

TEATRO EM QUADRINHOS: TRÂNSITOS DE IMAGENS E SENTIDOS

Sonia Pascolati¹ (UEL)

Introdução

As reflexões aqui registradas fazem parte de pesquisa em andamento, desenvolvida no âmbito do Grupo de Trabalho (GT) Dramaturgia e Teatro da ANPOLL sobre a presença do texto dramático no ensino e o modo como ela se dá, seja em livros didáticos, paradidáticos ou práticas em sala de aula.

Para estes anais, fiz um recorte bastante específico, pois tomo duas transposições de textos dramáticos para a linguagem dos quadrinhos e/ou *graphic novel* como base para algumas especulações, desenvolvidas nos tópicos abaixo. As obras analisadas são *Auto da barca do inferno*, de Gil Vicente, transposto para os quadrinhos por Laudo Ferreira, colorido por Omar Viñole e publicado pela Peirópolis em 2011, e uma obra da série Grandes Clássicos em *Graphic Novel* da editora Agir, que lançou, em 2009, *O pagador de promessas*, de Dias Gomes, adaptado por Eloar Guazzelli.

Nenhum critério específico guiou a seleção das obras, a não ser a raridade de transposições de textos dramáticos em comparação com a farta gama de opções de textos narrativos e poéticos vertidos para HQ e *graphic novel*, inclusive nas mesmas coleções em que figuram as publicações selecionadas. Todavia, as obras distanciam-se em vários aspectos: a primeira é de autor português do século XVI marcado tanto pelo rescaldo medieval quanto pelas renovações renascentistas e a segunda é de dramaturgo brasileiro representante do teatro político da década de 1960, aspectos que foram considerados no momento da tradução para a linguagem imagética dos quadrinhos.

HQ como tradução

Quando se fala em literatura juvenil é inevitável reconhecer a larga oferta de adaptações, versões, reescritas, transposições e traduções de obras clássicas reconfiguradas especialmente para o público juvenil, o mais das vezes vestibulandos. Essas obras são produzidas com a intenção – questionável – de aproximar obra literária

¹ Professora do Departamento de Letras Vernáculas e Clássicas da Universidade Estadual de Londrina e docente do Programa de Pós-Graduação em Letras e do Mestrado Profissional em Letras. Áreas de interesse: estudos de dramaturgia e teatro; literatura comparada; literatura infantojuvenil. Contato: sopasco@hotmail.com.

e leitor, geralmente sob o argumento de que grandes clássicos são pouco palatáveis ao público adolescente e jovem, o que parece justificar a opção de editoras por facilitação de linguagem, redução do texto, transposição de gêneros (de dramaturgia para a prosa, por exemplo), reescritas simplificadoras ou traduções de língua estrangeira que se permitem mutilar os textos. Não é esse o tipo de produção que me interessa nem é o caso das obras selecionadas.

Adoto aqui a concepção de HQ como tradução tal como proposta pelo grupo de pesquisadores da UFMG em projeto sobre literatura e tradução cujas reflexões figuram no livro *Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução*. Para eles, a tradução da literatura em imagem segue o mesmo princípio da tradução entre línguas: o tradutor deve produzir, em outra linguagem, um texto análogo ao original; portanto, traduzir um texto dramático para a HQ ou *graphic novel* é captar suas especificidades linguísticas (dramatúrgicas e cênicas) e traduzi-las em imagens, propiciando

[...] um desocultamento das estratégias textuais de persuasão e convencimento além daquelas outras de natureza linguística, lexical e morfológica para reproduzi-las, todas, de forma imagística. A tradução nesses moldes torna-se uma *mímesis*, uma criação, um produto único que surge do desmonte dos elementos do texto para pô-los na linguagem, seja ela feita de palavras, imagens, corpos, gestos ou sons (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 17).

A tradução em “imagens, corpos, gestos ou sons” é fundamental quando se trata de texto dramático, pois que é parte de sua natureza expressar, pela palavra, uma série de signos teatrais tais como expressão facial, gesto, posição no espaço (marcação), figurino e cenário pela palavra. Quando da tradução para a HQ, o que é imagem mental provocada pela palavra dramática torna-se imagem concreta diante dos olhos do leitor, tal como estaria diante dos olhos do espectador se o texto fosse transposto para o palco.

A apresentação do texto dramático em formato de HQ propõe ao receptor uma leitura por imagens e nessas imagens devem estar traduzidas marcas da obra-fonte como figuras de linguagem, elementos contextuais, visões de mundo e ideologias, pois a imagem é capaz de traduzir todo o universo construído pelo dramaturgo. A tradução é o garimpar de “[...] formas e figuras no texto literário de modo a traduzi-las em quadrinhos [...]” (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 21).

Tradução: mediadora entre o clássico e o leitor

Um exemplo de elemento fundamental no texto-fonte traduzido pela imagem na HQ *Auto da barca do inferno* é a visão de mundo medieval e sua reprodução imagética. São características da pintura e das ilustrações medievais a multiplicidade de planos, a prodigalidade de figuras agrupadas na mesma imagem, o uso de cores vibrantes e esses traços são perceptíveis na estética adotada pela HQ, portanto, o contexto em que a obra de Gil Vicente é gestada é representado pela conformação da própria imagem da HQ, tal como na figura 1². Os quadrinhos são dispostos na página de modo a propiciar certa sobreposição e um efeito de *zoom* como no rodapé da página reproduzida na figura 1, em que a segunda imagem é um detalhe da imagem anterior, colocando em evidência a expressão facial das personagens em detrimento do espaço que elas ocupam, já contemplado em outras imagens dessa página.



Figura 1: Chegada do Parvo



Figura 2: Detalhe



Figura 3: Detalhe

Na mesma página está evidente um recurso estilístico recorrente em Gil Vicente, a caricatura, expressa pelos traços de composição da personagem Parvo, uma das poucas que será admitida na Barca do Anjo por sua ingenuidade. No texto do português, essa personagem é alvo de rebaixamento risível, a começar pela causa de sua morte: caganeira, ou caga-merdeira, como ela prefere. O jeito despachado, simplório e abusado é traduzido imageticamente por um corpo com formas exageradas (mãos e pés

² A autorização de utilização das imagens foi concedida pela Editora Peirópolis, por e-mail. Agradeço a gentileza e eficiência com as quais meu pedido foi recebido e processado.

desproporcionais) e gestos hiperbólicos (figura 2), tal como o que acompanha a imprecação no último quadrinho. A imagem também funciona como tradução literal da palavra no alto da página quando a “assistente de palco” anuncia a entrada do Parvo e sua expressão facial (figura 3) com olhar vesgo, língua de fora e giro com o dedo na lateral da cabeça traduz o significado da palavra “parvo”, pouco usual para os jovens leitores de hoje, transmitindo a ideia de tolice e falta de juízo. No que concerne à tradução de signos teatrais, a entonação de “Ó inferno, Eramá” fica clara pelo balão cheio de pontas, indicando que a personagem está gritando.

Outro recurso marcante em textos de Gil Vicente é a alegoria utilizada em *Auto da barca do inferno* para representar os pecados pelos quais são condenadas as personagens: a ostentação do Fidalgo, que chega com capa e leque (HQ) e cuja cadeira (elemento textual em Gil Vicente e também presente na HQ) representa sua alta posição social; a cobiça do Onzeneiro e seus lucros como agiota sintetizados pelo bolsão que carrega a tiracolo; o Sapateiro explorador ladeado por pares de sapato, fonte de seu lucro desmedido; o Frade é luxurioso, simbolizado pela moça que o acompanha, e violento, como demonstram escudo e espada; os enganos promovidos pela alcoviteira vêm guardados em amplo baú repleto de falsos hímens, mentiras, furtos e jóias; e assim por diante: todas as personagens chegam com um objeto que representa a razão de sua condenação. Tal como num palco teatral, os objetos de cena se concretizam na HQ, tornando mais direta e óbvia a relação entre a caracterização da personagem, o pecado que ela representa e o vício social apontado por Gil Vicente na sociedade de seu tempo. Nenhuma classe social é poupada e poucos, muito poucos merecem a glória divina.

O pagador de promessas de Dias Gomes foca vários aspectos da sociedade brasileira da década de 1960, com destaque para a resistência católica ao sincretismo religioso natural na Bahia, a repressão ditatorial que rondava o país e as manipulações da imprensa e do mercado (consumo) sobre os indivíduos. A opção pela *graphic novel* em vez da HQ me parece perfeita para a tradução de alguns sentidos da obra de Dias Gomes, em particular a relação do protagonista, *Zé-do-burro* com o espaço (“cidade grande”). Os tons de preto, branco e cinza predominam nas cenas iniciais como uma forma de demarcar o tempo da ação – madrugada – e outras cores irão progressivamente ganhando espaço nas páginas como um azul pálido e um rosa queimado até que amanhece e a cidade fica plena de cores. Na primeira página da *graphic novel* (figura

4³), Zé é pequeno em relação à cidade, mostrando seu deslocamento para com aquele ambiente; a segunda figura revela que seu isolamento se mantém, mesmo que agora ele ocupe o centro da praça, a cidade é muitíssimo maior que ele.



Figura 4: Chegada à cidade (madrugada)

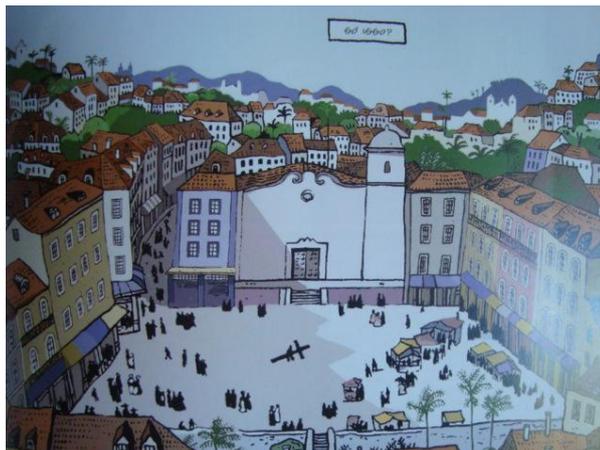


Figura 5: Zé no meio da praça (dia)

O embate entre Zé – que quer pagar uma promessa, levando uma cruz até o altar da Igreja de Santa Bárbara – e o Padre – que não aceita que ele tenha feito a promessa em um terreiro de candomblé – é belamente retratado pela HQ por meio de jogos de perspectiva. Padre Olavo se torna o maior obstáculo de Zé – em termos dramáticos, o Pagador de promessas é o herói que tem de ultrapassar o obstáculo (Padre), o empecilho para realização seu objetivo – pagar a promessa. Nada melhor para retratar a superioridade do Padre em relação a Zé do que dirigir o olhar do espectador de baixo para cima, pois que o olhar do Padre é de cima (superioridade) para baixo (inferioridade de Zé). Padre Olavo ocupa, nos dois primeiros quadinhos (figura 6), o centro da imagem, sendo que na segunda o close amplifica o poder de seu discurso, já que o foco está no rosto e nas falas. A imagem o coloca como representante oficial de um discurso, o discurso da Igreja, edifício ao fundo que remete à instituição católica, mas mais do que isso, é como se ele fosse a voz do próprio Cristo, já que no segundo quadrinho (figura 7) ele está ladeado por duas figuras de Cristo com a coroa de espinhos na

³ A utilização das imagens neste artigo foi autorizada via e-mail pela Editora Agir, a quem agradeço pela gentileza.

cabeça. Ele é o representante oficial, seu discurso é avalizado pelo próprio salvador, portanto, ninguém deve contestá-lo. No terceiro quadrinho surge a figura de Zé, em posição estrategicamente inferior à do Padre. O peso de seus discursos é representado pela quantidade e dimensão de balões de fala de cada um, basta ver como Zé é humildemente prolixo e para o Padre bastam frases curtas e incisivas, tal como acontece no texto dramático.



Figura 6: Padre recebe Zé



Figura 7: Detalhe

Como se vê nas imagens, o pano de fundo em que está o Padre é a porta da Igreja que, não por acaso, retrata as estações da Via Crucis. Padre Olavo, no decorrer da ação dramática, acusará Zé de imitar o sacrifício intangível de Cristo crucificado. Considerando que Zé-do-Burro caminha da longínqua roça até a cidade com uma cruz às costas, que ele repartiu suas terras com despossuídos e ao final da ação dramática entrará na Igreja morto sobre a cruz, fica clara a analogia entre a personagem e a figura bíblica. Porém, no discurso de Padre Olavo isso não passa de uma estratégia, pois sua verdadeira intenção é combater o sincretismo religioso numa Bahia negra, afro-descendente.

Dentre muitos outros aspectos do texto dramático de Dias Gomes traduzidos para a *graphic novel*, quero destacar o modo como a imagem representa a solidão do protagonista. Dias Gomes constrói um herói solitário, pois nem a própria esposa compreende suas crenças e valores, quanto mais os habitantes da cidade. Todos à sua volta querem se aproveitar dele de algum modo: o comerciante sabe que o tumulto na

praça atrairá mais clientes, o jornalista quer seu furo de reportagem, o agente policial quer mostrar serviço.

As imagens de Zé solitário são contundentes na HQ. Trata-se de um sentido que tem de ser construído gradativamente conforme se avança na leitura do texto dramático, mas que na HQ se impõe aos olhos do leitor. Já na primeira página (figura 4), embora Rosa, a mulher, esteja com ele na praça, o diálogo demonstra que ela não concorda com a atitude do marido e em pouco tempo o deixará sozinho para ir a um hotel com um cafetão (figura 8). Quando transeuntes percebem sua presença, a imagem destaca, por meio da perspectiva e da posição das personagens, a distância entre Zé e os demais: ele está sozinho no centro da imagem e a dimensão das outras figuras as coloca em primeiro plano, mais próximas do olhar do leitor, reafirmando a empatia do receptor para com a figura desprotegida de Zé. Zé está sozinho, apenas com sua cruz e sua sombra (figura 10), mas isso só reforça a disposição em atingir seu objetivo (figura 11), como é próprio do papel do herói trágico clássico cujo sacrifício é solitário e individual, mas se projeta sobre os interesses da coletividade, representada na figura 11 pela sombra de pessoas que estão à direita e à esquerda de Zé praticamente crucificado, numa referência ao heroísmo de Cristo.



Figura 8: Rosa parte com Bonitão, o cafetão



Figura 9: Um Zé insignificante



Figura 10: Zé e sua sombra



Figura 11: Zé, herói solitário



Figura 12: Analogias Zé e Cristo

A via crucis volta a ocupar o centro da cena, reforçando sentidos de dor (coroa de espinhos), sacrifício (cruz), sofrimento (crucificação) e perseguição (soldados), exatamente no ponto em que a ação dramática chega a seu clímax: o Padre proíbe terminantemente a entrada da cruz e Zé reafirma seu propósito. O close em alguns dos quadros da via crucis assinala o paralelo entre Zé e Cristo. Sua posição de desconsolo revela o cansaço e a impotência diante de forças maiores que ele, sublinhando sua pequenez apontada pelas imagens desde o princípio da narrativa em quadrinhos. A única coisa que o acompanha até o fim é a cruz (sofrimento, sacrifício), presente na imensa maioria de imagens da HQ que retratam Zé-do-Burro.

Apesar de breve, a análise das duas traduções de textos dramáticos para imagens permite entrever como se dá o trânsito de sentidos do texto dramático para a narrativa sequencial por imagens própria da HQ e da *graphic novel*, comprovando que a transposição de um texto literário pode ser de fato uma tradução se ela for capaz de captar as estratégias de construção de sentido do texto dramático – portanto, de palavras e signos teatrais – e traduzi-las em estratégias de construção de imagens, tal como julgo ser o caso das obras analisadas.

Referências

GOMES, Dias. *O pagador de promessas*. Adaptação Eloar Guazzelli. São Paulo: Agir, 2009.

GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro. HQ como tradução. In: _____. (Org.). *Pescando imagem com rede textual: HQ como tradução*. São Paulo: Peirópolis, 2013. p. 13-26.

VICENTE, Gil. *Auto da barca do inferno*. Adaptação Laudo Ferreira. Ilustração Omar Viñole. São Paulo: Peirópolis, 2011.