



**Os gigantes nos quadrinhos:
uma análise de *Os gigantes da montanha* do Grupo
Galpão em HQ**

**The giants in the comics:
an analysis of *The mountain giants* by Grupo Galpão in
comic book**

Tiago Henrique Pimentel Pereira¹

Resumo

Este artigo apresenta um paralelo entre a linguagem da peça teatral *Os gigantes da montanha*, de Pirandello, encenada pelo Grupo Galpão, e a da narrativa gráfica, analisando os elementos que aproximam e distanciam as duas criações. Passa pelo estudo do enredo do espetáculo e a adaptação realizada para recontar a história sob a forma de história em quadrinhos, preservando, contudo, as características do espetáculo que o Grupo Galpão levou ao palco.

Palavras-chave: Teatro. Pirandello. História em quadrinhos. Grupo Galpão.

Abstract

This article presents a parallel between the language of the play *The mountain giants*, by Pirandello, staged by Grupo Galpão, and that of the graphic narrative, analyzing the elements that bring the two creations closer and further apart. The article goes through the study of the show's plot and the adaptation carried out to retell the story in the form of a comic book, preserving, however, the characteristics of the show that Grupo Galpão took to the stage.

Keywords: Theater. Pirandello. Comics. Grupo Galpão.

¹ Mestre em Artes pela Universidade Federal de Uberlândia. Graduado em Comunicação Social pelo Centro Universitário do Triângulo; Especialista em Artes Visuais Cultura e Criação pela Rede SENAC MG; Ator, diretor e produtor na Cia. Traquitana Teatro Soluções Criativas. Doutorando em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: tiagohpimentel@hotmail.com

Introdução

As luzes se acendem. Todos os atores em cena entoam “Il mondo”, canção do italiano Jimmy Fontana, num melancólico e cativante tom de boas-vindas ao público. O cântico, entoado como louvor às alegrias, dores, amores perdidos e decepções “num mundo que não parou nunca”, apresenta aqueles que em breve darão vida à história que, não por acaso, também transitam em um mundo de inquietações. Ali estão, vivos, cantantes, os personagens que guiarão a narrativa embebida nos sonhos e na imaginação. A experiência teatral assim se instaura nos momentos que inauguram o prólogo de *Os gigantes da montanha*, de Luigi Pirandello, na remontagem teatral do Grupo Galpão no ano de 2013. As reminiscências que guiam a escrita deste parágrafo remetem ao olhar daquele que, antes espectador, agora se defronta com a obra em um novo formato. Vão-se os elementos teatrais e entram em cena os textos e imagens que recontam a história de Pirandello e seus gigantes.

Assim, por meio deste artigo, faz-se uma análise de *Os gigantes da montanha* recriado em formato de história em quadrinhos. A obra foi idealizada e roteirizada por Inês Peixoto (atriz do Grupo Galpão e intérprete da Condessa Ilse na montagem) e conta com ilustrações de Carlos Avelino e Bruno Costa, com publicação pela editora Nemo no ano de 2019. Este artigo se dirige à investigação dos elementos da linguagem dos quadrinhos, examinando-se as características pertinentes a este meio e presentes na transcodificação da peça de teatro de Pirandello. Desta forma, abre-se o ponto de vista para a relação texto-imagem na reconstituição da história apresentada.

O italiano Luigi Pirandello nasceu na Sicília, em 1867. Falecido em 1936, aos setenta anos, deixou inacabada sua derradeira obra, *Os gigantes da montanha*, considerado um marco da dramaturgia do século XX. Transitando entre a poesia, a novela, o teatro e os libretos de ópera, seu legado foi influenciado pelas vanguardas artísticas, sobretudo pelo surrealismo. *Os gigantes da montanha* foi escrita e reescrita em meados dos anos 30 e, carente de sua cena final dada a morte do autor, é percebida como uma obra aberta, com múltiplas possibilidades de interpretações, transitando no universo que conjuga o real e o imaginário.

A montagem do espetáculo pelo Grupo Galpão estreou em maio de 2013 na praça do Papa em Belo Horizonte, para um público estimado de 5 mil espectadores. O

espetáculo, concebido na modalidade de teatro de rua, vai ao encontro dos traços mais relevantes que caracterizam o fazer teatral do grupo.

O Grupo Galpão é uma das companhias mais importantes do cenário teatral brasileiro, cuja origem está ligada à tradição do teatro popular e de rua. Criado em 1982, o grupo desenvolve um teatro que alia rigor, pesquisa, busca de linguagem, com montagem de peças que possuem grande poder de comunicação com o público. Sediado na cidade de Belo Horizonte (Minas Gerais), o Galpão forjou sua linguagem artística [...] criando um teatro que dialoga com o popular e o erudito, a tradição e a contemporaneidade, o teatro de rua e de palco, o universal e o regional brasileiro. Sem fórmulas e sem métodos definidos. (TEATRO MINEIRO, 2021)

O encontro do Galpão com o teatro de Pirandello conduziu também ao encontro do grupo com a linguagem das histórias em quadrinhos. Os aspectos populares e a estética, traços típicos do grupo, são transferidos para o papel, em um novo registro, configurando-se um marco na trajetória de quase 40 anos do grupo. A montagem, com direção, cenografia e figurinos de Gabriel Vilela, assume, então, um novo contorno a partir das particularidades da linguagem da história em quadrinhos, mantendo, contudo, a essência do teatro do Grupo Galpão. Conforme mencionou Eduardo Moreira (in PIRANDELLO, 2019, p. 4), diretor artístico do grupo:

Depois de uma apresentação de *Os gigantes da montanha* na praça Roosevelt, em São Paulo, fomos presenteados com os desenhos de todos os personagens magistralmente retratados pelo pincel delicado e sensível de Carlos Avelino. O impacto do seu traço foi tão grande que nasceu dali o desejo imediato de traduzir a nossa adaptação da obra de Pirandello para uma história em quadrinhos pelas mãos apuradas do artista.

Um espetáculo para os quadrinhos

Os personagens retratados foram o motor para a criação da obra em quadrinhos, que tem como ponto de partida o texto de Pirandello já adaptado sob o ponto de vista do Grupo Galpão. Assim, admite-se que a matéria-prima para essa obra não foi tão somente o texto original, mas, também, o texto adaptado, com todas as transformações e ajustes comumente necessários e usualmente praticados pela direção e intérpretes quando da montagem de um espetáculo teatral.

Além dos personagens e do texto, é perceptível a influência de outros elementos na criação dos quadrinhos – a encenação em si que também abarca diversos aspectos visuais,

tais como cenário, figurino e iluminação. Dessa forma, os registros em fotos e vídeos do espetáculo disponíveis publicamente na *web* também servem de sustentação a este estudo, uma vez que são capazes de apresentar os componentes estéticos que preliminarmente inspiraram os artistas que assinam as ilustrações da obra.

Para Hutcheon (2013, p. 9), “a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro”. Nesse sentido, a autora aponta que a fidelidade à obra original não deve se configurar uma prioridade. Para este estudo, a fim de uma melhor compreensão da narrativa, percebeu-se a necessidade de se recorrer ao texto teatral de partida, promovendo-se idas e vindas entre uma obra e a outra, tecendo-se comparações e regendo constatações acerca da narrativa. Não se pretende, no entanto, avaliar o grau de fidelidade da obra adaptada. Mas, sim, entender os aspectos que dão à HQ sua originalidade e características mais marcantes.

Assim, faz-se necessário abordar-se, mesmo que de forma breve, a questão da adaptação. “Se conhecemos esse texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente” (HUTCHEON, 2013, p. 27). Segundo Hutcheon, a relação de uma obra com a outra assume um caráter indissociável, entendendo, portanto, a adaptação como uma transposição declarada, caracterizada como um ato criativo e interpretativo de apropriação. Tem-se, nesse caso, uma conversão da obra de Pirandello, que faz caminho duplo ao mudar de mídia e de contexto: do texto dramaturgicó verte-se para a encenação e, da encenação, retorna ao texto, agora, em um novo formato, amparado, ainda pela potencialização das imagens e recursos visuais típicos da linguagem dos quadrinhos.

A primeira observação que se faz está na redução dos diálogos e reestruturação de personagens, no que se pode chamar de uma simplificação do enredo. Hutcheon (2013) compara essa subtração realizada pelo adaptador a uma “arte cirúrgica” devido à minúcia que se engendra nessa tarefa. Apesar dos cortes, a obra segue a narrativa original, apresentando os reveses de uma companhia teatral falida ao chegar a um local desconhecido, com criaturas misteriosas no intuito de apresentar seu malfadado espetáculo.

No desenvolvimento da narrativa, os personagens se dividem em dois polos. A companhia da condessa, composta por: Ilse, a condessa; O Conde, seu marido; Spizzi, o jovem ator; Diamante, a segunda atriz; Batalha, ator secundário; Cromo, ator; e a Sonâmbula. E os chamados *stalognati*, ou, os desafortunados, na obra apresentados como os

fantasmas que habitam as faldas da montanha: Cotrone, chamado o Mago; Sgriccia; Mara-Mara; Quaquè e Ducci Doccia. Considerou-se os personagens presentes na HQ, visto que a obra original conta com um número maior de figuras dramáticas. O programa do espetáculo, introduz ao público a essência do espetáculo, apresentando a tensão entre a arte e o mundo moderno.

[...] É uma alegoria sobre o valor do teatro (e, por extensão, da poesia e da arte) e sua capacidade de comunicação com o mundo moderno, cada vez mais empenhado dos afazeres materiais. O embate entre o pragmatismo dos que 'vivem a vida' (os Gigantes) e a poesia dos que 'vivem a arte' (os atores da companhia da Condessa) terá consequências trágicas. No meio desses externos, existe o mundo da Vila governado pelo Mago Cotrone, que defende a supremacia da imaginação sobre a realidade, numa espécie de delírio místico em que todos 'vivem numa contínua embriaguez celeste'. (GRUPO GALPÃO, 2013)

Assim, tem-se como sinopse: certa noite, a companhia de teatro da Condessa Ilse aproxima-se de um vilarejo mágico e misterioso, isolado do mundo, situado aos pés de uma montanha, onde vivem um grupo de almas desafortunadas lideradas pelo mago Cotrone, cujos poderes englobam a capacidade de criar verdades além da consciência. Cotrone representa o domínio das ilusões, é quem conduz o jogo entre a realidade e a fantasia, é quem o defende. A Condessa Ilse e seu marido, o Conde, foram à falência após a montagem de *A fábula do filho trocado*, espetáculo escrito por um poeta, ex-integrante da trupe, que se suicidara devido ao amor não correspondido pela Condessa que, também, recusara-se a atuar neste espetáculo e agora carrega a culpa e o arrependimento. Para suplantar o seu pesar, Ilse deseja então apresentar a Fábula mundo afora, não se contentando em levar a sua arte apenas àqueles ao seu redor. A solução encontrada pelo mago Cotrone é realizar a apresentação para os chamados "Gigantes da Montanha", povo brutalizado e que não reconhece a relevância da arte. Essa tentativa se encaminha para um fim trágico. O terceiro ato, que efetivamente não fora escrito pelo autor, é descrito por Stefano Pirandello, seu filho, conforme apresenta ao final da obra o aterrorizante encontro da trupe com os gigantes. O Grupo Galpão direciona a história para a destruição da Companhia da Condessa.

Há uma distância entre a obra original, *Os gigantes da montanha* de Pirandello, e a versão encenada pelo Grupo Galpão. A práxis teatral demanda a liberdade em relação ao texto para que a dramaturgia possa se metamorfosear em cena. Uma apresentação teatral nunca é igual à outra. O caráter efêmero inerente a esta arte assegura certo ar de

ineditismo a cada sessão. Por outro lado, nos quadrinhos, tem-se decretada a história que ali permanecerá a mesma. O espectador de *Os gigantes da montanha* transforma-se em leitor. E sua fruição se dará não pela habilidade dos intérpretes em cena ou dos recursos cênicos e técnicos envolvidos, mas tão somente pela potência dos textos e imagens que lhe apresentam.

Assim, outra transformação se faz necessária ao levar o que antes fora encenação para outro território da narrativa gráfica, aliando o verbal e o visual, considerando o grau de fidelidade possível ao enredo. Ao mencionar Elliot, Hutcheon (2013) afirma que uma adaptação pode separar a forma (expressão) do conteúdo (ideias), considerando que a história é o denominador comum.

E, nessa história, Pirandello se regozija em um jogo entre a verdade e a ilusão. A relação da arte com a vida e da vida com a realidade. Numa construção que se direciona às características da criação dramática do início do século XX, Pirandello define *Os gigantes da montanha* como sendo um mito. Neste ponto faz-se um parêntese para uma menção mais atenciosa a este termo. Conforme Eliade (1972), a definição de mito ao longo dos tempos e para cada sociedade assume significados distintos. O autor, no entanto, aponta como uma definição mais abrangente e aceitável a ideia de que o mito apresenta uma história de cunho sagrado, narrando as façanhas de deuses e entes sobrenaturais no tempo do princípio. Assim, o mito apresenta os poderes desses seres, constituindo um exemplo para toda a humanidade. O conhecimento advindo desses mitos adquire um caráter mágico-religioso. Segundo Eliade:

O mito, em si mesmo, não é uma garantia de 'bondade' nem de moral. Sua função consiste em revelar os modelos e fornecer assim uma significação ao Mundo e à existência humana. Daí seu imenso papel na constituição do homem. Graças ao mito, como já dissemos, despontam lentamente as ideias de realidade, de valor, de transcendência. Graças ao mito, o Mundo pode ser discernido como Cosmo perfeitamente articulado, inteligível e significativo. Ao narrar como as coisas foram feitas, os mitos revelam por quem e por que o foram, e em quais circunstâncias. Todas essas 'revelações' engajam o homem mais ou menos diretamente, pois constituem uma 'história sagrada'. (ELIADE, 1972, p. 128)

Sendo *Os gigantes da montanha* uma história entremeada por criaturas sobrenaturais e apresentando um enredo no qual pode-se extrair entendimentos sobre o mundo em que se vive, a intenção de Pirandello ao configurar sua obra como mito é cumprida com

maestria. A partir dessa premissa, *Os gigantes da montanha* encontra nas páginas da HQ um campo fértil ao seu universo fantástico.

A presença do herói remonta às mais bem-sucedidas histórias em quadrinhos. Para Vieira (2007), o herói está associado à transmissão de ensinamentos. *Os gigantes da montanha* não apresenta heróis propriamente ditos, mas, sim, criaturas que engendram uma narrativa rica em fatos sobrenaturais e que assumem o papel de defender e sustentar valores relevantes, tais como a fantasia, a arte e a liberdade.

O mito pirandelliano apresenta-se consciente da realidade e do contexto histórico em que está inserido; também está profundamente consciente do lugar do qual o próprio autor fala neste mundo, ou seja, de um poeta que se filiou ao partido fascista há 15 anos atrás, e que mesmo neste momento não se desvencilha dele. (NOSELLA, 2014, p. 15)

Além da figura dos personagens concebidos pelo autor, conforme o mesmo anuncia com detalhes nas didascálias, os personagens apresentados nos quadrinhos são uma composição que considera seus intérpretes na encenação do Grupo Galpão, e suas características, tais como porte físico, trejeitos e expressões engendradas para as cenas, bem como cabelo, maquiagem e figurinos. Na imagem a seguir, pode-se perceber a nítida proximidade visual entre a estética dos atores em cena e a transposição dos mesmos para as ilustrações que compõem a HQ.

Figura 1. Os fantasmas e a trupe – Personagens do espetáculo e ilustração da HQ



Fonte: SOU BH, 2021

Reiterando a liberdade dos ilustradores e o interesse em representar o espetáculo, cita-se um trecho do roteiro da peça teatral em que se apresenta a Condessa Ilse. Pirandello (2013) direciona à encenação os trajes utilizados pela personagem: “reluzentes cabelos cor de cobre, esparramados, a roupa humilde e dolorosa de tule violeta, decotada, um pouco gasta, de mangas amplas e longas que, encolhendo facilmente, deixa seus braços descobertos”.

Figura 2. A atriz Inês Peixoto como Condessa Ilse e a versão da personagem na HQ



Fonte: G1, 2019; PIRANDELLO, 2019, p. 23

O tule violeta apontado pelo autor não é utilizado na composição do visual da personagem. Este é apenas um dos exemplos que demonstram a apropriação da peça teatral e a liberdade dos autores da história em quadrinhos. Eisner (1989) aponta que a leitura de quadrinhos é um exercício que demanda o uso de habilidades interpretativas, sendo elas visuais e verbais, coordenando-se um ato de percepção estética e de esforço intelectual. Ainda segundo Eisner (1989), o texto é percebido como uma extensão da imagem, fornecendo demais elementos que indicam o clima emocional, sons, ponte narrativa, dentre outros.

Assim sendo, para a leitura da obra apresentada neste artigo, percorre-se a partir deste ponto, alguns elementos apresentados por Eisner, tais como: imagens, letras, *timing* e ritmo, enquadramento, traçado e a função emocional do requadro, fluxo da ação e a anatomia expressiva.

Figura 3. A trupe da Condessa chega ao vilarejo



Fonte: PIRANDELLO, 2019, p. 5

Na primeira página da HQ tem-se a apresentação do local onde a história se passa, a presença marcante da lua, elemento recorrente em diversos quadrinhos para demarcar a dimensão temporal e instauração do clima de suspense, magia e mistério. Tem-se também a presença da Sonâmbula, que, assim como os outros fantasmas, é representada envolta sob um efeito de luz para evidenciar seu caráter etéreo. Esta sequência de quadros apresenta a chegada da Companhia da Condessa ao vilarejo, assumindo, desde então, a liberdade com as dimensões dos quadros conforme o interesse em evidenciar a cena apresentada, bem como a fuga do enquadramento e o uso de onomatopeias, recurso que se repete em diferentes ocasiões.

A liberdade em relação ao enquadramento é um artifício recorrente utilizado pelos autores, sobretudo nas cenas em que os fantasmas assumem o protagonismo. Sendo estas criaturas livres, habitantes de um lugar à parte onde sonho e realidade se confundem, é plausível que também não se restrinjam aos limites formais dos quadros. Assim, ultrapassam bordas e margens em composições que unificam quadros e, por vezes, utilizam-se de elementos da própria cena para sugerir uma separação entre eles, como é o caso a seguir onde o cajado de Cotrone e o cabelo de Ilse distinguem os quadros, ao mesmo tempo que estabelecem uma ligação entre eles.

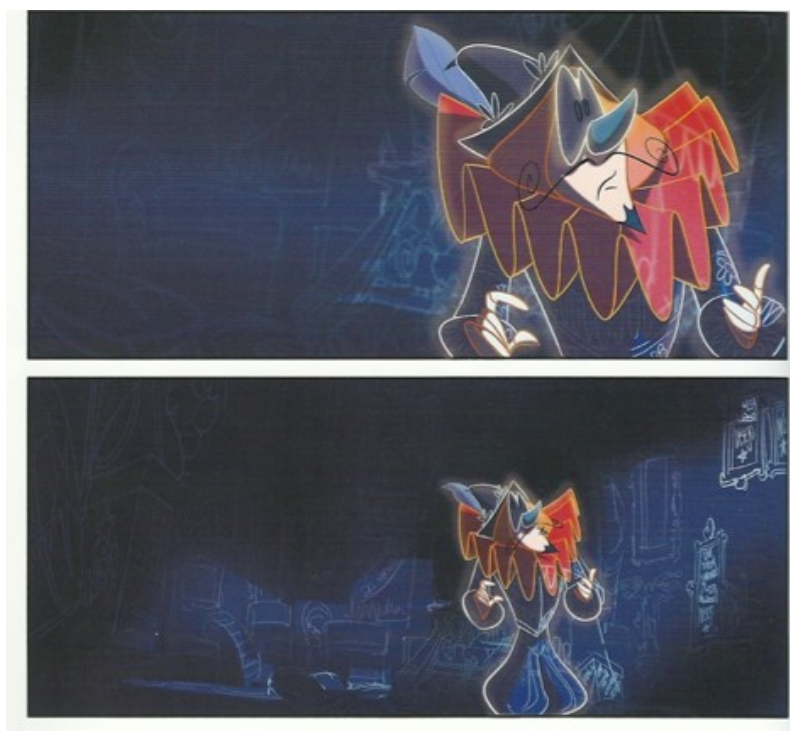
Figura 4. Cotrone e os fantasmas observam a Condessa



Fonte: PIRANDELLO, 2019, p. 9

Outra característica marcante a ser destacada é a presença de quadros apenas com imagens ou com poucas falas, que visam a reforçar a narrativa em seus aspectos dramáticos ou situar o leitor em relação a um local ou acontecimento.

Figura 5. Cromo apreensivo com o misterioso casarão de Cotrone



Fonte: PIRANDELLO, 2019, p. 82

Dramaturgia em foco, Petrolina-PE, v. 6, n. 1, p. 68-80, 2022.

Sendo o sonho a matéria-prima de Pirandello, muitos são os momentos em que a história migra para a imaginação dos personagens ou *flashbacks*, quando os quadros ganham tons azulados, reforçando seu aspecto fantástico. As curvas sinuosas indicam os acontecimentos que não estão no plano da realidade e remetem também a fantasias e devaneios dos personagens.

Figura 6. Cotrone narra um fato assustador



Fonte: PIRANDELLO, 2019, p. 45

Não parece haver uma preocupação com uma padronização dos quadros em relação ao tamanho e volume de texto nos balões. O dinamismo da história é que determina esse fluxo, dando ritmo e engendrando as situações que conduzem ao trágico desfecho. A história cheia de cores é, então, interrompida por um aviso que indica ao leitor que a partir daquele ponto a obra não fora concluída por Pirandello.

Assim, a narrativa que segue passa a ser uma livre criação a partir do que se deduz da história, pelos indícios do que ela mesma aponta e pelos recortes de informações que se tem sobre a obra. Então, seguem-se páginas com a predominância de imagens. Tons terrosos e sombrios dão indícios de que o fim chegara para a condessa e sua companhia a partir do esperado e temido encontro com os gigantes. Estes não são vistos. Fica a cargo do leitor imaginá-los. Tem-se somente a percepção do quão destruidor é aquele encontro, com a percepção de que os gigantes aniquilam os intrusos que ousaram levar a arte aos seus

olhos. As cores apenas voltam às páginas para apresentar a remissão de Ilse. Livre de sua culpa, a personagem está uma página inteira declamando um trecho da *Fábula do filho trocado*, razão de sua ruína e redenção.

Considerações finais

A peça de Pirandello assume contornos tragicômicos e leva às páginas da HQ mais que uma história, pois também traz em si registros do que é o teatro feito pelo Grupo Galpão. Uma forma de possibilitar uma ampliação do acesso à obra que se transforma e até mesmo se simplifica, sem, contudo, perder a essência de sua dramaticidade e valor emocional.

O espetáculo encenado pelo Grupo Galpão abre o caminho para se pensar sobre a convergência das artes, nas multiplicidades de formatos possíveis, na adaptação que possibilita uma nova roupagem a uma obra, bem como oportuniza o acesso a outros públicos.

A visualidade das histórias em quadrinhos, os traços, cores e formas dão uma nova vida à obra de Pirandello. Muito além de fotos ou filmagens, o formato de história em quadrinhos permite ainda que a memória do espetáculo permaneça viva, tendo um potencial documental para o Grupo Galpão.

A história não se perde, mas se transforma. Dá lugar a novas possibilidades de percepção e compreensão. O espetáculo ganha nas páginas da HQ mais uma mídia para abrir-se ao público e somar para a preservação da arte teatral.

Referências

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1989.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

G1. **Com entrada franca, Galpão estreia 'Os gigantes da montanha' em BH**. Disponível em: <https://g1.globo.com/minas-gerais/noticia/2013/05/com-entrada-franca-galpao-estreia-os-gigantes-da-montanha-em-bh.html>. Acesso em: 27 mar. 2021.

GRUPO GALPÃO. **Programa do espetáculo Os Gigantes da Montanha, 2013.** Disponível em:
<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/337583/2/GigantesDaMontanha0004.jpg>. Acesso em: 27 mar. 2021.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** Tradução André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013.

NOSELLA, Berilo Luigi Deiró. Os gigantes da montanha: um exercício de leitura entre dramaturgia e história. **Repertório**, Salvador, n. 23, p. 13-28, 2014.

PIRANDELLO, Luigi. **Os gigantes da montanha.** Idealização e roteirização de Inês Peixoto; Ilustrações de Carlos Avelino e Bruno Costa; tradução de Beti Rabetti. São Paulo: Nemo, 2019.

PIRANDELLO, Luigi. **Os gigantes da montanha.** Trad. Maria de Lourdes Rabetti. 2. ed. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013.

SOU BH. **Grupo Galpão ganha história em quadrinhos inspirada numa de suas peças.** Disponível em: <https://www.soubh.com.br/noticias/cultura/grupo-galpao-ganha-historia-quadrinhos-inspirada-peca>. Acesso em: 27 mar. 2021.

TEATRO MINEIRO. **Grupo Galpão - Sobre o grupo.** Disponível em:
<http://www.teatromineiro.mg.gov.br/component/k2/977>. Acesso em: 27 mar. 2021.

VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Revista Contemporânea**, n. 8, p. 78-90, 2007-1.

Submetido em: 26 jan. 2022

Aprovado em: 11 abr. 2022