

# *Conversão de Formas no Espetáculo HQ: análise de um espetáculo de dança sob o viés da Crítica Genética*

FORMS CONVERSION IN *HQ* SHOW: ANALYSIS OF A DANCE SHOW UNDER THE  
BIAS OF THE GENETIC CRITICISM

Wagner Rosa\*

Edina Regina Pugas Panichi\*\*

**Resumo:** Este artigo é baseado na tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Londrina em 2016, intitulada “Nos Rastros da Linguagem: conversão de formas no espetáculo *HQ*” (espetáculo apresentado pelo grupo amador de dança Ballezinho de Londrina, estreado em 2012). O foco do trabalho se deu em torno da análise de aspectos da obra sob a ótica da conversão de formas que ocorre durante o processo de criação. As proposições apresentadas trazem como conclusão a postulação da ideia do exercício da Crítica Genética voltada para a criação cênica, e em especial a linguagem da dança, instigando artistas, estudantes e pesquisadores da área a desenvolverem suas ações em posse de informações acerca deste universo de referência, viabilizando a ressignificação da obra artística a partir da

---

\* Doutor em Estudos da Linguagem Pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Mestre em Educação e Bacharel em Artes Cênicas – Habilitação em Teatro pela mesma instituição. Professor colaborador na Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Contato: wagnerrosa@sercomtel.com.br.

\*\* Doutora em Letras pela UNESP-Assis; especializada em Estilística e Processos de Construção Textual. Docente dos cursos de Mestrado e Doutorado em Estudos da Linguagem na Universidade Estadual de Londrina (UEL). Atua na linha de pesquisa de Estudos do Texto/Dicurso. Contato: edinapanichi@sercomtel.com.br.

compreensão do seu processo de criação, expandindo os seus horizontes para além dos limites impostos pela finalização formal.

**Palavras-chave:** Crítica Genética. Estética cênica. Linguagem da dança.

**Abstract:** This article is based on the doctoral thesis submitted to the Graduate Program in Language Studies at the State University of Londrina in 2016, entitled “In Traces of Language: Ways to Convert in Show HQ” (show presented by Ballezinho dance amateur group of Londrina, released in 2012). The focus of the work revolved around the analysis of aspects of the work under the optics of the forms conversion that occurs during the creation process. The proposals presented bring to completion the postulation of Genetic Criticism workout idea toward the scenic creation, and especially the language of dance, encouraging artists, students and researchers to develop their actions in possession of information about this reference universe, enabling the reframing of artistic work from the understanding of his creative process, expanding their horizons beyond the limits imposed by the formal completion.

**Keywords:** Genetic Criticism. Scenic aesthetics. Language of dance.

## Introdução

Um espetáculo de dança (resultado de um processo de encenação que parte da dança como linguagem condutora de uma composição abrangente, e que incorpora vários outros códigos e processos), como um fenômeno artístico, cultural e social complexo, permite análises por parte dos mais variados campos do conhecimento. Em suas diversas formas de manifestação e em diferentes instâncias espaço-temporais, esta linguagem artística tem sido objeto de estudo de diferentes áreas, para além das Artes Cênicas, como as Ciências Sociais, a História, a Linguística e outras. Nesta pesquisa, propusemo-nos a apresentar alguns resultados da análise genética de um espetáculo de dança.

Os dados foram coletados em registros colecionados por um dos autores ao longo da produção do espetáculo *HQ*, do grupo Ballezinho de

Londrina<sup>1</sup>, instância de formação da Escola Municipal de Dança de Londrina-PR, administrada pela Fundação Cultura Artística de Londrina – FUNCART, sob convênio com a administração pública de Londrina e serão analisados sob a perspectiva das *conversões de formas* que contribuem para a composição e que resultam numa obra artístico-cênica. Busca-se identificar as inferências que geram as transformações no percurso de produção da obra a partir da análise dos processos de criação. As análises são baseadas em documentos e/ou materiais utilizados ao longo da produção.

A análise aqui enunciada está focada nos registros materiais resultantes do processo criativo adotado para a preparação e consequente edificação do espetáculo em estudo, cuja metodologia replica os procedimentos descritos no livro *Pedro Nava e a Construção do Texto* (PANICHI; CONTANI, 2003). A partir da coleta e análise dos referidos materiais, estabeleceram-se nexos que possibilitaram refazer e compreender aspectos da trajetória de criação da obra, a partir da intenção primordial até o resultado, apresentado ao público. A partir de pesquisas bibliográficas e de campo, buscou-se aprofundar as investigações e análises acerca do percurso gerativo do espetáculo eleito para este estudo. Pretendeu-se desvelar a estética do *movimento criador que* materializou uma obra –, ou seja, compreender esta arte processual, ou cessa a arte geradora da obra de arte.

## **Dança, Linguagem e Crítica Genética**

Um espetáculo/encenação de dança, assim como outras formas de arte, é construído sobre elementos palpáveis. Segundo Panichi e Barbosa (2009, p. 60) a “elaboração progressiva, as transformações pelas quais a obra passa, deixa marcas nos sucessivos estágios da criação. São essas marcas, esses registros materiais do processo criador que a crítica genética propõe-se a estudar”.

Considera-se, aqui, que o diálogo de linguagens e a conversão de formas são inerentes à encenação, fundamentados no processo de composição

---

<sup>1</sup> O Ballezinho de Londrina é um grupo de dança amador criado em 1998 com o propósito de complementação da formação acadêmica e da ampliação de experiências de seus componentes, tendo por objeto de trabalho a pesquisa cênica em dança e as possíveis convergências de linguagens artísticas para fins de encenação.

coreográfica, como é o caso da dança, investigando pistas da gênese do espetáculo enquanto fenômeno (o texto vivo, o episódio temporal), buscando-se compreender a apropriação, transformação e aplicação de elementos diversos num outro território, seja corporal, cênico, sócio e/ou situacional. Para além disso, uma arte coletiva pode oferecer para a crítica genética as pistas que não se referem a uma consciência só, mas a uma leitura do jogo interpessoal, na dinâmica do trabalho: um jogo sinérgico de composição de elementos que agregam valor, e que se complementam sistematicamente/organicamente na/para a criação da obra, instrumentalizados por um conjunto formado pelos recursos materiais e técnicos utilizados pelo (s) artista (s) no espetáculo/encenação.

Fundamentalmente, todo exercício artístico é um empreendimento ético, estético e poético simultaneamente, e o objetivo é alcançar valores artísticos que se imprimam à obra como construção autônoma. Cabe ao crítico genético investigar os procedimentos que determinaram as escolhas dos artistas, o que implica, conseqüentemente, desvendar também os procedimentos no uso dos elementos utilizados e/ou desenvolvidos na/para materialização da cena. Tais elementos são signos artificiais de algo encontrado na vida cotidiana, ou mesmo no âmbito do imaginário humano, e têm por função possibilitar o diálogo entre artistas e entre estes e os espectadores. Estes elementos podem indicar uma ideia, um local, um instante, pincelando sutilezas que podem vir a contribuir para que o artista, na criação de uma forma cênica hipertextual, veicule uma forma de pensamento, seja ele racional ou expressivo, do acontecimento artístico desenvolvido na cena.

Sua escolha, como integrantes do espetáculo de dança envolve vários fatores, dependendo do processo criativo desenvolvido pelo (s) artista (s) envolvidos, podendo surgir da (in)satisfação com o resultado estético/funcional/comunicativo de alguma cena, seja pela sua compreensão ou pela (des)necessária busca por esta compreensão, da criação de uma atmosfera ou mesmo da sua utilização como fomentadora da criação em dança. Normalmente, estes elementos servem ao espetáculo e não são focalizados à parte no processo (sem ligação ou, mesmo, de uma contraposição indesejada com a ideia original).

A investigação parte de uma materialidade concreta que fornece elementos para o jogo lúdico/cênico, tais como: escolha do tema; composição

plástica ou visual do espetáculo/encenação; caracterização: figurinos, maquiagem e adereços; e cenografia. A partir da observação e análise crítica destes materiais o crítico genético terá condições mínimas de empenhar-se em dimensionar/valorar as peças/fragmentos, investigar sua natureza e os possíveis motivos que levaram o autor a utilizá-las ou refutá-las (SALLES, 1998). Nesse processo buscar-se-á reconstituir o diálogo do (s) autor (es) com sua obra: as tomadas de decisão que direcionaram o processo criativo para determinada opção de forma e de sentido.

No entanto a cena, em sua totalidade, comporta um rol de elementos mais abrangente que a coreografia em si e o conjunto gestual e cinestésico que a materializam: além dos *elementos de construção de cena* (elementos materiais, disponibilizados para a recepção e fruição de um público: cenografia, coreografia, indumentária -figurino, maquiagem e acessórios, sonoplastia, entre outros e que, pensando-se em sua criação, englobam a elaboração e execução), existe uma série de documentos gráficos que pode contribuir para a escrita cênica por meio de suporte gráfico: anotações de leituras, croquis de figurinos, desenhos, diários de anotações, esboços, esquemas de marcação de palco, ideias ou percepções e reflexões, livros de consulta e/ou de natureza técnica, manuscritos dos papéis dos rascunhos da gênese da obra, mapas de iluminação, notas preparatórias e/ou de serviços, plantas de cenários, partituras musicais, etc. Estes registros:

constituem etapas e lugares de passagem obrigatórios do pensamento ao espaço cênico, da percepção à ideia, da experiência sensível à dimensão reflexiva. Muitas vezes, na verdade, essas conexões entre o nível primordial de invenção e os elementos mais elaborados dos processos criativos passam pelo atalho expressivo da linguagem dos desenhos (GRÉSILLON; THOMASSEAU, 2014, p. 118-119).

Esses documentos geralmente não se destinam à publicação e a sua produção não tem finalidade estética por si só e não constituem necessariamente uma metalinguagem organizada sendo, em essência, instrumentais e funcionais, surgindo da tensão entre os diferentes suportes que podem dar subsídio à criação em Artes Cênicas. Entretanto, constituem-se documentos de processo, para além do material produzido em suporte

escrito, uma gama diversificada de materiais outros (sejam eles escritos, filmados, fotografados, mantidos ou não em arquivo digital). Indistintamente do suporte, tais materiais contribuem para preservar a memória do espetáculo que, por sua natureza, se constitui como uma arte efêmera.

Ao se criar um espetáculo de dança, uma coreografia ou detalhes que venham a compor uma cena, na maioria das vezes a memória pode não dá conta de contemplar de forma abrangente a reserva das ideias (e dos *insights* que ocorrem fora dos ensaios) (SALLES, 1992, p. 17). Os recursos da obra em construção, quando enriquecidos e resguardados em suportes distintos daquele aos quais se destinam, diga-se, antes de sua materialização propriamente dita, faz com que a memória surja naturalmente (ou com mais facilidade) sem o risco de dissipar-se, caso os registros e as anotações não a reforcem.

## O Espetáculo *HQ*:<sup>2</sup> apresentação e análise

O presente artigo apresenta uma breve descrição e análise do processo criativo desenvolvido para a produção do espetáculo *HQ*, realizado pelo grupo de dança amador Ballezinho de Londrina, adentrando os bastidores da obra sob o viés metodológico da Crítica Genética, cujo objetivo foi desvendar a estética do *movimento criador* naquele contexto. Para tanto, apresentamos aspectos relacionadas à produção de um espetáculo de dança e realizando estudos sobre a sua natureza dos elementos que a compõem. Em nosso entendimento, qualquer obra entregue a um público é precedida de um complexo processo envolvendo planejamento, pesquisa, correções e avaliações. Uma vez que os efeitos que causam em seus receptores não tem o poder de deixar o processo aparente em sua plenitude (SALLES, 1992), o intuito desta análise é dilatar esta percepção e revelá-lo para além da dimensão formalizada pela apresentação.

Criar um espetáculo ou uma coreografia de dança compreende, de em síntese, a organização da evolução dos bailarinos cenicamente sob uma

---

<sup>2</sup> O espetáculo *HQ* foi patrocinado pelo PROMIC – Programa Municipal de Incentivo à Cultura – projeto 12-075: “Ballezinho de Londrina 2012 – Montagem e Circulação”, da Secretaria Municipal de Cultura de Londrina, PR.

técnica e estética, normalmente subordinadas por uma poética que tornem legíveis para a percepção de um público *scinestesticamente* (NORONHA, 2013). Uma coreografia (ou um espetáculo) não nascem prontos: sua construção é pautada por fases preliminares que normalmente não serão reveladas ao espectador, mas que pertencem quase que exclusivamente ao artista que a concebeu (bailarinos, coreógrafo/encenador etc) e por eles devem ser manejadas até a finalização formal do processo.

O espetáculo *HQ* foi produzido com o escopo de adaptar para o contexto de um espetáculo de dança a linguagem das histórias em quadrinhos buscando comunicar não apenas por meio da reprodução mecânica das “historietas”, ou de meras cópias, a linguagem de inspiração e tentando, também, extrapolar as barreiras daquela linguagem gráfica para o contexto cênico, além de prestar homenagem à própria história daquela linguagem e de seus principais autores, gêneros e personagens.

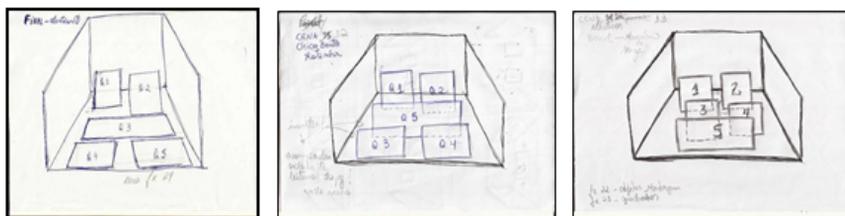
Segundo Eisner (2010), a composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral. Para aquele autor,

Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou a inovação em um arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados esses fatores (EISNER, 2010, p. 90).

Para o exercício de análise aqui proposto, analisaremos a abordagem realizada sobre a temática das histórias em quadrinhos nacionais, onde percebe-se a decisão por criar uma cena homenageando Maurício de Souza, renomado quadrinista brasileiro, a partir da criação de uma historieta romântica entre Chico Bento e Rosinha, dois de seus personagens mais famosos. O estudo forneceu pistas sobre a composição estética da cena: o formato básico da revista que serviu como norteador (figura 01) e permitiu surtir o efeito desejado.

Segundo Eisner (2010, p. 42),





Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 2** – HQ (2012) – *croqui* da concepção cenográfica com elásticos.

Esquerda – *croqui* inicial – 5 quadros – retângulo maior cena 3.

No centro – 5 quadros – retângulo maior cena 5 no centro.

Direita – 5 quadros – retângulo maior finalizando a cena em posição frontal.

Subsequentemente, experimentações em ensaios (Figura 3) com materiais diversos, como elásticos e biombos foram dando forma à composição. Entretanto verificou-se que, para além das imagens anteriormente criadas nos *croquis*, havia a necessidade de se elaborar uma historieta que produzisse um sentido mais completo para a cena.



Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 3** – HQ (2012) – experimentação cênica com o emprego de elásticos figurando vinhetas

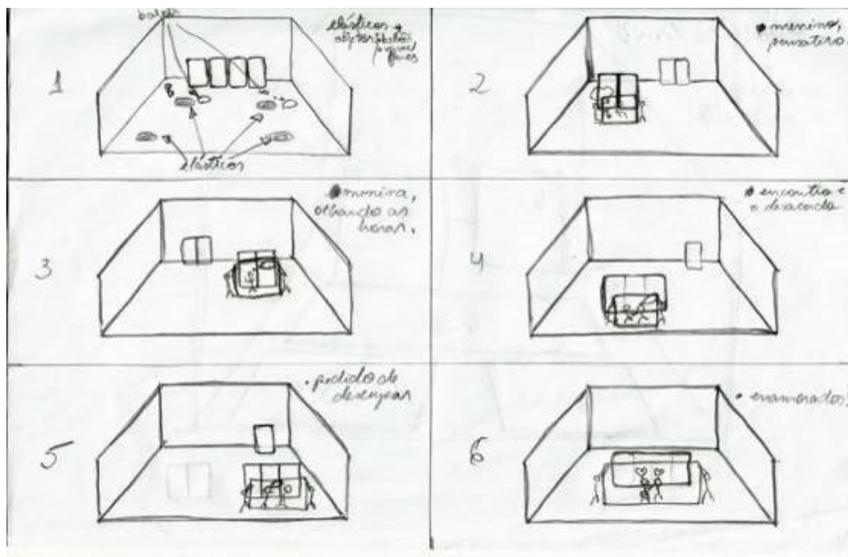
Além de elásticos e biombos, elementos outros, tais como os balões (Figura 3), foram desenvolvidos e materializados em cena, com a nítida função de representar o pensamento e/ou a fala das personagens. De acordo com Eisner (2010), os balões são, além de dispositivos de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som e também são úteis no delineamento do tempo. Além disso, objetos que seriam necessários para dar sentido à cena foram incorporados: um objeto, enquanto parte do cenário, é apenas um dentre muitos elementos que o compõem, entretanto, pode-se afirmar que a importância do acessório em cena está intimamente ligada à ação, à fala do ator, ao olhar e à luz. Os balões, transformados em objetos cênicos em *HQ*, configuravam a expressão do pensamento e comunicação das – e entre as – personagens. Para o autor (2010), a representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa. Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiência e mostrá-lo e de como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em cenas congeladas e encerradas num quadrinho.

De acordo com Eisner (2010, p. 26):

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele ‘comunica’ o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadro ‘per se’ [...] a fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado.

A partir da organização de um *storyboard* (Figura 4), foi possível delinear, passo a passo, aquilo que deveria ser executado em cena.

A coreografia criada acompanharia o formato das páginas materializadas de HQs em cena. Cinco momentos seriam “congelados”, destacando a representação de cada quadrinho da historieta.



Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 4** – Storyboard: vinhetas criadas com elásticos – elementos integrados

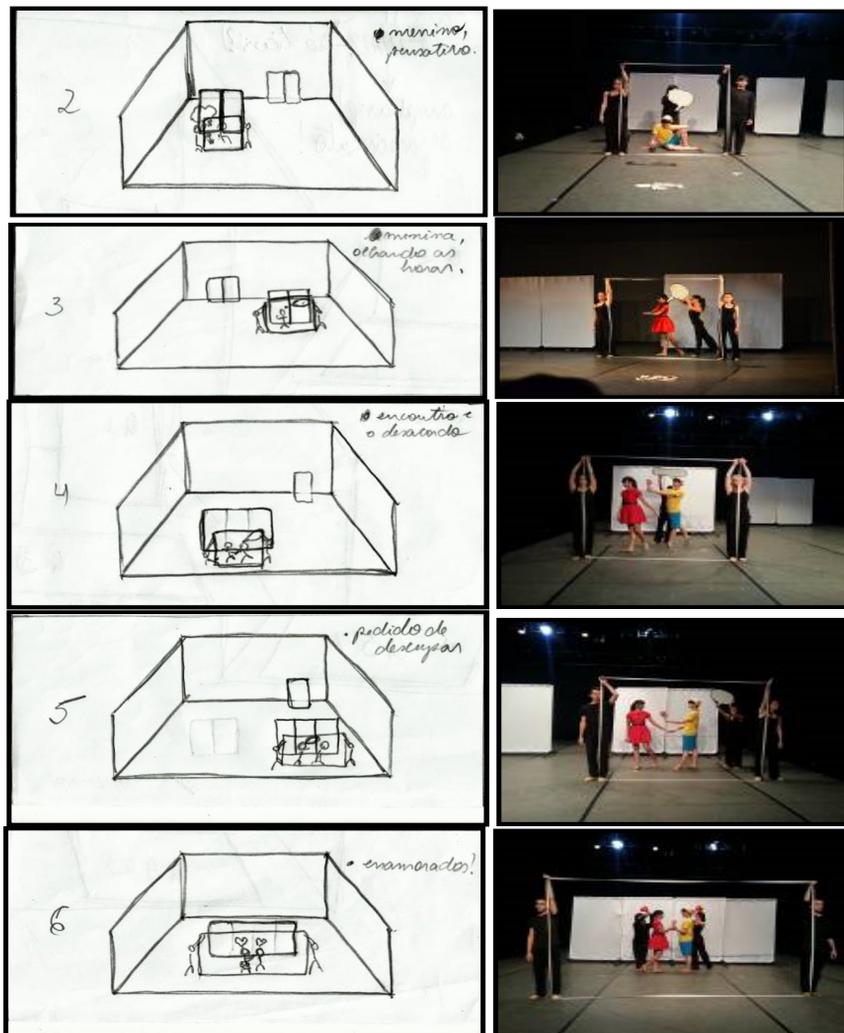
O conjunto de imagens que compõem a figura 05 ilustram, quadro a quadro, a materialização da historieta planejada, a partir das cenas planejadas a partir do *storyboard* e, posteriormente, materializadas cenicamente.



Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 5** – Quadrinhos em cena, produzidos por biombos e elásticos.

Na Figura 6, a partir do conjunto de imagens que a compõe é possível acompanhar, quadro a quadro, a materialização da historieta em cena. Primeiramente, as cenas idealizadas no *storyboard* e, na sequência, registros das cenas materializadas cenicamente.



Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 6** – HQ (2012) – seqüência de cenas produzidas a partir do *storyboard*. As bordas de elásticos figuram as vinhetas.

A partir dos elementos descritos, o autor (ou encenador, ou coreógrafo) realizou a cena, respeitando ou acompanhando o estilo geral do espetáculo. Na Figura 7 é possível verificar o processo de forma mais ampla, com o uso de elementos como a cenografia, a coreografia, a iluminação, o figurino, a maquiagem etc. integrando-se de forma harmônica e imprimindo, processualmente, um diálogo entre os ícones presentes desde a idealização até uma composição formalmente finalizada.



Fonte: Wagner Rosa. Acervo pessoal.

**Figura 7** - Conversão de formas em HQ - da linguagem gráfica para a linguagem cênica

Acima (esq.) - Estudo do formato das vinhetas (quadros)

Acima (centro e dir.) - *Croquis*: concepção cenográfica, com uso de elásticos.

Centro (esq.) - Registro de ensaio: elásticos figuram bordas dos quadrinhos

Centro (dir.) - *Storyboard*. Composição das cenas

Abaixo HQ em cena.

A imaginação criadora percorre, desta forma, um conjunto de procedimentos e etapas encadeadas que, quando desvelados, revelam, em sua completude, a gênese da obra. Criar é, sob este prisma, estar consciente acerca do processo, pois ele contribui tanto para a apropriação da realidade quanto pela produção de elementos de natureza instrumental. De um ponto de vista mais amplo é possível identificar, por meio da coleta e análise de arquivos de processo, que distintos elementos ganham coesão a partir sobreposição e complexidade das ideias e imagens que se criam e se sobrepõem. No estudo sobre o processo de construção do espetáculo *HQ*, foi possível verificar que, da passagem do campo da idealização para a representação cênica houve uma forma de reenchaço: aquilo que estava disperso era paulatinamente reelaborado e, no processo, ganhava nova conotação até formar o conjunto ou a estética pretendidos.

Segundo Panichi e Contani (2003), a expressão de um pensamento exige do autor uma dinâmica particular na construção de sua tradução. Suportes diferentes podem, nesse sentido, contribuir para uma ação satisfatória num momento anterior, sendo que a suplementação e transposição de suportes podem ser utilizadas para viabilizar a transposição da ideia ou o efeito comunicativo pretendido. Nessa transmutação, o (s) autor (s) dialoga (m) consigo mesmo (s), corroborando e/ou corrigindo os códigos, a cada vez que mudam de suporte. Sob esta perspectiva, é possível afirmar que os elementos materiais que inspiraram a estética das cenas analisadas serviram, desta forma, de suporte para a *transposição* entre a linguagem bidimensional (gráfica) dos quadrinhos para outra, de natureza tridimensional, materializada cenicamente.

Ao se analisar os documentos do processo de criação de *HQ*, é possível perceber que, por mais que as ideias iniciais conduzissem a uma finalidade específica, elas perceptivelmente não poderiam ser utilizadas em estado bruto. Nos exemplos descritos, as transformações ocorridas a partir de um conjunto de ideias contidas nos materiais iniciais até a materialização que se presenciou em cena nos permite verificar a existência de sucessivas *conversões de formas*, tornando conteúdos e materiais diversos inteligíveis em suportes distintos dos originais.

## Considerações Finais

A ideia de reconstituir os passos do artista-criador na construção do objeto cênico traz em seu bojo uma possibilidade de ampliação aos estudos desenvolvidos por estes autores. E surge, neste trabalho, como uma proposta de ação voltada ao relevo da estética do processo de criação em desenvolvimento, como ponto de partida para um desvelamento dos caminhos que possibilitaram a materialização da obra espetacular – como resultante de um trabalho que se caracteriza por uma transformação, nem sempre contínua, mas perceptivelmente progressiva.

Quando assistimos a qualquer processo artístico formalmente finalizado (neste caso específico, um espetáculo de dança), normalmente não temos uma noção mais ampla do que significou realizá-lo. Por vezes, até mesmo um olhar mais crítico não consegue dimensionar com precisão o processo que possibilitou a sua existência. Embora haja múltiplas formas de construções cênicas e artistas com competência para criá-los de maneiras muito diferentes daquelas aqui expostas, temos a convicção de que os procedimentos adotados no processo criativo de *HQ* possam contribuir para criações futuras, tendo em vista o seu caráter cognitivo no que tange ao uso de técnicas e recursos. A construção cênica é tributária de uma *transmutação de formas* resultante de uma atitude ativa perante uma multiplicidade de elementos que a compuseram e exigindo de seus criadores complexidade de raciocínio para a sua elaboração.

Ao levar para o palco a linguagem das histórias em quadrinhos por meio da linguagem da dança, o Ballezinho de Londrina propôs uma nova forma de comunicação e expressão em *HQ*. Nela, o grupo expressou ideias que, por meio de elementos reunidos nas mais variadas modalidades de suportes e linguagens artísticas, disponibilizadas para o espectador por meio de um conjunto cênico, estabeleceu uma forma única para a leitura da linguagem dos quadrinhos a partir da ação dos bailarinos em cena, dos gestos e movimentos de seus corpos e do uso de distintos elementos alocados em cena.

Ao pensarmos em uma estética (e uma poética) para a criação em dança, consideramos que há uma fonte imensurável de recursos que podem funcionar como suporte para a construção da linguagem e que mais adiante

produzirão suficiente inteligibilidade para o manejo dos recursos cênicos (seja por meio de anotações aparentemente deslocadas de seus contextos, de referências imagéticas, de registros audiovisuais etc.). Não se trata, obviamente, de procedimentos unilaterais onde um pensamento pode ser assentado de forma definitiva e em empreitada única: ocorre uma sequência de transformações, num processo contínuo de *conversão de formas* e de tradução de linguagens, sejam elas textuais, imagéticas ou sonoras. Há, neste contexto, a produção de novas formas de expressão, que se manifestam em linguagens distintas das originais.

Em *HQ*, os artistas e os elementos de cena são influenciados pela linguagem gráfico/literária das histórias em quadrinhos que, por elementos distintos, criam o espetáculo como um todo. A análise dos aspectos interativo-discursivos das linguagens envolvidas neste processo de criação possibilita, além de retratar, recriar as experiências, abrindo espaço para a ampliação das discussões sobre a estética do *movimento criador*. Consegue-se, também, articular uma íntima relação entre linguagem e imaginação, pois a nova leitura (cênica) proposta para a linguagem das HQs reúne corpo e imagem em movimento com o intuito de criar novos códigos estéticos, incorporando experiências vividas e novas informações que determinarão a sequência da produção. Aquilo que se sobressai em nossa percepção e constitui-se como ponto de partida, ao ser transformado para outros códigos, permite que a comunicação entre as linguagens se torne ilimitada.

Assim como na realização cênica aqui descrita, a linguagem das HQs é constantemente transposta para outras linguagens artísticas, o que contribui para confirmar o seu caráter multifacetado, rico em produções sógnicas, e que a tornam exemplo das infinitas possibilidades de comunicação entre as mais diferentes linguagens. Da mesma forma, a linguagem da Dança também dialoga com linguagens diversas, ampliando o rol de possibilidades no campo artístico. A partir dos procedimentos e resultados aqui descritos, é possível afirmar que o grupo Ballezinho de Londrina realizou uma transposição de linguagens, partindo das imagens estáticas impressas nas páginas das revistas para uma linguagem de movimentos cênicos.

## Referências

CHICO BENTO e Rosinha. Disponível em: <<http://bit.do/dDrAy>>. Acesso em: 27 maio 2012.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: princípio e práticas do lendário* cartunista. Tradução Luis Carlos Borges. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

GRESILLON, A; THOMASSEAU, J.-M. Cenas de gêneses teatrais. In: PASSOS, M.-H. P. et al. (Org). *Processo de criação interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas*. Vinhedo: Horizonte, 2014. p. 117-136.

NORONHA, M. P. Reflexões em estudos da teoria da arte e dança cênica. In: LARA, L. M. (Org.). *Dança: dilemas e desafios na contemporaneidade*. Maringá: Eduem, 2013.

PANICHI, E. R. P.; BARBOSA, J. A transmutação de formas no movimento criador do carnavalesco Paulo Barros. *Boletim do Centro de Letras e Ciências Humanas*, Londrina, v. 56, jan./jul. 2009.

PANICHI, E. R. P.; CONTANI, M. L. *Pedro Nava e a construção do texto*. Londrina: EdUEL, 2003.

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

ROSA, W. *Nos rastros da linguagem da dança: conversão de formas no espetáculo HQ*. 2016. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

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

SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 1998.

SALLES, C. A. *Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, C. A. *Arquivos de criação: arte e curadoria*. Vinhedo: Horizonte, 2010.

Enviado em: 04/10/2016

Aceito em: 10/12/2016