

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
GRADUAÇÃO EM TEATRO**

Intermedialidade em cena: As histórias em quadrinhos no
teatro da Cia. Vigor Mortis (PR)

Maria Luiza Mayer Camargo

**Belo Horizonte
Junho/2019**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
GRADUAÇÃO EM TEATRO**

Intermedialidade em cena: As histórias em quadrinhos no
teatro da Cia. Vigor Mortis (PR)

**Trabalho de Conclusão de Curso
Bacharelado em Interpretação Teatral.
Graduação em Teatro da Escola de Belas
Artes da UFMG.**

Maria Luiza Mayer Camargo

**Orientadora: Profa. Dra. Mariana Lima
Muniz**

Junho de 2019



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Curso de Teatro

**ATA DE AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO EM TEATRO – BACHARELADO**

Às 19 horas e 30 minutos do dia 28 de junho de 2019, reuniu-se no *Auditório da Escola de Belas Artes da UFMG* a Banca Examinadora constituída pelos professores abaixo assinados, para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da discente **MARIA LUIZA MAYER DE CAMARGO**, no exercício prático intitulado **ENQUADRINHAMENTO**, bem como no trabalho teórico, no formato de artigo vinculado à apresentação do exercício prático e intitulado **INTERMIDIALIDADE EM CENA: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O TEATRO NA COMPANHIA VIGOR MORTIS**, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Interpretação Teatral.

Prof^a Mariana de Lima e Muniz – Escola de Belas Artes da UFMG

Prof. Eugenio Tadeu Pereira – Escola de Belas Artes da UFMG

APÓS AVALIAÇÃO CONJUNTA PELA BANCA O TCC FOI CONSIDERADO APROVADO E A AUTORA TEVE CIÊNCIA DO RESULTADO:

MARIA LUIZA MAYER DE CAMARGO

Intermedialidade em cena: As histórias em quadrinhos no teatro da Cia. Vigor Mortis (PR)

RESUMO

Este texto baseia-se nos estudos realizados sobre a intermedialidade. Pensando na intermídia como agente provocadora no processo de realização de um espetáculo, serão evidenciados os conceitos de mídia e intermídia. A partir dessas definições, o trabalho realizado pela *Cia. Vigor Mortis* (PR) será analisado como exemplo de processo de criação de uma peça intermediária, mostrando uma perspectiva diferente de se imaginar a relação entre teatro e quadrinhos.

Palavras-chave: Intermedialidade. Mídia. Quadrinhos. Teatro. Vigor Mortis.

ABSTRACT

This text is based on the studies made about intermediality. Thinking about intermedia as a provocative agent in the process of performing a show, the concepts of media and intermedia will be evidenced. From these definitions, the work carried out by *Cia. Vigor Mortis* (PR) will be analyzed as an example of the process of creating an intermedial play, showing a different perspective of imagining the relation between theater and comics.

Key-words: Intermediality. Media. Comics. Theater. Vigor Mortis.

INTRODUÇÃO

Neste trabalho de conclusão de curso, busco fazer um correlacionamento entre as Histórias em Quadrinhos (HQs) e o Teatro. A escolha por estudar esse entrelaçamento de mídias surgiu ao longo do percurso acadêmico, quando verifiquei uma necessidade em estudar outros campos de conhecimento para além das artes cênicas.

Por ser formada como Multiplicadora Cultural e Técnica em Rádio e Televisão, cursos esses que ampliaram minha concepção de arte e comunicação, me questionava o porquê as disciplinas dos outros cursos serem de certa forma esquecidas por parte dos meus colegas da graduação em teatro (entre os anos de 2013 e 2014) e, quando procuradas, geralmente eram no campo da música, dança ou psicologia. Por que não havia esse desejo em todos de conhecer outras áreas além das artes? Essa curiosidade era só minha? Havia algo de errado na minha maneira de pensar?

Na necessidade que encontrei em buscar outras formas de conhecimento para intercalar com o teatro, percebi que estava equivocada perante a perspectiva de que esse desejo partia

apenas da minha parte. Havia sim uma busca pelos alunos do curso em outras áreas de conhecimento, como, por exemplo, a engenharia na aplicação da cenografia, área essa estudada pela ex-aluna Suelen Thompson¹.

Partindo da referência desse tipo de formação, comecei a conversar com outros estudantes do curso, aonde verifiquei que o desejo de se colocar outras formas de mídia também estava presente nos trabalhos e pesquisas que eles queriam realizar. Trabalhos como, por exemplo, o de Ana Luiza Brandão², mesmo a intermedialidade não sendo o foco de sua pesquisa, apresenta em sua estrutura cênico/narrativa a presença de outros elementos midiáticos; no caso específico da ex-aluna, elementos dos quadrinhos. No ano de 2016, o professor Eugênio Tadeu³ realizou um trabalho intitulado “*Brinquedorias*” no qual partes de cinema de animação foram inseridas nas brincadeiras filmadas para DVD. Foi então que notei que a vontade de se colocar outras mídias no teatro era presente na graduação, o que me motivou a continuar nessa linha de pesquisa.



FIGURA 1 – (MUELLER, 2017)
 “Dom Chicote e sua Amiga Balança a Pança”, de Ana Luiza Brandão. Direção: Fabiano Lana⁴

¹ Atriz e cenógrafa, trabalha na empresa PARAMEC. Pós-Graduada em Psicopedagogia. Enquanto aluna do curso de Teatro, fez formação complementar em Engenharia Mecânica, aonde os processos aprendidos nesse campo foram inseridos em seu trabalho com cenografia.

² Ex-aluna do Curso de Teatro da Escola de Belas Artes da UFMG, Atriz, Produtora e Professora de Artes na Escola Estadual João Felipe da Rocha. Em seu Trabalho de Conclusão de Curso, no ano de 2013, realizou o espetáculo “Dom Chicote e sua amiga Balança a Pança”, no qual elementos das histórias em quadrinhos eram postos em cena através do teatro de sombras.

³ Professor no Curso de Graduação em Teatro da Escola de Belas Artes/UFMG; integrante do Duo Rodapião, do Grupo Serelepe – EBA/UFMG, do Movimento da Canção Infantil Latino-Americana e do Caribe e da ABRACE – Associação Brasileira de Pós-Graduação e Pesquisa. (Fonte: Portal ABRACE)

⁴ Ator, produtor e designer. Formado pela UFMG em Teatro e Designer pelo SENAI – CECOTEG. Membro da UMA Companhia. Dirigiu as peças: Sexo – A Ideia Fixa da Humanidade, Suspeitos, Talvez Seja Amor e Dom Chicote e sua Amiga Balança a Pança. Atuou nas peças: Segunda Chamada, Carvão, Manga Mangueira meu Pé

Tendo isso em vista, comecei, de maneira auto didata, a estudar as HQs, visando inserir sua linguagem no teatro. Entretanto, sentia que não haveria possibilidade de realizar essa pesquisa em tempo hábil para a formatura, pois faltava uma lacuna que não era possível de ser preenchida até então. Em meio a essa pesquisa, deparei-me com a *metalinguagem*⁵, dando-me um novo rumo no estudo. Esse caminho, no futuro, viria a levar-me à *intermedialidade*⁶.

Contudo, ainda havia o desejo de trabalhar com os quadrinhos no teatro; desde o início eles foram meu objeto de pesquisa. A partir do ano de 2014, fui me aprofundando cada vez mais nesse tema; e quanto mais eu estudava os quadrinhos, mais eu percebia que o que me atraía neles era similar ao que me atraía no teatro. Se ambas as mídias me levavam a um estado de admiração e curiosidade, por que eu não conseguia relacioná-las? O que estava faltando?

No momento em que comecei a pensar que o que estava fazendo era inviável, conheci, no *Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ)* de 2015, o quadrinista Joseniz Guimarães⁷ que apresentou-me o trabalho da *Cia. Vigor Mortis*.⁸ Foi esse trabalho (que abordarei mais adiante) que me proporcionou uma série de estudos que me levaram enfim à intermedialidade.



FIGURA 2 – Chamada do Festival Internacional de Quadrinhos de 2015.

de Brincadeira, Improcedente e A Arca de Vinícius., Produziu e coordenou pedagogicamente a ocupação 3.0 FUNARTE de Lá pra Cá, projeto em parceria da UMA Companhia e Cia. Drástica.

⁵ Linguagem (natural ou formalizada) utilizada para falar de outra linguagem. (Fonte: Dicionário Online de Português)

⁶ Sobre esse conceito, abordarei ao longo do artigo

⁷ Joseniz Guimarães de Moura, formado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Atualmente trabalha nas áreas de educação, teatro, dança, quadrinhos e cinema. Estuda o diálogo das linguagens do teatro e dos quadrinhos.

⁸ Com espetáculos impactantes, a Vigor Mortis se estabeleceu como uma das mais profícuas e criativas companhias brasileiras. A companhia pesquisa possibilidades e vertentes do Grand Guignol, bem como a integração de linguagens entre teatro, HQs e cinema. Com montagens como Morgue Story, Graphic, Manson Superstar, Hitchcock Blonde, entre outras, a Vigor Mortis já se apresentou em festivais nacionais e internacionais e conquistou mais de uma dezena de prêmios. Além do teatro, a companhia vem conquistando espaço no cinema com suas adaptações de Morgue Story e Nervo Craniano Zero, que recebeu prêmio de Melhor Filme em Montevideo, e San Francisco, além do prêmio de Melhor Diretor no New Orleans Horror Film Festival. (Fonte: <http://primeirosinal.com.br/>)

Surgiu-me a questão: de que forma trabalhar com a intermedialidade, com foco nas HQs, como um provocador no processo de criação cênica?

Buscando uma solução para essa problemática, utilizei como base revistas universitárias referentes ao estudo da intermedialidade, pertencentes à Universidade Federal de Minas Gerais, local onde há o grupo de pesquisa *Intermídia*. “Esse grupo, composto por professores e estudantes de pós-graduação em diferentes unidades e departamentos da UFMG, tem tido um papel relevante nas discussões sobre a Intermedialidade nesse contexto transdisciplinar” (VENEROSO, 2008, p. 5). A revista *Pós: Programa de Pós Graduação em Artes da EBA/UFMG*⁹, foi de fundamental importância para que eu conhecesse e me aprofundasse no que diz respeito à intermedialidade.

Como o trabalho da Cia. Vigor Mortis será relatado neste artigo, outras fontes de pesquisa, fora do campo acadêmico, precisaram ser acessadas. Por exemplo, em 2018 realizei uma entrevista com Paulo Biscaia Filho¹⁰. Utilizando as duas *graphic novels*¹¹ lançadas pela Companhia¹², juntamente com o conteúdo encontrado no site oficial da mesma, e o livro *Palcos de Sangue: Morgue Story / Graphic / Nervo Craniano*, busco uma bibliografia ampla a ser trabalhada neste presente artigo.

Para atingir o resultado esperado, realizei estudos teóricos sobre quadrinhos e intermedialidade no teatro, correlacionando com espetáculos da Cia. Vigor Mortis.

Conceito de Intermedialidade

Definir a intermedialidade como a relação entre duas ou mais mídias, restringindo esta noção ao contexto da arte ou da mídia, pode soar como uma visão simplista perante as características que cada uma delas possui. Não há uma, mas várias mídias. Sequer há apenas a arte, mas diversas expressões artísticas, que invariavelmente trazem dentro de seu conteúdo suas especificidades, nas quais seus signos se fundem e produzem novos resultados.

⁹ Vide Anexo 1

¹⁰ Diretor de teatro e cinema, fundador da Cia. Vigor Mortis.

¹¹ *Graphic Novel* (ou Romance Gráfico) é um dos nomes dados às histórias em quadrinhos, sendo geralmente considerada como um gênero dentro das HQs, por possuir uma estória mais longa e elaborada em relação a outros quadrinhos.

¹² Vide Anexo 2 e 3

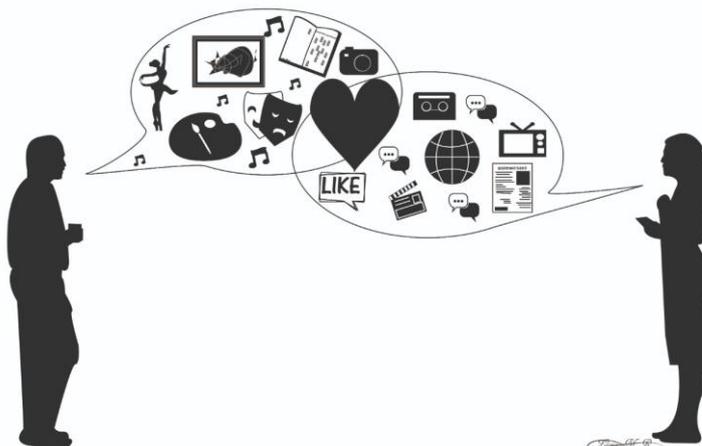


FIGURA 3 – MidiArte. (RABELO, 2019)

Na imagem, além das diversas mídias ilustradas, há o recurso de se colocar figuras dentro dos balões de fala, que substituem o texto escrito e podem ser entendidos em quase toda parte do mundo.

Na esteira dessa perspectiva, é possível compreender que o termo remete, num primeiro momento, à comunicação, ou mídia de comunicação. A sociologia, a antropologia e os estudos de comunicação procuram cada um a seu modo, identificar tal conceito em seus respectivos focos, que têm em comum o fato de representarem uma transmissão de alguma forma de signo, inerente ao ser humano¹³. A respeito da conceituação de mídia:

[...] as várias teorizações e as formas de institucionalização como prática cultural têm determinado muitos aspectos da nossa maneira de conceber a música no decorrer dos séculos, inclusive as nossas tentativas de reconcebê-la como mídia. Todas essas considerações, e ainda outras, fazem atualmente parte dessas tentativas de construir o conceito de “mídia”, não só em relação à música, mas pelo menos a todas as práticas e produções que ainda chamamos de “arte”. (CLÜVER, 2008, p. 11)

Tendo a citação acima como exemplo de como a busca por conceituar mídia é inerente ao estudo sobre a área, é interessante observar que há também uma busca de definição e separação sobre o que é mídia e sobre o que é arte.

Se incompreendido o conceito de mídia, soa igualmente como incógnita a intermedialidade, que passa a ser uma *fronteira* entre dois territórios desconhecidos. O conteúdo ainda se reveste de maior complexidade quando se avalia, por exemplo, que a dança, as artes plásticas, a música e o teatro, passam a ser compreendidos como mídias. Bohn, Müller e Ruppert¹⁴ (1988, citado por CLÜVER; CLAUS, 2008), definem mídia como “aquilo

¹³ Segundo Clüver (2008), o estudo de intermedialidade se restringe a seres humanos, sendo excluídas as linguagens dos animais.

¹⁴ BOHN, Rainer; MÜLLER, Eggo; RUPPERT, Rainer. Die Wirklichkeit im Zeitalter ihrer technischen Fingierbarkeit. Berlin: Sigma Bohn, 1988.

que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais”.

A definição de intermedialidade é bastante complexa, principalmente ante a concepção das subcategorias, que compreendem a combinação de mídias, a transposição midiática e as referências intermidiáticas. Essas, encontradas em diferentes proporções nos diferentes produtos culturais, denotam que a intermedialidade é uma *interseção entre fronteiras* da comunicação e da arte, como pode ser observado na citação abaixo:

Um olhar mais próximo das práticas intermidiáticas [...] aponta para três grupos de fenômenos:

1. Intermedialidade no sentido mais restrito da transposição midiática (Medienwechsel), também referida como transformação midiática, como, por exemplo, adaptações cinematográficas de textos literários, novelizações e assim por diante.

2. Intermedialidade no sentido mais restrito de combinação de mídias (Medienkombination), que inclui fenômenos como ópera, cinema, teatro, manuscritos iluminados, instalações de computador ou de arte sonora, quadrinhos ou, para usar outra terminologia, os chamados multimídia, mistos mídia e formulários intermediários.

3. Intermedialidade no sentido mais restrito de referências intermediárias (intennediale Bezüge), por exemplo, referências em um texto literário a um filme específico, gênero de filme ou filme qua medium (isto é, a chamada escrita fílmica), da mesma forma referências em um filme a pintura, ou em uma pintura para fotografia e assim por diante. (RAJEWSKY, 2010, p. 55, tradução minha)¹⁵

Uma proposta de definição breve e objetiva de Clüver (2008) sobre o que se compreende, amplamente, por intermedialidade, é de que se trata de um termo recente para um fenômeno que se encontra presente em todas as culturas e em todas as épocas ao longo da história da humanidade, destacando atividades culturais. Sendo, portanto, um campo a ser mais estudado futuramente, propiciando novas experimentações na área artística.

¹⁵ A closer look at the intermedial practices [...] points to three groups of phenomena:

1. Intermediality in the narrower sense of medial transposition (Medienwechsel), also referred to as medial transformation, as, for example, film adaptations of literary texts, novelizations and so forth.

2. Intermediality in the narrower sense of media combination (Medienkombination), which includes phenomena such as opera, film, theatre, illuminated manuscripts, computer or Sound Art installations, comics, or, to use another terminology, so-called multimedia, mixed-media and intermedia forms.

3. Intermediality in the narrower sense of intermedial references (intennediale Bezüge), for example, references in a literary text to a specific film, film genre or film qua medium (that is, so-called filmic writing), likewise references in a film to painting, or in a painting to photography and so on.

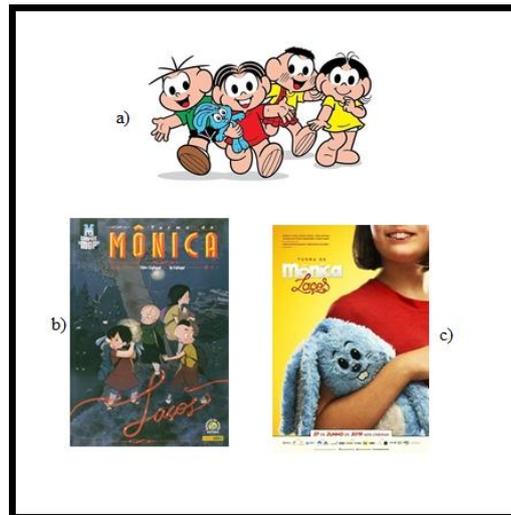


FIGURA 4 – Turma da Mônica - Laços.

As várias adaptações e referências feitas a partir da turminha, são exemplos das três formas de relação intermediária.

- a) Turma da Mônica (SOUSA, 2019)
- b) Turma da Mônica – Laços (CAFFAGGI e CAFFAGGI, 2013)
- c) Turma da Mônica – Laços (Filme de 2019)

As Histórias em Quadrinhos e o Teatro

Pensar na relação entre Teatro e Histórias em Quadrinhos parece, a princípio, algo não palpável, pois a natureza de cada expressão artística nos leva a acreditar que não podem ser relacionadas.

Entretanto, há muito o que se observar em comum entre as duas formas de arte/mídia. Ambas possuem *signos*, que elevam a compreensão do público, desde pequenos gestos, até a forma em que a palavra é ou não pronunciada. A respeito do signo no teatro:

O signo teatral [...] é fictício não só porque se trata de um fingimento ou de um signo que comunica coisas inexistentes, [...] mas porque ele finge não ser um signo. E ele, nesse entendimento, chega ao sucesso porque o signo teatral pertence à categoria de signos que qualquer pessoa classificaria como naturais e não como artificiais. [...] Em outras palavras, o elemento primeiro de uma representação teatral [...] é fornecido por um corpo humano que se faz ver e que se movimenta. (ECO, 1975, p. 30)

A definição de signo teatral proposta por Umberto Eco¹⁶ resulta em uma questão: a ficção torna o signo menos real? A resposta é: não. Ele apenas é colocado como um elemento natural que surge quase que de forma orgânica. Vejamos agora uma breve definição do uso de signos nos quadrinhos:

¹⁶ Escritor, semiólogo, filósofo, linguista e bibliófilo. Italiano, é mais conhecido popularmente no mundo pelo romance “O Nome da Rosa”, escrito em 1980.

Para chegar à forma atual, as HQ acompanharam toda espécie de evolução e um incrível entrelaçado de influência da fotografia e do cinema. [...] Elas são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. [...] Esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam. (BIBE-LUYTEN, 1985, p.9)

O que é interessante de se observar na citação acima, é a fala “retrato fiel de nossa época”. Ora, não seria o teatro também um retrato fiel de nossa época? Claro, há diferenças em como esse retrato à época ocorre nas duas artes. No teatro, uma mesma montagem sofre com alterações em tempo real, devido a diversos fatores, entre eles, a relação com o público, o humor do artista, o clima, a política da época, etc. Nos quadrinhos, há um arquivamento daquele momento, onde ele é colocado em um papel, e se torna imutável, à primeira vista.

Assim como nos livros, as HQs são relidas e resignificadas de acordo com o tempo em que o público as lê, alterando até mesmo a mensagem inicial, e tendo um novo significado. Enquanto no teatro esse fenômeno é mais orgânico, não podemos nos esquecer que, por mais que uma peça seja remontada e resignificada, ela ainda teve uma origem em tempo e lugar específicos; em outras palavras, uma peça teatral é pensada no público da época em que foi escrita.

Ao se referir à maneira em que uma HQ é feita, André Diniz (2014, S/P)¹⁷ relata:

Comparemos cinema e teatro. Enquanto a regra do cinema é tornar tudo o mais real possível, visualmente falando, o teatro abstrai a realidade. O cenário teatral muitas vezes sequer tenta representar um ambiente e opta por ilustrar a emoção de um personagem, uma sensação a ser passada à plateia, um clima, ou algo que possa ter mil interpretações. As HQs, em sua maioria, optam pelo caminho do cinema. Da minha parte, a segunda via tem sido muito mais inspiradora.

Algumas semelhanças entre Teatro e Quadrinhos:

- A sonorização em ambas é de fundamental importância, desde o silêncio, até o barulho exagerado;
- A imagem ganha força, nos conta algo sem precisar de palavras. A disposição do espaço tem de estar bem equilibrada, e o uso do escuro é bem-vindo, dependendo da proposta;
- Ambos possuem espaço tátil¹⁸ e zona de impacto;

¹⁷ Quadrinista brasileiro. Autor de Duas Luas. Vide anexo 4.

¹⁸ Apesar de nos quadrinhos o espaço não ser exatamente “tátil”, no contexto das histórias ele pode ser classificado assim. Além do mais, se formos parar para analisar, o leitor realmente tem o contato tátil com a obra.

- Há um *pacto* entre a obra e o público. Ambos aceitam esse acordo, e o *jogo* se inicia, com troca de energia entre o artista e o espectador.

Se ambas as expressões artísticas encontram tais semelhanças, parece justo afirmar que elas são sim possíveis de serem trabalhadas, ora se complementando, ora se adaptando. É o que veremos a seguir.

O mundo intermediário das HQs no teatro da Cia. Vigor Mortis

A Companhia Teatral curitibana Vigor Mortis, dirigida por Paulo Biscaia Filho, tem no *Grand Guignol*¹⁹ seu ponto de partida para estudos. Porém, não apenas o teatro de horror parisiense foi o provocador do trabalho da companhia.

Estreamos PeeP, uma peça sobre serial killers com ares pretensiosos de vanguarda. [...] Eu queria trazer algo que ecoasse o que eu senti lendo *The Dark Knight Returns* (Batman – O Cavaleiro das Trevas), de Frank Miller, ou vendo *Evil Dead* (A Morte do Demônio), de Sam Raimi. (FILHO, 2011, p.5)

Como pode ser observado, o desejo pessoal do diretor em trazer elementos dos quadrinhos e do cinema se fizeram presentes ainda no primeiro trabalho do grupo, em 1997, com a peça *Peep*. “Apesar dos resultados interessantes que causaram repulsa e enjoos na plateia, o texto, composto por uma colagem de citações reais de serial killers, não possuía uma fluidez adequada nem tampouco contava com identidade”. (FILHO, 2012) Podemos identificar nessa citação que uma primeira experimentação ainda não atingiu ao resultado esperado, mas foi através dessa experiência que a Companhia viria futuramente a descobrir o melhor jeito em trabalhar, de acordo com o que acreditavam.

Até a escrita deste artigo, não encontrei nenhuma entrevista, citação ou escrita do diretor nas quais ele remete a respeito de alguma pesquisa diretamente relacionada à intermedialidade ou diretamente sobre a relação entre mídias. Contudo, analisando a cronologia da companhia e lendo o livro da mesma²⁰, ficou evidente para mim que a intermedialidade está mais do que presente, devido ao uso de projeções que fazem toda a diferença na estética e na narrativa das peças. Um exemplo, é a peça *Nervo Craniano Zero*, que apresenta interações decorrentes no enredo entre atores e projeções. O trabalho da Cia. é abaixo descrito de maneira sucinta:

¹⁹ “Como usado hoje em dia, o termo ‘Grand Guignol’ refere-se a qualquer entretenimento dramático que lida com assuntos macabros e apresenta violência gráfica ‘exagerada’. É derivado do Le Theatre du Grand Guignol, o nome do teatro parisiense que horrorizou o público por mais de sessenta anos.” (Tradução minha.) Disponível em: <<http://www.grandguignol.com>>.

²⁰ Palcos de Sangue: Morgue Story / Graphic / Nervo Craniano Zero (2012)

O cinema está presente no teatro da Vigor Mortis, assim como os quadrinhos, o grafite, a videoarte, a música. E o Grand Guignol, é claro. Porque sim, é possível cruzar HQ com um gênero teatral nascido no final do século XIX. E dá certo. (SMALL, 2012)

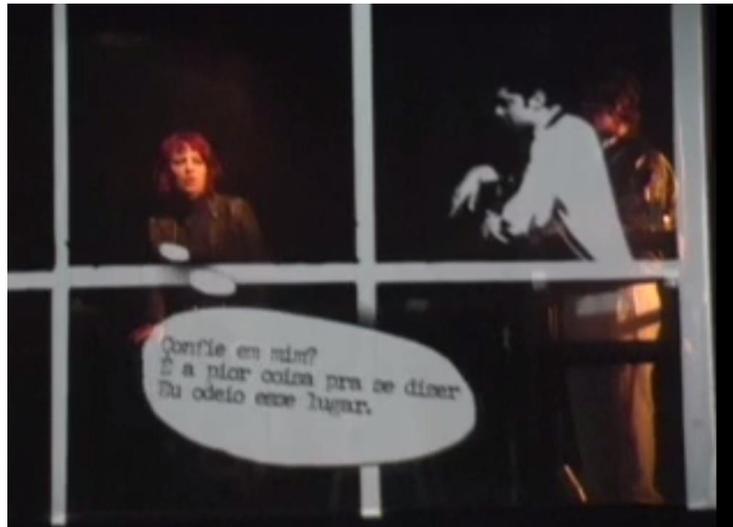


FIGURA 5 – *Morgue Story – Sangue, Baiacu e Quadrinhos* (FILHO, 2004)

Em *Morgue Story – Sangue, Baiacu e Quadrinhos*, o uso das projeções trazem a experiência de se ver o quadrinho em cena, com balões de falas e pensamentos sendo constantemente executados. O audiovisual aqui serve para trazer a estética das HQs. Além disso, a personagem principal, Ana Argento, é uma quadrinista de sucesso, que ao criar o morto-vivo Oswald, encontra seu ganha-pão. A peça, que se sustenta em uma narrativa cheia de referências à cultura pop, como, por exemplo, filmes de terror, consegue utilizar das interferências intermediáticas para dar vida ao grotesco. A canastrice é outro ponto interessante de ser observado, pois dá leveza ao pesado.

A interação entre texto, HQs e cinema alcançou certo ponto em que as obras começaram a ficar indissociáveis. Como citado acima, Ana Argento cria o personagem Oswald que, por sua vez, na *graphic novel* “*Vigor Mortis Comics*” é protagonista na primeira estória. O espectador/leitor passa então a ter uma visão mais “completa” do enredo. Contudo, ao mesmo tempo, há a possibilidade de apreciar apenas uma das obras sem a dependência da outra. Elas coexistem, se complementam, mas não são obrigatoriamente imprescindíveis para que a experiência como público seja sentida.

O uso da metalinguagem para expandir a experiência do espectador/leitor na leitura das *graphic novels* (AGUIAR, 2014.), faz com que ele talvez tenha o interesse em conhecer as

peças e os filmes referenciados, o que acaba levando-o a apreciar outras formas de arte que, talvez, não tiveram muito contato. Em minha experiência de leitura, principalmente na primeira *graphic novel*, senti uma necessidade em conhecer as outras obras da Cia., me gerando cada vez mais curiosidade em entender como tudo aquilo que eu estava lendo se conectava com as peças e os filmes, e como o processo de criação se realizou, também nas HQs. Foi em entrevista que obtive um pouco de vislumbre desse processo:

Alguns espetáculos trabalham (sic) com várias mídias integradas, e outros [espetáculos] não de forma tão aberta, quero dizer, alguns espetáculos tem o uso de projeção e tal (sic), mas outros espetáculos não têm projeção, embora eles tenham uma narrativa muito mais próxima de narrativas e de formas de interpretação de cinema do que as formas tradicionais do teatro. Então, vai depender muito da dramaturgia, o que ela pede, e antes de a gente começar a ensaiar eu já sei o que vai ser usado. Talvez um exemplo de mais uso de mídia (sic) tenha sido o último espetáculo, “Acordei Cedo no Dia em que Morri”, que é baseado na vida do Ed Wood, e que além de usar o universo de Ed Wood também tinha, justamente por ser o universo de cinema, câmeras que projetavam cenas do palco ao vivo pra alguma tela. Da mesma forma o “Vigor Mortis Jukebox” é um experiência midiática em que primeiro nasceu a estrutura e depois veio a dramaturgia. Primeiro eu pensei na estrutura da caixa e como que a caixa ia funcionar, e depois veio a dramaturgia, então esse é um caso diferente. Vai depender bastante de um pro outro. (FILHO, 2018)

Além das peças teatrais, filmes e *graphic novels*, havia, entre os anos de 2012 e 2015, o projeto intitulado *Cena HQ*, no qual eram realizadas leituras dramáticas de histórias em quadrinhos. “[...] uma vez por mês fazia (sic) a encenação de uma leitura cênica de uma HQ de diversos autores nacionais e estrangeiros também. [...] foram quarenta desenhistas, quarenta obras (dez por ano).” (FILHO, 2018)

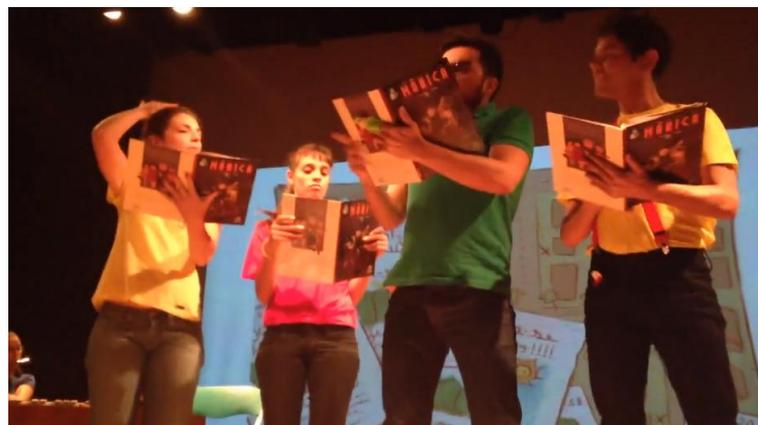


FIGURA 6 – Print retirado de vídeo da leitura dramática de Turma da Mônica – Laços, pelo Cena HQ.

Entre vários projetos, a Cia. Vigor Mortis mantém seu trabalho, buscando a interação entre mídias, de acordo com a demanda (FILHO, 2018). Trabalhos esses que vêm ganhando

cada vez mais espaço, não apenas no Brasil, mas também no exterior, servindo como referência de estudo entre as relações midiáticas no Teatro, como pode ser lido abaixo:

As peças de Paulo Biscaia Filho apresentam uma ideia de teatralidade cujo pertencimento à atualidade é inegável. Não apenas do ponto de vista temático, ou da presença de recursos técnicos dos nossos tempos, mas especialmente na forma de pensar a relação entre histórias, imagens, relações, atravessamentos, ideias, referências, e de como esses elementos da cena se relacionam com as pessoas na plateia. (SMALL, 2012)

O trabalho da Vigor Mortis se mostra como referência intermediária justamente por explorar em suas peças as fronteiras entre mídias, e agregá-las em sua narrativa, tornando a experiência em assistir as encenações mais dinâmica e, ao mesmo tempo, tendo o cuidado de fazer com que cada mídia utilizada seja cuidadosamente respeitada em sua própria linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Correlacionar mídias é um trabalho que requer muito tempo e estudo. Percebo que o trabalho intermediário no Teatro é desejo de artistas que buscam uma nova maneira de expressar em cena aquilo que sentem, que desejam, que anseiam, enfim, aquilo que querem passar ao público.

Trabalhos como o da Cia. Vigor Mortis mostram que a maneira de se pensar o uso de mídia no Teatro pode ser abrangente e enriquecedora, principalmente no que se refere a adaptações de uma mídia à outra.

As *graphic novels* da Cia. revelam uma amplitude do universo inicialmente pensado para os palcos e para o cinema. Em *Vigor Mortis Comics*, há o entrelaçamento de histórias inicialmente desconexas, mas que se complementam ao decorrer da leitura. Inicia-se com *Oswald*, um personagem que é criatura da personagem Ana Argento, em *Morgue Story – Sangue, Baiacu e Quadrinhos*. A partir desse ponto, as outras histórias vão sendo apresentadas, todas com relação às peças da Vigor Mortis.

Em *Vigor Mortis Comics 2*, o processo de quadrinização ocorre de maneira diferente. Há ainda como fonte de referência as peças da Cia. Porém, nesse caso, há uma história inédita, única nos quadrinhos, interligando personagens de diversas peças, que se encontram agora no mesmo universo. O leitor, nesse caso, não necessita de conhecimento prévio das peças ou dos filmes, pois eles pouco interferem nesse caso, diferentemente da edição anterior, em que há um estranhamento para quem nunca havia assistido a uma obra da Vigor Mortis.

O que me alegra é saber que esse desejo em mesclar as HQs com o Teatro está surgindo agora em Belo Horizonte também. No dia 04 de junho de 2019²¹, o Grupo Galpão lançou a *graphic novel Os Gigantes da Montanha*²², baseado na montagem de mesmo nome, que estreou em 2013, a partir da dramaturgia de Luigi Pirandello²³. Nos quadrinhos, a estória ganha uma estética cartunesca, não se apegando ao realismo que de início poderia ser o caminho fácil. Tal escolha traz uma nova experiência sobre a obra, mantendo suas raízes com o Teatro.

Com esses trabalhos aqui citados, proponho uma nova maneira de se imaginar o fazer teatral, não apenas com os quadrinhos, mas também com outras expressões artísticas e midiáticas. O caminho é a imaginação, e as formas de se trabalhar Quadrinhos no Teatro está apenas começando a crescer. Espero que futuramente haja mais material a ser estudado sobre o assunto, pois oferece novas possibilidades estéticas e narrativas para a ação cênica.

²¹ Dia do aniversário da autora do artigo.

²² Roteirizado por Inês Peixoto, com ilustrações de Carlos Avelino e Bruno Costa. Vide Anexo 5.

²³ Dramaturgo e poeta italiano, ganhou o prêmio Nobel de Literatura em 1934.



REFERÊNCIAS

ABRACE. Disponível em: <<http://portalabrace.org/4/>> Acesso em: 09/06/2019.

AGUIAR, Daniella; QUEIROZ, João. *Semiosis and intersemiotic translation*. *Semiotica*, n. 196, p. 283-292, 2013.

AGUIAR, José; FILHO, Paulo Biscaia; RIBATSKI, DW [Darlan Willian Ribatski]. *Vigor Mortis Comics*. 1. ed. Campinas: Zarabatana, 2011. 112 p.

AGUIAR, José (Ed.). *Vigor Mortis Comics 2*. 1. ed. Curitiba: Quadrinhofilia, 2014. 112 p.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O Que é História em Quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. 89 p.

CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. Trad. Elcio Loureiro Cornelsen et al. *Aletria. Revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte: CEL, FALE, Universidade Federal de Minas Gerais, n. 14, p. 11-41, Jul.-Dez. 2006. (Orig. em alemão, 2001).

CLÜVER, Claus. *Intermedialidade*. Pós. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v.1, n.2, p. 8-23, Nov. 2008.

DICIO Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/virtual/>> Acesso em: 09/06/2019.

DINIZ, André. [Orelha do livro]. *Duas Luas*. 1 ed. São Paulo: Giz Editorial. 2014.

FILHO, Paulo Biscaia. Belo Horizonte, 23 abr. 2018. Entrevista concedida à Malu Mayer.

FILHO, Paulo Biscaia. *Palcos de Sangue: Morgue Story / Graphic / Nervo Craniano Zero*. Editora Estronho. Edição do Kindle, 2012.

FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELOS, Ana Cristina de. *Manual para normalização de publicações técnico-científicas*. 8. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004. 255 p.

GRAND Guignol. Disponível em: <<http://www.grandguignol.com>> Acesso em: 14/04/2018.

MORGUE STORY – Sangue, Baiacu e Quadrinhos. Direção: Paulo Biscaia Filho. Curitiba: 2004. Disponível em: <<https://vimeo.com/4442582>> Acesso em: 17/06/2019.

MORGUE STORY – Sangue, Baiacu e Quadrinhos. Direção: Paulo Biscaia Filho. Produção: Viviane Follador. Curitiba: Moro Filmes, 2009.

MOSER, Sandro. *Vigor Mortis comemora 20 anos com peça cheia de vampiros e muito suspense*. Gazeta do povo. 20/04/2017. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/vigor-mortis-comemora-20-anos-com-peca-cheia-de-vampiros-e-muito-suspense-bq7b82xuk8ri0zi1s9fk9lcj9/>> Acesso em: 17/04/2018.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurílio Andrade. *A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral*. Pós. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v. 6, n.12, p. 242-254, Nov. 2016. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/474>> Acesso em: 28/03/2018.

PIRANDELLO, Luigi; PEIXOTO, Inês; AVELINO, Carlos; COSTA, Bruno. *Os Gigantes da Montanha*. Trad. Beti Rabetti. 1 ed. São Paulo: Nemo, 2019.104 p.

PRIMEIRO Sinal. *Vigor Mortis*. Disponível em: <<http://primeirosinal.com.br/comunidade/vigor-mortis>> Acesso em: 09/06/2019.

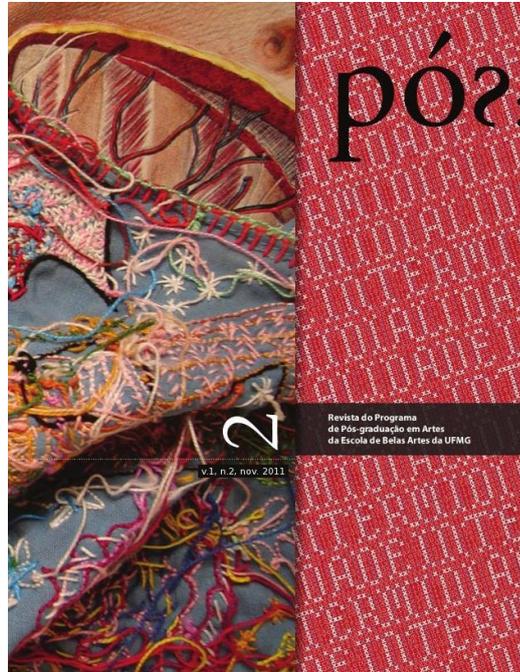
RAJEWSKY, Irina. Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave Macmillan, v.1, n. 1, p. 51-68, 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/22888335/_Border_Talks._The_Problematic_Status_of_Media_Borders_in_the_Current_Debate_about_Intermediality_in_Lars_Ellestr%C3%B6m_ed._Media_Borders_Multimodality_and_Intermediality_Basingstoke_Palgrave_Macmillan_2010_pp._51-68> Acesso em: 09/06/2019.

VIGOR Mortis. Disponível em: <<http://www.vigormortis.com.br/>> Acesso em: 10/01/2018.

ANEXOS

Anexo 1

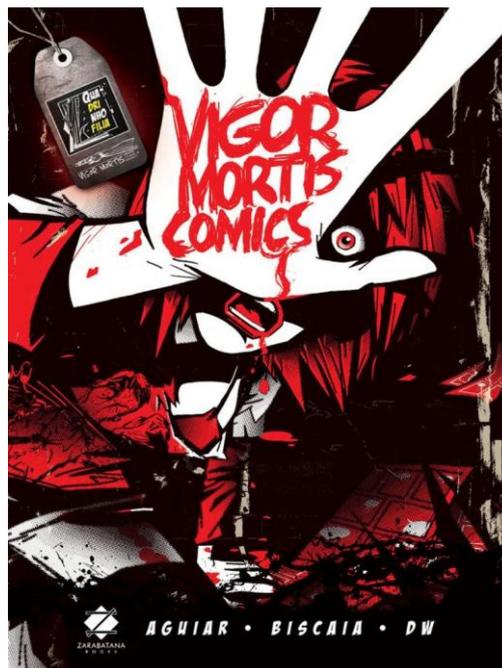
Capa: *Revista Pós*, volume 1, número 2. 2011.



Fonte: <<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/index>> Acesso em: 17/06/2019.

Anexo 2

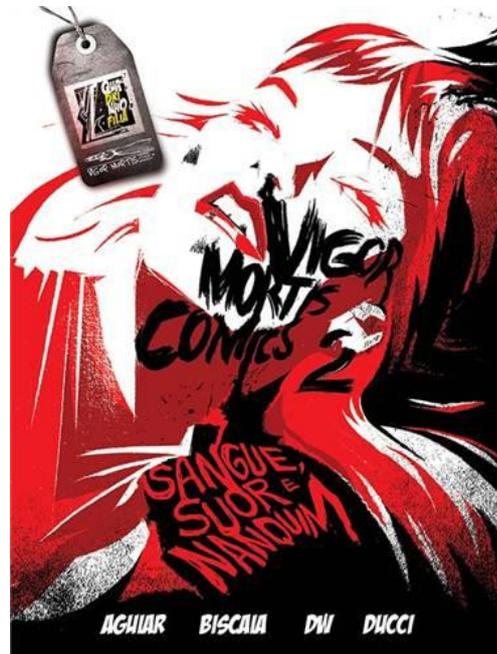
Capa: *Vigor Mortis Comics*, Aguiar, Biscaia, DW. 2011.



Fonte: <<https://zarabatana.com.br/produto/vigor-mortis-comics-1/>> Acesso em: 17/06/2019

Anexo 3

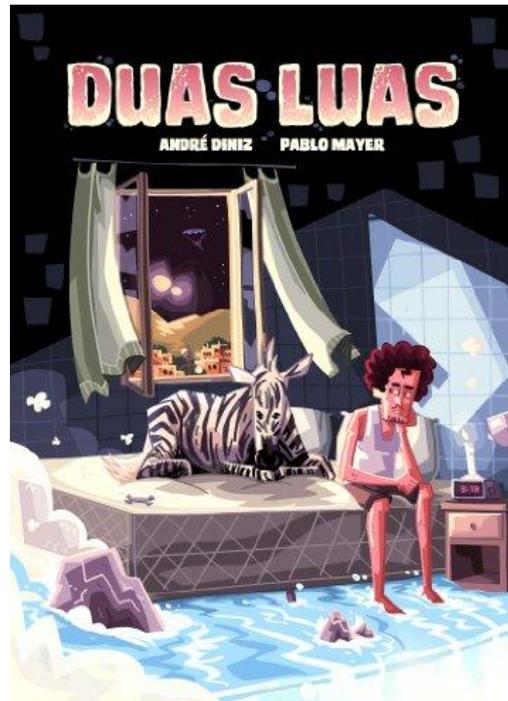
Capa: *Vigor Mortis Comics 2*. Aguiar, Biscaia, DW, Ducci. 2014.



Fonte: <<https://zarabatana.com.br/produto/vigor-mortis-comics-2-sangue-suor-e-nanquim/>> Acesso em: 17/06/2019

Anexo 4

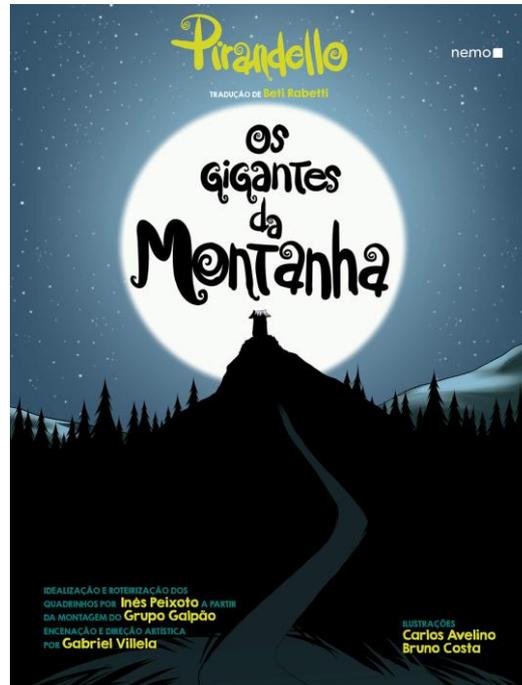
Capa: *Duas Luas*, André Diniz e Pablo Mayer. 2014.



Fonte: <https://www.amazon.com.br/dp/B00H2K7OH8/ref=dp-kindle-redirect?_encoding=UTF8&btkr=>> Acesso em 17/06/2019.

Anexo 5

Capa: *Os Gigantes da Montanha*. Pirandello, Avelino, Costa, Peixoto. 2019.



Fonte: <<https://www.amazon.com.br/Os-gigantes-montanha-Pirandello/dp/8582864981>> Acesso em: 17/06/2019.