

SILVA, Amabilis de Jesus. Roupas superpoderosas. Curitiba: Faculdade de Artes do Paraná.

RESUMO

A partir do projeto “Roupas superpoderosas”, desenvolvido com estudantes com altas habilidades/superdotação das escolas municipais de Curitiba, pretendemos refletir sobre o uso simbólico das roupas/figurinos nas linguagens cênicas e fílmicas. O intento é traçar uma metáfora, levando em consideração os estudos de Maria Lúcia Prado Sabatella sobre as dificuldades de adaptação encontradas pelos estudantes e os escritos de Lois Gresh e Robert Weinberg acerca das utilizações de alta tecnologia recorrentes nas aventuras dos super-heróis. Os modos de criação e recriação do corpo humano e seu entorno, de modo fantástico ou baseado em dados científicos, servem como enriquecimento do imaginário, ao tempo em que impulsionam novos entendimentos e campos de pesquisas voltados para outros estados do corpo.

Palavras-chave: Figurino. Altas Habilidades. Super-heróis. Imaginário.

RÉSUMÉ

A partir du projet “Vêtements super puissants”, développé avec des étudiants surdoués des quelques écoles publiques de Curitiba, nous allons réfléchir sur l'utilisation symbolique des vêtements/costumes dans l'arts des spectacles vivantes et dans le langage cinématographique. Le but est de tracer une métaphore, en considérant les études de Maria Lúcia Prado Sabatella sur les difficultés d'adaptation que les étudiants surdoués sentent et les écrits de Lois Gresh et Robert Weinberg par rapport les utilisations des hautes Technologies présents dans les aventures de super-héros Les modes de création et récreation du corps humain et leur autour, de façon fantastique ou scientifique, nous enrichissent l'imaginaire de la même façon que stimule des nouvelles compréhensions des “etats des corps”.

Mots clés: Costume. Des Hautes Habilites. Super-héros. Imaginaire.

Vestido com uma capa preta e máscara à prova de bala, o noturno alter-ego de Bruce Wayne não possui nenhum superpoder, distinguindo-se pelo treinamento árduo. As suas habilidades combinam os estudos da química, criminologia, artes marciais, teatro, acrobacia, invenções científicas e a arte da furtividade. Batman, o alter-ego, traz um cinto de utilidades provido de explosivos, lanterna infravermelha, cápsula de fumaça, equipamentos para impressões digitais, minicâmera, chaves mestras, pequeno maçarico de oxiacetileno, cápsulas de gás. Seu batmóvel, batplano, batlança e batwing são veículos produzidos com os avanços da mais alta tecnologia em sua empresa Waynetech. O batwave o mantém conectado com sua caverna onde estiver.

Batman é humano. E frágil. O trauma ocasionado na infância pela morte de seus pais o tornou um ser desconfiado, incapaz de se envolver emocionalmente. A lembrança é constante. A dor é constante. A vigilância é

constante. Mune-se de armas e sai em combate à criminalidade e violência nos becos de Gotham City. Mas Batman jamais sai de sua Gotham City-cápsula. A máscara preta feita do material Kevlar, assim como a roupa feita de Nomex (um material resistente ao fogo) o protege da sua humanidade. E a sua cidade, uma metacidade, imaginária, é uma cápsula que se desloca, que se arrasta por entre becos, criando vãos, buscando extinguir a lembrança e a dor. Preso em sua cidade-cápsula-capas-preta o herói amarga a solidão.

Num lugar distante de Gotham City, que agora sobrevive como uma referência ficcional, outros personagens retiram suas capas-pretas-alter-ego e deixam entrever suas humanidades. Uma cadeira é posta ao alto do grande corredor/palco do Teatro Oficina, na qual o personagem Kublai Khan se senta para ouvir os mensageiros encarregados pela descrição de suas cidades. “Gothan SP” estreava em 2001, sob a direção de Sergio Penna e Renato Cohen. Na conjunção, a construção de uma cidade fantástica, ideada e, sem perder de vista o conto inspirador (“Cidades Imaginárias”, de Ítalo Calvino), cada dado se constituía num emblema para o espectador.

No texto de origem, a recorrência da frase “não existe linguagem sem engano” assinala a problemática das relações, em linhas fluídicas ao tempo que insistentes no ponto de partida, labirínticas. As duas perguntas de Kublai ao mensageiro Marco Polo afinam: “Você viaja para reviver seu passado? (...) Você viaja para reencontrar seu futuro?” (CALVINO, 1990, p. 29). E a resposta sentencial: “Os outros lugares são espelhos em negativo. O viajante reconhece o pouco que é seu descobrindo o muito que não teve e o que não terá” (CALVINO, 1990, p. 29).

A problematização da cidade na montagem “Gothan SP” se marca em diversos níveis, sobrepondo camadas de linguagens. A dramaturgia estruturada segundo a pesquisa individual dos atores-autores propõe o esfacelamento, arruinando qualquer possibilidade de unidade, como a percorrer o mais ínfimo para lhe retirar os vínculos, arrebentar as teias, romper os veios. Também o individual se fortalece na instituição de um tempo presente, que não é intervalar entre passado e futuro, não-cronológico, para confrontar o fluídico e o estagnado. Personagens os mais diversos reúnem a mitologia, a ficção, a geografia e personalidades *pop*.

A individualidade posta em cena é um constante emblema pela fixação da lembrança criada como realidade e, do mesmo modo, da realidade criada como lembrança. Lembranças e realidades díspares que geram uma suspensão do tempo, por supressão ou justaposição. Assim, um novo estágio se concretiza, como metalinguagem, já que o espectador assume o lugar ocupado pelo imperador, passando a ser o ouvidor. Contudo, a relação de cumplicidade logo se obliqua, e ao espectador é possível retomar a narrativa de Calvino:

Cada notícia a respeito de um lugar trazia à mente do imperador o primeiro gesto ou objeto com o qual o lugar fora apresentado por Marco. O novo dado ganhava um sentido daquele emblema e ao mesmo tempo acrescentava um novo sentido ao emblema. O império, pensou Kublai, talvez não passe de um zodíaco de fantasmas da mente (CALVINO, 1990, p. 26).

A cumplicidade cede lugar ao vínculo. Uma vez constatada a incomunicabilidade, a cidade se reorganiza, inclusiva. O astronauta se destitui de seu posto emblemático, e ali suas vestes se igualam a qualquer outra veste- invólucro da solidão. Enquanto o ator-personagem canta: *Se você pretende saber quem eu sou eu posso lhe dizer*. Pertencemos todos a Gotham SP.

Inicialmente presente como figura inspiradora nos ensaios da companhia, Batman, o homem-morcego, parece ressurgir a todo instante, sem medo da sua fragilidade, sem sua roupa superpoderosa, buscando apenas contato, já longe da sua batcaverna, enleado nas tramas da cidade sem início, sem fim. A Cia Ueinz era formada por pacientes do hospital-dia A Casa, destinada ao desenvolvimento da saúde mental e psicossocial.

Em outro lugar, sentados em cadeiras escolares ou espalhados pelo chão, os estudantes com altas habilidades/superdotação, vestidos com agasalhos, calças *jeans*, camisetas, divertem-se com as atividades extracurriculares oferecidas pelo projeto da Rede Municipal de Curitiba. São crianças de oito a 11 anos. Mas não se pode afirmar com certeza. Fazem perguntas instigantes. Não são mutantes *ex-men*. Seus poderes não são os telepáticos ou telecinéticos, não disparam rajadas ópticas e não usam óculos de quartzo-rubi, também não disparam ossos pontiagudos, não se utilizam de um holograma de si mesmas, e em seus esqueletos não foram injetados adamantium. Não pertencem a nenhuma liga. Mas são altamente habilidosas.

Maria Lúcia Prado Sabatella percorre as diversas áreas de abrangência da vida escolar e social de estudantes com altas habilidades/superdotação, traçando um rico panorama das discussões mais frequentes em torno do tema. Com base nos estudos da autora, a terminologia “superdotação” rapidamente se coloca como pauta, não havendo consenso no seu uso. Isto porque possibilita o entendimento de que o indivíduo superdotado possa ser considerado superior em relação aos demais. A expressão “altas habilidades” parece ser mais aceita no âmbito escolar e familiar.

A preocupação com a terminologia ganha sentido quando se observam as experiências complexas vividas pelos superdotados, por vezes vistos como capazes de lidar com as situações mais adversas. Muitos relatos evidenciam a problemática da assincronia, ou seja, o desenvolvimento desigual dos aspectos intelectual e emocional. Sabatella ilustra com a reflexão de Hollingworth: “Ter inteligência de um adulto e as emoções de uma criança, combinadas em um corpo infantil, é se deparar com algumas dificuldades” (HOLLINGWORTH *apud* SABATELLA, p. 135).

Algumas características são apontadas como passíveis de serem encontradas nos indivíduos com altas habilidades: confrontação das regras, não aceitação de críticas, intensidade nas emoções, falta de interesse, resistência às práticas rotineiras, dificuldades de relacionamento e aprendizagem. Em razão disso, acabam por se sentir diferentes, alienados, com tendência à hiperatividade, negligentes, intolerantes, perfeccionistas, entre outras reações.

No entanto, uma generalização das características consistiria numa simplificação, uma vez que “os superdotados não podem ser considerados como pertencentes a um grupo homogêneo, cujos componentes podem destacar-se por inúmeras e diferentes capacidades, variando tanto em habilidades cognitivas como em atributos de personalidade e nível de desempenho” (SABATELLA, p. 75). As atividades teórico-práticas devem ser pensadas segundo a singularidade de cada indivíduo.

Partindo dos problemas expostos por Sabatella, tomo por metáfora alguns personagens/heróis de história em quadrinhos, desenhos animados e filmes de ficção científica percebendo a paradoxal condição de suas existências: seus superpoderes designam suas fragilidades. Mas para além da metáfora, e buscando evitar um enfoque demasiado existencialista, nas atividades extracurriculares, proponho observar o papel desempenhado pelo figurino, compreendendo desde as simbologias ao uso de altas tecnologias. Este projeto está em andamento desde o início do ano letivo de 2011, sob a coordenação geral de Eliane Titon e em parceria com a professora Josilene de Oliveira Fonseca.

Antes da estruturação das atividades, acometeram-me imagens esparsas, já sem entorno, apenas como rasgos. A cidade de “Gothan SP” agora ressurgia como paisagem interiorizada, sobrevivente não em totalidade, mais como um sonho, como ligação entre margens, ou mais como uma realidade intensamente vivida da qual não é possível lançar vista senão em partes, não concomitantes.

Talvez, o elo esteja na “cidade invisível”, paradoxal do dentro e do fora. Talvez, por associação, A Casa, ponto de encontro dos atores, apareça como o queria Gaston Bachelard: abrigo do devaneio, do sonhador (BACHELARD, 1993, p. 26). Ou ainda quando Bachelard transcreve o excerto de Albert-Birot: “À porta quem virá bater? Em uma porta aberta se entra. Uma porta fechada um antro. O mundo bate do outro lado de minha porta” (ALBERT-BIROT *apud* BACHELARD, 1993, p. 23). O dentro e o fora. Ou: “Da clausura do fora ao fora da clausura”, livro de Peter Pál Pelbart, terapeuta que acompanhou o processo de criação da montagem “Gothan SP”. Ou: o mais dentro de dentro?

O elo talvez se refaça num momento posterior. Mas a cidade presentificada, viva nos corpos atuantes, expostos, não-representativos, não deixa de ser um indicativo promissor para o estudo do figurino. Este que poderá falar mais sobre o corpo que o usa, o corpo que atua, o corpo que vive.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. Trad. Diogo Mainard. São Paulo, Companhia das Letras, 1990.

GRESH, Lois H.; WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Trad. Domingos Demasi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

PELBART, Peter. **Da clausura do fora ao fora da clausura: loucura e dezação**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

SABATELLA, Maria Lúcia P. **Talento e superdotação: problema ou solução?** Curitiba: Ibpex, 2008.