre as duas linguagens, a teatral e a dos quadrinhos, no bojo das produções analisadas.

Não serão abordadas nessa dissertação outras formas bastante comuns de adaptações de Histórias em Quadrinhos, como adaptações para o Cinema ou para o Circo. Também não serão abordadas incontáveis obras teatrais que partiram de HQs em outros países. Diversos quadrinistas já foram adaptados para os mais variados formatos de teatro: de intervenções de rua até musicais da Broadway. Não é de hoje que as artes teatrais e as narrativas gráficas cruzam os seus caminhos. Rodolphe Töpffer (1799-1846) foi um dos precursores das *Graphic Novels*, fazendo versões ilustradas de livros, já incluindo imagens seqüenciais. “[Töpffer] realmente esbanja talento e inteligência; e mostra o quanto um artista ainda pode evoluir, se lidar com material moderno (ou menos frívolo) e trabalhar com menos pressa e mais reflexão”.³ Essas foram as palavras de Goethe a respeito do trabalho de Töpffer, *Adventures of Doctor Festus*. Quem diria que Goethe talvez seja o primeiro fã de Quadrinhos do mundo?

² A divisão de gêneros segue a proposta sugerida por Paulo Ramos em *A Leitura dos Quadrinhos* (2009). Ramos segue a teoria de Mikhail Bakhtin para a classificação das HQs em gêneros distintos.

³ 2. H.H. Houben. *Zehn Jahre bei Goethe, Erinnerungen aus Weimars Klassische Zeit, 1822-32*, F.A. Brockhaus, Leipzig, 1929, p. 489

2 – Breve Histórico das Histórias em Quadrinhos

Para tratar de produções de obras artísticas, sejam de qual forma forem, precisamos considerar o contexto no qual estão inseridas. Os meios de produção, suas ferramentas e processos, são inerentes às obras de arte e relativas ao contexto de sua produção.

O desenvolvimento histórico do teatro contém, em seu bojo, o desenvolvimento de seus meios de produção, e não apenas de suas ferramentas técnicas, mas também das formas de organização e valorização social da produção. O desenvolvimento do palco italiano, por exemplo, o desenvolvimento das funções do diretor e encenador, e o desenvolvimento das técnicas de cenografia e iluminação, todos estes elementos atingem de modo direto a produção artística teatral, por isso é possível afirmar que são intrínsecos ao desenvolvimento da cena teatral, e seus desdobramentos dramaturgicos.

O mesmo acontece com as Histórias em Quadrinhos. Porém, como um meio de expressão muito mais recente do que o teatro, as HQs tiveram menos tempo para desenvolver meios de produção específicos. Seus meios de produção, no início, basearam-se em outras plataformas de produção, como jornais e revistas periódicos, e mais recentemente, blogs e sites de internet. No entanto, inicialmente atrelado à produção de jornais e periódicos, podemos observar um caminho em direção à independência dos quadrinistas em relação ao mercado dos periódicos, ou seja, o desprendimento que as Histórias em Quadrinhos tiveram dos jornais.

Enquanto as obras de HQs estiveram restritas somente a uma seção de periódicos, sua produção se limitava a tiras de um a quatro quadros, geralmente contendo piadas curtas, sátiras ou jogos de efeito. Ao separar-se dos periódicos, os autores passaram a desenvolver histórias curtas, de cerca de cinco páginas, em almanaques. Essas histórias já podiam desenvolver seus personagens e situações com maior complexidade. Logo, as histórias curtas passaram a adotar o formato de novelas contínuas nos Estados Unidos, e décadas mais tarde, surgiram as *Graphic Novels*, espécie de livro em quadrinhos, onde os autores desenvolviam obras mais extensas, chegando a mais de quatrocentas páginas em um único volume. No entanto, isso só foi possível com o surgimento de editoras independentes, e a abertura de grandes editoras para o lançamento de tais obras. A abertura destas editoras, seguida, mais recentemente, pela

abertura de editoras especializadas em Quadrinhos, confirma o caminho para a independência das HQs em relação aos periódicos. No entanto, as *graphic novels* não procuram substituir as tiras dos jornais, e sim, criar uma pluralidade artística. Alguns autores chegam a trabalhar em diversos formatos, tanto como tiras, quanto histórias curtas, quanto *graphic novels*.

O desenvolvimento das HQs no Ocidente

Apesar de o suíço Töpffer ser considerado o pioneiro no ramo das Histórias em Quadrinhos em 1827, de tempos em tempos surgem outros autores considerados pioneiros em seu país, ou em sua forma de utilização da narração gráfica, como o escocês William Heath em 1825 e o português Rafael Bordalo Pinheiro em 1850. Nos Estados Unidos, o pioneirismo é atribuído a Richard Felton Outcalt com seu personagem Yellow Kid, em 1896.

Yellow Kid era inicialmente publicado como tiras de jornal, e sua cor característica era também um marco do avanço tecnológico editorial: amarelo foi uma das primeiras cores a conseguir ser impressa em grande escala pelas editoras.

A história das Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje, inicia, portanto, intimamente ligada à história dos jornais e da imprensa de grande escala. Posteriormente, com o desenvolvimento dos artistas e o reconhecimento do gênero, elas passam a ganhar espaço além das tiras. Na década de 30, essas tiras de jornais passaram a ser colecionadas em revistas, e logo surgiram os suplementos de jornais e as revistas especializadas em Histórias em Quadrinhos. A partir de 1938, com o estrondoso sucesso das histórias do Superman, foi dado início a um desenvolvimento exponencial do mercado de HQs, e em duas décadas, as revistas americanas de super-heróis já eram traduzidas em diversos países do mundo. Essa foi considerada a Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos.

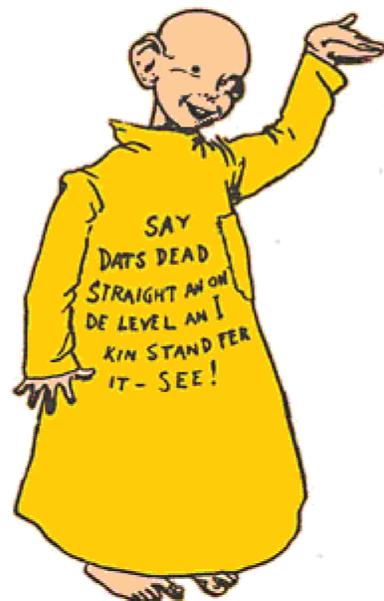


Figura 1- OUTCALT, R. F. *Yellow Kid*.

Pouco tempo depois, além das revistas de super-heróis, surgem revistas de quadrinhos infantis e, simultaneamente, os quadrinhos de terror. No entanto, os quadrinhos começaram a ser considerados nocivos para a infância e adolescência devido ao conteúdo violento, e as editoras começaram a sofrer fortes pressões do governo e da sociedade americana com relação aos conteúdos veiculados. As vendas das revistas em quadrinhos começaram a declinar e para frear esse declínio e o aumento de processos sobre os artistas e as editoras, estas se impuseram uma autocensura. Em 1954 foi criada a *Comics Code Authority*, que passou a criar diretrizes para as produções de HQ. Para evitar processos, os quadrinistas (principalmente americanos) passaram a evitar temas tabus, tais como sexualidade, política, drogas, e o excesso de violência nas histórias. As revistas, seguindo tais orientações, vinham com um selo na capa de aprovação pela *Comics Code Authority*. Influenciado pelo código americano, o Brasil também passou a estampar nas capas o selo “Aprovado pelo código de ética” na década de 60.

O *Comics Code*, enquanto perdurou, pode ser considerado o maior inimigo para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Ele reprimiu a liberdade criativa dos artistas por décadas, mantendo a maior parte do mercado com obras de conteúdo infantil ou narrativas superficiais. Se não o mercado todo, pelo menos a maior parte. Na década de 60 surgiram revistas em quadrinhos *underground*, que não eram ligadas a nenhuma das grandes editoras de jornais. Uma das principais revistas *underground* foi a *Zap Comix*, de Robert Crumb. Assim, o mercado de revistas em quadrinhos passou a tomar novos rumos, e as revistas *underground* passaram a assumir novos formatos diferentes do formato das revistas publicadas pelas grandes editoras. Este distanciamento que alguns autores tiveram das grandes editoras acabou por gerar novas editoras independentes, mais especializadas em quadrinhos, e por fim, surgem as *Graphic Novels*.

A arte dos Quadrinhos, ou *Comics* como chamam nos Estados Unidos, desenvolveu-se novamente no Ocidente, exponencialmente, a partir da década de 80. Com as chamadas *Graphic Novels*, os quadrinhos autorais venceram o patamar de entretenimento infantil e conseguiram chegar ao patamar de mídia artística independente. Enquanto o mercado editorial era predominantemente composto por HQs infantis ou jovens de publicação semanal ou mensal, e censuradas pela *Comics Code Authority*, surgem publicações mais autorais, como as *Graphic*

Novels, ou Romances Gráficos⁴, nas quais o autor pode trabalhar sobre a obra de forma mais independente das exigências imediatas do mercado. Já que ela não está mais contida, por exemplo, em uma coletânea de histórias em quadrinhos, nem necessita de um formato fixo para circulação mensal controlado pelas editoras, as *Graphic Novels* ampliam a diversidade dos formatos e dos assuntos abordados. Podemos apreciar maior experimentalismo nas revistas autorais, e maior profundidade no conteúdo. Alguns artistas chegam a levar anos trabalhando sobre apenas uma obra, que são consideradas obras-primas.



Figura 3- MILLER, Frank. O Cavaleiro das Trevas.

Para exemplificar, é na *Graphic Novel* oitentista de Frank Miller *Batman: O Cavaleiro das Trevas* que podemos verificar umas das primeiras experiências da subversão do super-herói. Batman é visto quase como um obcecado por vingança, próximo à doença mental, deixando margem a dúvidas sobre sua posição como herói. Com essa obra, Frank Miller é frequentemente acusado de responsável por inaugurar a era “*grim and gritty*”⁵ dos quadrinhos, retratando o Batman perto de seus cinquenta anos de idade, como ainda sendo cara duro, amargurado e infeliz. Considera-se que esta obra de Miller em 86, junto com *Watchmen* de Alan Moore (publicada no mesmo ano), e *Maus* de Art Spiegelman (1988) tenham contribuído para elevar o universo dos quadrinhos a um nível mais maduro.

Também podemos encontrar maior diversidade

Para exemplificar, é na *Graphic Novel* oitentista de Frank Miller *Batman: O Cavaleiro das Trevas* que podemos verificar umas das primeiras experiências da subversão do super-herói. Batman é visto quase como um obcecado por vingança, próximo à doença mental, deixando margem a dúvidas sobre sua posição como herói. Com essa obra, Frank Miller é frequentemente acusado de responsável por inaugurar a era “*grim and gritty*”⁵ dos quadrinhos, retratando o Batman perto de seus cinquenta anos de idade, como ainda sendo cara duro, amargurado e infeliz. Considera-se que esta obra de Miller em 86, junto com *Watchmen* de Alan Moore (publicada no mesmo ano), e *Maus* de Art Spiegelman (1988) tenham contribuído para elevar o universo dos quadrinhos a um nível mais maduro.

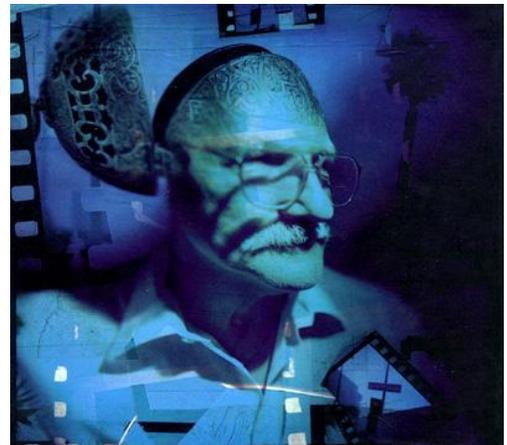


Figura 2- MCKEAN, Dave. *Signal to Noise*.

⁴ Romances Gráficos: tradução proposta por Roberto Elísio dos Santos, doutor em Teoria da Comunicação.

⁵ Conhecido no Brasil como era “Durão e amargo”.

no traço dos desenhos das *graphic novels*, como as experiências híbridas de Dave McKean: misturar técnicas de colagem, fotografias e tinta a óleo em uma mesma narrativa gráfica. A imagem ao lado é um exemplo da *Graphic Novel “Signal to Noise”*, de autoria de D. McKean e N. Gaiman.

As *Graphic Novels* também foram responsáveis pelo início da queda do *Comics Code*, que começa a perder força entre os anos 80 e 90, e lentamente as editoras passam a afrouxar a censura e a abandonar o código. As últimas grandes editoras a abandonar o código foram a CD Comics e a Archie Comics, em 2011, decretando fim ao código de uma vez por todas.

O desenvolvimento dos Quadrinhos no Oriente

No Oriente, o desenvolvimento dos quadrinhos é observado logo após a segunda guerra mundial. Segundo Paul Gravett, os japoneses do pós-guerra foram doutrinados pelo capitalismo americano e sua cultura. Entre tudo isso estavam os quadrinhos americanos. “*Mais uma vez a mentalidade insular dos japoneses provou ser capaz de absorver um conceito estrangeiro, adaptá-lo, desenvolvê-lo, e exportá-lo de volta para o mundo.*”⁶ As histórias em quadrinhos no Japão são chamadas de Mangás, que literalmente significa “desenhos irresponsáveis”. Apesar de também assumir outros nomes como Manhwa na Coreia, e Manhua na China, foi como Mangá que o estilo ficou conhecido internacionalmente, devido à grande oferta de obras japonesas. Um dos principais responsáveis pelo rápido desenvolvimento dos quadrinhos japoneses em relação ao lento desenvolvimento ocidental foi o fator econômico. Enquanto no ocidente as revistas em quadrinhos acompanharam um preço que inflacionava rapidamente e fazia com que as revistas perdessem números de páginas, os mangás japoneses eram produzidos a preço baixíssimo e com muitas páginas. O baixo custo pôde ser mantido com a publicação dos mangás em papel de baixa qualidade, em preto e branco. “*Algumas revistas eram grossas como listas telefônicas. (...) Uma das revistas mais antigas, a semanal para*

⁶ GRAVETT, 2006, p.14

meninos Shonen Sunday custa míseros 220 ienes, cerca de 2 dólares, e tem mais de 400 páginas.”⁷ A censura também ocorreu de forma diferente de como ocorreu nos Estados Unidos. Os japoneses tendem a ser mais pragmáticos em relação à religião e à moralidade e, mesmo evitando falar sobre os resultados da segunda guerra mundial e a situação política japonesa, surgiram diversas histórias abordando um mundo pós-apocalíptico, ou um Japão completamente devastado por uma guerra fictícia e as dificuldades de sobrevivência em tal situação. Os mangás apreendiam o espírito pelo qual passavam os japoneses do pós-guerra. Somando o baixo custo das revistas, o conteúdo agradável à população e a liberdade dos artistas, logo as revistas em quadrinhos japonesas ganham uma porcentagem expressiva no mercado, e passam a integrar o cotidiano de milhões de japoneses.

Outra explicação para a assombrosa popularidade dos quadrinhos no Japão, “é que o Japão tinha Osamu Tesuka, enquanto outras nações não tinham”⁸. Muitas de suas obras continuam a influenciar até hoje. Em sua carreira de mais de 40 anos (de 46 a 89), Tesuka criou um volume impressionante de trabalhos, em um recorde de 150 mil páginas de quadrinhos. É possível dizer que o nascimento do mangá moderno não poderia acontecer sem seu trabalho.



Figura 4 - TESUKA, Osamu. *Astro Boy*.

Com o desenvolvimento, as histórias em quadrinhos dividiram-se de acordo com seu segmento de público. Hoje os principais tipos de mangás são os *shounen* (para garotos), os *shoujo* (para garotas), os *gekigá* (mangás realistas, para adultos), e os *seinen* e *josei* (para homens e mulheres adultos, respectivamente). Existem também outros tipos de mangá ligados à sexualidade, como os *hentai*, (pornográficos) e os *Yuri* e os *Yaoi* (que abordam a homossexualidade feminina, ou masculina, respectivamente), além de tipos ligados a esporte, culinária e moda, entre outros.

⁷ GRAVETT, 2006, p.17

⁸ *Idem*, p.28

Os Mangás estão entrando com força no Brasil, principalmente após a comemoração do Centenário da Imigração Japonesa no Brasil em 2008. São traduzidos para o português seguindo regras rígidas, mantendo ao máximo a sequência de leitura oriental (da direita para a esquerda), a utilização específica de onomatopeias misturadas aos desenhos, a publicação em preto e branco, entre outros.

Os Quadrinhos Brasileiros

No Brasil, as Histórias em Quadrinhos começaram com as charges e tirinhas de jornal no século XIX, e até hoje, muitos de nossos principais quadrinistas trabalham nesta área. A revista O Tico-Tico, lançada em 1905 é considerada a primeira revista em quadrinhos do Brasil. Em 1939 as gráficas do jornal O Globo, de Roberto Marinho, lançam o suplemento de histórias em quadrinhos chamada Gibi. Nome esse que mais tarde tornou-se sinônimo de revistas de quadrinhos no Brasil. Essas primeiras revistas, como Tico-Tico, Gibi e Cruzeiro, no entanto, ainda publicavam poucos autores brasileiros, e tiveram por muito tempo como carros-chefes histórias importadas do Fantasma, Flash Gordon, Tarzan, entre outros.

Em 1943, o pernambucano Péricles de Andrade Maranhão publica pela primeira vez seu personagem “O

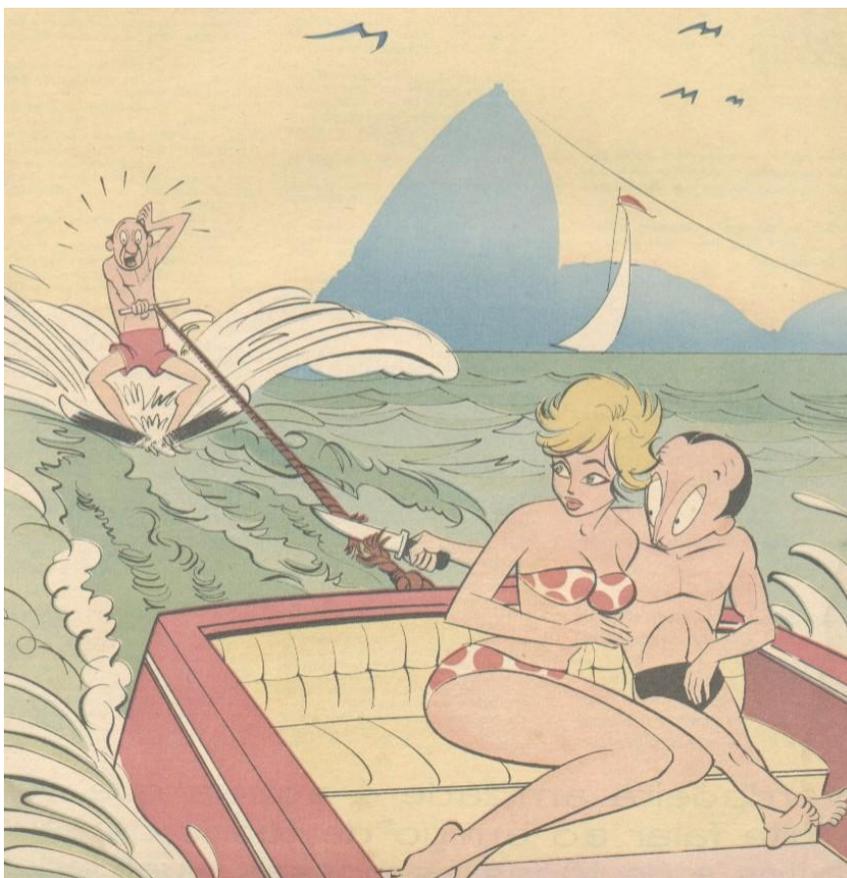


Figura 5 - MARANHÃO, P. A. O Amigo da Onça #4 - Capa.

Amigo da Onça” na revista Cruzeiro. O personagem, satírico irônico, ou às vezes, simplesmente mau caráter, veio a ser um dos primeiros grandes sucessos de um autêntico cartunista tupiniquim. O personagem ficou tão famoso, que a alcunha “amigo da onça” virou uma expressão popular. Dono de uma personalidade atormentada, o cartunista passou a odiar sua criação, e por fim, Péricles suicida-se em 1961 em seu apartamento no Rio de Janeiro, abrindo o gás de cozinha. Mas antes, fixou em sua porta um cartaz onde se lia: “não risquem fósforos”. Após a morte do autor, o personagem ainda continuou a ser publicado até 1972, desenhado por Carlos Estevão.

Na década de 60, os quadrinhos brasileiros começam a se descolar dos jornais, e Ziraldo lança a Revista Pererê pela editora Cruzeiro. Ziraldo é o primeiro cartunista brasileiro a ter uma revista só com suas criações, logo seguido por Mauricio de Sousa com a revista Turma da Mônica, com seus personagens que já eram abundantes nas tirinhas dominicais. Em 1969 é lançado o semanário “O Pasquim” com importantes artistas brasileiros, como Jaguar, Ziraldo, Millôr Fernandes, Henfil, Prósperi e Fortuna. Em 1973, o cartunista Henfil decide se mudar para os Estados Unidos para fugir da ditadura vigente. Lá, o cartunista consegue que seus personagens Os Fradinhos sejam publicados, mas o autor, sofrendo com a censura americana, desiste e volta para o Brasil em 75.

Na década de 80, foi fundada a Circo Editorial, que lançou revistas de diversos novos autores brasileiros, tornando-se um marco para os quadrinhos nacionais. A editora lançou oito edições da revista Circo, editada por Luiz Gê e Toninho Mendes, e contava com a colaboração de Laerte, Angeli, Luiz Gê, Glauco e Paulo Caruso. Em 1983, a editora lança a revista Chiclete com Banana com personagens de Glauco como carro-chefe. A editora também lançou as revistas Geraldão e Niquel Náusea, também de grande sucesso.

Na década de 90, as Histórias em Quadrinhos brasileiras ganham impulso com a realização de três bienais de quadrinhos. A partir de então, diversos artistas brasileiros passam a editar revistas autorais, *Graphic Novels*, e outros formatos, tanto no Brasil quanto no exterior.

O Desenvolvimento de Adaptações de HQs para teatro no Brasil

O cartunista mineiro Henfil, foi talvez o primeiro cartunista brasileiro a ter sua obra traduzida para os palcos. O famoso autor d'Os Fradinhos, escreveu em co-autoria com Oswaldo Mendes o espetáculo “*A Revista do Henfil*” em 1978. O espetáculo com estrutura de teatro de revista foi dirigido por Ademar Guerra e tinha no elenco as atrizes Sônia Mamede e Ruth Escobar, sendo esta última também produtora do espetáculo. O cartunista recentemente teve sua obra revisitada por outro grupo de teatro. A companhia IVO60 estreia em 2008 o espetáculo *Top! Top! Top!* Com direção de Pedro Granato, inspirado na obra de Henfil.

No final dos anos 80 surge uma companhia que posteriormente será a principal referência de transposição da estética dos quadrinhos para o palco. É a *Companhia de Teatro em Quadrinhos*, sob a tutela da gaúcha Beth Lopes. Em especial, um dos espetáculos desta companhia, *O Cobrador* (1990), baseado na obra homônima de Rubem Fonseca, utiliza técnicas de mímica moderna para tentar tratar o tempo e o recorte espacial sugerido pelas *Graphic Novels* em voga na época. Assim, não faltavam recortes duros na iluminação, uma trilha sonora recheada de rock'n'roll, e uma interpretação fragmentada: os atores interrompiam deliberadamente a fluência das ações, como se a cena fosse representada quadro a quadro.

Influenciada por sua recente experiência na escola de mímica europeia de Jacques Lecoq, a diretora procurou aplicação do que hoje é conhecido como *teatro físico*. Uma forma de teatro que tem como suporte a fisicalidade na interpretação dos atores, tendo como maiores influências a mímica moderna, o circo e o jogo de máscaras.⁹ Aliado ao gosto da diretora pelas *Graphic Novels* da época, ela encontra no stop-motion dos quadrinhos uma fonte de reverberação para o jogo corporal dos atores. Também o traço de Eisner influencia a direção de Beth Lopes dando suporte para a construção da sequência mímica das ações dos atores. Apesar de não ter sido uma tentativa de transposição direta para o palco, a idéia da estética baseada nas *Graphic Novels* perdurou, espalhou-se também por outras companhias e grupos de teatro e pode ser revisto em diversos outros espetáculos. Um dos exemplos mais recentes é o espetáculo *Desatino*, montado pelo Núcleo Experimental do SESI em 2008 e com direção de Inês Aranha.

⁹ Teatro Físico é como é chamado o teatro influenciado pela mímica moderna, o circo e o jogo de máscaras. O termo começou a ser utilizado para enfatizar o retorno da fisicalização da interpretação do ator em contraposição ao teatro ligado ao texto que era comum na Europa no início do século XX.

Entre outras adaptações de narrativas gráficas para o palco, tivemos obras de Ziraldo, Henfil, Maurício de Sousa, entre outros. Ziraldo está entre os cartunistas brasileiros que mais teve obras adaptadas para os palcos. Seus livros infantis “*O Planeta Lilás*”, “*Flicts*”, “*Menina Nina*”, “*O Menino Maluquinho*” receberam adaptações para espetáculos baseados em seus desenhos. Ziraldo também é autor do espetáculo infantil “*Bonequinha de Pano*”.

Will Eisner, por sua vez, teve suas obras adaptadas para o teatro por diversos grupos brasileiros. A companhia *Armazém Teatro* criou o espetáculo *Pessoas Invisíveis*, baseado em um conjunto de obras do autor. Também a *Sutil Companhia* montou o espetáculo *Avenida Dropsie*, baseada na obra homônima do autor. Eisner também teve *Fagin, o Judeu* adaptada para os palcos por Paulo Rogério Lopes e Eric Nowinski.

Já o cartunista Laerte teve duas obras adaptadas para o palco pela companhia *La Mínima*, além de já ter trabalhado anteriormente na dramaturgia de um espetáculo do mesmo grupo. Também o grupo paranaense *Vigor Mortis* trabalha criando espetáculos inspirados em HQs e, inclusive, chegou a lançar uma revista intitulada *Vigor Mortis Comics* com histórias gráficas baseadas em espetáculos da companhia.

Saindo do mercado de quadrinhos ocidentais, encontramos os mangás também marcando presença na cena teatral brasileira, através da adaptação do mangá *Death Note* pela *Cia. Zero Zero*, e com direção de Alice K.

Os quadrinhos inspiraram e ainda inspiram diversos artistas cênicos. Com o atual desenvolvimento da área no Brasil, podemos esperar diversas montagens inspiradas em HQs de autores de outros países além dos EUA e Brasil. Como prova disso, a cartunista argentina Maitena inspirou uma montagem sobre sua obra intitulada *Mulheres Alteradas*, recentemente em cartaz em São Paulo. E podemos esperar ainda mais obras por vir.

3 - Will Eisner e a Arte Sequencial

A seguir, vamos tratar sobre elementos que compõem as Histórias em Quadrinhos, e relacioná-los com elementos que compõem a cena teatral. Um dos poucos artistas de Quadrinhos que chega a fazer estudos específicos sobre sua linguagem é Will Eisner. Ele é considerado um dos mais importantes estudiosos da área.

Eisner, além de ser considerado um dos mais importantes artistas da linguagem dos quadrinhos ocidentais, chegou a lecionar sobre técnicas utilizadas em Narrativas Gráficas. Por Narrativas Gráficas ele considera toda forma de narração contada através de desenhos inanimados.



Figura 6 - EISNER, Will. *Auto-retrato*.

Eisner chegou a desenvolver dois livros sobre o tema antes de seu falecimento em 2005. Em seus livros técnicos, *Quadrinhos e Arte Sequencial* e *Narrativas Gráficas*, Eisner enumera diversos elementos que estão contidos nas Histórias em Quadrinhos, e que o artista deve saber utilizar com maestria. Além de identificar os elementos que compõem uma HQ, ele cita diferentes formas de uso de cada um deles durante a criação de uma história em quadrinhos, ou, como ele chama, de uma Narrativa Gráfica.

Will Eisner prova-se um dos principais pensadores dessa arte, exibindo uma consciência global das convenções tradicionais das HQs. Ao mesmo tempo em que conscientiza o seu leitor da tradição das HQs ocidentais, também alerta para possíveis formas de transgressão a essas mesmas tradições, levando o autor a uma possibilidade criativa mais ampla em sua

história em quadrinhos. Eisner chega a listar elementos que compõem o discurso da narração gráfica. Cada um dos elementos compositores pode produzir um significado independente. Estes elementos listados por Eisner formam um conjunto de códigos que produzem um significado estético, dentro da linguagem de uma narrativa gráfica. No entanto, o discurso da narração gráfica não é composto por elementos isolados, mas pela organização dos elementos em conjunto no espaço e – por que não? – no tempo, já que podemos considerar uma sequência de quadros como um trabalho de narrativa sobre o tempo. Se esta narrativa é baseada em imagens, podemos chamá-la de Narrativa Gráfica. A Narrativa Gráfica, então, é o resultado da organização dos signos gerados pelos elementos de que é composta.

Entre os diversos elementos listados pelo autor que compõem o discurso das HQs, podemos considerar alguns sendo mais influentes do que outros em uma adaptação para outra linguagem. A linguagem teatral também dispõe de uma variedade de elementos técnicos que resultam em diferentes significados estéticos na linguagem cênica. Dessa forma, podemos encarar as adaptações de HQs para o palco como uma transposição dos signos de uma linguagem para outra. No entanto, não há muitas possibilidades tradução direta de signos entre duas linguagens artísticas, a correspondência entre as linguagens não é exata. O artista que opera essa tradução entre as linguagens artísticas procura utilizar em sua linguagem signos que produzam significados estéticos semelhantes ao original, ou que possam transmitir impressões análogas às impressões transmitidas pela estética original. Como afirma Julio Plaza: “*No caso da função poética, um signo traduz o outro não para completá-lo, mas para reverberá-lo, para criar com ele uma ressonância.*”¹⁰ Sendo todos estes signos estéticos produzidos por diferentes técnicas em suas próprias linguagens, vamos observar por um momento algumas questões técnicas de cada linguagem, e ponderar sobre suas possíveis relações na tradução intersemiótica.

Elementos das Narrativas Gráficas

Vamos agora revisar alguns dos elementos listados por Will Eisner na Arte Sequencial:

¹⁰ PLAZA, 2008, p. 27

- **O tratamento do texto**, que pode ser feito para dar ênfase à entonação do discurso.

As formas mais comuns são o negrito, a mudança de tamanho e cor da letra, e até mudança da linearidade da escrita. Adiciono deliberadamente aqui o tratamento dado aos balões, que também influenciam entonações, e até mesmo características psicológicas do emissor.



Figura 7 - EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre o texto

O exemplo ao lado é retirado de *The Spirit's*

Book of True Ghost Histories, onde o texto é tratado pelo autor de maneira a influenciar como o leitor imagina o texto soando ao ser pronunciado pelo personagem. Aqui o efeito de sangramento é utilizado diretamente sobre as letras da fala da personagem, sugerindo uma relação com ódio e violência. O texto também pode sugerir uma voz pastosa, considerando a textura retratada, ou timbre irregular (como o são as medidas das letras).

Enquanto trata o texto que compõe a HQ, o artista procura direcionar o leitor para um modo de leitura daquele texto. Como se buscasse que aquele texto pudesse ser ouvido dentro da cabeça do leitor. Assim, a variação de cor, a transparência, o tamanho, e formato da fonte na fala de personagens sugerem uma moldagem sobre uma fala plana, uma manipulação da

fala natural. Paulo Ramos sugere que até mesmo o apêndice do balão¹¹ pode ter seu próprio tratamento expressivo, além de simplesmente indicar o emissor da

fala. “O apêndice pode ainda adquirir outros formatos, cada um sugerindo um efeito de sentido diferente. O uso vai depender da criatividade de cada desenhista.”¹²

¹¹ Apêndice do balão é uma espécie de rabicho, ou seta, ou outra forma de ligação entre o balão que contém o texto e o personagem que emite o texto. Na figura 18 podemos identificar o apêndice ligando o texto ao rosto do personagem.

¹² RAMOS, 2009, p. 48

Nesta página temos dois exemplos de tratamento sobre os balões. Na série *Sandman*, Neil Gaiman faz seu personagem principal falar através de balões negros (figura 18). Cabe ao leitor traduzir essa impressão causada pelo tratamento do balão. Em “V de Vingança”, David Lloyd apresenta um balão com formatos angulares, sugerindo algo de mecânico no som (figura 19). Pelo contexto, o leitor pode deduzir que o som vem de um rádio ou alguma máquina semelhante.

O universo teatral também procura formas para o tratamento do texto do dramaturgo. Uma das formas é o trabalho vocal do ator. A prática do trabalho vocal de diversos atores busca desenvolver a capacidade do ator de moldar sua fala, assim como modos de expressão vocal. Deste modo, o ator poderá ganhar domínio de sua fala para moldá-la conforme desejar. Timbre, tonalidade, ritmo e outros efeitos vocais podem ser utilizados como ferramentas para moldar a emissão vocal e moldar o resultado emissivo real. A voz do personagem não surge imaginariamente dentro da cabeça do espectador como na HQ, mas sim da emissão vocal do ator moldada por qualquer trabalho vocal aplicado. O texto dramaturgic também se utiliza de outras formas para tratar a emissão vocal. Ele sugere formas de atuação como rubricas de intenção, intensidade vocal e outras formas até mais específicas.



Figura 8 - GAIMAN, Neil. *Sandman*. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre os balões.



Figura 9 - MOORE, Alan. *V de Vingança*. Trecho da obra: exemplo de tratamento sobre balões.

DR. J.B. — Agora, o meu nome, quero o meu nome!

PARDAL — Dr. J.B.

DR. J.B. (berrando) — Por extenso, nome por extenso!

PARDAL — Dr. J.B. de Albuquerque Guimarães!

DR. J.B. (trágico e exultante) — Dr. J.B. de Albuquerque Guimarães, bonito nome para um cartão de visitas!

PARDAL (apavorado) — E a manchete, doutor?

Este diálogo, retirado do primeiro ato de *Viúva, Porém Honesta* de Nelson Rodrigues, permite ver as indicações do dramaturgo sobre possíveis formas de emissão vocal, como “berrando”, ou “exultante”. No entanto, o trabalho vocal não é a única possibilidade de expressar as variações textuais contidas no texto dramático ou no texto de uma História em Quadrinhos. O artista pode sentir-se livre para encontrar outros signos estéticos que julgue traduzir o texto para a linguagem cênica de forma mais interessante, conforme a linguagem cênica utilizada.

- O **Timing**, é a forma da arte sequencial de manipular o olhar do leitor, procurando



Figura 10 - KUBINSTEIN, Joe. *X-Factor* #70. Trecho da obra.

tratar o tempo de ação transcorrido nos acontecimentos. Nos quadrinhos, o *Timing* pode ser dado de diversas formas. Will Eisner define algumas. Entre elas está a manipulação do tamanho e intensidade dos quadros para indicar a cadência dos acontecimentos. Assim como quadros largos, onde é necessária

maior atenção do leitor para apreender todos os detalhes expostos, que interrompem o ritmo da sequência anterior pode ser equivalente ao conceito de Pausas, ou Suspensão. A manipulação deliberada do *Timing* na HQ também pode utilizar diversos quadros para detalhar uma ação que seria de curta duração e, dessa forma, também valorizar a ação no conjunto da narrativa. Assim, uma sequência de três quadros para descrever uma mesma ação demarca um ritmo diferente que apenas um quadro demarcaria. Quadros sequenciais em uma mesma horizontalidade também sugere implicitamente um ritmo diferente do que quadros espalhados pelo espaço de uma página. Assim como quadros sequenciais sobre ações “microscópicas”, como movimento de olhos, ou mudança de expressão facial, sugerem um ritmo temporal diferente de um quadro com alto detalhamento (diversos personagens no mesmo quadro, paisagem, muitos balões de fala). Dessa forma o artista pode manipular o tempo de leitura dos quadros, dando maior ou menor importância a trechos que desejar.

Esse elemento, particularmente, pode ser comparado à manipulação deliberada do *Tempo-Ritmo* natural das ações presente em diversas linhas de pensamento teatral. Stanislavski busca definir com mais clareza o que chama de *Tempo-Ritmo*. “*Ele estimula não apenas a memória afetiva, mas também dá vida à sua memória visual e às suas imagens. Eis a razão pela qual é errado pretender que o tempo-ritmo signifique apenas compasso e velocidade.*”¹³ Por ser uma linguagem que lida com a utilização do tempo diante do espectador sem intermediários, o conceito de *Tempo-Ritmo* no teatro abrange técnicas muito diferentes das técnicas utilizadas para trabalhar o conceito de *Timing* das HQs, embora ambos dependam da subjetividade do espectador/leitor em sua leitura final. O *Tempo-Ritmo* teatral também pode ser encarado como a cadência e diversificação dos elementos cênicos. Pavis chama de *Manipulação do tempo cênico*: “*Todas as operações de concentração/alongamento [da ação], parada/partida, volta para trás/projeção para frente são possíveis...*”¹⁴ No espetáculo já citado com direção de Beth Lopes, *O Cobrador*, por exemplo, em diversas cenas os atores fazem pequenas pausas no percurso da ação, de cerca de meio segundo, como se procurassem remarcar a composição do timing dos quadrinhos em sua execução cênica. Essa execução fragmentada da ação, que pode relacionar a interpretação do ator à mímica moderna, trouxe uma qualidade específica à cena através do movimento no tempo e no espaço. A cena deixou de pertencer ao âmbito de uma reprodução naturalista da vida real, para pertencer a uma esfera artística, extra-cotidiana, da manipulação deliberada sobre os movimentos cênicos.

¹³ STANISLAVSKI, 2001, p. 266.

¹⁴ PAVIS, 1999, p.403

- **Os Requadros.** O trabalho com os requadros é diretamente ligado ao trabalho do *timing* da narrativa. Além disso, a organização dos requadros (ou quadrinhos) é um dos elementos mais ligados à tradição dos quadrinhos, normalmente seguindo a ordem da leitura de texto (da esquerda para a direita no ocidente, ou o contrário no Japão) e normalmente também dividindo a ação com bordas retangulares. Os requadros são, de longe, o elemento mais tradicional das Histórias em Quadrinhos, sendo eles mesmo responsáveis pela palavra “Quadrinhos” em seu título.

No entanto, diversos artistas procuram outras formas de utilizar os requadros em seus trabalhos, seja para trabalhar sobre o *timing*, ou para trabalhar esteticamente sobre esta convenção da linguagem das HQs.

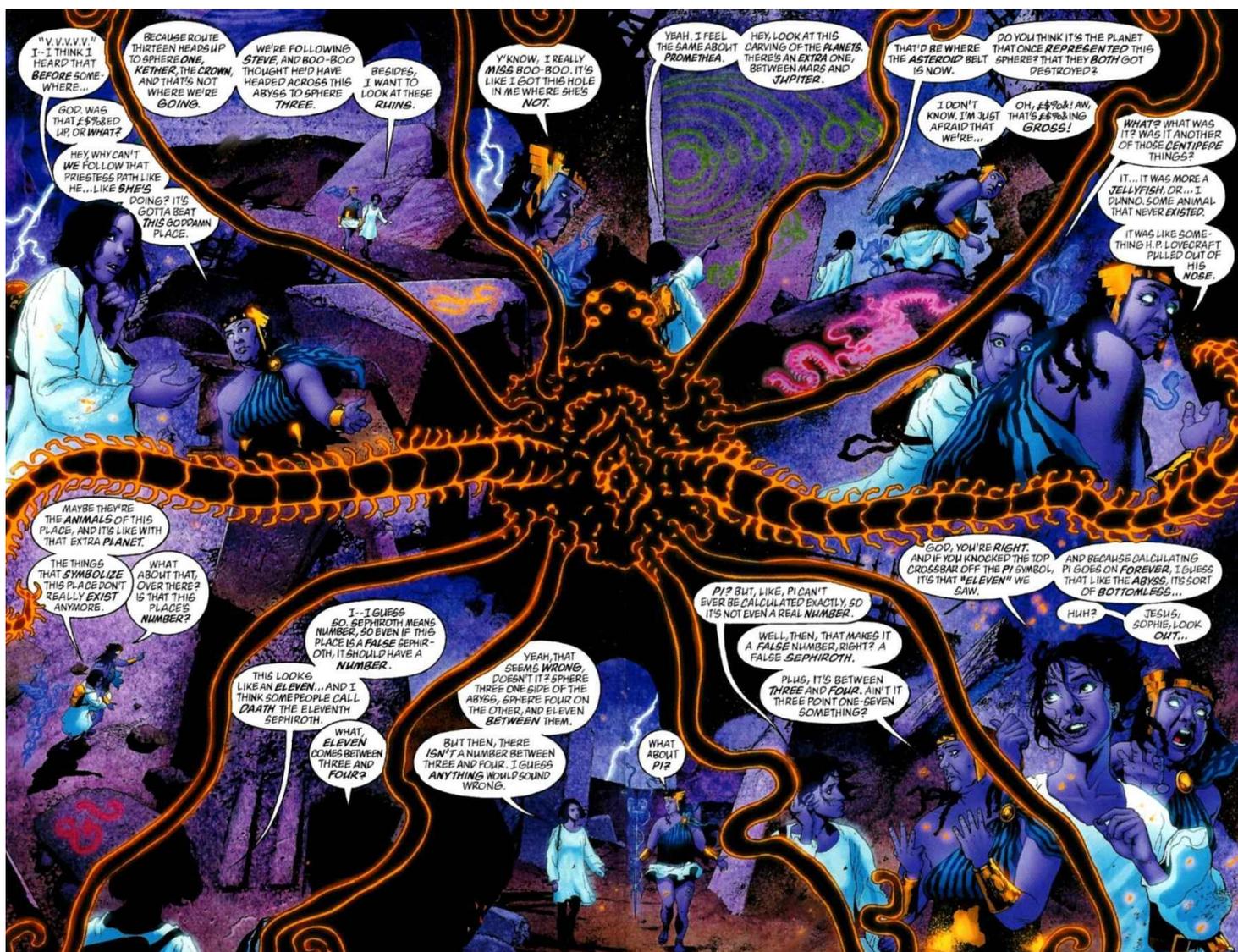


Figura 11 - MOORE, Alan. *Promethea*. Reprodução de duas páginas da obra.

Na página anterior está um trecho retirado de *Promethea*, série de Quadrinhos criada por Alan Moore (figura 21). Nesta série, o autor trabalha os requadros de forma diferente do tradicional, incluindo a própria divisão dos quadros como parte da arte narrativa. Dessa forma, o leitor é forçado a rever sua própria forma de leitura dos quadrinhos, para montar a sequência dos quadros. No exemplo, a sequência é composta de duas páginas, com os quadros colocados em forma circular. Mas o leitor perceberá que deve primeiro ler as partes superiores da primeira e da segunda página, para após continuar a sequência na parte inferior da primeira e em seguida da segunda página. Faz parte a proposta do autor a procura do caminho entre os quadros, antes de seguir lendo a narrativa.

Apesar dos requadros serem um elemento específico da arte sequencial, podemos associá-los a outros elementos teatrais. Por definirem o recorte visual dos atores e cenário, ele pode remeter à iluminação teatral. Também por definirem o recorte espacial, podem remeter à cenografia. O modo de trabalhar os requadros também pode influenciar globalmente o discurso artístico de uma História em Quadrinhos, assim, podemos também relacioná-lo ao trabalho de Direção Artística, ou Direção Visual.

Neste segundo exemplo de uso dos requadros de uma forma extraconvencional, Will Eisner utiliza os requadros de forma dinâmica na página, suprimindo as linhas divisórias e criando uma fluência de um desenho para outro (figura 22). Eisner procura trabalhar o *timing* da narrativa de modo



Figura 12 - EISNER. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Exemplo de uso de requadros.

que o leitor perceba a passagem de tempo entre as ações de cada quadro, e ao mesmo tempo uma manipulação sobre o tempo da narrativa. Sobre o trabalho com os requadros, Eisner chama atenção para o uso da página toda como um metaquadrinho: “*A página deve ser usada como unidade de contenção (...). Cada página tem duração, tempo e ritmo de leitura diferentes. Cada uma abrange um tempo e uma ambientação diferente.*”¹⁵

Alguns autores japoneses chegam a pensar não apenas na página como metaquadrinho, mas também na organização de conjuntos de páginas em formas de capítulos. Os capítulos dos mangás deveriam ter, em sua leitura, tempos iguais de duração e, de preferência, que coincidisse com o tempo que o trem leva de uma estação para outra.

Assim, o uso dos requadros e da página como meta-quadrinho pode variar em cada obra, conforme a utilização do artista. Cabe ao tradutor intersemiótico recriar a impressão causada pelo uso dos requadros, se julgar pertinente. No espetáculo “O Caderno da Morte”, da Cia. Zero Zero, o iluminador Eduardo Albergaria utiliza recortes retangulares e quadrados em



Figura 13 - O Caderno da Morte. Espetáculo da Cia. Zero Zero utiliza o uso dos requadros como inspiração para o desenho de luz.

¹⁵ EISNER, 1985, p. 59

algumas cenas, inspirado nos requadros da obra original.

- **A Perspectiva.** Além da organização dos requadros, o artista de uma narrativa gráfica pode sempre refletir sobre qual perspectiva será apresentada a imagem em cada requadro. A perspectiva nas Narrativas Gráficas corresponde ao ponto de vista que o leitor terá sobre cada imagem. Eisner acredita que ao manipular a perspectiva, aliado ao tratamento sobre os requadros, é possível influenciar a recepção do leitor até em nível emocional.

Parto da teoria de que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador. Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo.(...) Um quadrinho estreito provoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga.¹⁶

Essa manipulação de perspectiva também é amplamente utilizada no cinema, fazendo com que diversos cineastas utilizem os *storyboards*, uma forma de narrativa gráfica sem balões, para prever o trabalho das perspectivas e enquadramentos antes da execução.

No teatro, no entanto, a manipulação das perspectivas normalmente ocorre de forma diferente. O espectador, na maioria dos espetáculos teatrais, está em um ponto fixo. Assim, uma das maneiras de trabalhar com a perspectiva é através do posicionamento dos atores no espaço cênico. Ao trabalhar a cena com atores no fundo do palco, ou na ribalta, ou mesmo, espalhados pelo espaço, procurando a amplitude do espaço, ou confinados em um pequeno espaço determinado pelo cenário ou pela iluminação, procurando causar a sensação de confinamento. O encenador teatral pode utilizar o jogo de forças dos movimentos, aliado ao posicionamento e às linhas de movimento causadas pelo deslocamento dos atores para buscar sensações no espectador, assim como Eisner busca em seus leitores.

Outra forma de encarar a perspectiva no teatro, é tratar a perspectiva de forma filosófico-política ou sócio-econômica. Ou seja, considerar que o ponto-de-vista do espectador sobre a obra pode variar de acordo com seu modo de ver o mundo, suas relações com seu ambiente e suas possibilidades sócio-culturais. Uma mesma obra pode ser vista através de diferentes perspectivas, e a tradução intersemiótica pode também sofrer diversas influências dessa ordem. Cabe ao artista refletir sobre estas questões durante o processo criativo.

¹⁶ EISNER, 1985, p.85

- **A Figura Humana.** Esta desempenha um papel fundamental para a realização do discurso artístico. Nos Quadrinhos a presença da figura humana segue o mesmo padrão do teatro. A grande maioria das narrativas tem um ser humano como personagem, ou um ser humanizado.

O próprio Will Eisner afirma que “*decididamente, a imagem mais universal com que o artista sequencial tem de lidar é a forma humana.*”¹⁷ Em seu livro sobre a arte sequencial, Eisner ainda dedica especial atenção ao trabalho dado à figura humana. “*A forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos. A perícia com que são empregados também é uma medida da habilidade do autor para expressar a sua ideia.*”

O artista dos quadrinhos pode desenvolver seu trabalho artístico à medida que desenvolve seu trabalho com a figura humana. Mas não estamos falando apenas sobre o desenho do corpo, suas proporções e formas. Estamos falando das possibilidades expressivas de um corpo, com seus gestos, expressões e desenhos biomecânicos das ações. O artista gráfico deve trabalhar sobre estes gestos expressivos. Ele procura ampliar seu repertório de possibilidades gestuais, expressivas, de forma que a figura tratada ainda seja crível como forma humana. O artista gráfico deve ser capaz de representar as figuras humanas que melhor correspondam à necessidade da narrativa. Eisner chega a apresentar um microdicionário de gestos e defender a pesquisa de gestos corporais pelo artista gráfico.



Figura 14 - EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Microdicionário de gestos.

Eisner aponta também duas principais ferramentas no trabalho da figura humana nos Quadrinhos: os gestos e as posturas. Ele cita: “*Seria necessário um livro inteiro para catalogar*

¹⁷ *Idem*, p.100

os milhares de gestos e posturas através dos quais os seres humanos se comunicam visualmente.”¹⁸

Os uso dos gestos pode variar de acordo com a bagagem cultural da obra. Alguns gestos são reconhecidos em todo o mundo, enquanto existem gestos reconhecidos apenas por grupos pequenos. O processo de seleção dos gestos utilizados depende do artista. “*Em geral, a posição final é a chave do significado. (...) [o gesto] Deve expressar claramente o significado pretendido. O Leitor decide se a escolha do autor é adequada.*”¹⁹

Ao desenvolver a questão do emprego de Posturas nos quadrinhos, Eisner lida com a falta de tempo real nos Quadrinhos. Devido à impossibilidade de representar uma ação completa, o artista de Quadrinhos utiliza uma *postura* que signifique a ação ou movimento pensados. Esta postura está contida dentro da própria ação, em um fluxo de movimentos, e é “congelada” para a utilização no desenho. Palavras do próprio Eisner: “*No veículo impresso, contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto.*”²⁰



De uma série de 8 movimentos que compreendem uma ação de cerca de 30 segundos 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 15 - EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Ilustração sobre o movimento.

¹⁸ EISNER, 1989, p. 104.

¹⁹ *Idem*, p. 104

²⁰ *Idem*, p. 103

As figuras humanas para Eisner devem ser representadas em momentos-chave de sua ação, de forma que a posição em que ela executa o momento da ação representado seja reconhecível e passível de representar a ação como um todo. Eisner não tem receio na utilização de gestos ou posturas clichês, em prol da clareza da narrativa. Eisner não encara de forma negativa o uso de clichês, ou lugares-comuns em seus desenhos. Para Barbieri, a busca pelo uso de clichês corporais seria uma herança vinda do teatro²¹. Eisner chama isso de uso da empatia, ou seja, o reconhecimento de posturas e imitações das mesmas, um recurso natural ao ser humano. O público tem a capacidade de interpretar amplamente gestos, posturas e outros sinais não verbais. “*Empatia é uma reação visceral de um ser humano ao empenho de outro.*”²² Emoções primitivas que podem ser reconhecidas pela expressão corporal são um meio de expressão tanto nas HQs quanto no teatro. Por exemplo, a empatia traz o reconhecimento de quando o personagem sente dor, ou comoção, para ficar em apenas dois exemplos. Reconhecemos tais sentimentos por um conjunto composto por gesto, postura, sons, ritmo, entre outros possíveis elementos expressivos. São estes elementos, comuns tanto ao ator quanto ao desenhista, que são utilizados para expressar as ações e reações, sentimentos e emoções das personagens durante a narrativa. O trabalho sobre a figura humana é uma das ferramentas mais poderosas para o artista comunicar sentimentos e emoções presentes nas personagens no decorrer da narrativa, e por isso é tão importante, seja esta narrativa gráfica ou cênica. “*Há cenas inteiras nas quais, para as personagens, é infinitamente mais natural mover-se do que falar.*”²³

Enquanto Eisner coloca o trabalho sobre a figura humana como primordial nas Narrativas Gráficas, o teatro também coloca o trabalho do ator no centro de sua linguagem. A arte do ator desempenha papel fundamental em praticamente todas as linguagens do teatro, mesmo nas que o ator não está em cena diretamente (como manipulador de objetos). “*Mesmo que sua função na representação pareça relativa e substituível, [o ator] continua a ser a aposta de todas as práticas teatrais e de todos os movimentos estéticos desde o surgimento da encenação.*”²⁴ Mesmo durante a desenvolvimento da figura do encenador, no final do século XIX, o trabalho de encenadores e pensadores do teatro como Stanislavski, Meierhold, Gordon

²¹ In: RAMOS, 2009, p. 115.

²² EISNER, 2005, p. 51.

²³ DIDEROT, *Sobre a Poesia Dramática, 1758*. In: PAVIS, 1999, p.184.

²⁴ PAVIS, 1999, p. 31

Craig, e Artaud colocavam a interpretação como elemento fundamental de suas estéticas cênicas. Em uma palestra, Etienne Decroux (1898-1991) afirma que o elemento fundamental do teatro é o ator, pois “*quem poderia fazer [teatro] sem nada mais senão o ator?*”.²⁵

Os exercícios desenvolvidos por diversos pensadores sobre o teatro parecem ter como finalidade ampliar as possibilidades expressivas do ator. Muitas vezes também o ator preocupa-se em como tornar crível o desenvolvimento de uma personagem durante o espetáculo. O ator deve ser capaz de tornar críveis e justas ações, pausas, intenções corporais tanto quanto sejam necessárias para a necessidade da narrativa teatral. Assim como Eisner defende a pesquisa sobre a expressão humana para os artistas gráficos, ela também é defendida para os atores de teatro. Alguns pensadores do teatro consideram o ator pesquisador de formas expressivas como um ator superior, em detrimento ao ator instintivo. Um exemplo dessa linha de pensamento é Denis Diderot em sua obra “Paradoxo sobre o Comediante”:

*O comediante que representar com reflexão, com estudo da natureza humana, com imitação constante segundo algum modelo ideal, com imaginação, com memória, será um e o mesmo em todas as representações, sempre igualmente perfeito: tudo foi medido, combinado, apreendido, ordenado em sua cabeça; não há em sua declamação nem monotonia, nem dissonância.*²⁶

O trabalho específico sobre o gesto pode ser apontado também no teatro. Bertolt Brecht, teatrólogo alemão do século XX desenvolveu a questão do gesto a ponto de desenvolver o termo *Gestus*, para categorizar especificamente os gestos de representação social. Também um artista estudioso da expressividade do ator em cena, o encenador russo V. E. Meierhold, procurou a síntese dos movimentos cênicos para encontrar maior clareza e precisão na narrativa cênica. “*Todo movimento é um hieróglifo que tem*



Figura 16 - MEIERHOLD, V. E. Foto de sessão de estudo de biomecânica.

²⁵ DECROUX, 1980, Palestra.

²⁶ DIDEROT, 1973, p. 15

sua própria significação particular. O teatro deveria utilizar somente os movimentos que são imediatamente decifráveis, todo o resto é supérfluo.”²⁷ Meierhold, em uma pesquisa radical sobre o movimento cênico, chega a desenvolver estudos específicos sobre o movimento com seus atores, e a influência de outros elementos, como a música, sobre o movimento do ator. A esses estudos, chamou de Biomecânica Teatral.

Veja como Meierhold e Eisner concordam sobre a necessidade da clareza da expressão corporal. A expressão corporal, de grande utilidade na construção da narrativa cênica, deve ser utilizada com cuidadosa reflexão, de acordo com sua função narrativa. Tanto no teatro quanto nos Quadrinhos podem ser utilizados clichês corporais, de posturas e gestos. No entanto, estes devem ser utilizados com cuidado, para não tornarem-se estereótipos, ou seja, gestualidade sem invenção, muitas vezes repetidas, que acaba por ser banalizada.²⁸

Gordon Craig, em “O Ator e a Super-Marionete” (1907) afirma que os atores devem procurar ter gestos claros como os de uma marionete, sem deixar que “*as fraquezas e as comoções da carne sejam visíveis*”. Considera que os gestos da marionete são de qualidade superior, pois “*os seus gestos não se precipitam nem se atrapalham*”.²⁹

Tendo passado por diversos elementos das Narrativas Gráficas, e rapidamente por suas possibilidades de tradução intersemióticas para o teatro, vamos observar nos próximos capítulos algumas traduções específicas ocorridas entre teatro e HQs.

²⁷ MEIERHOLD, 1969, p.200

²⁸ Conforme descrição do termo Estereótipo por Pavis em *Dicionário de Teatro* (1999, p. 144).

²⁹ *In*: CRAIG, 1911, p.66

4 – Piratas do Tietê e Laerte

A anarquia dos quadrinhos brasileiros

Um dos maiores “nichos” temáticos da história em quadrinhos brasileiros é a anarquia, o punk, a distorção dos valores morais da sociedade burguesa, o amoral. Os quadrinistas brasileiros, em especial aqueles que frequentam tiras diárias em periódicos, procuram tratar sobre os costumes sociais em diversos âmbitos, na grande maioria das vezes, visando o efeito cômico, ao ridicularizar uma postura, ou um ponto de vista. Entre os protagonistas desse mercado, encontramos três cartunistas que trabalharam muito tempo juntos sob o nome de *Los Tres Amigos*: Angeli, Laerte e Glauco. Colaboradores da extinta revista “O Pasquim”, onde criaram personagens controversos, carismáticos e anárquicos ao lado de cartunistas como Ziraldo, Jaguar, Millôr Fernandes e Henfil. Os três cartunistas também se aventuraram a lançar suas revistas autorais no mercado brasileiro através da Circo Editorial, como as revistas *Chiclete com Banana*, *Piratas do Tietê* e *Geraldão*.

Embora com traços diferentes, estilos próprios, podemos observar nesses autores algo anti-social em seus personagens. Suas histórias curtas e tirinhas fazem críticas ácidas aos costumes do brasileiro em diversas áreas, como política, família, sexo, moral, relações de trabalho, e até a própria arte. Desfilam, entre os seus personagens, homens comuns, punks, prostitutas, zeladores de prédios, puxa-sacos, super-heróis falidos, cobradores de ônibus,



Figura 17 - COUTINHO, Laerte. *O Puxa Saco*. Exemplo de tira periódica.

secretárias, playboys, homofóbicos e outros tipos. Os personagens revezam-se constantemente e falam sem pudor, entre

críticas, provocações e peraltices sexuais, trazendo um tom anárquico e caótico às tiras de jornais brasileiras. Em entrevista recente no Programa Roda Viva, os cartunistas Laerte Coutinho e Angeli concordam que o cartunista pode mexer com todos os assuntos, e afirmam essa posição como uma liberdade de expressão que afronta qualquer tipo de censura.³⁰

Laerte

Vindo dessa safra de cartunistas herdeiros culturais do “Pasquim”, Laerte torna-se um dos principais cartunistas brasileiros da atualidade. É conhecido por suas tiras diárias em jornais e também por suas antigas publicações na revista “Piratas do Tietê”. Sua vasta obra ainda em andamento garante que ele se mantenha entre os quadrinistas brasileiros mais famosos da atualidade, principalmente no quesito “tirinhas”, que publica regularmente desde 1991. Também escreveu roteiros para variados programas de TV, como TV Pirata e TV Colosso. No final dos anos 80, teve seus personagens publicados em tiras nas revistas Chiclete com Banana, Geraldão, Revista Circo e Piratas do Tietê. Estas produções marcariam sua obra e tiveram personagens revisitados em suas tiras por décadas após as primeiras publicações. Atualmente, Laerte encontra-se em uma diferente fase artística, marcada pelo abandono da maioria de seus antigos personagens. Laerte é tido por seus colegas cartunistas como um gênio da atualidade nesta área, e é constantemente entrevistado por programas e sites especializados em Quadrinhos, entre outros.

Uma de suas obras, o conjunto de tiras chamadas de “Piratas do Tietê”, teve uma



Figura 18 - COUTINHO, Laerte. *Piratas do Tietê*. Exemplo de tira periódica.

adaptação para
teatro em
2003, que
ficou em
cartaz no
Teatro Popular

³⁰ Programa Roda Viva exibido em 20/12/2012

do SESI, na Av. Paulista de São Paulo. A peça, escrita por Paulo Rogério Lopes, dirigida por Beth Lopes, contava em seu elenco o grupo *La Mínima* e alguns convidados.

Os piratas retratados por Laerte em suas tiras deixaram os mares e passaram a navegar com seu galeão pelas sujas águas do Rio Tietê, cruzando a capital paulista. A violência gratuita, a pirataria, o *nonsense* e a corrupção política são todos temas frequentemente abordados nas tiras dos piratas em um cenário urbano.

Os personagens foram publicados em tiras diárias em grandes jornais, em revezamento com outros personagens de Laerte, até o início da década de 2000, quando o autor começa a abandonar a maioria de seus personagens em uma transição para sua atual fase.

Laerte também teve outra obra adaptada para o palco pela mesma companhia *La Mínima*, intitulada “A Noite dos Palhaços Mudos”. A história “A Noite dos Palhaços Mudos” foi publicada originalmente na revista *Circo* n.04, e posteriormente relançada em “Os Piratas do Tietê - e Outras Barbaridades” de 1994. Posteriormente, Laerte lança também “A Volta dos Palhaços Mudos” no sétimo número da revista *Circo*. A própria revista *Circo*, aliás, foi lançada em 1987 com edição de Luiz Gê e do próprio Laerte, e teve apenas 8 edições.

Os personagens de Laerte obedecem ao seu traço preciso e simples. Com frequência fogem das proporções humanas realistas, aproximando os desenhos das personagens a caricaturas e desenhos infantis.³¹ Esse tipo de traço com grande estilização formal é bastante comum em tiras de jornal e outras produções de HQ essencialmente cômicas, bem como o



Figura 19 - COUTINHO, Laerte. *Piratas do Tietê*. Exemplo de tira periódica.

³¹ Os desenhos infantis e caricaturas normalmente fogem das proporções do ser humano real e assumem um corpo geralmente menor do que o natural, onde a cabeça tem destaque. Enquanto o ser humano chega a medir entre sete a nove cabeças de altura, nos infantis chegam a medir duas a quatro cabeças.

formato limitado normalmente a três ou quatro quadros simples, lineares e sequenciais.

5 – *La Mínima* e os Piratas do Tietê

Em 2003, o cartunista Laerte trabalha em uma adaptação de suas obras para o teatro. São “Os Piratas do Tietê”, que ganham vida nos palcos brasileiros, através das mãos dos artistas do grupo *La Mínima* e artistas convidados.

O grupo *La Mínima* tem seu trabalho reconhecido pela comicidade fundamentada no humor físico, no palhaço e no circo. Os fundadores Domingos Montagner e Fernando Sampaio iniciaram sua dupla de palhaços em 95 com gags³² levadas às ruas, parques e praças. Além de seus espetáculos, o grupo também se dedica à Central do Circo, associação de artistas circenses voltados à pesquisa, desenvolvimento e ensino das artes circenses.³³

Suas duas adaptações de obras do Laerte cruzaram essa estética circense com a temática urbana e narrativa concisa e direta do quadrinista. O próprio Laerte também flerta com a temática circense desde suas publicações na revista Circo, e também em suas tiras de “Suriá, a garota do circo”. O trabalho sobre os Piratas não foi a primeira parceria entre os atores circenses do *La Mínima* e o cartunista Laerte. Em 2002, ele havia desenvolvido o roteiro de “Luna Parke” para a direção de Chacovachi no grupo *La Mínima*. Mas o próprio cartunista afirma em entrevista para o Jornal da Tarde que sua participação neste trabalho não foi muito expressiva: “Os atores fizeram tudo e eu tentava correr atrás deles para acompanhá-los”, afirma Laerte, ironizando a si mesmo.³⁴

³² Gags são efeitos burlescos, normalmente cômicos, em que o ator parece improvisar a partir de objetos ou situações inusitadas.

³³ Informações contidas no site www.laminima.com.br

³⁴ Entrevista para Jornal da Tarde, 19 de abril de 2003.

Piratas do Tietê – O Filme

A adaptação do “Piratas do Tietê”, foi batizada de “Piratas do Tietê – O Filme”. Com direção de Beth Lopes, e dramaturgia de Paulo Rogério Lopes e do próprio Laerte, a peça esteve em cartaz no Teatro do Sesi, de abril a agosto de 2003. Foi assistida por 28.048 espectadores em 82 apresentações.³⁵ A peça recebeu dois prêmios da Associação Paulista dos Críticos de Artes (melhor espetáculo jovem e melhor ator) e seis indicações para o Prêmio Coca-Cola, recebendo melhor espetáculo, melhor coreografia e melhor ator. A adaptação teatral marca a carreira tanto do grupo teatral quanto do quadrinista. Recentemente, a editora Devir relançou os Piratas do Tietê em uma coletânea em três volumes. No segundo volume estão inclusos o texto dramático de Paulo Rogério Lopes, fotos do espetáculo e do processo de montagem.

Essa foi a segunda tentativa de Laerte de adaptar seu *Piratas do Tietê* para o teatro. “Ele já tinha feito uma adaptação do Piratas do Tietê pro teatro nos final dos anos 80, que ele não



Figura 20 - Espetáculo *Piratas do Tietê – O Filme*. Foto de divulgação.

³⁵ Dados retirados de *Piratas do Tietê: A saga Completa, livro 2*

gostava. Ele até falou que fez uma leitura, e a leitura não correspondia ao que ele tinha pensado”, comenta Paulo Rogério Lopes.³⁶ Nessa segunda tentativa de montar um espetáculo de teatro com seus personagens com o grupo *La Mínima*, Laerte parece partir de uma sensação de impotência diante da transposição de linguagens obtida na experiência anterior e convida o dramaturgo Paulo Rogério Lopes como co-autor da dramaturgia. “*Ele [Laerte] não queria trabalhar sozinho nessa linguagem. Aí eles me chamaram exatamente pra dar essa cara de teatro.*”, conta Paulo. O próprio cartunista Laerte confessa em uma entrevista para o Jornal da Tarde ocorrida na ocasião da estreia do espetáculo: “*[Foi] uma tentativa meio frustrada de levar a linguagem dos quadrinhos para o palco. Naquela ocasião, trabalhei sozinho no texto e ainda bem que ele não foi montado, pois o teatro exige habilidades que eu não tenho*”, admitiu o cartunista.³⁷ Por habilidades inexistentes, Laerte provavelmente quis dizer que não conseguiu fazer com que seus personagens fossem satisfatoriamente representados no palco. O choque ao perceber outro *timing* na fala dos atores chegou a constranger o autor. Talvez, Laerte não tenha ficado satisfeito com sua transposição dos elementos dos Quadrinhos para o teatro por não estar ainda íntimo desta nova linguagem, a linguagem cênica e sua teatralidade. A leitura não correspondia ao que Laerte vislumbrara e, a partir de então, ele passa a se considerar inapto para escrever nesta linguagem, que exige outras técnicas, outro *timing*, e pede ajuda para um dramaturgo do meio teatral “para dar uma cara de teatro”. Podemos inferir que talvez Laerte tenha sentido falta de certa “teatralidade” na obra traduzida para o palco.

A teatralidade é, segundo Patrice Pavis, tudo aquilo que seria específico da linguagem teatral.³⁸ Para o autor, a noção de teatralidade é muito próxima da noção de encenação. Diversos são os pontos de vista sobre a noção de teatralidade. Entre elementos como o jogo dos atores, a construção de situações, o uso de convenções, estes elementos são mais importantes ou menos importantes para cada artista, em seu trabalho na especificidade da linguagem teatral. Seja qual for o elemento que Laerte considerava faltante em sua primeira adaptação cênica, ele era consciente de ser um elemento específico da linguagem cênica, linguagem com a qual o cartunista não se sentia familiarizado. Comenta Paulo Lopes:

³⁶ Entrevista com o autor.

³⁷ Entrevista com Laerte para matéria do Jornal da Tarde em 19/04/2003.

³⁸ PAVIS, 1999, p.372

Em nenhum momento pensamos em reproduzir os quadrinhos. Talvez tenha sido essa a armadilha que o Laerte falou que tinha caído quando fez a adaptação que não gostou. Porque são linguagens diferentes, você tem que entender a métrica do quadrinho. No caso do Laerte, tem duas vertentes: uma são essas tiras de jornais, e outra que é uma história mais elaborada de cinco ou seis páginas. Então você deve entender isso e levar para outra linguagem, que é a linguagem teatral. Senão não tem como. Se tentar levar o quadrinho direto pro teatro, você cairá numa armadilha. Então, ninguém caiu nessa armadilha.³⁹

Apesar de ser um espetáculo teatral, o título da peça é *Piratas do Tietê – O Filme*, como uma referência a adaptações cinematográficas que contém títulos semelhantes, especialmente adaptações hollywoodianas de Histórias em Quadrinhos de super-heróis, como *Homem-Aranha – O Filme*, *X-Men – O Filme*, dentre vários outros. O próprio enredo do espetáculo é uma referência à indústria de filmes: os Piratas decidem fazer um filme. Para isto, roubam equipamentos de filmagem, sequestram atrizes e invadem a premiação do *Minhocão de Ouro*, versão satírica do Oscar.

Para levar a frente sua “quadrinização cênica”, Beth Lopes (que dirigiu “O Cobrador” em 90) emprega uma linguagem que transpõe para o palco alguns elementos utilizados nos quadrinhos: diálogos curtos e precisos; desenhos de cena que contenham ação, ritmo, memória e síntese, utilizando como meios, suas experiências no teatro físico e na bufonaria. A montagem contava com números de trapézio voador sobre o barco pirata, uma cama elástica escondida



Figura 21 - Espetáculo *Piratas do Tietê – O Filme*. Foto de divulgação.

³⁹ Entrevista com o autor.

atrás do barco cenográfico, além de outros truques tipicamente circenses. Podemos notar que a linguagem proposta pelos artistas é recheada de elementos oriundos do teatro e do circo, ou seja, elementos que são mais ligados à estética cênica do que literária, ou das artes plásticas. Podemos entender o uso desses elementos como o início da teatralização desta adaptação.

O processo é iniciado partindo não mais diretamente da obra do Laerte, mas utilizando a obra como inspiração e alavanca para a criação dos artistas do palco. A direção de Beth Lopes foi muito receptiva durante o processo criativo, aceitando todo tipo de peripécias que julgou pertinente a uma adaptação da obra do cartunista. Como toda a série dos Piratas é composta de tiras de três ou quatro quadros e histórias curtas, não havia uma narrativa completa nos quadrinhos que sustentasse um espetáculo. Dessa forma, foram utilizados todos os materiais ao alcance dos artistas: as tiras, as histórias curtas, a primeira adaptação criada por Laerte e os improvisos dos atores.

Todos esses elementos d’Os *Piratas do Tietê* foram uma fonte tão rica para a adaptação cênica, que os artistas comentam até da dificuldade em definir qual seria seu roteiro dramaturgico, já que Laerte trazia um universo anárquico e criativo onde tudo parecia ser permitido. Nem questões técnicas eram problema para as possibilidades criativas: as técnicas circenses do grupo *La Mínima* supria na linguagem cênica até grandes absurdos que pudessem ser propostos.

O trânsito entre as tiras de Laerte e o palco estava fluindo tão livremente durante os ensaios, que o próprio Laerte começou a inserir citações da montagem em suas tiras, bem como elementos teatrais. Conta Paulo Rogério Lopes, sobre uma das relações feitas por Laerte entre seu personagem Capitão e o ator Domingos Montagner que o interpretou: “*tinha um quadrinho super bonitinho que era o capitão dele, aquele baixinho gordo e perneto entrando numa sala de maquiagem e sai todo grandão, alto, magro e com as duas pernas.*”⁴⁰

⁴⁰ *Idem.*

Também Laerte faz afirmações sobre as influências que teve durante a montagem do espetáculo: “O caráter de Silver Joe, o caçador de piratas, também mudou muito no teatro e quando eu voltar a fazê-lo para os quadrinhos, ele certamente estará modificado”.⁴¹

A anarquia e a linguagem popular e direta de Laerte refletiram no espetáculo, que revezava momentos puramente circenses, como números de aéreos em trapézios, com cenas de teatro, com dramaturgia, personagens, etc. Em determinado momento, os atores descem para o meio do público para um número junto à platéia, uma interação típica do teatro de rua, ou do teatro oriundo da cultura popular.



Figura 22 - COUTINHO, Laerte. Piratas do Tietê. Exemplo de tira periódica.

A linguagem circense trabalhada pelo grupo *La Mínima*, normalmente é associada a circos populares, e frequentemente com espetáculos cômicos. “O circo não era de forma alguma apenas mais um elemento para contar a história. Não. A linguagem do circo era fundamental.”, comenta Paulo Rogério Lopes. O dramaturgo aqui identifica o circo como uma linguagem própria, com seus elementos específicos e uma forma própria de produzir significados. Paulo já trabalhara como dramaturgo em outros grupos que também utilizavam a linguagem circense, como a “Nau de Ícaros” e a “Linhas Aéreas”. A linguagem circense, com uso expressivo do corpo, equipamentos específicos e outros truques visuais, pede ao ator uma precisão de movimentos e alto nível de controle do movimento. Esta linguagem pode levar o espetáculo para uma estilização formal de grau elevado, assim como são os desenhos de Laerte na obra original, de caráter caricato e com traços bastante precisos.

Se traçarmos uma análise, tendo em foco os elementos que compõem o discurso cênico, os desenhos de Laerte foram transformados em cenografia (como o navio), figurinos,

⁴¹ Entrevista para Jornal da Tarde 19/03/2003

composição dos personagens e elementos que compõem a linguagem cênica (bufonaria, gags). O texto dos quadrinhos do Laerte se transformou em trechos da dramaturgia e elementos que compõem a linguagem do espetáculo, como as gags. O formato, o *timing* e a composição de quadros dos quadrinhos foram transformados em tempo-ritmo de cena e adaptados para uma linguagem do teatro (cômica e circense). Essa tradução entre mídias no espetáculo “Piratas...” acontece tanto de forma generalizada (de uma noção geral da obra de Laerte nos quadrinhos transposta para uma influência global no espetáculo) quanto de forma específica (um trecho da obra do Laerte ser traduzido para o teatro tão fielmente a ponto de ser reconhecido). Paulo Rogério Lopes exemplifica uma destas transposições:

O Silver Joe, no final da peça, vira uma mulher. (...) Isso partiu de eu ter visto um outro quadrinho do Laerte que não tinha nada a ver. Era um diálogo super surreal onde alguém perguntava pra um cara: ‘Você é fulano de tal?’ e o cara respondia ‘Não, sou outro’, e abria um zíper e era outra pessoa.⁴²

O dramaturgo refere-se à obra “A Insustentável Leveza do Ser”, de Laerte, publicada na revista Circo número 03, onde o personagem principal descobre que os membros de sua família são pessoas disfarçadas, e que ele mesmo não é quem pensava ser.



Figura 23 - COUTINHO, Laerte. *A Insustentável Leveza do Ser*. Trecho da obra.

Podemos ainda observar a cena inspirada nesta história de Laerte através do texto teatral publicado recentemente em uma coleção pela editora Devir:

SILVER JOE – (Para ROZY) Filha, cuide dos outros que eu e o Capitão temos um assunto a decidir de uma vez por todas!

CAPITÃO – Do quê que você chamou a menina?

SILVER JOE – Do que sempre foi: filha!

⁴² Entrevista com o autor.

CAPITÃO – Ela é o quê? Sua filha?!?!

(...)

SILVER JOE – Maldito! A operação custou uma nota, tá?

ROZY – Mas... Titio... Então você... Então eu...

SILVER JOE – Sim, Rozy, você é minha filha, e o capitão é seu pai.

CAPITÃO – Não!!!

ROZY – (Entra em conflito porque tem dois pais. Infância traumática, confusa.) Eu devia ter desconfiado! Lá se vão pelo esgoto cinco anos de terapia!⁴³

Podemos perceber como o grupo de teatro aproveita a obra de Laerte de forma global, incluindo inclusive outras obras além dos Pitatas do Tietê no espetáculo. O grupo parece pressupor a mesma perspectiva sócio-cultural dos leitores do Laerte para os espectadores de seu espetáculo, utilizando, de forma muito parecida à do quadrinista, a alternância e concomitância entre o humor surrealista e a crítica severa a costumes sociais.

⁴³ COUTINHO, 2007, p. 78

A Noite dos Palhaços Mudos

Após a montagem sobre os “Piratas...” de Laerte, o grupo *La Mínima* também adaptaria outra obra do autor. A segunda aventura da companhia *La Mínima* pelos quadrinhos do Laerte foi em 2008, com a “Noite dos Palhaços Mudos”.

Esta é uma história curta que foi transformada em um espetáculo cheio de gags teatrais, abusando de convenções, fisicalidade circense, teatralidade, e três atores sob direção de Álvaro Assad. Fica claro que a inspiração original dos quadrinhos não prendeu a imaginação dos artistas, que utilizam as situações propostas por Laerte para desenvolver jogos de cena próprios. “*Eles tinham o quadrinho do Laerte, e queriam fazer muitos números de palhaço*”, conta o dramaturgo Paulo Rogério Lopes, que colaborou em co-autoria com Laerte também em *A Noite dos Palhaços Mudos*. Neste caso, a convergência temática entre o espetáculo e a história em quadrinhos foi o ponto de partida da criação: ambos tratavam de uma dupla de clowns que não resistiam a fazer truques e números circenses, mesmo estando em uma situação de risco de morte. Sendo este espetáculo construído sobre um roteiro dramático mais próximo da obra original dos quadrinhos, podemos utilizá-lo para comparação entre as mídias de forma mais clara do que o espetáculo anterior.

O mote dos palhaços proposto na obra original é aproveitado e revisto pelos atores, mantendo a mesma lógica dos personagens. Como essa *gag* de palhaços proposta por Laerte nos quadrinhos:

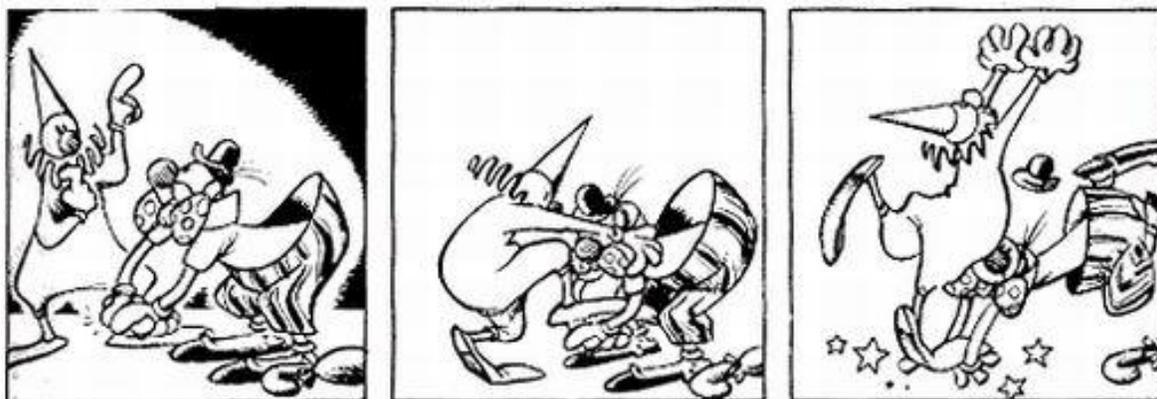


Figura 24 - COUTINHO, Laerte. *A Noite dos Palhaços Mudos*. Trecho da obra.

O autor brinca com uma piada do tipo utilizada por palhaços de circo, onde um palhaço quer pular um muro alto, e para isso, tenta subir apoiado no corpo do outro palhaço, e este, por sua vez, acaba cedendo com o peso de seu companheiro e provocando a queda dos dois. Os atores do La Mínima recuperam essa *gag* proposta pelo autor e acabam desenvolvendo a situação onde os palhaços querem pular um muro. Acrescentam ao cenário uma pequena representação de um muro com um portão de apenas dez centímetros de altura para representá-lo, aproveitando-se da diferença de tamanho para reforçar o ridículo da dificuldade dos palhaços. Utilizam pirâmides circenses simulando a tentativa de um palhaço de escalar o outro, e também acrobacias para eventualmente conseguir fazer um dos palhaços pular o muro, ou seja, passar para o outro lado da pequena representação do muro de dez centímetros disposta no centro do palco. Logo em seguida, o segundo palhaço, procurando seguir o primeiro, transita por cima da pequena representação do muro com apenas um passo, destruindo a convenção estabelecida e arrancando risadas da plateia.



Figura 25 - Espetáculo *A Noite dos Palhaços Mudos*. Foto de Divulgação.

Esta cena é um exemplo de como a história em quadrinhos pode tornar-se um elemento norteador para a criação teatral, sem, no entanto, bloquear a criação original dos artistas da cena. Aproveitando-se da teatralidade proposta pelos palhaços de Laerte, os artistas do *La Mínima* incluem o estabelecimento de convenções teatrais (como um muro altíssimo sendo representado por uma miniatura) e, ao mesmo tempo, a destruição das convenções, artifícios típicos da linguagem da cena teatral.

Outro exemplo de utilização de convenções teatrais é a cena da escalada. Nos quadrinhos de Laerte, os palhaços escalam um muro com hera para invadir um prédio pela janela. Os atores do *La Mínima* estabelecem a convenção de que o chão do palco é próprio muro, simulando uma escalada horizontal com os atores deitados no chão. Essa nova convenção estabelecida dá margem a novos jogos teatrais, um ator pode simular estar caindo sobre o outro, o segundo ator demonstra facilidade para escalar o muro, e assim por diante.

Deste modo, o jogo entre o criador da história em quadrinhos e os artistas da cena ganha um novo jogador: o espectador. Ao utilizar as convenções teatrais, os atores requisitam a atividade da imaginação do público para completar a obra teatral. Esse procedimento, ligado ao teatro popular foi amplamente estudado pelo encenador Meierhold: “*O teatro de Convenção elabora uma encenação em que a imaginação do espectador deve completar criativamente o desenho das alusões colocadas em cena*”.⁴⁴

Coincidência ou não, temos aqui uma clara relação entre os quadrinhos de Laerte e o tipo de teatro executado pelo *La Mínima*. Os quadrinhos de Laerte têm alta tiragem, (vinculados a um periódico diário), dramaturgia curta e concisa, alto grau de estilização formal. O *La Mínima* apoia-se no teatro circense, ligado ao teatro de cultura popular, à comédia de palhaços, com uso de convenções teatrais. O alto grau de estilização de linguagem ocorre em ambas as linguagens: assim como as tirinhas têm um gênero com estilização específica e tradicional (tiras curtas, de três quadrinhos, de efeito cômico) em relação a outros gêneros da área dos quadrinhos, o teatro circense também acaba por achar sua estilização específica em sua área (jogo direto com a plateia, uso de movimentos acrobáticos). Temos aqui uma relação clara de afinidade entre os artistas que trabalham com gêneros mais estilizados e cômicos. Nossa relação de gêneros para as

⁴⁴ MEIERHOLD, 1912, p. 237

Histórias em Quadrinhos, considerando o gênero mais estilizado quanto mais se distancia do realismo na representação da figura humana, segue a organização de gêneros sugerida por Paulo Ramos em “A Leitura dos Quadrinhos” (2009), que será revista com mais profundidade nos próximos capítulos.



Figura 26 - Espetáculo *A Noite dos Palhaços Mudos*. Foto de Divulgação.

6 – Um Edifício na Avenida Dropsie

Will Eisner

Will Eisner (1917-2005) foi e é até hoje um dos mais respeitados quadrinistas ocidentais. “É bom lembrar que quando o editor de uma revista de crítica de quadrinhos procurou alguém para escrever uma peça virulenta e mal-intencionada sobre Eisner, ninguém quis assumir a tarefa”, conta Neil Gaiman, afirmando a posição adquirida pelo quadrinista.⁴⁵ Nos anos 40 criou o personagem que marcaria sua carreira, o *Spirit*. Publicou-o durante doze anos como um suplemento único e inovador no jornal de domingo, com uma tiragem semanal de 5 milhões de exemplares. Nas sete décadas seguintes, *The Spirit* praticamente não saiu das bancas.⁴⁶ Como suplemento semanal, Eisner conseguiu desenvolver alguns elementos da Arte Sequencial que chegaria a publicar em seus livros mais tarde. No entanto, o suplemento permitia apenas histórias curtas. Eisner ainda vislumbrava usos mais profundos para a linguagem dos quadrinhos.

Como suboficial do Pentágono durante a Segunda Guerra Mundial, Eisner foi pioneiro no uso institucional dos quadrinhos, continuando a produzi-los para o exército americano sob contrato civil até os anos 70. Também chegou a desenvolver quadrinhos educativos para clientes variados, como a General Motors e para crianças do ensino básico.

Em 1978, Eisner criou sua primeira *graphic novel* de sucesso: “Um Contrato com Deus”. Quase vinte festejadas *graphic novels* de sua autoria se seguiram. Eisner provoca uma guinada no mercado americano e europeu de quadrinhos com suas revistas autorais. Seus lançamentos eram ousados tanto por inovações no tratamento gráfico, quanto pela seriedade do enredo, e pelo tamanho das publicações. A *graphic novel* “Pessoas Invisíveis”, por exemplo, possui mais de cem páginas, algo raro para uma revista em quadrinhos até hoje.

⁴⁵ In: EISNER, 2009, p. 7

⁴⁶ Conforme biografia de Eisner incluída em Nova York: A vida na grande cidade (EISNER, 2009, p. 439)

O EDIFÍCIO

Durante oitenta anos, o edifício permaneceu ereto na intersecção de duas grandes avenidas. Ele era um marco, cujas paredes foram desgastadas pelas chuvas de Lágrimas e golpeadas pelos risos.

Com o tempo, um invisível acúmulo de dramas rodeou sua base.

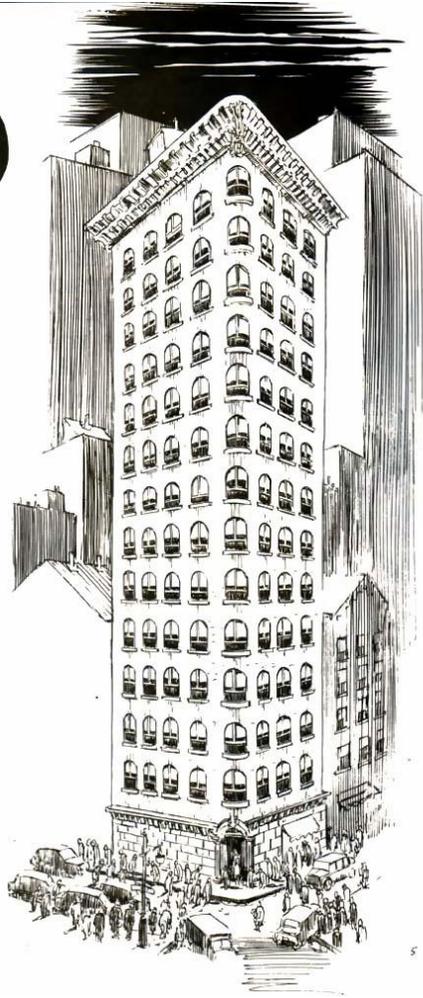


Figura 27 - EISNER, Will. *O Edifício*. Trecho da Obra.

Suas obras possuem algo em comum: o personagem principal é o cenário. Profundamente ligadas às origens do autor, contam histórias sobre prédios e avenidas de Nova York, além de tratar sobre tipos urbanos nova-iorquinos. Will Eisner, um nova-iorquino crescido no Brooklin, vendeu jornais em Wall Street durante os primeiros anos da Grande Depressão para ajudar sua família de imigrantes judeus, era ele mesmo um clichê de personagem urbano durante sua juventude: o garoto vendedor de jornais que sonhava em ser artista. Denis Kitchen, o editor da publicação “Nova York: A grande cidade” também observa outros detalhes da cidade natal de Eisner em suas obras:

O Edifício e Pessoas Invisíveis são histórias fictícias com algumas raízes na realidade. A estrutura assombrada de O Edifício foi claramente modelada a partir do edifício Flatiron, ponto de referência em Nova York, e os três relatos de Eisner sobre pessoas que chegam à condição de “invisíveis” foram inspiradas na história real de Carolyn Lamboly. (...) Há também conexões sutis com a “realidade” estabelecida na primeira graphic novel de Eisner.⁴⁷

Eisner permite que sua cidade flua livremente em suas obras. Mesmo depois de ceder aos pedidos de sua esposa e mudar-se em 1983 para Flórida, Eisner voltava semanalmente para Nova York para lecionar na *School of Visual Arts* e tocar negócios paralelos.

⁴⁷ EISNER, 2009, p. 13

*A Companhia Armazém*⁴⁸

Armazém Companhia de Teatro foi formada em 1987, em Lodrina. Vista à distância, a história da companhia pode ser dividida em três partes.

A primeira vai do início do trabalho até 1993, em seus primeiros espetáculos, construindo sua linguagem e sua identidade no palco.

Num segundo momento, o espetáculo “A Ratoeira é o Gato” coloca a companhia na mídia e no circuito de grandes companhias de teatro brasileiras. A companhia passa a visitar mais frequentemente o Rio de Janeiro e São Paulo com seus espetáculos. Passa a montar espetáculos clássicos, como “A Tempestade”, de Shakespeare, e “Édipo”, de Sófocles.

No início de 1998, começa a terceira fase da companhia, com a mudança para o Rio de Janeiro. A companhia monta o espetáculo “Esperando Godot”, de Beckett e, em seguida, “Alice através do Espelho”, de Lewis Carroll. No Rio, acontecem dois eventos fundamentais para a companhia. Ela batalha e consegue uma sede na Fundação Progresso (centro cultural no coração da capital carioca) e, nos anos 2000, inicia uma longa parceria com a Petrobras Distribuidora, que passa a patrocinar sua manutenção. Em 2001 o grupo monta “Da Arte de Subir em Telhados”, espetáculo que inclui um enorme telhado móvel, que é suspenso durante o espetáculo. Em 2002, é montado o espetáculo “Pessoas Invisíveis”, adaptação da obra de Will Eisner, e, em 2003, o espetáculo “Casca de Noz”, adaptação de “As Cosmicômicas”, de Italo Calvino.

Pessoas Invisíveis

De toda a obra de Eisner, é praticamente impossível ler os contos de Nova York e não ser tocado. Eisner tece majestosamente uma paisagem urbana em suas páginas, e estuda as relações inter-sociais de seus habitantes como nenhum outro artista de quadrinhos jamais

⁴⁸ Histórico da companhia segundo o site da companhia www.armazemciadeteatro.com.br

estudou. Estou falando de uma série de *Graphic Novels* urbanas, como *Nova York: A grande Cidade*, *Avenida Dropsie*, *Caderno de tipos urbanos*, *Pessoas Invisíveis* e *O Edifício*. Por meio de histórias curtas, e algumas não tão curtas assim, de personagens que moram próximos uns dos outros, cujas vidas se cruzam, o autor apreende em suas obras um retrato do subúrbio americano da época.

*O Edifício é uma história de fantasmas, embora os quatro fantasmas que a protagonizam sejam, conforme aprendemos, tão fantasmas em vida quanto o são na morte. Mensch, que não era capaz de salvar as crianças; Gilda Green, que não se casou com um poeta; Tonatti, o violinista de rua que morreu junto com o prédio; e o empreiteiro Hammond, um homem obcecado. O Edifício tem um final otimista, o que contrasta dolorosamente com as histórias curtas de Pessoas Invisíveis. Os protagonistas de ‘Santuário’, ‘Combate Mortal’ e ‘O Poder’ funcionariam como personagens de The Spirit quarenta anos antes, mas a hospitalidade fundamental e a justiça (ocasionalmente irônica) do mundo de The Spirit foram substituídas por um lugar tão triste e hostil quanto um cenário de Kafka. Não há justiça aqui: não há lugar para o sujeito no mundo, a mágica não vai ajudá-lo, tampouco o amor. As histórias de Pessoas Invisíveis são coisas frias, tão vazias de sentimentalismo quanto é possível sê-lo.*⁴⁹

São essas narrativas acusadas de melodramáticas que atraíram grupos de teatro como a Companhia Armazém e a Sutil Companhia de Teatro⁵⁰. Todos eles tentaram dar vida às personagens de Eisner, com maior ou menor grau de estilização, e levar a uma narrativa em tempo dilatado das páginas para o “ao vivo” do teatro.

Em *Pessoas Invisíveis*, espetáculo da Cia. Armazém dirigido por Paulo de Moraes, podemos achar, como base dramaturgica, as histórias de Monroe Mensch, Antonio Tonatti, e Gerald Schnobble: três personagens marcantes, que dão abertura para que suas trajetórias de vida se cruzem, entre eles mesmos e entre eles e outros personagens das histórias de Will Eisner. Dessa forma, o que a peça apreende é mais do que a transposição de uma ou mais histórias para o palco, mas talvez todo um universo imaginário do autor reorganizado. O próprio lugar posto em cena – a cidade no primeiro ato, e um edifício no segundo ato – é parte da narrativa, pois contém todos os elementos que Eisner utiliza em seus retratos narrativos de Nova York. Foi essa complexidade das relações urbanas que encantaram os artistas da Companhia Armazém. Eis o que comenta Paulo de Moraes, o diretor da companhia:

⁴⁹ GAIMAN, Neil. Introdução a *Nova York*. In: EISNER, 2009, p.10

⁵⁰ A Sutil Companhia de Teatro montou o espetáculo *Avenida Dropsie*, sob direção de Felipe Hirsch, em 2005.

Reconhecemos-nos na ideia da experiência da cidade como algo pulsante que ele [Eisner] colocava. De que todo lugar guarda a presença de todo mundo que passou por esses lugares. Então nos interessou muito essa coisa: a pulsão da cidade e a humanidade que ele conseguia imprimir naqueles personagens apesar de ser tudo tão quebrado, tão curto, tão pequeno... A humanidade que ele conseguia imprimir naquilo.⁵¹

A Companhia Armazém havia se mudado de Londrina para o Rio de Janeiro havia 10 anos. Logo após a mudança, eles montaram o espetáculo *Esperando Godot*, de Samuel Beckett.

Em uma entrevista para o making-off de um dos DVDs da companhia, o diretor Paulo de Moraes considera que talvez a escolha do espetáculo de Beckett refletisse a situação da companhia: esperavam que acontecesse alguma coisa na cidade grande. Talvez a escolha de trabalhar dez anos depois com a obra do Will Eisner refletindo sobre a vida em uma grande cidade possa também refletir agora a maturidade da companhia em sua nova sede carioca. A decisão de



Figura 28 - *Pessoas Invisíveis*. Espetáculo da Cia. Armazém: divulgação

debruçar-se sobre a obra de Eisner veio após um momento de auto-reflexão da companhia diante de uma comemoração de vinte anos de existência, na qual decidiram retornar a uma referência comum entre os artistas desde a formação da companhia em 1987: as histórias em quadrinhos.

Foi mais ou menos um jeito de revisitar a nossa história. Era um momento em que a gente estava fazendo um balanço do nosso trabalho, até onde ele tinha ido, até onde poderia ir... Acho que a gente quis retornar a essa referência, que era forte e original pra gente, pra fazer esse balanço.⁵²

Eisner deixa de “herança” para o espetáculo personagens bem delineados, embora não-limitados; e narrativas curtas, embora com alta complexidade dramática. As personagens

⁵¹ Entrevista com o autor.

⁵² *Idem*.

aparecem e reaparecem o tempo todo no espetáculo da companhia, embora algumas sejam mais marcantes do que outras. Essa fragmentação é aproveitada na encenação, fragmentando ainda mais as histórias curtas, e dando impressão de tempo de vida real: as narrativas deixam de ser uma história de vida condensada, e passa a ser a exibição de fragmentos de uma vida, que, isolados, nos trazem à tona uma narrativa. Como o corredor de maratona, que aparece três vezes apenas durante o espetáculo: logo no início, quando diz à namorada que vai correr numa maratona, e parte; no meio do espetáculo vemos essa mesma personagem fazendo uma travessia pelo palco, acompanhado da namorada que implora para que ele desista; e perto do final da peça, quando ele cruza a linha de chegada horas após o término da maratona, e pede a namorada em casamento desmaiando em seus braços. Tamanha é a força cênica dessa personagem, que sua narrativa pode ser fragmentada durante um espetáculo de cerca de duas horas, e mesmo assim, o público consegue perceber a relação entre aqueles três momentos isolados. Para Paulo de Moraes, a empatia dos personagens de Eisner é fundamental para a sustentação dessa fragmentação no teatro. *“O público tinha uma identificação muito grande com aquilo, porque ao mesmo em que isso era tudo, a memória era ativada imediatamente”*, conta.⁵³

O *timing* da cena teatral é também composto por sua fragmentação ao longo do todo do espetáculo. Outro personagem, como o Zelador, (personagem inspirado na obra “Um Contrato com Deus”, de Eisner) faz uma rápida e discreta aparição no começo do segundo ato, para depois ser personagem secundário em uma cena, e na sequência, protagoniza uma cena que culmina em sua morte. Aqui não existe exatamente uma fragmentação na narrativa da personagem, mas é como se a personagem nos chamasse atenção por algum motivo, e passamos a prestar mais atenção a ela. Dessa forma o Zelador salta de coadjuvante para protagonista em pouco tempo, e finalmente deixa de aparecer na narrativa, após sua morte.

O *timing* dramatúrgico foi uma espécie de “*zoom in*” sobre a personagem. *“[O espetáculo] é um mergulho nessas vidas ordinárias. Essas vidas que são tão pequenas. Mas como a gente pega esses caras num momento muito potente, existe um extraordinário no que é ordinário”*, sublinha o diretor.⁵⁴

⁵³ *Idem.*

⁵⁴ *Idem.*

Essa versatilidade que podemos perceber pelo *timing* de cada cena, fragmentada ou não, já é proposto seguidamente pelo próprio Eisner em diversos de seus trabalhos. Em *Avenida Dropsie*, por exemplo, acompanhamos a história de uma vizinhança onde está a Av. Dropsie. Durante a narrativa, vemos alguns personagens se repetirem, se cruzarem, em uma multiplicidade tão grande de protagonistas, que faz com que o verdadeiro fio-condutor da história seja apenas o espaço onde eles vivem. Porque todos moraram na Avenida Dropsie, suas histórias estão sendo contadas. No espetáculo *Pessoas Invisíveis* acontece o mesmo processo: desfilam pelo palco um número tão grande de personagens que interagem entre si, que percebemos que o único fator em comum entre elas é morarem no mesmo edifício. “*Desde o começo [da Companhia, em 87] trabalhávamos muito essa questão da fragmentação, a questão da quebra de narrativa, etc. Resolvemos investir nisso de uma forma mais evidente nesta montagem.*”, conta Paulo de Moraes. Por tentativa e erro, a companhia pesquisou o tempo necessário para cada cena, cada imagem, através de improvisos dos atores. Sejam eles improvisos de cenas inteiras, ou improvisos sobre determinados movimentos. O diretor nos conta que a questão do tempo-ritmo foi uma das principais questões abordadas durante o processo criativo do espetáculo.

A maior dificuldade que tivemos, pelo que eu me lembro, foi que o tempo de uma coisa e o tempo da outra são muito diferentes. O tempo do quadrinho é muito rápido, é muito preciso, e o tempo do teatro é um tempo mais estendido. Então, chegou o momento em que, para nós, a grande parada da pesquisa era encontrar esse tempo intermediário. Encontrar esse tempo em que conseguíssemos trabalhar com a ideia do quadrinho e ao mesmo tempo não ser tão expansivo quanto no teatro. Porque, muitas vezes, tentávamos trabalhar uma ideia do quadrinho e aquilo ficava teatral demais e o tempo expandia demais e a história não era contada. Quando tentávamos ser muito literal, muito igual ao quadrinho, também era tudo muito rápido e não conseguíamos efetivar aquilo como teatro. Então, acho que a grande descoberta do espetáculo, e a grande delícia para nós, foi isso: encontrar esse tempo de transposição de linguagem.⁵⁵

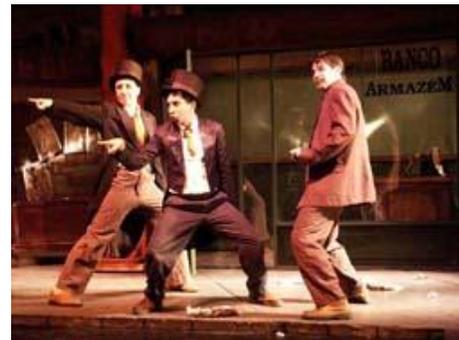


Figura 29 - Pessoas Invisíveis. Espetáculo da Cia. Armazém: divulgação

⁵⁵ *Idem.*

Eisner é um dos primeiros autores de HQs que vai na contramão do que viria tornar-se a *mainstream* dos quadrinhos norte-americanos: desenhos de alto impacto, que passaram a dominar sobre a qualidade dos roteiros. Eisner, pelo contrário, insiste em uma forma onde o roteirista não está submetido aos desenhos, mas sim o contrário. Trabalha para que a forma seja o mais justa possível para alcançar o que seja necessário para o entendimento do roteiro. No entanto, Eisner não nega às suas histórias certas estilizações e semi-caricaturas, ainda mesmo com o objetivo de se fazer entender mais claramente. Analisando de acordo com os gêneros propostos por Paulo Ramos, podemos enquadrar a maioria do seu material no gênero estilizado, embora pendendo para o realismo pela humanidade dos personagens.⁵⁶ O teatro proposto pela *Companhia Armazém* também goza de interpretação e encenação com grandes doses de estilização formal e elementos circenses como recursos. Os atores têm uma partitura corporal que foge do cotidiano, com movimentos rápidos e amplos, e trabalham em um registro vocal também bastante específico, com grandes variações de tempo, que fogem à interpretação considerada realista. Entre os elementos circenses, os mais utilizados são aparelhos para acrobacias aéreas, e suspensão dos atores.

Estes elementos estilísticos extra-cotidianos vêm para servir a dramaturgia, realizando questões impossíveis no realismo, como por exemplo, fazer um homem voar. Podemos considerar então o espetáculo *Pessoas Invisíveis* dentro de um gênero estilizado de teatro, fugindo da estética realista.⁵⁷

Para elucidar melhor essa questão, vamos tomar como exemplo a cena onde um dos personagens descobre que pode voar. Nos quadrinhos de Eisner, a cena é retratada sem maiores problemas: o artista sem alterar sua representação dos personagens, pode simplesmente retratar o personagem no ar. E para destacar a surpresa do personagem ao perceber-se flutuando sobre uma cena de tiroteio, Eisner pode simplesmente destacá-lo do conjunto em um requadro separado (figura 30).

⁵⁶ O gênero vão de acordo com o estilo do desenho, o conteúdo e os meios de produção utilizados nas obras. Trataremos mais sobre os gêneros no capítulo 7.

⁵⁷ Corrente estética surgida no século XIX. O teatro realista tem “a vontade de duplicar a realidade através da cena, imitá-la da maneira mais fiel possível”. (PAVIS, 1999, p.327)



Figura 30 - EISNER, Will. *The Spirit – History of Gehard Schnobble*. Trecho da obra.

No entanto, no teatro, os atores não têm a capacidade natural de voar, tampouco podem ser destacados por requadros. Assim, evitando uma quebra de estilização, a companhia Armazém opta por inserir um elemento externo à narrativa: um cabo de segurança preso à cintura do ator, elemento da escalada esportiva, para içar o ator no ar. A interpretação não sofreu alterações estilísticas

significativas, e o elemento fantástico é entendido através de uma convenção

aberta ao público: a personagem não é tratada como se estivesse suspensa por um cabo, mas sim, como se estivesse voando. Ao mesmo tempo, a cena acontece em simultaneidade com uma cena de tiroteio, como nos quadrinhos. A Companhia Armazém opta por estender o *timing* da cena, buscando o impacto correspondente ao “zoom” utilizado nos requadros de Eisner. Dessa forma, o público tem tempo o suficiente para acompanhar todos os movimentos dos atores em cena. Podemos perceber, pelos recursos utilizados no teatro, claramente a busca dos artistas em traduzir os elementos da linguagem dos quadrinhos para a linguagem cênica, utilizando recursos próprios do teatro. Em outros termos, a busca dos artistas em “teatralizar” os elementos da narrativa gráfica.

Do ponto de vista da análise do discurso, podemos dizer que o *timing* que compõe o discurso dos Quadrinhos de Eisner foi transformado no tempo-ritmo que compõe o discurso cênico do espetáculo “Pessoas Invisíveis”. Mas o *timing* dos quadrinhos também pode ter sido material de criação para outros elementos cênicos, como a gestualidade, a composição dos personagens, e a trilha-sonora, para citar apenas exemplos com relações mais claras. Também podemos perceber, com ajuda da noção de tradução intersemiótica, a transformação sofrida por outros elementos que compõem o discurso. Os desenhos de Eisner são transformados em cenografia, iluminação, figurinos, maquiagem, composição gestual, musicalidade, e tempo-

ritmo. Os textos escritos por Eisner, e seu tratamento sobre o texto são transformados em dramaturgia, diferentes ações vocais (grito, canto, sussurros, etc.), musicalidade, tempo-ritmo e outros elementos. Note que a tradução intersemiótica não acontece sempre como uma tradução direta de um elemento por outro. Um elemento de uma linguagem pode ser traduzido por diversos elementos de outra linguagem. E às vezes um elemento cênico é composto pela tradução de vários elementos da HQ. Não há, portanto, uma correspondência unívoca entre os elementos dessas linguagens, mas uma “transcrição” de um discurso em outra linguagem. Os elementos propostos pela obra original de Eisner foram re-criados no teatro pela Companhia Armazém, como se fossem originalmente criados para tal. Os artistas cênicos re-inventaram a obra, como se ela tivesse sido criada para o teatro, e ao mesmo tempo, a obra teatral relaciona-se com a obra original de outra linguagem.

Na tradução intersemiótica é criada uma espécie de ligação entre as obras, uma ligação de correspondência, que ao mesmo tempo delata criações, re-criações e signos originais em cada obra. Essa ligação não é de forma alguma uma via de mão única. Ambas as obras podem estimular ao leitor/espectador uma diferente percepção da outra obra. O leitor dos Quadrinhos pode ter uma percepção específica da obra teatral, diferente da percepção do espectador que não leu os Quadrinhos. Bem como o espectador do teatro pode atentar a signos específicos na leitura dos quadrinhos, que um leitor que não assistiu ao teatro não se atentaria.

7- Gêneros do Discurso⁵⁸

Quem lê HQs frequentemente consegue perceber claramente a diferença entre os autores. É difícil pensar que Alan Moore, de “Watchmen” e “V de Vingança”, escreva uma HQ como Will Eisner, por exemplo. Assim como é grande a diferença entre Jim Daves, de Garfield, e Laerte, apesar de ambos utilizarem frequentemente o gênero das tirinhas de jornal. “*Passo muito tempo explicando pras pessoas que a história é quadrinhos é só uma mídia. É como uma garrafa vazia, que podemos preencher com o conteúdo que quisermos*”,⁵⁹ cita Neil Gaiman, enfatizando o aspecto de diversificação possível dentro de uma área de comunicação. A diversificação de uma forma artística como as Narrativas Gráficas é latente, e entre as obras de diferentes autores podemos observar grandes diferenças de forma, conteúdo, e meios de produção. Geralmente as variações de forma são também acompanhadas pelas variações dos meios de produção.

Por meios de produção, entendemos o material onde a obra é impressa, influenciado pela frequência com a qual ela é impressa e pelo tamanho da obra. Obras curtas, como tirinhas, normalmente são impressas diariamente ou semanalmente em periódicos. Obras médias, entre três e trinta páginas, são normalmente impressas em revistas de coletâneas de histórias, publicadas por editoras ligadas a jornais periódicos ou editoras especializadas, e têm periodicidade semanal, mensal ou até semestral. Obras longas, que chegam a ter mais de cinquenta páginas, são publicadas por editoras especializadas, ou independentes, e não têm periodicidade definida.

⁵⁸ Trabalho nesta dissertação com um conceito de gênero semelhante ao proposto por Bakhtin (2000). Bakhtin utilizava os gêneros de forma relativa, para dividir enunciados semelhantes. Para exemplificar a relatividade dos gêneros, se considerarmos a produção artística de um país, a produção cinematográfica pode ser um gênero, e a produção literária outro gênero. Se considerarmos a produção cinematográfica de um país, os gêneros podem ser diferenciados pelo orçamento dos filmes, ou pela estrutura narrativa. No caso, faço uma proposta de divisão de gêneros considerando a produção mundial de histórias em quadrinhos atual.

⁵⁹ Entrevista com Neil Gaiman para o documentário *Secret Origin – The Story of DC Comics* (2010)

O conteúdo das obras pode sofrer até mesmo algum tipo de censura, ou não, dependendo da época e localização do lançamento da obra. O conteúdo também pode ser influenciado pelo meio de produção: as obras de periodicidade mais frequente são normalmente cômicas, como as tiras de jornais. Obras voltadas ao público infantil ou jovem também têm periodicidade semanal ou mensal, e são frequentemente criticadas por terem tratamento considerado raso e superficial sobre os assuntos abordados. Obras voltadas para o público adulto são mensais, ou menos frequentes. As *graphic novels*, que não têm periodicidade definida, são voltadas ao público adulto, e frequentemente incluem violência, sexo, e política entre os temas abordados. Algumas têm tratamento tão refinado sobre seu conteúdo, que são consideradas obras-primas.

Naturalmente, a forma das obras também sofre larga influência do conteúdo e dos meios de produção. Se para Hegel, a forma e o conteúdo da obra de arte são indissociáveis, e estão em relação dialética, para Walter Benjamin, ambos são influenciados por seus meios de produção.⁶⁰ Sobre a forma, podemos aplicar os elementos descritos por Eisner necessários às narrativas gráficas, como o tratamento sobre o texto, o uso dos requadros, o uso do timing e o uso da figura humana. Os estudos de Eisner, no entanto, abordam instrumentos que são utilizados em todos os gêneros de Histórias em Quadrinhos. Sejam os requadros, ou os balões, estes instrumentos de expressão por si só não definem um gênero de narrativa dentro da arte da narrativa visual. Desses, um dos mais importantes é o uso da figura humana. E é no uso da figura humana que vamos nos apoiar para estudar uma divisão de gêneros nas Histórias em Quadrinhos, como é sugerido por Ramos (2009) e Cagnin (1975).

Gêneros do discurso das Narrativas Gráficas

Paulo Ramos é doutor em Letras pela USP, onde também integra o Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos da USP. Em seu livro *A Leitura dos Quadrinhos (2009)*,

⁶⁰ BENJAMIN, 1955. *Artigo*.

o autor faz um panorama da utilização dos elementos listados por Eisner⁶¹ e relaciona através de uma perspectiva Bakhtiniana outras teorias sobre Histórias em Quadrinhos. Entre elas, Paulo Ramos cita Cagnin ao afirmar que o trabalho de desenho da figura humana nas HQs pode ser dividido em três grandes gêneros: caricato, estilizado, e realista⁶².



Figura 31 - GONSALES, Fernando. Níquel Náusea. Exemplo de tira periódica.

No estilo caricato, o artista acentua diversos traços característicos da personagem, sendo impossível que exista na realidade um ser parecido. Charges e tiras cômicas utilizam esse gênero em grande escala (figura 31). Esse gênero se apresenta muitas vezes em um formato rápido, de apenas um ou três quadros, normalmente incluso em um periódico de variedades ou de caráter jornalístico. O desenho caricato é profundamente ligado ao artista, ou seja, cada cartunista tem seu traço original em suas caricaturas. São frequentemente desenhos rápidos, sem



Figura 32- KANE, Bob. *Batman*. Exemplo de desenho estilizado.

compromisso com proporções realistas ou detalhes. Essa liberdade que o desenho caricato assume em relação à realidade imprime um tipo de expressividade que somente este gênero alcança. Também estão no gênero das caricaturas os desenhos antropomórficos, ou seja, atribuição de aspectos humanos a elementos da natureza.

⁶¹ Conforme citado no capítulo 3.

⁶² RAMOS, 2009, p. 122

O desenho estilizado já se aproxima mais da figura natural da forma humana (figura 32). No entanto, o artista ainda se permite brincar com a manipulação do formato natural. Na linguagem dos desenhistas, chamamos isso de *traço do desenhista*. É o gênero mais



comum dos quadrinhos. **Figura 33 - ROSS, Alex. *Marvels*. Trecho da obra.**

Apresentam-se nos mais distintos formatos, desde tiras rápidas em periódicos, até revistas autorais quinzenais, ou revistas autorais e *graphic novels*. Por ser o gênero mais comum, é também o que possui maior desenvolvimento e maior gama de possibilidades. Em geral, quase todo desenho que não puder se encaixar em “caricatura” ou “realismo” é tido como estilizado.

Podemos também tratar o verbo estilizar como uma espécie de graduação em direção à caricatura. O desenho realista, se tratado com estilização, sai do gênero realista para o gênero estilizado. Se então, o tratamento de estilização for exagerado, ele pende para o gênero caricato. Essa graduação pode ser utilizada de maneira semelhante também para interpretação teatral. O trabalho sobre o gesto, o movimento, a fala, ou outros elementos que compõem o discurso do ator pode ser manipulado. Podemos chamar de estilização à manipulação da interpretação à medida em que ela se afasta de uma interpretação realista.

O desenho realista é aquele que procura ser o mais fiel possível ao natural. RAMOS (2009) nota que há graus de realismo, e considera também o gênero de desenhos hiper-realistas. O hiper-realista é quando o artista utiliza fotos, ou pintura a óleo de alta fidelidade à realidade, como o artista Alex Ross em suas *graphic novels* “O Reino de Amanhã” e *Marvels* (figura 33). Estes dois últimos tipos de desenho são normalmente publicados em revistas ou livros com maior qualidade de impressão, e frequência baixíssima de lançamento. Os lançamentos do gênero realista frequentemente enfocam o caráter mais psicológico ou político de seus personagens, embora isso não seja uma regra.

Existem, naturalmente, diversas exceções para essa divisão de gêneros proposta. Um exemplo é a HQ “Persépolis”, da artista iraniana Marjane Satrapi (figura 34). Satrapi, conhecida como a primeira iraniana a trabalhar com Quadrinhos, lança quatro livros da série “Persépolis” entre os anos 2000 e 2003. Originalmente em francês, a *graphic novel* trata sobre a Revolução Islâmica, e o período pós-revolução do Irã, de um ponto de vista autobiográfico. Embora a HQ de Satrapi tenha diversos pontos em comuns com o gênero das *graphic novels* realistas, no que concerne à narrativa, os desenhos de Satrapi são bastante estilizados, em certa relação com desenhos tradicionais do povo islâmico.

Outro exemplo que segue a mesma linha de exceção é a HQ “Maus” do sueco Art Spiegelman. Também semi-biográfico, o livro narra a luta de seu pai, um judeu polonês, para sobreviver ao Holocausto. Em contraponto à densidade do tema, Spiegelman retrata diferentes nacionalidades com diferentes antropomorfismos: os judeus são ratos, os alemães são gatos, os poloneses são porcos, os americanos são cachorros, e assim por diante. Waldomiro Vergueiro considera que o grau de erudição da História em Quadrinhos pode estar relacionado com a distância em que a obra se apresenta do acesso popular.

*A utilização de simbologia clássica, citações, referências extra-textuais, entre outros recursos, afasta o leitor vulgar, mas atrai a emergente camada burguesa que pode aplicar, no processo de decodificação das narrativas, a sua erudição. Portanto, a popularização de uma linguagem num meio diz respeito não só àquele meio, mas também às pessoas que o formam e seus parâmetros sócio-culturais.*⁶³



Figura 34 - SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Trecho da obra.

Concordo que o consumo do público pode determinar o grau de erudição de uma obra. No entanto, os quadrinhos não seguem esta regra. O gênero caricato, que é mais próximo da cultura de massa, sendo impresso em grandes tiragens, e distribuído em periódicos de baixo custo, pode

⁶³ VERGUEIRO, 2011, artigo.

eventualmente alcançar status de erudição através do conjunto das obras de um mesmo autor.

Como podemos observar através desta questão, essa proposta de gêneros e suas exceções, no entanto, só pode ser posta em prática se levarmos em consideração uma obra em relação ao todo do mercado de Quadrinhos. Se considerarmos o conjunto de obras de um mesmo autor, há variações significativas. Vamos considerar algumas destas variações: o conjunto de obras de um autor de tirinhas de jornais, por exemplo. Enquanto analisando as tirinhas de forma isolada, são normalmente de efeito cômico, rápidas e sem grande desenvolvimento psicológico. No entanto, se levarmos em consideração todas as tirinhas que um cartunista produziu durante vinte anos de trabalho, podemos identificar, dentre outras coisas, grande desenvolvimento psicológico nas personagens, complexas discussões políticas ou filosóficas sendo debatidas ao longo de sua obra. É o caso de cartunistas como Quino, de Mafalda, e Bill Watterson, de Calvin e Haroldo, e de brasileiros como Laerte e Angeli, por exemplo.

Em outros casos, podemos encontrar grande complexidade de narrativas, com tramas que se interlaçam e o desenvolvimento de um enorme universo de personagens, ao longo de todas as obras de um autor. É o caso de autores como Neil Gaiman, de Sandman, e Alan Moore, de V de Vingança. No entanto, suas obras podem ser analisadas distintamente do conjunto das obras dos autores.

Também podemos encontrar, ao contrário dos os exemplos citados, artistas que trabalharam em diversas obras sem relação entre si, com grande variação de qualidade.

Por uma análise de Gêneros no Discurso Cênico

No teatro há uma confusão com o termo “gênero”. Os gêneros são empregados de diversas maneiras em críticas teatrais e no uso da divulgação, além de uma qualificação da obra de arte. Pavis tentará elucidar a confusão do termo:

Fala-se correntemente de gênero dramático ou teatral, de gênero de comédia ou de tragédia, ou gênero de comédia de costumes. Este emprego pletórico do termo “gênero” faz com que se perca seu sentido

*preciso e prejudica as tentativas de classificação das formas literárias e teatrais.*⁶⁴

Por muito tempo, toda a teoria de gêneros aplicada ao teatro foi baseada em teorias literárias. No entanto, a partir do século XX, diversos artistas do teatro buscam novas formas, que colocam a encenação em um acelerado processo de afastamento do texto teatral clássico. Ainda é preciso um estudo aprofundado sobre a questão dos gêneros no discurso cênico fora do âmbito literário. Alguns autores têm contribuído amplamente para esta discussão, entre eles estão Lehmann (2007), Szondi (2001), Pavis (1999) e Guinsburg (1978), no entanto acredito ainda ser possível avançar muitos passos na discussão.

Com o surgimento da noção de encenação, a partir a segunda metade do século XIX, o teatro passa a procurar seus elementos essenciais de composição. Meierhold, em suas primeiras tentativas de criar um teatro estilizado, chega à conclusão de que o teatro é composto por quatro elementos que exercem influência uns sobre os outros no discurso cênico. Seriam o autor (o texto), o diretor (a encenação), o ator (a atuação) e o espectador. A partir dos anos setenta, como aponta Lehmann (2007), diversos encenadores passam a fazer experiências cênicas que não se restringiam à encenação de textos teatrais.⁶⁵ Assim, dos elementos citados por Meierhold, sobram apenas o encenador, o ator e o espectador. Pavis considera que nos anos noventa, a função do encenador é consideravelmente banalizada.⁶⁶ Reduzindo mais um elemento, temos apenas o ator e o espectador como elementos construtores do discurso cênico. Podemos considerar essa relação dualista de comunicação próxima à relação de Locutor e Interlocutor proposta na Teoria da Comunicação. Bakhtin afirma a dualidade necessária à comunicação discursiva: “*Com efeito, a enunciação é o produto da interação de dois indivíduos socialmente organizados e, mesmo que não haja um interlocutor real, este pode ser substituído pelo representante médio do grupo social ao qual pertence o locutor*”.⁶⁷

⁶⁴ PAVIS, 1999, p. 182

⁶⁵ LEHMANN, *artigo*, 2007.

⁶⁶ PAVIS, 1999, p. 128.

⁶⁷ BAKHTIN, 2009, p. 116

No entanto, a simples presença de dois indivíduos não garante o acontecimento de uma comunicação. O discurso só acontece se existir relação entre os dois indivíduos. Ou seja, a comunicação não está no locutor, ou apenas no interlocutor, ela acontece *entre* os dois indivíduos, no espaço de interação.

Ao tratar sobre o discurso entre o ator e o público, não me refiro apenas ao discurso verbal. Refiro-me a uma noção mais ampla de discurso comunicativo, que leva em conta todo elemento emitido pelo Locutor que pode produzir um significado para o Interlocutor. Segundo Bakhtin, o discurso não é necessariamente verbal. Ele pode acontecer por palavras, mas também por gestos, músicas, gritos, ações. Para Bakhtin, até a tomada de consciência de uma sensação pode tornar-se um discurso.

A tomada de consciência da fome, por exemplo, pode ser acompanhada de depreciação, de raiva, de lamento ou de indignação. (...) A expressão exterior, na maior parte dos casos, apenas prolonga e esclarece a orientação tomada pelo discurso interior, e as entoações que ele contém.
68

Para retomar o pensamento sobre o discurso cênico, consideremos que o discurso ocorre entre o ator e o espectador. Este discurso pode conter palavras de um texto pré-estabelecido ou não; pode conter gestos e posturas do ator; pode conter figurino e posicionamento no espaço; pode conter um jogo de ação e reação direta com a plateia ou não, para citar apenas alguns elementos.

No entanto, o discurso emitido pelo Locutor não pode ser encarado como uma simples produção do próprio Locutor. O discurso recebe influência do meio psicossocial em que está inserido o Locutor, e é organizado pela linguagem que o Locutor tem disponível. No caso do discurso cênico, o discurso pode ser composto por mais de um indivíduo, e ser transmitido apenas pelo ator no processo de comunicação durante o ato da apresentação. Cordeiro (2008) ilustra a construção do discurso com um esquema:

⁶⁸ *Idem.* p.118

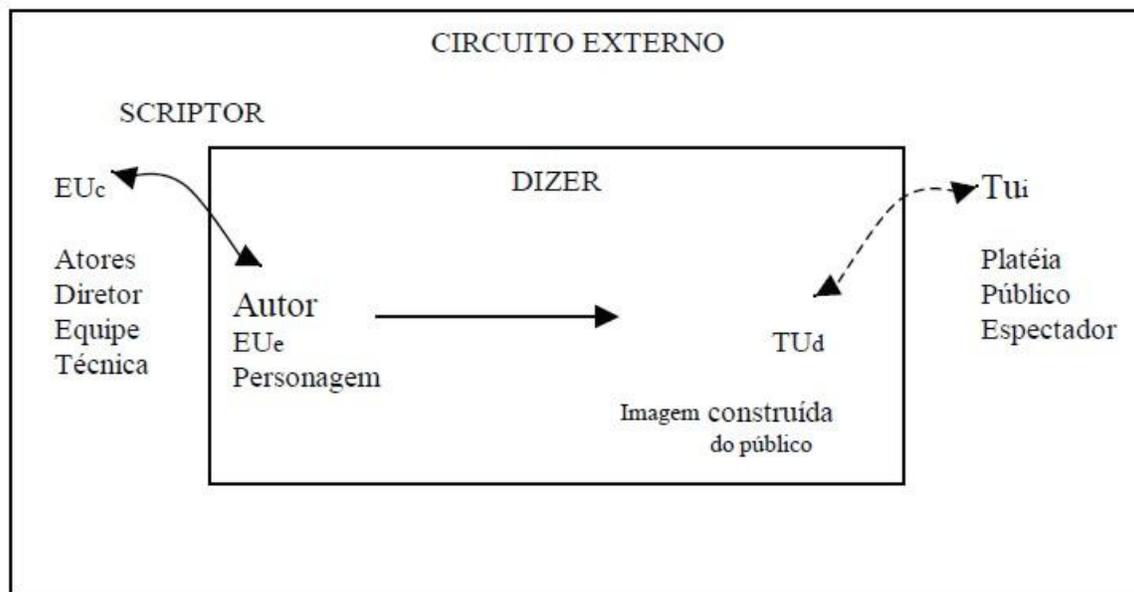


Figura 35 - CORDEIRO, Marcelo. *Uma análise das artes cênicas na perspectiva da análise do discurso: o contrato de comunicação*. Imagem retirada do artigo.

Cordeiro chama de Scriptor os agentes criadores do discurso, ou seja, os atores, o diretor, a equipe técnica, o dramaturgo, entre outros. Também podem ser consideradas parte do conjunto do Scriptor as influências recebidas pelos indivíduos durante o processo de construção do discurso.

Durante a fase de comunicação, que Cordeiro chama de “Dizer”, o ato acontece entre o Locutor e o Interlocutor aqui denominados EU e TU. Cordeiro compõe o elemento EU através da junção entre o ator, a personagem e o texto do dramaturgo. Essa mistura de elementos será o Locutor que exerce a comunicação durante o ato da apresentação do espetáculo.⁶⁹

Por TU, reconhecemos o Interlocutor do espetáculo, que, durante a fase de construção do discurso, é um Interlocutor imaginado pelo conjunto Scriptor. Durante o ato de comunicação, o Interlocutor será constituído pelo conjunto de espectadores que irão assistir o espetáculo. Também pode ser constituído por um conjunto de indivíduos igual ou semelhantes ao conjunto do Scriptor, se o ato da comunicação ocorrer durante a fase de ensaios, por exemplo.

⁶⁹ CORDEIRO, Marcelo. *Uma análise das artes cênicas na perspectiva da análise do discurso: o contrato de comunicação*. 2008.

Sendo todos estes elementos que constituem o discurso colocados em prática pelo Ator, como Locutor primário do discurso cênico, parece-me justo colocar aspectos da atuação em foco como ferramenta para buscar gêneros do discurso cênico. Desta forma, também, podemos estabelecer uma conexão mais forte entre os gêneros do discurso das narrativas gráficas, que é centrado na representação da figura humana. Para Ramos (2009), a própria utilização das figuras humanas e seus estereótipos nas narrativas gráficas teriam sua origem no teatro.

*Para Barbieri (1998), os desenhista procuram expressões estereotipadas, uma herança que viria do teatro. (...) Por um motivo simples: o leitor (ou a plateia, no caso do teatro) não reconheceria de imediato a emoção vista no personagem e demoraria mais para absorver a informação.*⁷⁰

A noção dos gêneros no discurso contribui muito para o estudo do discurso cênico, e ajuda na elaboração de práticas pedagógicas. A proposta deste capítulo é iniciar um debate sobre os gêneros cênicos, em uma tentativa de desvencilhamento dos gêneros literários. Digo “iniciar” porque tenho plena consciência de que a questão dos gêneros do discurso cênico é tema para um estudo mais aprofundado e detalhado.

Uma relação entre os gêneros e as traduções intersemióticas

Estabelecidas possibilidades de gêneros entre o discurso das Narrativas Gráficas e o discurso cênico, quais seriam as possíveis relações entre eles e seus aspectos?

Vamos retomar os casos de adaptações estudados com maior profundidade nesta dissertação: os Piratas do Tietê, e a Noite dos Palhaços Mudos, de Laerte. Estes se enquadram entre o gênero mais caricato e o gênero estilizado, respectivamente. As figuras representadas por Laerte não obedecem a proporções clássicas da figura humana. O gênero caricato está relacionado a certos aspectos: são normalmente publicados em tiras, ou histórias curtas, frequentemente com finalidade de efeito cômico, com periodicidade semanal ou diária. As montagens do grupo *La Mínima* também refletem certos aspectos deste gênero onde a figura tem

⁷⁰ RAMOS, 2009, p. 115.

representação mais caricata. Em “Piratas do Tietê – O Filme”, os atores utilizam acessórios, maquiagem e figurinos que compõe uma estilização clara na figura dos atores: são piratas, super-heróis e bufões. O espetáculo é reconhecido como uma peça cômica, ou seja, visando efeito cômico. Durante o processo de adaptação, o dramaturgo Paulo Rogério Lopes conta, as tiras de Laerte também eram transpostas para cenas curtas, e depois eram “*todas costuradas em um só fio, para formar a fábula [do espetáculo]*”⁷¹. Os atores e a diretora trabalham também com aspectos da bufonaria durante o espetáculo, que segundo Pavis, é uma forma de procedimento cômico que implica em “*um aumento e uma distorção da realidade que vão até a caricatura e o excesso*”.⁷² Em “A Noite dos Palhaços Mudos”, os atores estão caracterizados de palhaços e com nariz de clown. O pequeno nariz vermelho é conhecido como “a menor máscara do mundo”, colocando o discurso cênico ligado ao teatro de máscaras, mais particularmente, a linguagem do clown. A linguagem do clown, ou palhaço, também está notadamente ligada à comicidade. Lecoq afirma que os clowns têm sua origem no circo, e eram originalmente acrobatas, malabaristas ou trapezistas que com o passar do tempo não podiam mais realizar seus números, e tornavam-se clowns. No entanto, “*Os clowns de teatro fundamentam-se mais sobre o talento do comediante que sobre o do acrobata; sem o nariz vermelho, eles animam um mundo geralmente absurdo e trágico. Em companhias, montam peças curtas criando seus personagens a partir de si mesmos, caricaturando a si mesmos*”⁷³. O espetáculo “A Noite...” é também reconhecido como um espetáculo cômico.

Nota-se que a linguagem cênica utilizada pelo grupo *La Mínima* tem alguns aspectos em comuns com o gênero caricato dos Quadrinhos. Ambos visam à comicidade e apresentam distorções da realidade através de caricaturas cênicas.

Nas obras de Will Eisner, o artista enquadra-se entre os gêneros estilizado e realista, entre os gêneros das Narrativas Gráficas. No que diz respeito aos desenhos, os de Eisner têm pouca estilização, e obedecem a proporções próximas às proporções reais da figura humana. Algumas de suas obras têm aspectos do gênero estilizado, como *The Spirit*, com publicações

⁷¹ LOPES, Paulo Rogério. *Entrevista com o autor*.

⁷² PAVIS, 1999, p. 60

⁷³ LECOQ, 1987, p. 117

mensais e histórias curtas e médias, e outras têm características do gênero realista, publicadas como *graphic novels*, em histórias longas. Assim, Eisner acaba transitando entre os gêneros em seu histórico artístico, saindo do gênero estilizado e caminhando para o gênero realista. Nas obras do final de sua carreira, Eisner já não visa a comicidade como objetivo primordial de sua obra, embora a obra possa conter trechos cômicos. Eisner é como um contador de histórias, buscando a melhor forma de contar suas narrativas gráficas e empregando quaisquer técnicas que julgue serem mais adequadas. Ele não se intimida com desafios narrativos, como contar a história de um edifício através de seus moradores em “O Edifício”, ou a história de uma avenida, através dos séculos, como em “Avenida Dropsie”. A companhia Armazém também utiliza uma mistura híbrida de técnicas teatrais no espetáculo “Pessoas Invisíveis”. Utilizam uma interpretação marcada por gestos e movimentos coreografados em alguns momentos, com tempos de ação e reação manipulados, ou seja, com uso do *timing* extra-cotidiano. O diretor Paulo de Moraes também utiliza técnicas e procedimentos diversos para compor o espetáculo conforme julgue necessário. Inclui aparelhos de circo, de alpinismo, projeções, figurinos realistas e figurinos mais estilizados.

Podemos perceber uma relação entre aspectos dos gêneros das obras dos Quadrinhos, e aspectos das produções teatrais relacionadas. Os aspectos da comicidade estão presentes tanto nas obras de Laerte quanto nas obras do grupo *La Mínima*. Também a busca pelo trabalho autoral, e o uso de diversas técnicas a favor da narrativa estão presentes tanto nas obras de Will Eisner quanto nos espetáculo da Companhia Armazém. Talvez estes aspectos em comum entre a linguagem dos grupos teatrais e a linguagem dos autores dos quadrinhos seja o que tenha aproximado ambos, e despertado o interesse dos grupos em produzir suas adaptações para o teatro, ou suas traduções intersemióticas. Acredito que aspectos em comum também possam ser encontrados em outras montagens semelhantes, como as descritas no segundo capítulo desta dissertação.

8 – *Death Note* e os Mangás⁷⁴

O mangá *Death Note*, de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, escolhido pela Cia. Zero Zero para sua adaptação teatral, não faz parte do imaginário brasileiro em relação à cultura japonesa e seus desenhos. Não é uma HQs cuja narrativa contém ninjas, nem alienígenas, não contém pornografia, no entanto não deixa de conter elementos fantásticos e sobrenaturais típicos da cultura nipônica em seu enredo. Apesar de a obra ter sido lançada no Japão através da revista de quadrinhos Weekly Shōnen Jump, famosa por seus quadrinhos de super-heróis ninjas para garotos, o mangá de Tsugumi Ohba é um thriller policial no legítimo estilo americano. Talvez por isso, *Death Note* tenha sido um grande sucesso fora do Japão, em todo o mundo oriental, chegando a receber até versões cinematográficas (cinco filmes lançados no Japão e uma em Hollywood que começou a ser produzida em 2011).

O mote principal do enredo é um caderno mágico recebido pelas mãos de um garoto, estudante em fase pré-vestibular, onde o garoto pode agendar as mortes de outras pessoas. A partir desse gancho, o personagem principal decide matar todos os criminosos foragidos que tem conhecimento através do caderno, para limpar o mundo dos crimes. Esse enredo atinge diretamente não apenas o público que vive em cidades grandes onde a violência é uma presença permanente, mas também atinge toda a população que através de noticiários sentem a presença da criminalidade como um mal impossível de ser detido. O garoto assume o papel de um justiceiro, e logo é travado um combate entre o garoto, a polícia e agentes do FBI. Aos poucos, os personagens da trama assumem posicionamento perante a questão da justiça: alguns acreditam no papel do Estado para controlar a criminalidade, outros estão desacreditados no Estado e apoiam a proteção particular, alguns não se importam e alguns acreditam que a criminalidade é natural, como um aspecto da humanidade.

⁷⁴ No Brasil, como o leitor pode perceber, diversos elementos da cultura japonesa mantêm seu nome original, ou uma versão adaptada dele. Assim, as Histórias em Quadrinhos são chamadas de *mangás*, os desenhos animados são chamados de *animes*, os fãs são chamados de *otakus*, a prática comum entre *otakus* de vestir-se como os personagens é chamada de *cosplay*, e assim por diante.

Apesar da complexidade do tema, os artistas (autor e ilustrador) não o tratam de forma profunda, nem propõe diretamente grandes reflexões sobre justiça em seu texto. Os capítulos do mangá são em sua maioria ágeis, cheios de ação e situações de efeito. Os próprios autores afirmam que “*tinha muita gente que via aspectos muito profundos na obra. (...) Críticas incutem o tema e o discutem a fundo, como o bem e o mal, ou a sociedade em rede. Nós não abordamos essas coisas a fundo*”⁷⁵.

O autor, Tsugumi Ohba mantém sua identidade desconhecida até hoje. Por ter apenas duas obras publicadas: *Death Note* e *Bakuman*, e terem, as duas, alto nível técnico de narrativa, acredita-se que Tsugumi Ohba seja o pseudônimo de outro autor, possivelmente o veterano Hiroshi Gamou.

O ilustrador da série, Takeshi Obata, nascido em 1969, em Nigata, não guarda segredos sobre sua biografia. O artista começou a ser reconhecido pelo público em 1985 após ganhar o prêmio Tezuka com sua história curta *500 Konen no Kaiwa*. O desenhista hoje é mais famoso por ter participado das criações de *Death Note*, e *Hikaru no Go*. Obata se destaca entre os desenhistas de mangá pelo alto nível de detalhes de suas obras, e pelo aspecto realista do vestuário e adereços dos personagens.

A série, lançada em dezembro de 2003, teve um total de 12 volumes. E inclui em seu conteúdo toda a tecnologia possível e imaginária de seu tempo: os personagens relacionam-se online, através de internet, mensagens telefônicas, sms, vídeos, entre

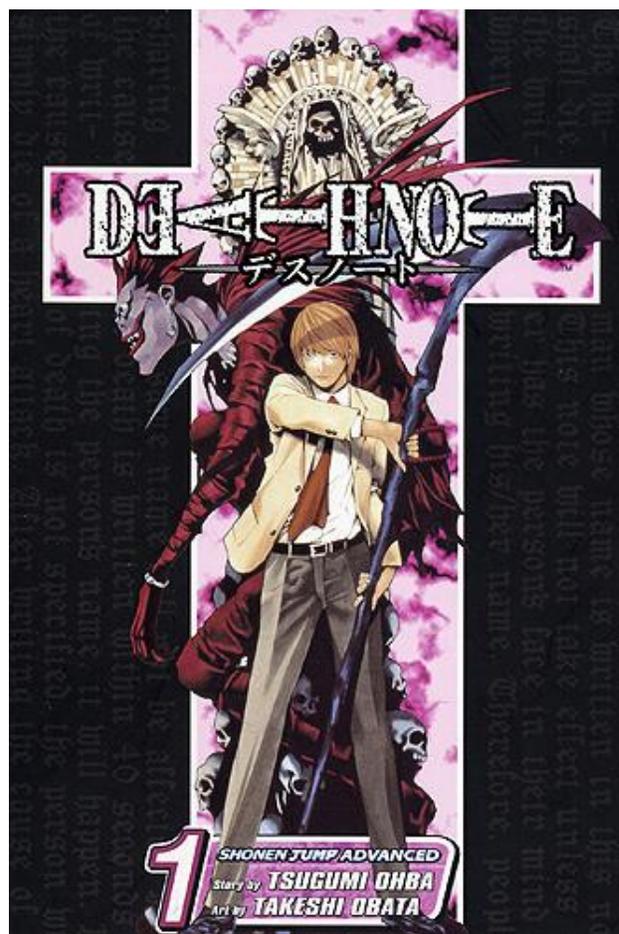


Figura 36 - OBATA, Takeshi. *Death Note* #01 – capa

⁷⁵ Entrevista com Tsugumi Ohba e Takeshi Obata para a edição especial *Death Note 13: How to Read*.

outros. O único elemento fantástico presente no enredo de *Death Note*, e seu principal mote, é a presença de anjos da morte, que na cultura japonesa são chamados de *shinigamis*. Fora isso, os personagens são policiais e seus familiares, perseguindo um assassino misterioso ao longo de quase três anos da série (lançada em dezembro de 2003 e finalizada em maio de 2006).

Como diversos outros mangás de sucesso, *Death Note* teve suas adaptações mercadológicas para longas-metragens, animes, livros, e jogos de videogames. O mercado japonês é muito mais integrado neste aspecto, e lança imediatamente as obras de mangá em outras mídias ao menor sinal de sucesso. Isso acontece rapidamente também porque são raros os mangás que estendem sua publicação por muito tempo. Ao contrário do mercado ocidental, onde um personagem de sucesso mantém suas publicações ativas enquanto tiver público, os autores japoneses costumam criar histórias com começo, meio e fim, e dificilmente escapam desse ciclo. O mangá *Death Note* conclui dois ciclos de narrativas em seus 12 volumes, e só recebe qualquer novo tratamento no enredo para o lançamento dos filmes, posteriores à publicação. Isso não impede o mercado japonês de criar grandes clássicos, como por exemplo *Akira*, mangá que foi finalizado após apenas 6 volumes e se tornou um dos mangás mais populares de todos os tempos.

No que diz respeito à forma de publicação, *Death Note* foi lançado semanalmente, para a revista *Shonen Jump*. Apesar da periodicidade semanal, Takeshi Obata trabalhava com uma série de desenhistas-assistentes para manter o alto grau de detalhamento dos desenhos. Conforme disse Obata em entrevista:

*Cada um dos meus assistentes se destaca em algum aspecto: tem o que é bom em desenhar detalhes, outro que se destaca em carros, coisas da natureza, e assim vai. Eles se dividiam, cada qual desenhando aquilo em que mais se destacava. Um deles era muito bom com alimentos (...)*⁷⁶.

Esse método de manter um estúdio com assistentes é bastante comum entre os mangakás, os desenhistas de mangás, e a produção de *Death Note* não fugiu a essa regra.

⁷⁶ Entrevista com Takeshi Obata para a edição especial *Death Note 13: How to Read*.

9 – Cia. Zero Zero e o Caderno da Morte

Em 2008, tive a oportunidade de participar com a Cia. Zero Zero da montagem do espetáculo “O Caderno da Morte”, livremente inspirado no mangá *Death Note*, com direção de Alice K. Para este capítulo, passarei a refletir sobre minhas experiências pessoais durante o processo criativo do espetáculo, que contempla desde o início dos ensaios até as primeiras temporadas do espetáculo entre 2008 e 2010.

A Cia. Zero Zero é uma companhia nova em relação às outras companhias teatrais abordadas nesta dissertação. A companhia é criada pelo grupo de estudantes ingressados em 2000 no curso de graduação em Artes Cênicas da Unicamp. Nesta primeira fase da companhia, como estudantes de teatro, foram montados diversos espetáculos junto ao corpo docente da universidade. Sua primeira montagem profissional foi “Olhos de Coral” em 2005, com direção de Tiche Vianna, adaptação de Paulo Rogério Lopes e Tiche Vianna para a obra “Coraline” do inglês Neil Gaiman. Apesar de Coraline não ser uma História em Quadrinhos, o autor é famoso por ser o criador da série *Sandman*, e outras *Graphic Novels* cultuadas por fãs de HQs em todo o mundo. Este espetáculo inaugura esta segunda fase da companhia, que passa a abordar material não dramático como fonte inspiradora para seus espetáculos e, ao mesmo tempo, flertar com produtos que são ligados ao universo das HQs, como era o caso do autor Neil Gaiman.

A próxima montagem da companhia foi a adaptação do mangá *Death Note*. O grupo tomou conhecimento do material original pela internet, e concomitante à fase de ensaios iniciais em 2008, o material foi traduzido e lançado no Brasil pela editora JBC. Logo, o mangá tornou-se um sucesso entre os fãs da cultura pop japonesa, e no ano seguinte a versão dublada do anime foi lançado em um canal por assinatura. O espetáculo, patrocinado pelo SESI, logo atraiu hordas de fãs da cultura japonesa, conhecidos no Brasil como *otakus*, que chegaram a vestir-se com o figurino dos personagens da HQ para assistir a peça⁷⁷.

⁷⁷ Prática conhecida como *cosplay*.

O Processo de Teatralização

Para a adaptação de *Death Note*, a primeira dificuldade que o grupo encontrou foi a de adaptar uma série de 12 volumes, 37 episódios animados, e três filmes lançados até então, para um espetáculo conciso e com alguma unidade narrativa. Todo o processo de criação dramaturgica foi feito em estreita relação com os ensaios do elenco. Os atores testavam imediatamente as propostas dramaturgicas trazidas por mim, e que mais tarde foram polidas pela diretora Alice K. Através dessa dinâmica, encontramos um núcleo principal de relacionamentos entre seis personagens no qual a história poderia ser desenvolvida. O personagem Raito e seu parceiro Shinigami Ryuk têm uma relação marcante, que poderia ser desenvolvida como uma dupla cômica. Ao mesmo tempo, pelo shinigami não ser um personagem completamente humano, poderia estabelecer um contraste bufonesco com Raito. Outros dois personagens seguiram a mesma estrutura dramaturgica: o Detetive L e seu parceiro Senhor Yagami. Para o desenvolvimento da trama, a dramaturgia sugeriu o envolvimento com outros dois personagens. Primeiro, o Detetive Ray Penbar, que estabeleceria as tensões entre as quatro personagens, criando um link mútuo, e ao mesmo tempo, mantendo a distância entre elas. Em um segundo momento, no final do espetáculo, surge a personagem Misa Amane. Esta personagem propõe um desequilíbrio no jogo de força entre as duas duplas principais da peça. Enquanto as duplas seguem no jogo de detetive, como uma brincadeira de meninos de polícia-e-ladrão, a personagem Misa Amane, interpretada por Thais Brandeburgo surge com outras questões, mais ligados ao universo feminino, como a sexualidade, que acaba por abalar a estrutura detetivesca proposta até então e que culmina no resultado do espetáculo.

Outra forte característica do mangá *Death Note* com a qual a adaptação teve de lidar é a verborragia. Os personagens refletem, consideram possibilidades, fazem deduções e outros procedimentos típicos de literatura policial e “detetivesca”. Isso acarreta em um alto número de balões de texto por página. No entanto, procurávamos uma linguagem ágil, e estes procedimentos do mangá entravam em conflito com a linguagem que buscávamos. Esse processo de criação do roteiro dramaturgico foi particularmente delicado para mim, que estava propondo a forma dramaturgica e ao mesmo tempo atuando no espetáculo. Foi importante encontrar o estudo

de Yoshiko Fukushima sobre o teatro de Noda Hideki, onde Fukushima descreve o processo criativo de Noda, que é dramaturgo, diretor e ator de seus espetáculos. “*O dramaturgo Noda, que era simultaneamente diretor e ator, revisava facilmente seus textos durante os ensaios. Os scripts de Noda nunca eram considerados finalizados até o dia da apresentação.*”⁷⁸ Essa aproximação livre sobre o texto requer o desprendimento do dramaturgo sobre seu trabalho, para rever e transformar seu próprio texto enquanto improvisa com os outros atores. Dessa forma, as cenas eram criadas, e recriadas, da dramaturgia para a cena, e, de volta para a dramaturgia, em um ciclo constante. Apesar de eu trabalhar diretamente sobre o texto, essa forma de organização criativa me dava a liberdade no trabalho como ator. Eu poderia destruir meu próprio texto, ou recriá-lo conforme julgasse necessário para a cena, no ato da improvisação. Essa postura sobre o texto também deu aos outros atores bastante responsabilidade sobre o desenvolvimento de cada personagem em cena. Apesar de parecer um trabalho mais difícil para o dramaturgo, o de ter seu texto destruído e criado a cada ensaio, esse processo aproximou o texto dos atores, tornando as palavras, e a lógica dos personagens mais orgânicos para os atores. O texto pode ser apropriado de forma criativa. Assim, a verborragia do mangá foi aos poucos sendo transformada em ações das personagens e outros procedimentos cênicos (como trilha sonora, projeção de imagens) ou mesmo suprimida.

A preocupação inicial da direção era de buscar situações cênicas que dessem suporte ao jogo dos atores. As cenas deveriam existir como *teatro*, e deixar de depender dos quadrinhos para sua existência. Por jogo de cena entendíamos como a formação de um conjunto de regras, que criassem certo nível de tensão entre os atores e, conseqüentemente, entre as personagens. Este foi o primeiro passo em busca da teatralidade da transposição dos quadrinhos para a linguagem cênica. A diretora Alice K. buscava estabelecer um jogo que fosse “vivo” entre os atores, esse conjunto de regras que pudesse ser recriado a cada ensaio e apresentação e que, através dele, surgisse um quadro de tensões que complementasse a cena.

Já não seguiríamos exatamente a trama original, mas as tensões que já existiam entre as personagens permitiriam que criássemos outras circunstâncias, outras situações. Estas tensões eram possíveis. O importante é que mantivéssemos de alguma forma as tensões entre as personagens, e não

⁷⁸ FUKUSHIMA, 2003, p. 230.

*necessariamente ilustrar ou reproduzir as circunstâncias e situações que estavam contidas no mangá original.*⁷⁹

As cenas deveriam obedecer ao ritmo do *Jo-Ha-Kyu*, que seria uma medida de progressão de tempo. Nesta progressão rítmica, as cenas sofrer uma aceleração das tensões até atingirem um clímax, onde são repentinamente desaceleradas, para dar início a um novo ciclo de aceleração. Essa progressão rítmica atinge também o espetáculo como um todo. O *Jo-Há-Kyu* cênico também é suportado pela dramaturgia adaptada do mangá. No mangá, todo final de capítulo atinge uma espécie de clímax de tensão, que funciona também como “gancho” literário. Ou seja, o capítulo termina elevando a tensão a um ponto que desperte a curiosidade do leitor para continuar lendo a continuidade da trama, e por fim, comprar o próximo número da revista. Esse tipo de recurso é muito comum em novelas detetivescas. Para a dramaturgia, utilizamos o “gancho” ao atingir um clímax no final de algumas cenas, dando suporte para que o início da próxima cena possa usufruir desse grau de tensão atingido e iniciar um novo ciclo do *Jo-Há-Kyu*.

O trabalho com a diretora Alice K. foi crucial para, além de outros fatores, adaptar certas práticas da cultura oriental, tais como o respeito à cultura japonesa que permeia a obra original. Optamos por suavizar um pouco as relações hierárquicas nipônicas que pudessem soar exageradas ou ásperas aos olhos do público brasileiro, e incluir outras formas culturais mais condizentes à nossa cultura. Como o enredo da peça não dependia de sua localidade, algumas referências específicas de localidades do Japão foram suprimidas e substituídas por referências gerais. Por exemplo, menções a Tokyo foram substituídas por menções à Capital. Adaptações como esta foram feitas para não interromper a dinâmica de algumas cenas. “[O espetáculo] permitia que fizéssemos analogias, relacionar como seria aquela situação em nosso país, em São Paulo, por exemplo, permitia a mobilização de percepções de acontecimentos próximos”, conta a diretora.

Após o desenvolvimento da dramaturgia, os atores retornaram aos desenhos de Takeshi Obata para a construção dos corpos das personagens. Três personagens em particular tinham propostas corporais mais específicas: o personagem L, um detetive que passava boa parte do tempo sobre uma cadeira; a personagem Misa Amane, uma *gothic Lolita*; e o personagem Ryuk, o deus da morte, o elemento fantástico do espetáculo.

⁷⁹ Alice K., *entrevista com o autor*.

L, o detetive, interpretado por Miguel Atênsia, teve sua postura corporal e gestualidade completamente calcada nas ilustrações de Obata. O ator mimetizava os desenhos do artista e procurava entender quais movimentos foram necessários para chegar àquela posição corporal específica retradada no quadrinho. Ou seja, o ator procurava recriar o trabalho do ilustrador sobre a figura humana, como é descrito por Will Eisner. Analisando as tensões criadas pela imitação da postura do desenho, Miguel inferia qual seria o movimento seguinte, ou o movimento anterior necessário para que aquela tensão fosse criada.



Figura 37 - TAKESHI, Obata. *Death Note #01* – trecho da obra

O personagem Ryuk, o deus da morte, trouxe a questão de como representar um personagem fantástico, ou não-humano (figura 37). O personagem foi interpretado por mim, e dava pouca possibilidade de uma interpretação completamente calcada nas ilustrações, já que Obata o representava como um monstro, com proporções diferentes das comuns a um ser



Figura 38 - *O Caderno da Morte*. Espetáculo da Cia. Zero Zero. Arquivo.

humano. A solução encontrada foi focar a atuação em alguns aspectos propostos por Obata, como o rosto e a postura da personagem. A personagem do mangá parecia sorrir o tempo todo, e seu corpo, um pouco grande demais, pendia para frente. Criamos uma máscara facial, e posturas e gestualidades não

convencionais, além de um trabalho com tempo-ritmo diferente dos outros personagens. Estes elementos adaptados do mangá vieram fazer parte da composição desta personagem. O deus da

morte cria diversas situações cômicas no mangá, e esse aspecto acabou sendo ampliado com a transposição cênica. Tanto Ryuk, quanto o detetive L, acabam criando efeitos de distanciamento⁸⁰ destoando dos outros personagens através de suas posturas corporais em cena. Agiram quase como personagens bufonescos, o que tornavam os outros personagens mais críveis e próximos do público. Assim, a dupla Shinigami e Raito, interpretados por Bruno Garcia e Vinicius Carvalho, por vezes agia como uma dupla de clowns, por vezes assumia uma relação de mestre-discípulo, por vezes apenas éramos interlocutores neutros um do outro. Essa multiplicidade de possibilidades era pautada de acordo com a cena, e o que julgávamos necessário para a composição do jogo em cada momento do espetáculo.

Misa Amane, interpretada por Thais Brandeburgo, era uma *gothic Lolita*, estilo de moda popular entre jovens e adolescentes japonesas. Para compor a personagem, a Cia. Zero Zero contou com uma palestra de Sonia Luyten sobre a história dos mangás e o estilo Lolita. *Gothic Lolita* é uma variação do estilo Lolita japonês. O estilo Lolita, apesar de ser comumente ligado ao livro homônimo de Vladimir Nabokov, não é visto pelos orientais como um estilo necessariamente sensual. Lolitas nipônicas em geral apresentam-se como bonecas vitorianas, e vestuário bastante rebuscado. Aliado à pesquisa de estilo, a palestrante também traça um pequeno panorama sobre o corpo feminino japonês

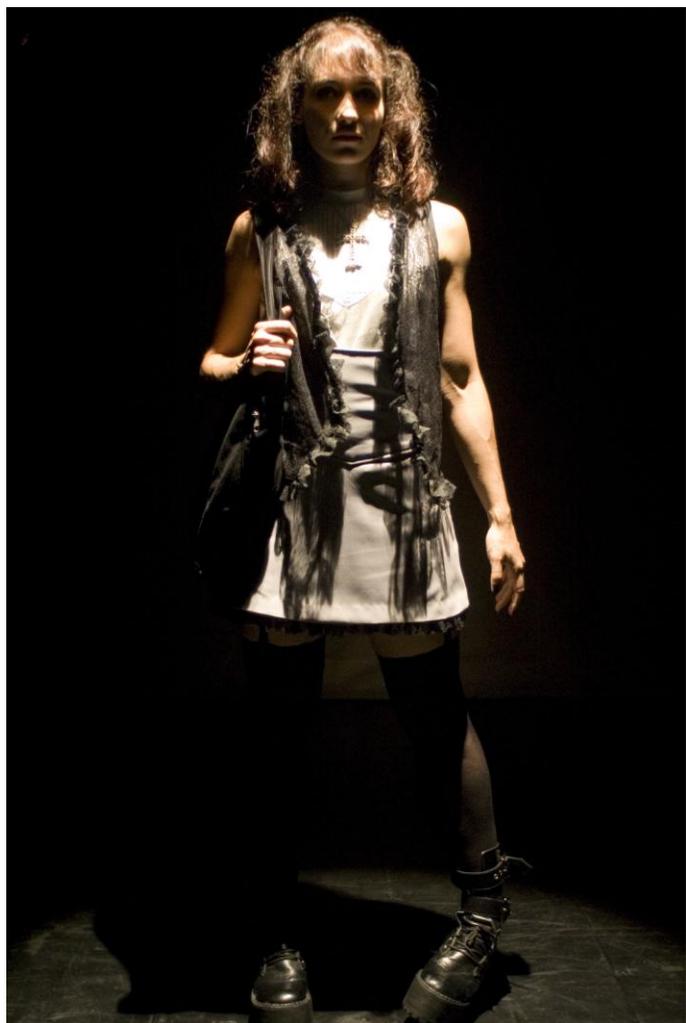


Figura 39 - O Caderno da Morte. Personagem Misa Amane, interpretada por Thais Brandeburgo.

⁸⁰ Do alemão, *verfremdungseffekt*. Termo consagrado pelo encenador Bertolt Brecht para procedimentos cênicos que provocavam alguma forma de mudança da percepção do público.

e suas especificidades. Por exemplo, um leve arqueamento das pernas, muito comum às mulheres japonesas, que é frequentemente relacionado com o trabalho de gerações anteriores nos campos de arroz. A este estilo de vestuário e posturas corporais, também foram associados alguns gestos da mulher jovem japonesa, estudados pela atriz, para compor a personagem.

Com tantas referências da cultura pop oriental, os atores buscaram maior contato com produtos desta cultura, como mangás, animes, rock japonês (chamado J-Rock), e práticas ligadas a essa cultura, como cosplay e criação de fanzines. Os ensaios, além do treinamento corporal coordenado pela diretora, passaram a incluir práticas meditativas coordenadas por Miguel Atênsia, que havia feito uma viagem ao Japão no ano anterior, onde procurou estudar tais práticas.

As principais personagens do espetáculo tiveram grande foco durante a fase de criação com a diretora. Segundo Alice, a “vida” do espetáculo era baseada no jogo entre elas, e no nível de tensão atingido na relação entre as personagens. Nesta fase, o texto foi reajustado ao jogo cênico criado pelos atores e a diretora. Esses jogos de cena propostos pela diretora trazem uma espécie de tensão entre as personagens e, ao mesmo tempo, entre os atores. Para que a cena aconteça com todas as suas tensões, ela sempre deve ser jogada, a cada apresentação, trazendo vida às personagens, sem deixar que a interpretação dos atores se torne mecânica com a repetição do espetáculo. A meta principal era criar uma estrutura cênica que criasse tensão entre as personagens, e, ao mesmo tempo, entre os atores, e que, conseqüentemente, a cena fosse interessante independentemente de estar ligada a este ou outro contexto. A cena de teatro deveria satisfazer em si, não por referenciar-se ao mangá, ou a elementos da cultura pop japonesa.

No entanto, esse “jogo de forças” entre a cena e as referências acabou por permear quase todo o processo de criação. A cada nova cena, a cada novo discurso cênico, o elenco e a direção testavam este equilíbrio entre a independência da cena e a relação com o mangá. Esse “jogo de forças” até hoje parece gerar algumas dúvidas nos artistas, como nota a diretora Alice K., em entrevista para esta pesquisa: *“O mangá traz as personagens muito caracterizadas, estereotipadas. Minha dúvida é, até que ponto, quando criamos o espetáculo, eu deveria (ou poderia) ter saído dessas imagens caracterizadas.”*⁸¹ Ao mesmo tempo que os artistas, por

⁸¹ Alice K, entrevista com o autor.

vezes, buscavam a independência da cena, em outros momentos, considerávamos a relação com o mangá. As personagens não poderiam ser qualquer coisa que quiséssemos: tínhamos uma balisa proposta pela obra original, que nos ajudava em momentos de dúvida, e, por vezes, até terminávamos por reprimir perspectivas mais desajustadas com a obra original.

Além das questões relativas à interpretação e construção dos personagens, profissionais de outras áreas envolvidos na criação também lidaram com o material original. O figurino, por exemplo, criado por Lívia de Paula, Patrícia Brito e Marina Baeder, leva predominantemente apenas o preto, branco e tons de cinza, como uma inter-relação com a estética original do mangá, publicada em preto-e-branco.

Para a criação da iluminação, inspirada também no alto contraste do preto-e-branco, Eduardo Albergaria trabalha com recortes duros, e faz frequentemente uso de contraste entre luz e sombra (ver figura 23).

Além das questões habituais de finalização de um espetáculo de teatro, a dramaturgia da cena final também foi amplamente debatida entre os artistas envolvidos. O mangá *Death Note* propõe um final para a obra que não cabia na adaptação que desenvolvíamos por questões bastante práticas: os personagens dos quadrinhos estavam transformados demais, ou eram outros. O filme *Death Note* já propunha outro final, mais próximo ao que estávamos desenvolvendo. Após exaustivos (e inflamados) debates, a cena final acabou sendo uma mistura original entre o final dos quadrinhos, do filme, e de nossa própria criação. E, para nossa surpresa, foi bem aceito entre os *otakus*, os fãs de mangás e cultura pop japonesa que foram assistir o espetáculo.

O público também trouxe elementos inesperados para os artistas. Sendo composto por jovens entre 16 e 26 anos em sua maioria, foi consolidou um dos objetivos do espetáculo: a comunicação com o público jovem. Também estiveram frequentemente presentes os *otakus*, os aficionados por cultura pop japonesa, que frequentavam o teatro em trajes de *cosplay*, ou seja, vestidos como os personagens do mangá. Os artistas e o público acabaram por estabelecer diversas conexões para além do espetáculo. Recebemos convites para participar como júri em concursos de *cosplay*, convites para apresentar o espetáculo em eventos sobre a cultura japonesa e similares.

Acredito que não é apenas por tratar-se de uma adaptação de um mangá que gerou esse contato com os jovens. O próprio espetáculo conta com atores que estabelecem vínculos profundos com a cultura jovem, oriental ou não, através de filmes, quadrinhos, vídeo-games, seja acompanhando últimos lançamentos de programas de computador ou frequentando shows de rock. A diretora Alice K. acredita que este contato se estende para outras gerações:

A peça propiciou uma discussão entre gerações, entre pai e filho. Tinha muito pai e filho que ia assistir. O pai recebia a indicação de um colega, e pensava “vou levar meus filhos”. Ou os filhos que iam acompanhar os colegas e pensavam “vou trazer meu pai”. E depois eles iam comer uma pizza e cada um “defendia” a posição de um ou outro personagem, por exemplo. Isso criava uma forma de discutirem os mesmo assuntos. Assuntos como a justiça, e tantas coisas que a peça coloca que achamos que os garotos não têm opinião formada sobre – eles têm opinião! Nesse sentido, acho que a peça abriu espaço para que esses encontros entre gerações acontecessem. Acho que poucas peças possibilitam isso. Muitas fragmentam, distanciam, e não têm um tema que possa ser comum. Geralmente eles batem na tecla da geração incompreendida e fica por ali. As gerações ficam separadas e não procuram um lugar comum onde elas se escutem. Algumas questões são mais amplas do que direcionadas para um público específico.⁸²

O uso da multimídia

O mangá de Tsugumi Ohba tem sua narrativa ambientada no Japão de 2009. O autor abusa de todo tipo de comunicação moderna e aparelhos eletrônicos durante a narrativa, como celulares, transmissões por televisão e internet e suas variantes, como blogs, fóruns virtuais, sites de busca online, entre outros.

Na adaptação, o grupo buscou trazer diversos desses elementos para o jogo de cena, presentificando-os através de ações e diálogos. As personagens utilizam computadores, gravadores, televisores, celulares e outros aparatos em cena. Além disso, a presença da

⁸² Alice K. em entrevista com o autor.

multimídia surge em elementos da tecnologia do próprio fazer teatral: sonorização, iluminação e projeções.

A trilha sonora, composta por Greg Slivar é tocada e mixada ao vivo através do programa *Ableton Live*, um programa de computador específico para mixagem ao vivo. Dessa forma, uma guitarra tocada ao vivo é mixada com outros efeitos sonoros que são coordenados com a atuação dos atores. A trilha, uma espécie de missa barroca desconstruída, dá suporte para as tensões do espetáculo. E os efeitos sonoros traduzem reações e pensamentos das personagens, acelerando o ritmo do espetáculo, e aproximando o teatro de uma espécie de desenho animado, onde os efeitos sonoros são muito presentes.

A projeção, criada por André Menezes, também conta com uma manipulação ao vivo pelo operador: as imagens perseguem os atores pelo palco, fazem comentários coordenados com a atuação, e ambientação de algumas cenas. As imagens são projetadas em dois



televisores e telas semitransparentes espalhadas pelo fundo do palco.

Figura 40- O Caderno da Morte. Exemplo de uso da projeção em cena.

A iluminação, além dos recortes duros e alto contraste, como já foi citado, aproveita as telas semitransparentes utilizadas para a projeção para criar efeitos de aparecimento e desaparecimento dos atores atrás das telas. Assim, os personagens não-humanos, os *shinigamis*, aproveitam esse recurso para “aparecer” e “desaparecer” atrás das telas através da luz.

Além desses elementos, constam nos adereços de cena computadores e celulares que compõem o jogo entre as personagens em algumas cenas.

Da relação com o gênero

Os japoneses tem uma forma curiosa de relação com os gêneros das Narrativas Gráficas. Em algumas obras, o artista chega a desenvolvê-la, simultaneamente, em mais de um gênero, e, às vezes, em até mais de uma linguagem artística. Assim, os gêneros se influenciam, e, ao mesmo tempo, ficam mais delineados.

Death Note não é uma exceção dessa relação global com os gêneros. Tsugumi Ohba e Takeshi Obata lançam também, em edições especiais da *Shonen Jump*, tiras cômicas de quatro quadros com os personagens da série *Death Note*, em um estilo desenho um pouco mais simples e caricato.

Apesar de a obra tratar sobre a relação do Estado com a criminalidade, sobre violência e justiça, os autores não a consideram como uma obra aprofundada, nem sequer uma obra feita para outra finalidade além da diversão e entretenimento. Quando questionado sobre a discussão social proposta na obra, Obata e Ohba negam qualquer pretensão de aprofundamento sobre o assunto além a finalidade de diversão. Afirmam que “*Death Note não é uma obra de teor sofisticado*” e “*Só queríamos que fosse puro*



Figura 41 - - TAKESHI, Obata. *Death Note* #13 – Exemplo de tira cômica.

entretenimento”⁸³. Com o objetivo final de entreter o público, *Death Note* aproxima-se de outras obras contidas na revista semanal em que era publicada: HQs fantásticas, com ninjas, magia e super-heróis, voltadas para o público juvenil.

A Cia. Zero Zero também tangencia o aprofundamento do assunto em seu espetáculo, no entanto não planeja perder o caráter dinâmico e rápido das cenas. A adaptação dramaturgica foi composta de forma a respeitar a discussão sobre a criminalidade e a justiça. Cada um dos cinco principais personagens desenvolve-se a partir de um ponto de vista sobre esta questão. Mas, tendo o ponto de vista como suporte na criação, o jogo que acontecia na cena ainda era primordial para o espetáculo. Em outras palavras, durante o processo de criação, aconteceu um balanceamento entre o quanto era necessário que as personagens aprofundassem a reflexão em seus discursos e o quanto elas deveriam apenas agir apenas para o desenvolvimento da trama.

Essa pretensa superficialidade absorvida do mangá não é exclusividade dos autores de *Death Note*. Na verdade, ela perpassa grande parte da produção das Histórias em Quadrinhos japonesas, e pode ser encarada como uma herança de Tezuka, considerado o “Papa” dos mangás. Tezuka utilizava recursos cômicos para suavizar as narrativas de suas obras. Natsume Fusanosuke explica o teor lúdico de Tezuka: “*Por um lado, Tezuka como adulto sente-se envergonhado da natureza séria de suas histórias. Por outro lado, ele liberta sua infantilidade e impulsos ardis adicionando os elementos lúdicos*”.⁸⁴ Yoshiko Fukushima também analisa as obras de Tezuka no mesmo sentido:

*Utilizando gags e paródias, Tezuka evita conflitos diretos e providencia alívios cômicos para a atmosfera séria de suas histórias. Quando Tezuka olha para a sociedade, ele não a critica diretamente. Tezuka acoberta várias ideologias em seu trabalho ao invés de manter-se em apenas uma. Ele é simultaneamente um cientista, um trabalhador, um ecologista, um humanista, um pessimista, um racista e um antirracista. Ele facilmente se torna ambíguo. Como resultado, é difícil distinguir qual ideologia ele quer realmente defender. Seus sentimentos parecem estar estrategicamente escondidos sob a superfície. Em suma, o discurso polissêmico de Tezuka é suave e flexível.*⁸⁵

⁸³ Entrevista com Tsugumi Ohba e Takeshi Obata para a edição especial *Death Note 13: How to Read*.

⁸⁴ *In*: FUKUSHIMA, 2003, p. 52

⁸⁵ *Idem*.

Osamu Tezuka é o desenhista mais influente do Japão, tendo influenciado muitos outros. Podemos considerar que sua natureza lúdica acabou espalhando-se por grande parte da cultura pop japonesa. Assim, a Cia. Zero Zero acaba apreendendo essa natureza lúdica em seu espetáculo, acrescentando momentos cômicos, e outros jogos teatrais que se alternam com os momentos de maior tensão do espetáculo.

Da relação entre os contextos

Entre os espetáculos tratados nesta dissertação, “O Caderno da Morte” é o que tem menor intervalo de tempo entre a produção da HQ e a produção do espetáculo. O mangá *Death Note* terminou seu lançamento em 2006, e a Cia. Zero Zero estreou seu espetáculo em 2008, totalizando apenas dois anos de intervalo. As obras de Laerte, “A Noite dos Palhaços...” e “Piratas...” foram lançados no final dos anos oitenta, enquanto os espetáculos do *La Mínima* tiveram sua estreia na primeira década dos anos 2000. E como maior intervalo de tempo temos Will Eisner lançando suas obras entre os anos 70 e 80, e a adaptação da companhia Armazém em 2002, totalizando mais de vinte anos de intervalo entre as obras.

Apesar da contemporaneidade das obras, *Death Note* e “O Caderno da Morte” têm uma grande separação geográfica, sendo o original lançado no Japão e a sua posterior adaptação para a cena (uma tradução intersemiótica, segundo Plaza, 2008) produzida no Brasil. Assim, acredito que o espetáculo também sofra as consequências desse choque contextual. A obra original contém, em suas entrelinhas, todo o formalismo hierárquico natural do povo japonês, apresentado em cenas ambientadas em escritórios, ou mesmo em casas de família.

Nesse aspecto, a participação da diretora Alice K., familiarizada com a estrutura social nipônica, foi de grande importância. Na adaptação, a Cia. Zero Zero levou em consideração o fato de a plateia ser, provavelmente, composta de brasileiros, em sua maioria. O choque entre as culturas foi, em alguns casos, “amenizado” como, por exemplo, na relação entre as personagens de uma mesma família; e ampliado em outros casos, como na relação de hierarquia entre trabalhadores de uma delegacia de polícia. O choque entre culturas, como

elemento sensível, foi delicadamente refletido, pois pode causar efeitos de estranhamento, ou efeitos cômicos, e os artistas procuraram tirar proveito disso em algumas cenas.

Esse choque entre as culturas contextuais das obras reflete também a relação dos indivíduos com aspectos de sua própria cultura, e na inter-relação cultural estabelecida. Ao considerar as normas hierárquicas japonesas mais rígidas, os artistas tiveram a oportunidade de rever sua própria relação com o contexto brasileiro de hierarquias do trabalho. Através dessas pequenas considerações de aspectos da cultura brasileira e da cultura japonesa, o processo criativo tem a oportunidade de estabelecer paralelos e conflitos entre os contextos das obras.

10- Considerações Finais

Sobre a análise da cena, podemos considerar diversos avanços no campo da semiótica. No entanto, vivemos em uma época onde os meios de comunicação estão mudando rapidamente. A Era da Informação, como às vezes é chamada, caracterizada pela velocidade e multiplicidade de compartilhamento de informações também afeta as artes cênicas e seus meios de produção. Além disso, devemos considerar que todo discurso cênico é um discurso vivo, e, como tal, sujeito a diversas variáveis e imperfeições. Somente uma análise de seus elementos componentes ou relações com correntes estéticas não é suficiente para abrangê-lo em sua complexidade. Cada discurso é único e original. Do ponto de vista Bakhtiniano, a análise do discurso poderia ser utilizada apenas como diretriz comparativa a partir de um ponto de vista específico. Neste caso, a partir de teorias das Histórias em Quadrinhos.

A questão das adaptações, particularmente adaptações de Histórias em Quadrinhos para o teatro no Brasil, parece carecer de aprofundamento teórico. Esta dissertação vem como uma contribuição quase documental sobre algumas adaptações brasileiras que considero de qualidade dos últimos anos.

A própria história do teatro mistura-se com a história de suas adaptações teatrais. Apesar de Julio Plaza considerar as traduções intersemióticas como re-invenções do passado, essa consideração ainda não me parece abrange toda a complexidade abordada em uma adaptação entre linguagens artísticas. As traduções intersemióticas, como vimos nesta dissertação, reinventam não apenas o passado, re-criando a obra, mas também toda uma rede de interligações de referências, processos criativos, e motivações. Os artistas, durante seu processo criativo de adaptação, consideram não apenas as obras originais, mas também outros fatores ligados à obra, como, por exemplo, a obra completa do autor em questão, e suas reverberações posteriores (como foi o caso da Cia. Zero Zero). Além disso, os vários grupos também dispõem de recursos técnicos diferentes em cada época e em cada localidade nos quais estão inseridos e nos quais atuam. A obra de arte produzida como uma tradução intersemiótica de outra obra acaba se tornando um reflexo e uma refração (na medida em que oferece outras possibilidades de

significação da obra matriz) das possibilidades artísticas do artista tradutor, do meio em que ele está inserido, do seu relacionamento com o objeto inspirador, e do contexto no qual foi produzido o objeto inspirador. Além disso, no caso do teatro, a re-invenção é intrínseca à linguagem. Em cada apresentação, a obra é criada novamente diante do espectador, comunicando novos signos, e estabelecendo novas relações entre o artista e o público.

Nesse relacionamento entre obras de arte de diferentes contextos e diferentes linguagens, podemos também talvez inferir algumas relações interculturais mais diretas entre os contextos das obras.

De alguma forma, o gênero das HQs e o gênero teatral das companhias abordadas se inter-relacionam. Podemos considerar diversos elementos que surgem desta inter-relação. Primeiro, o elemento da atração. Os grupos teatrais acabaram sendo atraídos por autores de Narrativas Gráficas que apresentaram diversos aspectos em suas obras que se assemelhavam a diversos aspectos do trabalho dos próprios grupos teatrais, criando uma espécie de identificação significativa. Esses aspectos em comum podem ter sido um dos motivos que levaram os grupos de teatro a considerarem a criação de uma adaptação teatral da História em Quadrinhos.

Segundo, o elemento visual. A linguagem das HQs é intimamente ligada à literatura e às artes plásticas, trabalhando a narrativa em conjunto com o elemento gráfico. Os grupos que foram abordados também têm um pensamento cênico ligado à imagem e a visualidade cênica. Os três grupos priorizaram (e priorizam) a fisicalidade do ator através da construção de jogos teatrais, coreografias e composição física das personagens. Estão ligados ao que Patrice Pavis chama de Teatro Gestual⁸⁶, e Grotowski chama de Teatro Físico⁸⁷. A construção do espetáculo é

⁸⁶ “Forma de teatro que privilegia o gesto e a expressão corporal sem, todavia, excluir a priori o uso da fala, da música e de todos os recursos imagináveis.” PAVIS, 1999, p. 391

⁸⁷ Embora o termo seja utilizado por Grotowski, Luis Louis afirma que o termo é de “Kershaw (1992), o primeiro a empregar este termo na mídia de comunicação de massa, por meio da conhecida revista de entretenimento semanal *Time Out*. John Ashford, editor de teatro desta revista londrina, passou a influenciar críticos e jornalistas em outros veículos, devido à classificação publicada por ele, diferenciando o processo de criação e colocando a categoria Teatro Físico para os espetáculos onde o corpo e a voz eram centrais, o que o diferenciava de outras categorias como a de Teatro de Escritor, em que o texto é fundamental no processo artístico”. (LOUIS, *A Origem do Termo Teatro Físico*). Também cita Callery: “Teatro-Físico é o teatro onde o meio primário de criação acontece no corpo (...). Isto não significa que a exigência intelectual seja excluída. O intelecto é assimilado por meio do envolvimento do corpo”. (CALLERY, 2002:4 apud LOUIS, artigo)

feita para dar suporte à atuação, e não para as palavras do autor. Os artistas que seguem esta estética consideram que o olhar do público predomina sobre sua escuta, embora não necessariamente eliminem as linguagens verbal e sonora. Talvez tenha sido a busca pelo desenvolvimento dessa relação imagética entre o ator e o público que levou alguns dos artistas teatrais estudados às Narrativas Gráficas.

Acho importante salientar que a liberdade criativa esteve presente em todos os espetáculos discutidos mais profundamente nesta dissertação. Nenhum dos três grupos abordados mencionou que a relação com a obra original tenha sido de tolhimento artístico ou repressão, pelo contrário. Durante a fase de criação, podemos perceber que os artistas encontram sua liberdade de criação, e a referência da obra original age como elemento norteador. Em alguns casos, a obra original chega a agir também como “provocador” artístico.

Além do relacionamento direto com as adaptações teatrais, diversas outras questões passaram a fazer parte desta pesquisa enquanto estava sendo elaborada. Trato agora dessas outras questões que, embora paralelas, estiveram permeando o processo de elaboração deste texto e que considero pertinentes ao assunto abordado.

Uma linguagem híbrida

*A arte da encenação resulta da associação de várias artes convocadas simultaneamente ao palco. De todo modo, é o resultado da colaboração de vários artistas reunidos. A alquimia, as proporções e a composição dessa obra coletiva constituem uma das grandes questões da estética teatral dos séculos XIX e XX.(...) As artes irmãs são convidadas a se reunir, sem se fundir, na obra teatral e as relações que devem manter entre si consistem em se distanciarem reciprocamente.*⁸⁸

(Béatrice Picon-Vallin)

O teatro moderno já é uma linguagem híbrida em si mesmo. Existe um cruzamento com a literatura em sua dramaturgia, um cruzamento com a música em suas trilhas sonoras,

⁸⁸ PICON-VALLIN, 2006, p. 67-68

cruzamento com artes plásticas em seus cenários, e assim por diante. Os espetáculos citados nesta dissertação não são diferentes. As HQs vêm acentuar a teatralidade dos espetáculos, estimulando números circenses, mímicas corporais, o trabalho com o corpo e a voz do ator, e com a dramaturgia. Todos esses elementos, no entanto, já são típicos do teatro. Se os resultados dos espetáculos baseados nos Quadrinhos são “espetáculos visuais”, isso não é todavia uma exclusividade destes artistas estudados aqui. Outros artistas que não partem da banda desenhada (HQs e artes plásticas em geral) também podem chegar a ótimos resultados visuais.

As Histórias em Quadrinhos também parecem ser, em si, formas de arte híbridas. Elas contêm elementos da literatura e das artes plásticas combinados, que são ressignificados ao se relacionarem e ao se integrarem numa narrativa sequencial. Por serem uma forma de arte ainda nova em relação à literatura e as artes plásticas, os Quadrinhos ainda buscam certa legitimação de sua linguagem, tentando provarem-se independentes das outras artes. Embora Eisner afirme que esta forma de arte “*depois de mais de um século em uso popular, ainda é tida como um veículo literário problemático*”⁸⁹ a relação das HQs com o seu público já se desenvolveu bastante, tendo, inclusive, obras reconhecidas como obras-primas pelo público.

Se uma linguagem híbrida é uma linguagem que mostra o resultado da interação entre várias artes, podemos considerar a tradução intersemiótica das Narrativas Gráficas para o Teatro como um processo de hibridização? Na verdade, o que podemos perceber é uma espécie de realocação dos elementos que compõem as Narrativas Gráficas. O texto inserido nas HQs e as suas imagens são retirados, e seus significados são redistribuídos entre a gama de elementos que compõem o Teatro. Assim, cada artista *scriptor* do discurso cênico utiliza elementos do texto e da imagem para sua criação, seja ela a dramaturgia, a atuação, o cenário, o figurino, ou até a encenação como um todo. No entanto, no resultado final, na adaptação teatral, não há necessidade de que a HQ seja um elemento integrante direto do discurso cênico. Se os próprios desenhos da HQ estiverem presentes no cenário, por exemplo, eles deixam de ser partes de um discurso Gráfico-Narrativo para tornarem-se parte de um discurso plástico-cênico. Se um texto de uma obra de Quadrinhos for transposto para a fala do ator, ele deixa de ser texto, e transforma-se em discurso verbal sonoro. Em um processo de análise retroativa, é possível isolar

⁸⁹ EINSER, 2005, p. 7

os discursos que compõem um espetáculo e não encontrar novamente a História em Quadrinhos, mas antes, encontrar literatura, artes plásticas e música.

Em suma, a tradução intersemiótica de uma História em Quadrinhos para as Artes Cênicas consiste na apropriação e transformação de uma linguagem híbrida para outra linguagem híbrida. A literatura que compõe o texto de uma HQ pode se transformar na dramaturgia do espetáculo ou em canções; os desenhos da HQ podem se transformar na composição física da personagem, ou figurinos, ou cenografia, ou todos esses elementos ao mesmo tempo. Assim também como vão se transformando outros elementos que compõem a Narrativa Gráfica, como o tratamento sobre o texto, o tratamento sobre os quadros, o timing. Estes podem se transformar em composição do personagem, em dramaturgia, em canções, figurinos, tempo-ritmo das cenas, projeção, ou quaisquer outros elementos que irão compor o discurso cênico. Note-se que apenas um elemento da HQ pode influenciar a criação de mais de um elemento do discurso cênico. E um elemento do discurso cênico também pode ser influenciado por vários elementos da HQ durante o processo de tradução intersemiótica. Mesmo um discurso, como o do ator, pode ser composto por outros discursos, como o discurso da fala, da aparência, do trabalho corporal, e este pode ser composto pelo discurso do gesto, da biomecânica, do movimento, entre outros. Em outras palavras: não há relacionamento biunívoco entre elementos de linguagens diferentes na dimensão significativa.

A Questão da Verossimilhança versus Realismo

Enquanto os gêneros da linguagem das Narrativas Gráficas podem ser organizados, por exemplo, de acordo com o grau de realidade utilizado na representação da figura humana, podemos assumir uma relação similar como ponto de vista para os gêneros do discurso cênico? Para isso, precisamos identificar como as artes cênicas lidam com o conceito de “uso da realidade”. Podemos identificar dois termos recorrentes que estão ligados à esta questão: o realismo e a verossimilhança.

O Realismo é uma corrente estética “*cuja emergência se situa entre 1830 e 1880*”⁹⁰. As montagens cênicas chamadas Realistas procuram representar a realidade objetiva das relações humanas. As encenações desse estética utilizam técnicas para construir as cenas teatrais de forma muito próxima à vida real. Como se aquilo que acontece no palco fosse o mais próximo possível de como seria na realidade. Hoje, podemos considerar o Realismo do final do século XIX como uma pequena fração de outras correntes estéticas teatrais que contém aspectos similares, como o Ilusionismo, o Formalismo ou o Naturalismo.

Não cabe a esta dissertação analisar as características de cada uma destas correntes, mas apenas identificar a presença da procura pela representação da realidade nestas correntes estéticas. Contudo, a representação da realidade, essa busca pelo que é real, parece ser apenas uma das faces de outra busca constante no teatro: a busca pela verdade, a verossimilhança.

O próprio termo verossimilhança é um termo dúbio. O dicionário Ruth Rocha define verossímil como: *1 - Semelhante à verdade; 2 – Que tem aparência de verdadeiro; 3 – Provável.* O dicionário Larousse define como: *1 – Que parece verdadeiro; 2 – Provável, possível.*

A verossimilhança é um quesito importante no teatro, sendo tratado por diversos pensadores da área. Para Pavis, “*a verossimilhança é aquilo que, nas ações, personagens, representações, parece verdadeiro para o público, tanto no plano de ações como na maneira de representá-las no palco. A verossimilhança é um conceito que está ligado à recepção do espectador*”.

Ao tratar sobre esta questão, podemos encontrar diversos termos similares, no entanto ainda abordando a questão da verossimilhança na representação. Aristóteles (1993), por exemplo, trata a representação por “*imitação da realidade*”, e afirma que “*a imitação é uma fonte de prazer. (...) [mesmo que] os espetáculos em si sejam repugnantes, as suas imagens perfeitamente exatas dão, contudo, prazer à nossa vista*”.⁹¹

Shakespeare, famoso dramaturgo inglês, também trata sobre a verossimilhança como “*naturalidade da interpretação*”, em uma de suas mais famosas tragédias: “*Tem a bondade de*

⁹⁰ PAVIS, 1999, p. 327

⁹¹ ARISTÓTELES. *Poética*. In: BORIE, 1996, p. 21

dizer aquele trecho do jeito que ensinei, com naturalidade”; e ainda: “acomoda o gesto à palavra e a palavra ao gesto, tendo sempre em mira não ultrapassar a modéstia da natureza, porque o exagero é contrário aos propósitos da representação”⁹². Para o dramaturgo, a verossimilhança está ligada “aos propósitos da representação, cuja finalidade sempre foi como que apresentar o espelho à natureza”. Nota-se, ao tratar da verossimilhança, Shakespeare considera que ela está no uso das ações e das palavras.

Stanislavski, por sua vez, trata a verossimilhança da atuação por diversos pontos de vista. Evoca termos como “sinceridade das emoções” e a busca pela “justa medida” na representação. O diretor russo trata com dicotomia a relação entre a “representação teatral” e a “representação verdadeira”. Sobre a arte da representação do ator, afirma em seu livro “A Preparação do Ator” (1926): “se tentais fazê-lo por meios artificiais, arriscais perder-vos e cair no teatral, em vez do verdadeiro”.⁹³ Nota-se que o termo “teatral” aqui não faz referência ao uso utilizado por Pavis e Meierhold, como uso de elementos próprios do teatro. Stanislavski trata por “teatral” a interpretação desprovida de verossimilhança. Já em 1881, Zola elucida o surgimento desta dicotomia entre a “representação teatral” e a “representação verdadeira”: “[No teatro atual] tornou-se por princípio que o verdadeiro é indigno; e tenta-se retirar dele uma essência, uma poesia, sob pretexto de que é preciso expurgar e engrandecer a natureza”.⁹⁴ No entanto, o encenador russo considera que a busca pela atuação com verossimilhança está conectada à execução de ações físicas. Sobre essa relação, afirma que “basta executar a mínima ação acreditando realmente, para que apareça logo um sentimento, de uma maneira completamente natural”.⁹⁵

Hegel, em seu tratado sobre Estética (1832) também fala sobre a “naturalidade” que deve ser buscada na interpretação dos atores. No entanto reconhece que a naturalidade do discurso cênico é relativa. Ao tratar da “verdade poética”, afirma que “sem abandonar o terreno da realidade e dos seus verdadeiros traços, nos encontramos, não obstante, numa outra esfera,

⁹² SHAKESPEARE, W. *Hamleto*. Trad. Por Carlos Alberto Nunes. (1997) p. 78

⁹³ STANISLAVSKI. *Ações Físicas*. In: BORIE, 1996, p. 385

⁹⁴ ZOLA. *O Naturalismo no Teatro*. In: BORIE, 1996, p. 352

⁹⁵ STANISLAVSKI. *Ações Físicas*. In: BORIE, 1996, p. 383

num outro mundo ideal, o mundo da arte”.⁹⁶ Hegel reconhece que a noção de verossimilhança no palco não é dada necessariamente pela cópia exata da realidade, mas por uma adaptação de linguagem. O discurso cênico traz uma noção de realidade própria, de acordo com seu gênero de interpretação.

Sendo a verossimilhança cênica relativa ao discurso cênico, ela pode existir em todos os gêneros de discurso cênico. No entanto, os termos “verossimilhança cênica” e “realidade cênica”, por sua relatividade, parecem mais ligados ao seguinte significado descrito pelos dicionários citados: o parecer provável, o parecer possível. Os gestos, ações e palavras devem parecer prováveis ou possíveis para o público, para que sejam verossimilhantes. Assim mesmo que o personagem no palco não tenha a “aparência de verdadeiro”, como por exemplo, no Teatro de Marionetes, seus gestos, ações e reações, suas palavras, em suma: seu discurso cênico, deve parecer plausível, ter verossimilhança.

Cordeiro, em seu artigo *“Uma análise das Artes Cênicas na Perspectiva da Análise do Discurso: O Contrato de Comunicação”* coloca a questão da verossimilhança diretamente ligada ao contrato de comunicação: *“As Artes Cênicas estão estreitamente ligadas à noção de verossimilhança, como já afirmamos, pois elas envolvem um fazer persuasivo por parte dos artistas e a adesão (ou não) do público em face desse contrato”*⁹⁷.

Sendo essa relação de verossimilhança de caráter subjetiva, e dependente da linguagem da obra e da relação momentânea com o público, não podemos utilizá-la para estabelecer padrões para gêneros do discurso cênico, tanto quanto foi proposto para os quadrinhos.

Considerações Finais

⁹⁶ HEGEL. *Estética (1832)*. In: BORIE, 1996, p. 333

⁹⁷ CORDEIRO, *Artigo*.

Ao abordar estas obras cênicas e obras da arte sequencial, pude estabelecer paralelos entre as criações, através de teorias de Bakhtin sobre a análise do discurso. No bojo deste estudo, é possível observar a complexa rede de interrelações que pode ser traçada entre as influências possíveis de uma obra à outra em uma tradução intersemiótica. Cabe aos artistas envolvidos no processo desenvolver sua própria sensibilidade artística para escolher quais serão as influências que receberão para formar os fios de sua rede de inter-relacionamento.

Ao explicitar processos de tradução intersemiótica, também é possível perceber o poder de potencializar artisticamente as obras. Tanto a obra cênica é potencializada pelos aspectos artísticos dos quadrinhos que as influenciam, quanto os próprios quadrinhos tem sua leitura potencializada após sua ressignificação cênica. O próprio ato de criar em relação a outra obra, de certa forma, gera ao artista a necessidade de analisar elementos de sua própria criação, elementos que podem compor seu discurso cênico, que talvez passassem despercebidos em outro caso.

Acredito ainda poder aprofundar mais a análise do discurso cênico, mesmo sendo uma tradução intersemiótica de outra linguagem ou não, através de estudos mais aprofundados de artistas como V. Meierhold ou E. Decroux, , por exemplo, artistas que buscaram identificar e manipular elementos do movimento cênico do ator.

Também durante o desenvolvimento desta pesquisa, percebi o quanto o trabalho do ator é responsável pelo discurso cênico. Um estudo sobre o movimento específico do ator, e de suas conseqüências no discurso cênico ainda merece ser desenvolvido, envolvendo questões mais amplas, talvez, através de teorias da mímica moderna e da dança moderna observadas sob o ponto de vista da análise do discurso Bakhtiniana. Acredito que a ótica Bakhtiniana pode contribuir para as discussões neste campo e, posta em relação com outros estudos, ampliar e desenvolver o pensamento sobre o ator e sua expressão no palco.

11 - Bibliografia

Bibliografia Direta

BAKHTIN, Mikhail. *Os gêneros do discurso*. Em: *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000 [1953]

_____. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 2009 [1929].

BORIE, M., ROUGEMONT, M.; SCHERER, J. *Estética teatral: textos de Platão a Brecht*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1996

CARLSON, Marvin. *Teorias do Teatro*. São Paulo: UNESP, 1997.

COUTINHO, Laerte. *Piratas do Tietê: a saga completa*. Obra em 3 volumes. São Paulo: Devir, 2007.

CRAIG, E. Gordon. *Sobre o Teatro*. 1911.

DIDEROT, Denis. *O Paradoxo sobre o Comediante*. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

_____. *Nova York*. Cia. Das Letras, 2009.

FUKUSHIMA, Yoshiko. *Manga Discourse in Japanese Theater*. New York: Columbia, 2003.

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

MEIERHOLD, V. E. *Sobre o Teatro*. São Petersburgo, 1912. Tradução por Maria Thais e Roberto Mallet.

_____. *Meyerhold on theatre*. Nova York: Hill and Wang, 1969. Tradução por E. Braun.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SÁNCHEZ, José. *Dramaturgias de la Imagen*. La Mancha: Cuenca, 1994.

SHAKESPEARE, W. ; Carlos Alberto Nunes [Trad.]. *Hamleto: príncipe da Dinamarca*. 17 ed Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

STANISLAVISKI, Constantin. *A Construção do Personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

Artigos e Entrevistas

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. (1955)

CORDEIRO, Marcelo. *Uma análise das artes cênicas na perspectiva da análise do discurso: o contrato de comunicação*. Letras & Letras, 2008

COUTINHO, Laerte. Panacea nº 36, de novembro de 1994 – Entrevista com Laerte Coutinho.

DECROUX, Etienne. *Palestra em 29 de fevereiro de 1980*. Tradução de Victor de Seixas. Publicada no terceiro caderno do Projeto Mímicas.

GRAVETT, Paul. *Graphic Novels: The Rise Of The Graphic Novel In Europe*. Publicado originalmente em “Third Text”, magazine inglês dedicado a artes visuais, Maio de 2009.

LECOQ, Jacques. *Em busca de Seu Próprio Clown*. In: "Le Théâtre du geste", org. de Jacques Lecoq, Ed. Bordas, Paris, 1987, pág. 117. Tradução de Roberto Mallet.

LEHMANN, Hans-Thyès. *Teatro Pós-Dramático e Teatro Político*. Publicado na revista Sala Preta n. 3

LOPES, Paulo Rogério. *Entrevista com o autor*.

LOUIS, Luis. *A Origem do termo “Teatro Físico”*. Publicado no site www.cialuislouis.com.br

MORAES, Paulo de. *Entrevista com o autor*.

PIMENTA, Alberto. *Teatro e o problema das Adaptações*. Suplemento do n.º 266 do "Litoral". Novembro de 1959, Ano I, n.º 3.

SANTOS, Roberto Elísio. *O Caos dos Quadrinhos Modernos*.

VERGUEIRO, Waldomiro. *De discursos não competentes a saberes dominantes*. Publicado na Revista Ibero-Americana, n.o 234, Março de 2011.

ZWETSCH, Ramiro. Jornal da Tarde 19/04/03 – “*Piratas do Tietê*”: fora das tiras.

Outras fontes

www.wikipedia.com

www.thethirdnipple.com

www.laminima.com.br

www.armazemciadetratro.com.br

Secret Origin – The Story of DC Comics (2010) – documentário

Programa Roda Viva – *conteúdo online*

Bochov, Jörg. *Meyerhold's theatre and biomechanics / a film by the Mime Center Berlin in collaboration with Gennadi Bogdanov*. Documentário, 1999.

Bibliografia Relacionada

ARISTÓTELES. *Poética*. S. Paulo: Ars Poética, 1993.

ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu Duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*. São Paulo, Ed. Hucitec, 1987.

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1998.

BERGSON, Henry. *O Riso*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

BRECHT, Bertolt. *Teatro Completo v. 5*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, Trad. Roberto Schwarz, 1991.

_____ *Pequeno Organon para o Teatro*.

_____. *Teatro Dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

BONFITTO, Matteo. *O Ator Compositor*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CALLERY, DYMPHNA. *Through the Body: A Practical Guide to Physical Theatre*. London: Nick Hern Books Limited, 2001.

DUVIGNAUD, Jean. *Sociologia do Comediante*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.

GOTLIB, Nádía Battella. *Teoria do Conto*. São Paulo: Ática, 2001.

GUINSBURG, Jacó. *Stanislavski, Meierhold & Cia*. São Paulo: Perspectiva S. A., 2001.

_____. *Semiologia do Teatro*. (org.). São Paulo: Perspectiva, 1978.

HEGEL. *Estética*. Buenos Aires: Ed. Siglo Veinte, 1983.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro Pós-Dramático*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

MAGALDI, Sábado. *Panorama do Teatro Brasileiro*. São Paulo: Global, 1997.

MARIA THAIS. *Na cena do Dr. Dapertutto: poética e pedagogia em V. E. Meierhold: 1911 a 1916*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

OIDA, Yoshi. *O Ator Invisível*. São Paulo: Beca Produções Culturais, 2001.

PICON-VALLIN, Béatrice. *Mejerchol'd*. Paris: CNRS Editions, 2004.

ROSENFELD, Anatol. *O Mito e o Herói no Moderno Teatro Brasileiro*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

_____. *Texto/Contexto II*. Campinas: Editora de Universidade Estadual de Campinas, 1993.

STANISLAVISKY,Constantin. *A Preparação do Ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira,1999.

_____ *Manual do Ator*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SZONDI, Peter. *Teoria do Drama Moderno*. Rio de Janeiro: Cosac & Naify, 2001.

Anexos
Entrevistas

Entrevista com Paulo Rogério Lopes, dramaturgo de Piratas do Tietê: o filme em Novembro de 2010.

Pesquisador: Como você entrou no projeto para escrever a adaptação do *Piratas do Tietê*, o filme (2003) ?

Paulo Rogério Lopes: Eu fui convidado. Eu já tinha trabalhado com o pessoal do *La Mínima*, já tinha feito o *A La Carte* (2001) com os dois, que é em uma linguagem de cinema mudo, então era muito parecido com quadrinhos também. O projeto seguinte deles foi o *Piratas do Tietê*. Eles chamaram o Laerte, que já tinha um roteiro que ele tinha desenvolvido pra um projeto do SESI. Eles foram aprovados no edital, e começaram a levantar a peça e não conseguiram descobrir o formato que queriam. Foi aí que me chamaram: pra tentar dar um formato teatral naquela linguagem de quadrinhos, que era uma coisa que o Laerte não estava descobrindo. Ele já tinha feito uma adaptação do *Piratas do Tietê* pro teatro nos anos 80 (não sei muito bem quando), e que ele não gostava. Ele até falou que ele fez uma leitura, e a leitura não tinha batido com o que ele tinha pensado. Então ele não queria trabalhar sozinho nessa linguagem. Aí eles me chamaram exatamente pra dar essa cara de teatro.

Então você já tinha trabalhado com eles antes.

Com o *La Mínima* já. E já tinha trabalhado com o Fernando Sampaio quando ele ainda era da *Nau de Ícaros*, no espetáculo *O Pallácio Não Acorda* (1997). Foi um espetáculo super legal, todo mundo recebeu prêmio, inclusive o Fernando e a companhia. Então quando o Fernando saiu da *Nau de Ícaros* montou o *La Mínima* com o Domingos Montagner. Eles fizeram um espetáculo de esquetes, e logo em seguida me chamaram pra fazer um roteiro: era o *A La Carte*, que tá em cartaz até hoje, eles vivem fazendo.

Sim, eles acabaram de fazer uma mostra com o *A La Carte*, o *Médico e os Monstros* e *A Noite dos Palhaços Mudos*.

Bom, então a parceira no *A La Carte* foi super legal e firme, então cáímos no *Piratas*. No *Piratas*, eu e o Laerte descobrimos uma dobradinha muito gostosa. Foi muito rápido, porque eu conhecia bastante o trabalho do Laerte e sabia qual era a velocidade dele pra contar uma história e trabalhar com o ritmo dos três quadrinhos, por exemplo.

Apesar de partirmos de um roteiro linear que o Laerte tinha feito, (não um storyboard, era só texto), no final não ficamos muito no roteiro. Acabamos chegando a outra história, mais provocada por gibis antigos dele e algumas tirinhas. Principalmente porque pegamos essa coisa da velocidade das tirinhas, e não do

gibi inteiro. Tanto que depois nós começamos a trabalhar juntos de novo no que acabou virando *A Noite dos Palhaços Mudos* (2008). Só que durante o processo todo mundo achou melhor os meninos [Fernando e Domingos] fazerem sozinhos, porque eles estavam criando durante os ensaios e ninguém poderia acompanhá-los naquele momento. Foi dirigido pelo Álvaro Assad, um cara do Rio maravilhoso. O trabalho que o Álvaro fez com eles foi demais. Mas então era isso: o *Noite dos Palhaços Mudos* já era uma história inteira do Laerte. Não era um quadrinhos com personagens, como era o caso do *Piratas*. Não dava pra pegar um personagem de outra tirinha e juntar tudo, como naquele caso. O *Noite* já tinha um storyboard, uma história inteirinha desenhada pelo Laerte sugerindo cenas. Mas aí, como costume fazer com meus trabalhos pra ter uma autoria minha, eu mudo alguma coisa bem radical no começo. Foi assim no *Piratas*, e na *Noite*. Por exemplo, no gibi do Laerte são dois palhaços resgatando um terceiro palhaço que foi seqüestrado por uma entidade meio fascista reacionária. Os caras de terno. E o que eu propus (e que acabou ficando) foi que ao invés daquilo, a entidade castrava o nariz de um palhaço e levava o nariz embora. Então não era o resgate de um terceiro palhaço, mas dois palhaços resgatando um nariz seqüestrado. Foi super legal descobrir isso, e tem tudo a ver com a linguagem do Laerte. Além de ser um dado de autoria, não impunha nada à linguagem da proposta inicial. Com o *Piratas* também foi isso: o *Piratas* tinha um roteiro e pra eu aceitar, tinha que mudar radicalmente alguma coisa pra ficar como meu. Acabou virando uma grande parceria. O que o pessoal do *La Mínima* fazia nos ensaios era praticamente só formatar as palavras e já estava pronta a cena. O processo com o *Piratas* foi mais ou menos assim: eles me chamaram, e já tinha esse roteiro, onde os piratas resolviam fazer um filme plagiando o *Guerra nas Estrelas* pra roubar o Oscar. Se eu não me engano, era isso. Então, o que eu propus foi o seguinte: já que eram *Piratas do Tietê*, e eu sou do interior, eu tenho uma visão de São Paulo muito caricata. Então vamos deixar tudo em São Paulo. O que eu propus era o seguinte: não é Oscar, é Festival do Minuto. Ou Festival dos Dois Minutos, onde eles ganhavam não o Oscar, mas o prêmio era o Minhocão de Ouro. E já tinha todo o duplo sentido, da figura do Laerte, ligado ao palhaço popular, que é a linguagem básica do *La Mínima*. Roubar equipamentos na Santa Ifigênia pra fazer as filmagens... Acabou chamando *Piratas do Tietê, O Filme*. Antes iria chamar Filme Pirata, como essas invasões: Rádio Pirata, TV Pirata. Seria uma invasão dos Piratas na indústria cinematográfica. Mas acho que não rolava muito. Porque *Piratas do Tietê* já é uma grife que não dá pra desperdiçar, né. E se você ainda tem o autor do *Piratas do Tietê* trabalhando junto e não precisa discutir direitos, não vai usar o nome? Então pensamos em assumir na própria produção essa atitude pirata. Se a marca *Piratas do Tietê* já atrai, então vamos fazer *Piratas do Tietê, O Filme!* E a gente já brinca com o que tirou a Marvel do buraco: quando começaram a fazer *Homem-Aranha: O Filme*, *X-Men: O Filme...* Tudo era Não-sei-quem: O Filme. Resolvemos fazer *Piratas do Tietê, O Filme*. Mas não é um filme, é uma peça de teatro. E a peça de teatro é uma filmagem.

Como se eles estivessem indo fazer o próprio *Piratas do Tietê*, o Filme durante a peça.

É. Eles roubam os equipamentos, e começam a fazer um filme pra seqüestrar uma gostosa do pedaço, a Winona Roberts. Na verdade, o personagem do Laerte era a Winona Ryder mesmo, mas resolvemos piratear tudo. O super-herói vendia CD pirata do Windows, de bicicletinha. Então, pra seqüestrar essa menina, eles começam a fazer o filme, mas eles se empolgam, vendem estréia do filme e acabam ganhando prêmio e tudo mais, o Minhocão de Ouro. O filme realmente continua como um plágiozinho do *Guerra nas Estrelas*.

Recentemente o Laerte fez uma re-publicação do *Piratas do Tietê*, e saiu junto o texto da peça. Você viu?

Saiu, mas eu não vi ainda.

Tem até fotos com você e o resto da equipe.

Ah, isso eu vi! Eu não li o texto, porque eu não sei se foi a última versão. Aliás, eu tenho certeza de que não é a última versão. Eu lembro de quando eu fui na estréia. Eu acompanhava direto, mas o *La Mínima* tem um galpão perto do Embu, então era muito longe e eu não conseguia acompanhar tanto como normalmente eu gosto de fazer. Então, quando eu fui na estréia, aliás, no ensaio antes da estréia, durante o dia. Tinha uma cena com o herói Silver Joe, que o Alexandre Roit fazia (Era um super herói de um outro quadrinho do Laerte que a gente agregou) e não tinha uma fala que eu tinha mandado! Eu falei: “Pô, Ale, você não vai falar?” Porque quando o herói descobre que o capitão, além de tudo, além de ter passado a perna nele, ganhou o prêmio, ele resolve explodir tudo. Ele vira meio vilãozinho no final. E o Silver Joe tinha uma fala que no dia da estréia não estava: “O Capitão na calçada da fama e eu na rua da amargura?” E eu perguntei: “Você não tá falando essa fala?” e ele respondeu: “Eu nem recebi essa fala!” E ele pegou a fala no dia da estréia e falou na estréia mesmo, já usou e ficou. Então certamente essa fala ainda não era de uma revisão que eu e o Laerte fizemos no final. Então essa versão publicada com certeza não é a versão que estreou. E teve coisinha que durante o ensaio a gente falava: “ao invés de falar isso, fala assado...” que a gente não passava pro papel depois. Porque trabalhar com o *La Mínima*, e com personagens como os do Laerte, já é diversão garantida. Ainda trabalhar com o Laerte junto, e com a direção da Beth Lopes, que é super aberta, aceita propostas, não é uma direção fechada... A gente ia e ficava rindo, se divertindo, dando sugestões, e acabou estreando isso. Pensando em depois pegar uma captação de vídeo e compilar direitinho. Mas acabou não rolando. Mas teve essa publicação, e eu fiquei super feliz, muito feliz. Na primeira conversa o Laerte falou desse traumazinho que ele tinha de um *Piratas do Tietê* que ele tinha adaptado pro teatro que ele ficou com vergonha da leitura e preferiu tirar.

Agora, ter numa publicação dele o texto do *Piratas do Tietê, O Filme* é como ver a mãe morrendo de orgulho do filho e colocando num bercinho. Engraçado que o Laerte agora está se vestindo de mulher, né? E o Silver Joe, no final da peça, vira uma mulher. Na verdade, o Silver Joe é o contrário. Ele era uma mulher por quem o capitão era apaixonado, e depois de brigar com o capitão, ele faz o transplante e vira um homem, o Silver Joe.

Ele é a mãe da menina na trama da peça...

(Risos) Exatamente. Isso daí, por exemplo, partiu de eu ter visto um outro quadrinho do Laerte que não tinha nada a ver. Era um diálogo super surreal onde alguém perguntava pra um cara: “Você é fulano de tal?” e o cara respondia “Não, sou outro.” E abria um zíper e era outra pessoa. E depois ele era um lobo, ou um negão. Então é isso também, o processo de teatralização do *Piratas do Tietê* foi mais do que olhar um roteiro que já existia, era mergulhar nos quadrinhos do Laerte e descobrir o que era teatral. Algo que em três ceninhas a gente resolve como se fosse uma tirinha. E depois a gente costurava em um fio só numa fábula. Tinha um outro personagem que era o puxa-saco profissional, transformamos ele num assessor de uma mulher que era personagem-chave, que queria eliminar os Piratas que tinham fugido de uma execução, e porque era ano de eleições e ela poderia perder voto.

Você comentou de várias coisas interessantes sobre a teatralização da obra do Laerte. E o que você achou difícil ao passar o quadrinho para o palco?

Pra passar pro palco? Acho que nada. O que foi difícil mesmo foi montar uma parede em volta pra ter um produto. Porque não parava de pipocar idéias e corria o risco de virar o “samba do crioulo-doido”. Porque tudo podia dentro da proposta na qual partimos. O próprio universo do Laerte já tem essa anarquia estabelecida. Ele é um anarquista. Então como tudo podia, o mais difícil era fechar com uma idéia e encará-la como a idéia original e ali criar uma história. Porque o *Piratas* tinha tanto o caráter episódico de tirinhas de jornal quanto uma história inteira de gibi inteiro. Eram várias sucessões de piadinhas que formavam uma grande piadona. Então o difícil era não sair disso e querer colocar outra coisa. Como o exemplo de chegar no dia da estréia e colocar uma nova fala (mas aí já fazia parte da linguagem estabelecida). Dá vontade de falar “Vamos agora brincar de disco voador, eles vão pra outro planeta...” porque tem essa possibilidade. Trabalhando com pessoal de circo então! “Eu quero que você exploda e caia de ponta cabeça na parede”, eles pensam no que fazer, que instrumento usar e resolvem. Agora, de levar pro palco, realmente nada foi difícil. Porque a equipe tinha profissionais muito autorais que já trabalhavam juntos há muito tempo. O cenário da Luciana Bueno, por exemplo, não tinha referência à caravela dos Piratas, aquele galeão que fica navegando que tem no gibi. Era um galeão feito como uma favela dessas que tem no Tietê. Tinha pedaço de metal, caixa de papelão, cordinhas amarrando madeira...

Você vê casas dessas na beira do rio Tietê, e o navio que ela concebeu era isso. A casca era isso, não era uma reprodução do navio do capitão. Assim como o figurino não era uma reprodução do figurino do desenho do Laerte. Era uma criação, uma autoria. Tanto que o Domingos fazia o capitão, e o Domingos é bem alto. O capitão é baixinho e gordo e pernetá, com uma perna de pau. O Domingos é alto, magro e tinha as duas pernas. Em momento nenhum a gente pensou em como fazer o capitão de uma perna só. Olha como o Laerte resolveu isso: durante a semana de estréia, cada dia o Laerte soltava uma tirinha de jornal relacionando com o universo teatral. Era também pra já chamar atenção pro que ia rolar. Então por exemplo, tinha um quadrinho super bonitinho que era o capitão dele, aquele baixinho gordo e pernetá entrando numa sala de maquiagem e sai todo grandão, alto, magro e com as duas pernas. (risos) Então em nenhum momento pensamos em reproduzir o quadrinho. Acho que essa era a armadilha que o Laerte falou que tinha caído quando ele fez a adaptação que ele não gostou. Porque são linguagens diferentes, você tem que entender a métrica do quadrinho. No caso do Laerte tem duas vertentes: uma são essas vinhetas que são de jornais, e outra que é uma história mais elaborada de cinco ou seis páginas. Então você deve entender isso e levar para uma outra linguagem, que é a linguagem teatral. Senão não tem como. Se tentar levar o quadrinho direto pro teatro, você cai numa armadilha. Então ninguém caiu nessa armadilha. Quando você pergunta “o que foi difícil levar?” eu acho que o que difícil era deixar fora. Tinha coisas que a gente falava: “Ah, que pena, isso não vai dar.” Todo mundo se apaixonou pela história de fazer tudo em São Paulo. Tinha o Fashion Week, que a gente acabou tirando, tinha grandes momentos no zoológico, que acabou virando eles roubando peles de animais em extinção pra aparecer na noite de estréia com casacos de pele. Tinha um monte de coisas sobre São Paulo que acabamos segurando. Então realmente não teve coisa difícil não. O que teve mais foram descobertas. Por exemplo, os piratas têm uma pirata. Uma mulher pirata, que às vezes aparecia. E o Laerte tem o Silver Joe, que é o herói fracassado, que tem uma sobrinha, a Rosi. Então eu acabei transformando a Rosi numa pirata. Ela vai disfarçada, infiltrada. Então era uma delícia pegar o material do Laerte, juntar, e fazer um outro quebra-cabeças. E virava uma coisa original. Resultou muito legal, e o cara ficou super contente, principalmente. Porque o cara podia olhar e pensar “não é meu trabalho que tá aí”. E de repente ele publica. Então realmente o objetivo foi cumprido. Tudo isso pra responder sua pergunta de que não teve dificuldade nenhuma.

Você comentou que trabalhar com o pessoal do circo é muito legal. Que você sugeria uma coisa e eles faziam na hora. Como era essa relação?

Na verdade, quando eu fiz o *Piratas*, eu já trabalhava com o pessoal de circo há um bom tempo. Eu já tinha trabalhado com os *La Mínima* no *A La Carte*, antes com o Fernando na *Nau de Icaros* eu já tinha feito alguns espetáculos, e também tinha trabalhado muito com o *Linhas Aéreas*. Então a linguagem do circo é muito próxima pra mim. Então você sabe o que pode fazer, o que não tem impedimentos. Então,

you propose a thing of animated drawing, it is not even of a cartoon, which they resolve in another form more original and more surprising. Because at times you proposed things finding that they would do acrobatics in that hour, and they did a game of mime with a hat. And they resolved in a more original way, and inside the universe of the circus. For example, each one took their tool inside. The circus was not of any form but an element to tell a little story. No, the language of the circus was fundamental. The floor of the tent was a elastic mat that the public did not see. Then, the mat rolled, he fell, he hit, and he got up. Total mat. Knowing these possibilities, you start to have fun with less guilt. If they cannot solve anything, they will say that there is a technical difficulty to solve that, because the guy would have to tie himself in that hour I don't know... But all good, because they present a card of things more fun still. The circus staff, mainly in *Piratas* were very round: there was Domingos and Fernando, who were a pair of clowns very sharp and with a circus bag besides the clown, or rather, acrobatics and classic numbers; they had the guests, like Gustavo Carvalho who is a fantastic guy who is now with a brilliant career in the circus in Europe; also there was Alexandre Roit, who just came from *Parlapatões* which is a circus troupe, who dominated that part of acrobatics, the more physical part; and there was Xepa (Fábio Espósito) who is a clown who just came back from a season in *Circo de Soleil* where he was a master of ceremonies; and there was Fernanda D'Umbra who is a fantastic comic actress; and with the music of Marcelo Pellegrini, the way he did it like Nino Rota in Fellini, he understood that language. Then, to use the language of the circus was very easy, because everyone who was there was a creator. It was not only virtuosos in what they did. Everyone wanted to sign a movement or a scene. Then it was very fun to work with this circus staff, because at times in a warm-up something happens, they do anything that is funny and different. It is super easy with this language of cartoons because it gives that unreality for what Laerte does in *Piratas*, a very common thing, current and realistic. It only has a epic look because they are pirates with a tent of the 18th century sailing in the bay. Then when you put circus people doing that, it also has a naturalness, common and trivial with a touch of surrealist that gives that immediate diversion: even if you don't understand the story, you have fun. There were children who were and who weren't the least idea of what was happening, because it was Laerte, and the universe of Laerte has a double meaning, but the children completely innocently wanted to have fun, in short. I think the big problem of *Piratas* was that it was conceived for SESI. It is a big stage with a structure that demands a big budget to maintain. Then the show was for SESI, and it was remounted to continue in another season for SESI, and then it went to the festival of São José do Rio Preto via SESI. Because only to take that boat... It was a mess. And then I didn't have a choice, because Xepa went to *Soleil*, Fernanda D'Umbra was one of the heads of *Cemitério de Automóveis*, Alexandre started to direct shows and to dedicate to

carreira solo dele. Então cada um tinha já o seu projeto. Então é um espetáculo muito difícil de manter, principalmente com a parte técnica e a parte visual. Por exemplo, o navio tinha uma cama elástica com um mastro instalado, e isso precisa de um palco que suporte. O mais difícil pra mim foi isso: ver que era para aquele momento só e não tinha como continuar. Não tinha grana, uma pena. Porque é um espetáculo que era engraçado, todo mundo se divertia demais. Durante a semana iam escolas, que era um público muito humilde, desses que vai pra chamar o ator de viadinho, ficar xingando; e quanto mais zona fizessem, mais o espetáculo acolhia. Tinham momentos de descer à platéia, e se divertir junto, então todos ficavam na mesma sintonia. Não tinha uma quarta parede que impedia o público de chamar a atriz de gostosa, isso seria um prêmio que a cena ganhava. Era feito pra isso: a comunicação popular.

Mudando um pouco agora para o *Noite dos Palhaços Mudos*, qual foi exatamente sua participação na criação desse espetáculo?

No final, acabou sendo só essa história do nariz. Porque quando eles me chamaram pra fazer o espetáculo era o seguinte: era o Fernando e o Domingos e mais um ator convidado que eles não sabiam quem seria ainda. Então eles iriam dividir muitos papéis, ou não, que foi o que acabou acontecendo: o não. E já tinha a história inteira, e era pra fazer aquela história, diferente do *Piratas*. O *Noite dos Palhaços Mudos* tem uma história com começo, meio e fim muito claros. Então, como criar em cima disso respeitando essa métrica era parecido com adaptar um livro, um poema ou um filme, uma outra linguagem que já tenha isso tudo. Durante o processo, eu e o Laerte começamos a trabalhar juntos, mas tava muito corrido, e eles queriam muito trabalhar com esse diretor, o Álvaro Assad. Então eles faziam muitos ensaios, de onde surgiam cenas. Já tinha um roteiro pré-desenhado, que seria exatamente essa usurpação do material do Laerte. Então eu criei algumas possibilidades que não eram do Laerte. Mas tinha muito texto, muita palavra, e eles não queriam. Estávamos no momento de descobrir qual seria a linguagem. É isso né? Você junta um povo, começa a jogar coisas pra trabalhar em cima do contrato, começa a falar “é por aqui e não por ali”... E nesse momento a gente viu que seria melhor eles trabalharem por conta própria, porque era muito claro que eles já sabiam o que queriam como resultado. Era um processo muito rápido pra eles, ou você entra direto, ou você segurava o processo. Então a minha colaboração acabou sendo mudar o ponto de partida, o que acabou virando um charme. Eu já vi uma entrevista no Metrôpolis com uma menina do Doutores da Alegria falando sobre a questão de castrar o palhaço, a menina já tinha toda uma tese de doutorado dela sobre isso... [risos] Então é legal pensar “fui eu que sugeri!”. Eu até considero a minha participação lado-a-lado com a do Laerte, porque o Laerte entrou com a história (que é brilhante), só que as gags de palhaço que ele sugeria na história não são usadas. Por exemplo, o palhaço entrava em um duto de ar condicionado e saía pela boca de um fogão onde ele ficava entalado, e no final aquilo vira uma armadura que o protege de um tiro. Isso eles não fizeram, partimos pra outras gags de palhaço que

sugerem a mesma coisa. Se perder num labirinto, por exemplo. E tem um relógio que não é do Laerte nem meu, é deles [dos atores]. Essa era a encomenda: eles tinham o quadrinho do Laerte, e queriam fazer muitos números de palhaço. Então eles queriam ter um despertador, que toda vez que tocasse eles seriam obrigados a executar um número de palhaço, uma mágica, ou um malabarismo. Então, eles estão em situação de terrível perigo, toca isso, eles param tudo pra executar um número porque eles não conseguem se controlar. Isso é dos *La Mínima*, não é do Laerte. Então todo mundo acabou tendo sua autoria. A direção do Álvaro tem também uma cena de perseguição pelo jardim, com helicóptero e tudo, que é feita só com dedos e carrinhos que é genial. Então a minha participação teve várias coisinhas que eles aproveitaram no roteiro, etc, mas o que eu localizaria como principal é essa história do nariz. Ao invés de ser um resgate de um palhaço, ser um resgate de um nariz de um palhaço, e isso acabou desembocando em diversos processos criativos.

Você também fez uma adaptação do Will Eisner recentemente?

Isso. Foi a terceira. Porque durante uns quatro ou cinco anos eu trabalhei no Centro da Cultura Judaica. E essa agora é pro Hebraica. Mas eu não sou judeu. No Centro da Cultura Judaica eu fiz uma adaptação do quadrinho do Dom Quixote que ele fez. Super bonito, mas não é uma obra prima do Eisner. É um quadrinho colorido, o que foi decepcionante pra mim, porque ele trabalha o claro e escuro de uma forma brilhante no branco-e-preto. E a história tinha um ponto interessante que era ter o personagem do Cervantes. E na minha adaptação também tinha o personagem do Will Eisner conversando com o personagem do Cervantes sobre uma história do Dom Quixote onde um corrigia o outro. E lá no Centro da Cultura Judaica também fiz e dirigi com o Eric Novinski, o *Fagin*. É uma história linda do Will Eisner em que ele pega um personagem do Oliver Twist, que é o *Fagin*, o *Judeu* que treina a molecada pra roubar carteiras. Então o Will Eisner, que era judeu, questiona isso por ser quase um anti-semitismo do Charles Dickens. Na verdade, ele era um cara aberto, ele não achava que era um anti-semitismo do Charles Dickens, mas sim que alguém poderia achar. Então ele constrói uma história daquele personagem. Ele se pergunta como era um judeu sobrevivendo na época do Charles Dickens e do Oliver Twist. Então ele cruza a história do órfão do Oliver Twist com um monte de coisas que aconteciam naquela época: o personagem é extraditado pra uma ilha, onde ele sofre e depois volta, etc. Outra coisa muito legal é que o Fagin que o Will Eisner cria não é um velho como mostra Dickens, mas ele tem a aparência de velho de tão surrado que ele foi e na verdade teria uns quarenta e poucos anos.

Isso foi quando?

Cerca de três, quatro anos atrás. (Cerca de 2007 ou 2008) E agora estou fazendo o *Assunto de Família* que também é totalmente diferente do que eu conhecia do Will Eisner. É a história de um núcleo familiar

totalmente desintegrado, que tem um monte de lavação de roupa suja e segredos familiares que são revelados. Tem de tudo: pedofilia, incesto, traições... É um universo que eu realmente não conhecia do Will Eisner, uma coisa mais crua. Pra mim, a violência dele era mais metropolitana, mais simbólica, mas ali não era. Ele reduz tudo a uma família, então parece um Nelson Rodrigues, e parece uma reunião de domingo na sua casa também. Esse é uma *Graphic Novel* inteira, não é episódico, que foi editado recentemente, nem sei se ele estava ainda vivo.

Então foi assim, eles tinham me convidado pra trabalhar com Will Eisner, e eles tinham vários, Histórias de Nova Iorque, tudo. E eu me deparei com esse e falei: “Nossa, esse eu não conheço!”. Então eu propus de fazer uma adaptação do *Assunto de Família*, ao invés de fazer algo em cima do universo nova-iorquino do Will Eisner. Porque pra mim é mais interessante, por eu não conhecer me instigava a pesquisar e não trabalhar com o que eu já conhecia. Instigava-me a pesquisar, a descobrir uma nova linguagem, a tentar transformar aquele tipo de quadrinhos que tinha muitos flashbacks em teatro, sem virar teatro de flashbacks e sem perder a métrica do quadrinho dele. E após propor acabei escrevendo muito rápido. Já tem lá uma história, mas não é aquela história que a gente está contando. Ou melhor, é aquela história, mas não com aquelas palavras. As cenas que entraram pra contar aquela história são outras cenas, são originais. E dentro do universo do Eisner. A gente até resgata coisas de outros quadrinhos dele, como a figura do músico fracassado que toca na rua. Enfim, várias coisinhas que fomos colocando... E esse eu não participei muito do processo, foi engraçado... Era maio, pra estreiar em novembro, e eu sempre trabalho com eles assistindo o ensaio e construindo. E em maio, quando começamos, uma semana depois já entreguei uma versão inteira do texto. Eles acharam que estava pronto e eu não precisei mais fazer nada. Esse mês agora [novembro] que quero dar uma ajustadinha por causa do tempo, tinha dado um tempo um pouco maior do que pretendido. Mas foi muito rápido, porque acho que teve esse prazer da descoberta. Você descobre um material que é super legal, que te possibilita pensar outras coisas, e você descobre que tem um monte de coisas que gostaria de dizer sobre aquele assunto, então você abre umas torneirinhas e abra criando muito rápido. Eu ia ajudar a fazer o cenário e o figurino pra ficar um pouco na linguagem do Will Eisner, mas chegamos à seguinte conclusão: quanto mais teatral a gente deixasse, mais próximo estaria do quadrinho, nesse caso específico. Por que se fôssemos tentar reproduzir os quadrinhos, cairíamos em uma armadilha. A gente não iria conseguir aqueles tons do quadrinho monocromático. A gente resolveu manter a monocromia na intenção, na situação. Então é um espetáculo sombrio, mas ele tem cores. Tem um painel vermelho de fundo. O quadrinho é todo em ocre e sépia. É um quadrinho meio marrom. E o espetáculo tem toda uma cor e o teatral muito revelado. A cena de carro é o cara sentado na cadeira dirigindo o chapéu dele. Então a gente descobriu que isso aproximava do quadrinho, porque a gente sabia que era teatro, assim como quando você lê e sabe que é quadrinho e não é romance. Você sabe

que as informações serão rápidas, que em uma sentada pode ler, não era um épico. Então a gente achou melhor assim: vamos revelar a linguagem logo de cara, mantendo o espírito do quadrinho. O clima do quadrinho, principalmente. Então essa adaptação foi mais por aí, manter o clima.

Eu acho que buscar a teatralidade sempre é um bom caminho.

É. Eu não sei se sempre, mas nesse caso, quanto mais escancarado mais legal. Por exemplo, o que eu vi no ensaio que eu mais gostei não é o que a gente vai ver hoje. Porque no lugar no ensaio tinha uma areia no palco que sobrou do outro espetáculo, que ficou lindo de morrer. Por mim deixava aquela areia, parecia um limbo ou um purgatório. Era o menos Nova Iorque possível. Então nesse caso era buscar a teatralidade. No *Piratas* era buscar o ritmo. Então a gente usava o circo a favor disso. Nesse caso, o buscar a teatralidade de pegar a cadeira, o chapéu e dirigir seria diferente. Acho que a gente iria fazer uma trombada e palhaço voando pra cima. A gente partiria pro ritmo. Então cada quadrinho tem a sua especificidade. Se a gente fosse trabalhar uma outra coisa do Will Eisner, como os contos da *Avenida Dropsie*, por exemplo, não seria só uma história, seria uma colcha de retalhos. Então não seria dessa forma que a gente iria contar. Talvez se a gente escancarasse a teatralidade viraria barriga, como se o espetáculo não estivesse andando. Nesse caso não. Tem que descobrir o ponto que você quer levar. Não dá pra levar o quadrinho inteiro, melhor deixar o cara ler o quadrinho. Você tem que eleger esse ponto pra servir como base. Não significa que vou trabalhar só aquilo, mas vai servir como fio condutor. Então nos *Piratas* eu vou eleger a velocidade dos quadrinhos do Laerte, a rapidez de como ele resolve as tramas. É o que eu elegi pra servir de guia pra todas as outras idéias. Nesse caso [*Assunto de Família*] era a teatralidade. Então eu escrevi em uma semana porque eu já adorava Nelson Rodrigues, Tennessee Williams, e os dramaturgos dinamarqueses e todos esses filmes e peças de teatro que falam de família lavando roupa suja. São coisas que eu gosto e já tenho na bagagem. Eu olhava e pensava: “aqui tem Nelson Rodrigues, aqui tem Tennessee Williams, aqui tem teatro.” O quadrinho dele é muito teatral. Então vamos levar isso. Você tem que buscar o que é que vai eleger do quadrinho pra trabalhar. Pode ser que decida eleger o visual. E aí a gente trabalha a linguagem visual e como vamos dialogar com isso no teatro. Você tem que descobrir qual é ponto daquilo que você vai querer trabalhar. E não é diferente de adaptar um romance ou uma manchete de jornal: você vai eleger uma coisinha. Essa coisa talvez seja uma parte mais formal, não é um tema. É só pra nortear o processo criativo mesmo. É pra criar uma parede. Senão o processo criativo vai se ramificando e você não sabe mais pra onde você vai. E você fica perdido e pode te dar um bloqueio a qualquer momento, porque pode ser qualquer coisa. Então se você decide o que vai pesquisar, aí vai confluindo todas essas linguagens e pensamentos. Se você localizar uma coisinha pra ser a bússola, pode até ser que ela seja eliminada depois e dê lugar para algo mais nobre. Por exemplo, querer trabalhar a velocidade dos quadrinhos do Laerte, mas de repente você descobre que pode ficar cinco horas

trabalhando só em um quadrinho. Esses últimos trabalhos do Laerte seriam isso. Esses últimos que ele está fazendo no jornal, que são vinhetas mais surreais e abstratas. Se fosse levar isso pro teatro, não seria a velocidade a ser trabalhada. Talvez fosse algo mais sensorial, ou um apelo mais visual, ou pelo ritmo das palavras... Sei lá, precisa descobrir.

Paulo Rogério Lopes é nascido em Novo Horizonte em 27 de julho de 1965. Dramaturgo e diretor teatral paulista, tem escrito ativamente para as mais diferentes linguagens cênicas, como teatro, circo, animação, dança e contação de histórias para os grupos como: Nau de Ícaros, a Cia Linhas Aéreas, a trupe circense La Mínima, e o grupo de bonecos Caixa de Imagens. Além de adaptar, em parceria com Sérgio Carvalho, *Santa Joana dos Matadouros* (de Bertolt Brecht) para a Cia do Latão.

Teve textos de sua autoria dirigidos por: Ivaldo Bertazzo (*Mãe Gentil*, em parceria com Zeca Baleiro); Tiche Vianna (*A Lenda do Amor Entristecido* e *Olhos de Coral* com Cia. Zero Zero); Luis Damasceno (*A Desgraça Adora Companhia*); Débora Dubois (*Enlouquecendo a Mamãe*) e Renata Mello (*O Animal na Sala*).

Entrevista com Paulo de Moraes, da Cia. Armazém, no dia 17 de março de 2011, Centro Cultural Banco do Brasil em São Paulo

Pesquisador: Como vocês chegaram na idéia de montar o Pessoas Invisíveis, utilizando o material do Will Eisner?

Paulo de Moraes: A gente estava completando 15 anos de grupo no final de 2002. Era começo de 2002, e no final do ano a gente completava 15 anos de grupo, e queria fazer um espetáculo que desse vazão para as referências que a gente teve lá no início da formação da companhia. A gente ficou em uma conversa durante um tempo sobre quais referências eram essas, e a referência mais forte que ficou pra gente foram os quadrinhos, que sempre tinham sido uma referência forte desde a formação do grupo. Aí a primeira coisa que a gente decidiu é que iríamos trabalhar um espetáculo em cima de histórias em quadrinhos. Eu era muito apaixonado pela obra do Eisner há muito tempo, e propus começarmos estudando a obra dele, que muita gente não conhecia. Aí quando começamos, a gente já decidiu que era em cima da obra dele que a gente ia trabalhar. Foi mais ou menos um jeito de revisitar a nossa história. Era um momento em que a gente estava fazendo um balanço do nosso trabalho, até onde ele tinha ido, até onde poderia ir... Acho que a gente quis retornar a essa referência, que era forte e original pra gente, pra fazer esse balanço.

Como era essa influência das HQs no começo? Chegaram a fazer outras montagens nesse aspecto?

Não, mas quando a gente começou a trabalhar tinha algumas coisas que a gente exercitava... As nossas referências, quando começamos, eram bem mais de fora do teatro do que dentro do teatro. As referências eram mais cinema, música, quadrinhos... Uma questão de formação cultural mesmo, assim, além do teatro mesmo, os grandes autores... Então desde o começo trabalhávamos muito essa questão da fragmentação, a questão da quebra de narrativa, etc. E aí resolvemos investir nisso de uma forma mais evidente.

Na entrevista que está contida no DVD do Pessoas Invisíveis, você comenta que colocaram todo o material do Eisner na mesa... O que mais saltou aos olhos como inspiração para vocês, para a peça?

O que mais ressaltou pra gente na verdade foi a humanidade dos personagens. Como ele [Eisner] conseguia traduzir no traço a humanidade daqueles caras... E tinha um jogo que ele fazia com a questão da cidade, da cidade como função, da cidade como personagem, como um elemento vivo, assim, que pra gente era muito interessante. A gente tinha saído de Londrina há alguns anos e tinha ido viver numa

grande cidade, então a gente tinha perdido muito essa referência do espaço, do lugar, da construção, dessa coisa material da cidade. Mas ao mesmo tempo, a gente foi parar na Lapa, quando a gente veio pro Rio. Que é isso: é uma cidade pulsando o tempo todo, nas construções, na noite, na violência...

Quando foram para o Rio, foram direto pro espaço onde estão agora? [Fundição Progresso]

É, acho que a gente demorou uns seis meses pra ir pra lá. A gente chegou em 98, e no final de 98 a gente estava no espaço que a gente está. Então como a gente foi para o Rio, a gente se reconheceu muito naquilo: aquela idéia da experiência da cidade como algo pulsante, que ele colocava; de que todo lugar guarda a presença de todo mundo que passou por esses lugares, etc. Então nos interessou muito essa coisa: a pulsação da cidade e a humanidade que ele conseguia imprimir naqueles personagens apesar de ser tudo tão quebrado, tão curto, tão pequeno... A humanidade que ele conseguia imprimir naquilo.

E como foi jogar todo esse material fragmentado no palco?

A gente começou fazendo um monte de exercícios em cima de histórias específicas. Eu passava pra alguns atores trabalharem em cima de uma transposição do Contrato com Deus, ou de uma cena do corredor, que eu não lembro nem de qual história que é mais... Acho que é do Reader [Will Eisner Reader – Seven Graphic Stories], do cara que quer correr uma maratona⁹⁸. Então a gente estava experimentando as histórias assim. E ao mesmo tempo em que a gente experimentava contar as histórias, a gente ficava experimentando como trabalhar essa fragmentação no corpo, como fazer parecer quadrinhos, etc. Porque a maior dificuldade que a gente teve, que eu me lembro, foi que o tempo de uma coisa e o tempo da outra são muito diferentes. O tempo do quadrinho é muito rápido, é muito preciso, e o tempo do teatro é um tempo mais estendido. Então, chegou o momento em que, pra gente, a grande parada da pesquisa era encontrar esse tempo intermediário. Encontrar esse tempo em que conseguíssemos trabalhar com a idéia do quadrinho e ao mesmo tempo não ser tão expansivo quanto no teatro. Porque muitas vezes a gente tentava trabalhar uma idéia do quadrinho e aquilo ficava teatral demais e o tempo expandia demais e a história era contada. Quando a gente tentava ser muito literal, muito “O quadrinho”, também era tudo muito rápido e a gente não conseguia efetivar aquilo como teatro. Então, acho que a grande descoberta do espetáculo, a grande delícia pra gente foi isso: encontrar esse tempo de transposição de linguagem.

E como vocês encontraram?

Ah, tentativa e erro. [risos]

⁹⁸ *O Vencedor*, história curta também inclusa no livro *Narrativas Gráficas* de Eisner.

E no final você achou um meio-termo entre os dois tempos?

Não, não é um meio-termo. Na verdade é um tempo que se baseia numa coisa, mas também se baseia na outra. A gente não abriu mão do teatro e não abriu mão do quadrinho. Buscamos um lugar que fosse outro. Eu acho que isso estava muito nítido no espetáculo. Porque ao mesmo tempo em que era tudo rápido, eram histórias todas curtas, e os personagens ficavam com uma dimensão pro público muito grande. Eu me lembro de um personagem, por exemplo, que tinha três cenas: era o cara que ia correr a maratona, que andava com uma camiseta 47. Ele aparecia três vezes na peça: primeiro bem no começo na peça dizendo que amava a mulher e que ia correr a maratona; depois de, sei lá, cinquenta minutos de peça ele voltava, fazia uma travessia e tinha um pequeno texto; e quando chegava lá no final da peça, na penúltima cena, a cena era ele chegando completamente esgotado e conseguindo concluir a maratona. E quando ele concluía, a mulher o pegava no colo, falava que ele tinha conseguido, e ele falava assim: “você quer casar comigo?”. E o público tinha uma identificação muito grande com aquilo, porque ao mesmo em que isso era tudo, a memória era ativada imediatamente. Ao mesmo tempo em que era tudo muito pequeno, muito cortado, quando o personagem voltava tinha uma ativação da memória imediata. Então acho que o espetáculo teve esse mérito de conseguir fazer esse jogo.

O que você acha que ativava a memória do público? Seria uma plasticidade da personagem, ou talvez a situação em si em que ela era inserida?

Mas não era só ele que era marcante assim. Tinham outros. Tinham dois personagens que eles se encontravam na rua, um de um lado da rua e outro do outro, e eles não conseguiam se ver. Herbie e a Honda, por exemplo⁹⁹. Não, na primeira eles conseguiam se encontrar e o fluxo da rua interrompia o encontro deles. Na segunda vez eles não conseguiam se encontrar porque um estava do outro lado da rua e passava um ônibus no meio deles. Na terceira vez aparecia ela grávida. Era só uma passagem do personagem grávida. Acho que os personagens, mesmo nessa forma absolutamente quebrada, multifacetada e tal, eles conseguiam manter uma integridade assim que era muito bacana.

E como vocês chegaram nesse título de “Pessoas Invisíveis”?

Pessoas Invisíveis é uma história do Eisner. É uma das histórias dele. Mas a gente queria falar disso: dessas pessoas que estão perdidas na multidão, dessas histórias que são tão ricas e que a gente não as percebe o tempo todo. O espetáculo é meio como se você estivesse num metrô e conseguisse olhar pra cada um e meio que ouvir o pensamento deles um pouco e entrar em pedaços dessas vidas assim. Tem até

⁹⁹ Provavelmente a cena é inspirada na sequência curta intitulada *Ária*, inclusa no livro *Nova York: a grande cidade*.

uma cena que é assim. No começo da peça tem uma cena no metrô em que a gente vai meio ouvindo os pensamentos deles e tal... Então acho que a idéia do espetáculo é isso: um mergulho nessas vidas ordinárias. Essas vidas que são tão pequenas. Mas como a gente pega esses caras num momento muito potente, existem um extraordinário no que é ordinário.

Voltando pros quadrinhos... O quanto eles foram usados durante a criação do espetáculo? Foi só pra basear o início da dramaturgia, ou estavam presentes o tempo inteiro?

Não. Acho que foi mais no começo, quando a gente estava pesquisando as histórias. A gente pesquisava as histórias pra escolher os personagens que mais nos interessavam. E a gente pesquisava a forma, pra encontrar um jeito de contar a história que no final iríamos contar. Então a gente usava a narrativa essencial dele pra isso. A partir do momento em que a gente escolheu “a nossa história é essa”, ninguém mais olhou para aquilo. Nem podíamos mais olhar para aquilo, porque chegou o momento em que a gente precisava era encontrar o nosso jeito, né. A partir daí precisávamos ter uma liberdade completa. Então foi no começo do processo que a gente ficou completamente mergulhado naquilo. Desenhos grudados na parede, os cadernos dos atores com grandes desenhos... E conforme os exercícios iam passando, a gente percebia que a gente estava encontrando uma parada. Uma vez, tinha um elemento que era muito importante nos desenho todos do Eisner, que era o sobretudo. Na cidade quase sempre estava chovendo, estava sempre todo mundo meio de sobretudo e tal. E um dia, os atores fizeram um exercício onde o tempo ia passando conforme o sobretudo ia marcando... Difícil explicar, mas vou tentar... Eram três atores fazendo um exercício em que a idéia era passar pelas emoções de cada um dos personagens de uma forma muito rápida, uma série de emoções muito grandes que essa personagem teria apresentado, ou acompanhado, durante a vida. E os atores pegaram o sobretudo como o elemento comum, e estabeleceram um quadro. E depois estabeleceram um outro quadro. E estabeleciam outro quadro, e outro quadro, e você ia vendo (eu ia vendo), durante o exercício, as vidas daqueles caras, picotadas, passando na minha frente assim. E esse exercício foi muito bacana pra gente. Eu guardei-o nas minhas anotações. E quando a gente foi levantando a peça, e resolvemos que a peça seria centrada na trajetória de três personagens, quando chegou lá no final da história eu trouxe essa idéia de novo e aí fiz. Como o público conhecia a trajetória daqueles três personagens durante a peça toda, quando chegou lá no final, e a gente tinha esse exercício, a gente ia reconhecendo os personagens durante o exercício. Era bacana demais. Era o quadro, mas era absolutamente vivo, o teatro, o momento...

E porque vocês chegaram nessas três personagens especificamente?

Tinha uma que a gente adorava muito, chamava *O Edifício*. O Edifício é a história... agora não vou lembrar quantos são... São quatro fantasmas que habitam um edifício, porque eles viveram os melhores

momentos da vida deles, os mais fortes da vida, naquele edifício. E quando morrem, eles habitam, eles ficam ali. Eles não conseguem se desgrudar dali. Então, essa história é sobre esses quatro fantasmas, essas quatro figuras que rondam esse edifício. Tinham duas histórias deles que eu gostava muito enquanto narrativa. Um chamava Monroe Mensch e o outro, Antonio Tonatti. Os outros eu achava muito bacana mas não era a mesma ligação¹⁰⁰. E tinha um personagem que eu adorava que era o personagem de uma história do *Spirit*, que é o Gerald Schnoble. E aí, eu peguei essa estrutura dos fantasmas que habitam esse prédio, que não conseguem se desgrudar dessa memória material e tal, e fiz isso com os três personagens que eu achava que tinham as narrativas mais interessantes. Mas o personagem principal era o edifício, era o prédio. E junto com a vida desses caras, que era o centro, iam acontecendo as outras vidas. Tinha um personagem interessantíssimo que a Simone Mazzer fazia. Era uma mulher que ficava na janela só falando da vida dos outros. Então ela passava a peça inteira na janela xingando alguém, ou então ela estava conversando com alguma vizinha, ou fazendo não-sei-que. E no final da peça, ela está na janela. O tempo passou, passou, e ela continua na janela. É bacana. E ela se relaciona com todos os personagens, é bem interessante.

Aí, outra coisa, por exemplo. Sendo o edifício nosso personagem central, isso deu condições de usar um monte de personagens que a gente adorava, tipo o Scuggs, uma história dentro do livro *Um contrato com Deus e outras histórias*. O zelador era um personagem interessantíssimo, que era um cara muito bronco e que é seduzido por uma menininha que vai pro quarto dele mostrar a calcinha pra ele pra ganhar umas moedas e tal. E essa menininha envenena o cachorro do zelador, mata o cachorro do zelador, e o zelador vai agredir essa menina. Todo mundo do edifício vai pra cima dele e, depois, ele entra no quarto dele e dá um tiro na cabeça. É uma história que a gente adorava. A gente achava muito fodido. E aí, o edifício propiciava isso também. Propiciava esse personagem estar transitando no meio, porque era um edifício, muita coisa podia acontecer ali. Acho que é isso. Você assistiu o espetáculo?

Vi. No Festival de Teatro de Curitiba. E vi agora de novo pelo DVD.

Ah, você viu o DVD. O DVD é bacana.

E você sempre foi fã do Will Eisner, desde pequeno?

Não, pequeno não. Eu conheci na faculdade. Quando eu entrei na faculdade em 85, por aí. Tinha saído o *Contrato com Deus...* no Brasil. Na época não tinha muito quadrinho assim, não existia Graphic Novel.

¹⁰⁰ Os outros personagens que não foram citados são Gilda Green e P.J. Hammond.

Foi isso, foi na final dos anos 80 que eu tomei contato com a obra dele. Foi na época em que eu comecei a dirigir teatro. Lembro bem disso. Era uma referência muito marcante.

E o resto do elenco?

Algumas pessoas tinham contato, a Patrícia tinha uma relação, porque ela estava desde o começo do grupo, ela conhecia bem. Algumas pessoas não conheciam nada de Eisner, e nada de quadrinhos. Alguns tinham até dificuldade de entender por quê eu achava aquilo tão bom assim. Foram entendendo aos poucos, foram mergulhando naquele universo. Porque não é muito treinado pra isso, né, se você só está acostumado com gibizinho muito ligeiro... Porque uma obra como a obra do Eisner não é uma obra pra você ler. Não é só pra falar assim “ah, ele foi pra lá, ele veio pra cá”... Não, é uma parada pra você assistir. Você vê o desenho, você percebe o movimento, você olha a dobra da roupa. Você vê o tamanho do quadro, você vê a composição da página. Não é uma coisa pra você ler correndo, entendeu? É uma coisa pra você apreciar de verdade. É arte que ele faz. E arte muito profunda. E aí você vai vendo como ele constrói a narrativa. Tem uma história do Eisner que é um cara fazendo o monólogo do Hamlet, você já viu isso? Um cara no topo de um prédio.

Ele coloca isso no livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*.

Isso. Ele bota um cara no topo de um prédio fazendo um monólogo. É excelente! Então, acho que é extremamente sofisticado. Acho que qualquer coisa que seja sofisticada pode causar um interesse imediato, mas também precisa que você abra os olhos de verdade, tire as travas dos olhos pra olhar aquele material de uma forma mais depurada. Eu acho uma obra maior a obra dele. Acho que é uma das mais importantes... Não to falando só de história em quadrinhos não, acho que a obra que ele construiu é uma das mais vitais, das mais importantes que eu conheço.

E que outras HQs você gosta e já quis montar em teatro?

Eu não tive vontade de montar no teatro outras coisas de quadrinhos não. Até tenho vontade de voltar pra obra do Eisner de novo, porque eu acho que tem muita coisa ali que me interessa. Mas eu gosto de quadrinhos em geral. Hoje no Brasil você tem uma leva de artistas muito bons. O Fabio Moon, o Gabriel Bá, o Grampá, Rafael Coutinho, Laerte... Mas Laerte é velho... Mas esses moleques novos são super legais. Meu filho mesmo agora, tem quinze anos, e está fanático por quadrinhos. Já fez uma pequena história, e está fazendo outra, entrou em concurso de lançamento editorial de quadrinhos... Eu acho que o Brasil vive um momento de “boom” dessa coisa dos quadrinhos. Muita gente nova e muito boa fazendo. Conhece uma obra chamada *Cachalote*, do ano passado? É do Rafael Coutinho e do Daniel Galera. É excelente, lindíssimo. E eu adoro Grampá. Adoro o trabalho dele, dos Gêmeos... Tem uma molecada

nova, tipo o João Montanaro, que é um menino de, sei lá, 14 ou 15 anos, que faz tira pra Folha hoje em dia, que é um moleque super bom. Eu gosto de muita coisa, cara, Adão, Allan Sieber... Eu gosto de muita coisa, mas eu nunca pensei em transformar isso em teatro assim... O Angeli, né, não pode deixar de falar do Angeli, senão pega mal. [risos]

Por exemplo, tinha uma parada, uma das coisas mais interessantes de quadrinhos que eu já vi até hoje: eu não sei se você conheceu um disco do Arrigo Barnabé que chamava *Tubarões Voadores*. Esse disco é do final da década de 80, começo de 90, eu não lembro exatamente o ano. Mas é um disco maravilhoso e o encarte do disco é uma História em Quadrinhos do Luis Gê com as músicas do disco. Então você vai ouvindo o disco com o encarte em quadrinhos na mão, e você vai acompanhando a história e vai acompanhando os sons e a música toda em cima dos quadrinhos. É genial. Isso era uma coisa que era importante conhecer. É um disco do Arrigo que chama *Tubarões Voadores*.

Paulo de Moraes é diretor, cenógrafo e dramaturgo da Cia. Armazém, no Rio de Janeiro

Entrevista com Alice K., realizada dia 3 de julho de 2012, em São Paulo.

Pesquisador: Como foi seu primeiro contato com a montagem O Caderno da Morte?

Alice K.: Foi no começo de 2008. Foi uma surpresa interessante. Tinha a ver com a cultura pop japonesa dos mangás. Eu nunca tinha feito nada antes com um material tão autônomo e independente como o mangá. A minha inspiração foi sempre a literatura, romances, e mesmo o cinema. Com o mangá eu era mais uma consumidora do que alguém que faz desse material uma fonte para possíveis adaptações. E era um mangá que eu não conhecia, porque a minha relação com a cultura japonesa, principalmente a língua, foi muito trabalhada com os mangás.

Em minha infância, até os sete anos eu não falava português. Só japonês. Os meus pais eram japoneses, e em casa era corrente a língua japonesa. Misturada com português, mas a predominância era japonesa. E, fora os livros didáticos da escola japonesa, eu lia muito mangá. Eu fui alfabetizada em japonês. Então dos 5 até os 17 eu lia mangá. Mas eram os mangás femininos, de mocinha, de menina: Nakayoshi, Ribbon. Nakayoshi quer dizer amiguinha. E Ribbon quer dizer laço, fita. E eram histórias de primeiro amor, essas coisas. Depois, tive contato, bem mais tarde, com os mangás “podrera”.

Mangás underground?

Só que em japonês. Que falavam muito de bullying, por exemplo. Mas de qualquer forma, em um mundo mais sinistro, mais denso, de crianças que sofriam esse tipo de coisa. Aí tinha todo um “em torno” que era meio paranormal, sabe? Entravam outros elementos que também fazem parte do universo da cultura japonesa, como os espíritos. Não é um lugar muito *flat*, plano. Você tem outros elementos que contribuem para criar uma aura. Tem lendas, o elemento místico, mítico, tem o *thriller*, a perseguição... E também muitos mangás começaram a ser muito bons e diferentes. E muitas histórias de época, principalmente dos *samurais*, começaram a ter uma versão em quadrinhos, como o Lobo Solitário (em português). E tinham outros mangás interessantes também, que eu não recordo os nomes agora. Mas, o que eu quero dizer, é que sempre tive um contato próximo com os mangás, mas como algo não tão sério.

Aí, eu não conhecia o mangá quando a Cia. Zero Zero, através do Bruno, me fez o convite em relação à direção. Em um primeiro momento ele me dizia: “olha, é interessante”. E tinha aquilo que chamamos de *thriller*, o suspense. E eu gosto também de novelas de suspense, policiais. E eu não estava muito atualizada em relação aos mangás mais recentes. Quem tem filhos adolescentes consegue acompanhar mais. Mas como não tenho filhos, nem sobrinhos nessa idade (eles estão em outra faixa etária), acabei

ficando um pouco distante destes mangás. Eu lia outros mangás, e outros quadrinhos franceses, com personagens mais surtados, urbanos, em outro estilo. Não eram exatamente mangás, eram quadrinhos.¹⁰¹

Eu lembro que na época eu estava muito ocupada com outros projetos, e deixei o Caderno da Morte em banho-maria. Quando fui trabalhar sobre o gibi, pensei: “gente, que bacana! Tem coisa aí.”. Mas eu fiquei apreensiva em relação às ações, porque ele é muito narrado. Tem ações no gibi, mas muitas coisas acontecem de uma forma narrada.

Ele também é muito psicológico em alguns momentos.

É. Então, ações mesmo não tinham muitas. Em teatro não é só o texto: as personagens agem. Então eu tinha aquele mangá que atravessou o oceano e foi parar em outros países, inclusive nos Estados Unidos. E eu fui pesquisar por minha conta sobre o que era esse mangá que estava chegando ao Brasil, e estava chegando não só ao Brasil, mas também ao teatro. Como isso acontece? E que movimento é esse, de jovens atores se voltarem para esse tipo de material para suas criações? Tenho outros colegas, em outras épocas, como a Beth Lopes, que trabalharam com quadrinhos, mas com outro estilo e outras abordagens. E também tem vários grupos que trabalham com HQs. Mas o mangá eu não tinha visto ainda em uma versão para o teatro.

E era interessante, porque o universo representado era muito masculino. De menino, não de adulto. Garotos de 6 e 7 anos têm um universo que eu desconheço. Mas também tem outra geração representada: a dos pais destes garotos. Tem a personagem do pai de um deles que é muito ativa na trama. E é bacana o fato de dois garotos mobilizarem o mundo, e lidarem com questões que hoje parecem banais, como a justiça e a corrupção. Não é à toa que virou febre entre a garotada.

Então pensei: “bom, é um desafio”. [Os atores do elenco] Eram ex-alunos de alguma forma, alguns diretos, outros indiretos. E sempre que me vem alguma demanda em relação à cultura japonesa, eu tento ajudar. Eu gosto de ajudar direta ou indiretamente porque é um universo difícil de levar ao palco, mesmo que esteja mais ocidentalizado como nos mangás. Eu sinto que tem algum plano que não conseguimos alcançar: que algo acontece de tal forma porque se pensou dessa forma, porque tem uma questão de hierarquia... Eu sentia que poderia esmiuçar um pouco melhor o que estava dado como definitivo, por exemplo. E fui movida. Fui instigada pelo universo, pela fonte inspiradora de onde eu nunca imaginava que poderia surgir uma possibilidade de ser transformada em outro lugar, quero dizer, de sair do papel e se tornar um elemento vivo.

¹⁰¹ Alice K. faz uma distinção entre os mangás e os quadrinhos ocidentais ao longo da entrevista, os quais ela chama apenas “quadrinhos”.

Você comentou que sentia falta de ações para as personagens. Como lidou com isso na montagem?

É o seguinte: o material que o grupo me passou continha um começo de uma escrita dramática do Bruno. Ele começou a escrever uma possibilidade, um esboço dramático do que poderia ser. Não era o intuito pegar os vários episódios do original. E eu senti que poderíamos ter uma liberdade maior. Já não seguiríamos exatamente a trama original, mas as tensões que já existiam entre as personagens permitiriam que criássemos outras circunstâncias, outras situações. Estas tensões eram possíveis. O importante é que mantivéssemos de alguma forma as tensões entre as personagens, e não necessariamente ilustrar ou reproduzir as circunstâncias e situações que estavam contidas no mangá original.

Poderíamos chamar isso de “jogo de cena”?

Exatamente. Que jogo era possível ser criar – e estou falando de criar mesmo, não de reproduzir – com aquelas personagens que eram muito encadeadas. Uma dependia da outra mesmo. Não tinha nenhuma personagem solta. Isso permitia que fizéssemos analogias, relacionar como seria aquela situação em nosso país, em São Paulo, por exemplo, permitia a mobilização de percepções de acontecimentos próximos. Não era algo que acontecia só do outro lado do oceano em outra cultura. A compreensão deste jogo contido no mangá original permitia que traçássemos analogias com o que acontecia aqui. Acho que esse foi o ponto principal para que não caíssemos em uma ilustração, uma reprodução de algo que já existe. A gente queria criar com aqueles personagens tão interessantes, que possuem desejos, possuem vontades, e são garotos. Queria saber como eles lidam com uma situação que nos é tão próxima, que não está situada em outro lugar imaginário, outro espaço e tempo. Os temas, como a justiça, o fato de eles se comunicarem via internet nos aproximam.

Como foi sua contribuição com o diálogo com a cultura japonesa nesse espetáculo?

A gente ficou mais na compreensão dos jogos das personagens, e isso ficou um pouco mais distante. Em um primeiro momento, achei que minha contribuição pudesse estar aí. Mas foi bom ter me afastado, para não ter que justificar o espetáculo através de uma cultura. Não me restringi, liberei-me completamente desta função cultural e fiquei mais atenta ao elemento vivo que o jogo poderia me propiciar aos atores. No início o elenco estava muito preocupado em transmitir o que era exatamente o *shinigami*, o mundo do *shinigami* e o que acontecia lá. Em um determinado momento, tiramos completamente esse lugar e simplesmente dissemos: existe um lugar chamado mundo dos *shinigamis*. Pronto, acabou. E cada um imagina. A gente não precisa trazer este lugar ilustrativamente.¹⁰² Cada um começa a imaginar o mundo

¹⁰² *Shinigami* literalmente significa Deus da Morte. Personagem típico da cultura japonesa.

do *shinigami*, e o que acontece lá. Nós dissemos “a gente olha o mundo dos humanos de lá do mundo dos *shinigamis*”, e o público sabe que existe uma distância, que é outro lugar, que eles estão olhando para nós, mas nós não conseguimos olhar para eles; imagina como é tudo isso, como acontece o encontro entre duas entidades: o ser humano e o deus. Mas é um deus concreto, que define o destino das pessoas e... conversa! Alguns abrem a possibilidade da conversa no espetáculo. Então, para os jovens, que têm esse imaginário ilimitado, é maravilhoso. E por que não conseguimos lidar com isso, para lidar com o que é real?

Você conseguia identificar pontos de cruzamento entre a linguagem do mangá e o teatro?

Mangá enquanto o quê?

Enquanto linguagem.

A questão é o quê você faz com o mangá. O mangá enquanto história (uma história muito bem contada), o mangá enquanto revelador de jogos entre as personagens, o mangá enquanto estética... Então acho que as abordagens sobre o mangá são infinitas. E não dá pra você trazer o mangá *ipsis litteris* para o palco. Você tem que fazer essa tradução de um suporte para outro.

Eu sinto que tem algumas coisas que só cabem no mangá, pelos mangás que conheço. E quando você passa para o anime, o desenho animado, muitas vezes ele fica muito parecido, quase igual, só ficou em movimento... Eu sinto que a tradução precisa do lugar do tradutor.

Precisa adaptar para a outra linguagem.

E precisa identificar qual é o tradutor. Se for a Zero Zero que está trabalhando, precisa pensar porque escolheu determinado trecho da obra e não outro. Então nesta tradução já existe o ponto de vista sobre o material original. Sempre vai existir isso: o ponto de vista do autor. Mesmo que simplesmente coloque o desenho em movimento, ele adquire outra velocidade, outra dinâmica... Eu não sei dizer exatamente, não sou uma expert em tradução semiótica. Eu sinto que, nesta passagem para o teatro, primeiramente deve-se dominar os dois, que seja pelo menos um pouco: um pouco da dinâmica do mangá e um pouco da dinâmica do teatro, e como eles dialogam. E chega um momento em que o teatro vai ter que pegar a rédea, e isso tem que acontecer. Descobrir o elemento vivo, as tensões, como levar essa história pra frente, e as tomadas de posição do grupo.

Como assim?

Os pontos de vista do grupo em relação ao jogo propiciado. É que normalmente os mangás (com exceções, que ultimamente não têm sido assim, têm sido mais abertos) tinham conteúdo moralista. Hoje são mais abertos, mais amorais. Não digo nem imorais, digo amorais, porque não têm moral. São completamente abertos, simplesmente expõem. Isso não deixa de ser também o ponto de vista do autor em si, completamente aberto.

Interessante. E que tipo de teatro resultou nessa adaptação? Acredita que O Caderno da Morte tangencia alguma estética?

Não sei se esta pergunta é pertinente.

Por quê?

Por que parece que só posso responder com as opções existentes. Sabe o que eu acho que foi interessante nesta passagem do mangá para o teatro? Isso é uma dúvida que eu tenho até hoje. O *Death Note* virou anime, virou filme, um monte de coisa. O mangá traz as personagens muito caracterizadas, estereotipadas. Minha dúvida é, até que ponto, quando criamos o espetáculo, eu deveria (ou poderia) ter saído dessas imagens caracterizadas, por exemplo, o *shinigami*. O personagem Raito, feito pelo Vinicius não tem nada a ver com o original. Tem a ver com o jovem, mas em termos de caracterização, fogia bastante. Mas o *shinigami* era muito próximo. Na época eu mantive, porque o original tinha aspecto de um “tio”, desses que toda pessoa tem: o irmão mais novo do seu pai, que é meio largado, que não tem família, se dá bem com o sobrinho, mas é meio perdidão, sem emprego fixo, boa gente e roqueiro, ou já foi roqueiro, sabe? Uma coisa meio fora de época... Achei que o original era muito próximo disso. E por que não mantê-lo assim? É até mais forte pra garotada. De certa forma, existe uma identificação. Nem estranham tanto a maquiagem. Enfim, foi um risco, onde eu poderia levar muita pedrada. Poderia confundir com o *cosplay*... É algo que eu questiono até hoje: será que seria uma apelação? Será que deveria pegar a essência do personagem e transformar em outra coisa? Mas na época eu gostaria de ver o que iria acontecer. Dito e feito: o público do mangá, que não costuma ir ao teatro, começou a frequentar a plateia e entrar no jogo propiciado pela peça. Questiono-me até hoje: por onde podemos lidar com esse perfil de público? Acho que a peça é uma ponte. Em um próximo passo, poderíamos radicalizar mais, e não ficar tão subordinado aos elementos que o mangá traz. Eu sinto que a peça tem certa agilidade. Enfim, eu precisaria pensar mais sobre isso.

De qualquer forma foi surpreendente. Acho que o Bruno já sabia disso, porque ele é mais próximo deste universo. Fui surpreendida por este segmento do público.

Como foi o público te surpreendeu?

Concretamente. Pela resposta em cena aberta. Eles intervinham diretamente nas ações, na cena, se projetavam nas personagens, fazendo suas escolhas. A peça apresenta dois caminhos possíveis através das personagens, muito claros. Não se trata de maniqueísmo, de bem ou mal. Os dois são do bem. E do mal ao mesmo tempo.

Outra coisa que achei bem bacana é como a peça propiciou uma discussão entre gerações, entre pai e filho. Tinha muito pai e filho que ia assistir. O pai recebia a indicação de um colega, e pensava “vou levar meus filhos”. Ou os filhos que iam acompanhar os colegas e pensavam “vou trazer meu pai”. E depois eles iam comer uma pizza e cada um “defendia” a posição de um ou outro personagem, por exemplo. Isso criava uma forma de discutirem os mesmo assuntos. Assuntos como a justiça, e tantas coisas que a peça coloca que achamos que os garotos não têm opinião formada sobre – eles têm opinião! Nesse sentido, acho que a peça abriu espaço para que esses encontros entre gerações acontecessem. Acho que poucas peças possibilitam isso. Muitas fragmentam, distanciam, e não têm um tema que possa ser comum. Geralmente eles batem na tecla da geração incompreendida e fica por ali. As gerações ficam separadas e não procuram um lugar comum onde elas se escutem. Algumas questões são mais amplas do que direcionadas para um público específico.

Eu me lembro de um professor meu que foi assistir ao espetáculo e depois me disse “Poxa, agora tenho muito pra discutir com meu filho”.

Um amigo também foi com os filhos e os coleguinhas dos filhos. Ficaram em uma discussão acirrada depois na pizzaria. [risos] Isso é legal, não é? Sinto que a peça pegou também uma geração bem ampla, desde doze anos até vinte e cinco, que é o pessoal que está na faculdade, ou pós-faculdade. É a faixa etária da formação básica. Acho que a maioria estava em seus quinze anos, certo?

Por aí. Eu diria 16 ou 17. É uma fase de formação de caráter, acredito...

Exatamente. Tomara que existam mais peças que possam suscitar estas discussões, e que saiam de banalidades.

Alice K. dirigiu o espetáculo O Caderno da Morte em 2008. Além de diretora, é performer, pesquisadora e pedagoga teatral. Doutora e Mestre em Teatro pela Escola de Comunicações e Artes da USP, foi docente do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes/UNICAMP (2003-2010). Atualmente é docente do Curso de Artes Cênicas da ECA/USP. É coordenadora do Núcleo HANA de Pesquisa e Criação Teatral.