

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS

OS 300 ESPARTANOS DE FRANK MILLER: TRAÇO, COR E NANKIN REINTERPRETAM O MITO NA PÓS-MODERNIDADE

ELVIS DION DOMINGUES MOURA

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde

Porto Alegre, maio de 2010.

ELVIS DION DOMINGUES MOURA

**Os 300 Espartanos de Frank Miller: Traço, Cor e Nankin
Reinterpretam o Mito na Pós-Modernidade**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção de título de Mestre, pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde

Porto Alegre

2010

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M929t Moura, Elvis Dion Domingues

Os 300 espartanos de Frank Miller: traço, cor e nankin reinterpretam o mito na pós-modernidade. / Elvis Dion Domingues Moura. – Porto Alegre, 2010.

200 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, PUCRS.

Orientação: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde.

1. Comunicação. 2. Imagem. 3. História em Quadrinhos. 4. Miller, Frank - Crítica e Interpretação. 5. Pós-Modernidade. 6. Comunicação Visual.

I. Rahde, Maria Beatriz Furtado. II. Título.

CDD 741.5

Ficha elaborada pela bibliotecária Cíntia Borges Greff CRB 10/1437

ELVIS DION DOMINGUES MOURA

**Os 300 Espartanos de Frank Miller: Traço, Cor e Nankin
Reinterpretam o Mito na Pós-Modernidade**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção de título de Mestre, pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Dissertação defendida em maio de 2010.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde

Profa. Dra. Helena Sporleder Côrtes

Profa. Dra. Cristiane Finger Costa

DEDICATÓRIA

À minha mãe Geneci Moura, que sempre me incentivou a ser mais e melhor. Um exemplo de honestidade, simplicidade e dedicação, um sublime gesto de carinho. Dedico todo o empenho e esforço dos últimos dois anos representado neste trabalho para a senhora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter colocado no meu caminho a pessoa mais amável, doce e carinhosa que poderia encontrar neste mundo acadêmico, minha querida Orientadora Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde. A senhora sempre demonstrou generosidade e compreensão nos meus momentos mais difíceis durante o curso de Mestrado, guiando e acreditando no meu potencial e na minha pesquisa. Durante estes dois anos de aprendizado, ter a senhora como referencial só me deu motivos para voltar a acreditar que a vida de professor deve sim ser vista com olhos apaixonados. As orientações foram mais do que direcionadas para minha pesquisa, foram um aprendizado e uma iluminação que levarei para a vida. Sempre que hesitar em algo, lembrarei dos seus preciosos ensinamentos e conselhos. Eles são meus eternos tesouros do coração.

Eterna gratidão à minha mãe Geneci Moura que sempre foi meu alicerce e principal incentivadora do meu progresso profissional e acadêmico. Herdei dela meu amor pelas imagens e pela arte. Um amor que anos mais tarde rendeu minhas primeiras aventuras como desenhista de história em quadrinhos e pesquisador. Eu tenho sorte de ter minha mãe como meu referencial. Jamais poderei expressar com palavras o quanto a amo.

Agradeço ao meu amor Guigo por estar presente na minha vida, me apoiando e me fortalecendo nos meus projetos e sonhos. Te amo!

Aos colegas do curso de História em Quadrinhos Dínamo HQ que sempre demonstraram interesse na minha pesquisa. Especialmente meu amigo Daniel HDR, pela presença e incentivo! Entusiasmo e parceria! Pela amizade verdadeira! Agradeço à Profa. Dra. Ana Tais Portanova Barros que me incentivou a continuar meus estudos na Pós-Graduação, me guiou pelos estudos do mito, despertando assim, minha paixão pela pesquisa. Obrigado Profa. Maria Francisca Canovas de Moura por me incentivar e demonstrar tanto carinho durante meus passos.

Finalmente um agradecimento especial a Frank Miller, artista que produziu algumas das melhores histórias em quadrinhos contemporâneas que tive o prazer de ler e estudar.

SE

Se és capaz de manter tua calma, quando, todo mundo ao redor já a perdeu e te culpa.

De crer em ti quando estão todos duvidando, e para esses no entanto achar uma desculpa.

Se és capaz de esperar sem te desesperares, ou, enganado, não mentir ao mentiroso, ou, sendo odiado, sempre ao ódio te esquivares, e não parecer bom demais, nem pretensioso.

Se és capaz de pensar - sem que a isso só te atires, sem fazer dos sonhos teus senhores.

Se, encontrando a Desgraça e o Triunfo, conseguires, tratar da mesma forma a esses dois impostores.

Se és capaz de sofrer a dor de ver mudadas, em armadilhas as verdades que disseste

E as coisas, por que deste a vida estraçalhadas, e refazê-las com o bem pouco que te reste.

Se és capaz de arriscar numa única parada, tudo quanto ganhaste em toda a tua vida.

E perder e, ao perder, sem nunca dizer nada, resignado, tornar ao ponto de partida.

De forçar coração, nervos, músculos, tudo,

A dar seja o que for que neles ainda existe.

E a persistir assim quando, exausto, contudo,

resta a vontade em ti, que ainda te ordena: Persiste!

Se és capaz de, entre a plebe, não te corromperes, e, entre Reis, não perder a naturalidade.

E de amigos, quer bons, quer maus, te defenderes, se a todos podes ser de alguma utilidade.

Se és capaz de dar, segundo por segundo, ao minuto fatal todo valor e brilho.

Tua é a Terra com tudo o que existe no mundo,

E – o que ainda é mais – és um Homem, meu filho!

(KIPLING, Rudyard. *Rewards and Fairies* 1909).

RESUMO

O presente trabalho discute as imagens de Frank Miller enquanto comunicação. Tais imagens representam uma linguagem visual através da narrativa das histórias em quadrinhos contemporâneas, uma vez que percebemos a identificação da visualidade pós-moderna no estilo de Frank Miller. A Hermenêutica de Profundidade referida por John Thompson foi a metodologia escolhida para possibilitar o desenvolvimento desta dissertação.

Inicialmente aborda-se a história em quadrinhos e suas principais características, estilos e gêneros. Apresenta-se seu quadro evolutivo durante as décadas e seus modos de produção e interpretação. Após, tratam-se questões teóricas relacionadas à comunicação visual e à modernidade. Durante a classificação das eras da história em quadrinhos, aborda-se outros autores dos anos 1980 que evidenciam os marcos iniciais da visualidade pós-moderna na arte sequencial.

As imagens de Alan Moore e Neil Gaiman comparadas às de Frank Miller e o aprofundamento sobre *Pop Art* reiteram o contexto sócio-histórico da pós-modernidade. Assim, refere-se à trajetória de Frank Miller na produção de história em quadrinhos, e suas contribuições imagísticas.

A visualidade de Frank Miller é analisada e interpretada à luz da Hermenêutica de Profundidade de Thompson, revelando multiplicidades, hibridações e apropriações contextualizadas na visualidade pós-moderna. Essas noções ligam a obra de Frank Miller à

comunicação visual contemporânea. Percebeu-se a sobrevivência do mito na visualidade de Frank Miller e suas possibilidades de interpretação na comunicação visual.

Palavras-chave: comunicação visual, história em quadrinhos, Frank Miller, pós-modernidade.

ABSTRACT

This paper discusses the images of Frank Miller as communication. These images represent a visual language through the narrative on contemporary Comic Books. We can see the visual identification of post-modern in Frank Miller style. The Hermeneutics interpretation reported by John Thompson was the methodology chosen for enable the development of this paper.

Initially we talk about the Comic Books and their main features, styles and genres. Evolutive aspects through the decades and productions mode and interpretations. After there are issues theory related to visual communication and modernity. During the classification of the ages of Comic Book history, we talk about other authors of the 80's that represent the initial visual in the postmodern sequential art. The images of Alan Moore and Neil Gaiman were compared to Frank Miller and the Pop Art are reiterated as a socio-historical context of postmodernity. We refer to Frank Miller's career in the production of Comic Book and his imagistic contributions.

The visuality of Frank Miller is analyzed and interpreted with the Hermeneutics of Thompson revealing multiplicities, hybridization, and appropriation contextualized in the postmodern visuality. This notions mix the work of Frank Miller and the contemporary visual communication. We can see the survival of the mythology on Frank Miller's visuality and his possibilities of interpretations on visual communication.

Keywords: visual communication, Comic Book, Frank Miller, PostModernity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Evolução da história em quadrinhos.....	43
Figura 2: Cartum de J.F. Batellier “ <i>SansRetour, Ni Consigne</i> ” retratava a “destruição modernista” da urbanidade antiga	67
Figura 3: “Instrumentos do Poder” de Thomas Hart Benton(1929) máquina moderna ...	70
Figura 4: O universo mítico de Alan Moore.....	74
Figura 5: A Piada Mortal	76
Figura 6: Batman e Coringa na sequência final de <i>A Piada Mortal</i>	77
Figura 7: O Monstro do Pântano	78
Figura 8: Miracle Man e Supreme	79
Figura 9: Tom Strong por Alan Moore.....	80
Figura 10: V profere suas exaltações perante à Justiça	82
Figura 11: VdeVingança.....	83
Figura 12: V em sua versão cinematográfica	84
Figura 13: Ve Evey.....	84
Figura 14: Capa do primeiro capítulo da saga <i>Watchmen</i>	86
Figura 15: O primeiro quadrinho sempre reproduz em close a capa de cada capítulo de <i>Watchmen</i>	87
Figura 16: Os personagens conflituosos de <i>Watchmen</i>	88
Figura 17: Pôster da adaptação cinematográfica de <i>Watchmen</i>	89
Figura 18: Sequências da adaptação cinematográfica de <i>Watchmen</i>	90
Figura 19: O mestre dos sonhos	92
Figura 20: O mestre dos sonhos no traço de Milo Manara.....	93
Figura 21: Destino e o livro que contém os segredos do universo	94
Figura 22: Visualidade pós-moderna nas páginas de Sandman	95
Figura 23: <i>Collage</i> e intervenções diferenciadas entre imagem e texto em Sandman	96
Figura 24: Híbridismos, ruídos, multiplicidade no traço, na cor e fragmentação narrativa presentes em Sandman	97
Figura 25: Frank Miller	98
Figura 26: Destruição do conjunto habitacional <i>Pruitt Igoe</i>	103
Figura 27: Raoul Hausmann " <i>Dadasiegt! (DadaWins!)</i> "(1920).....	104

Figura 28: A <i>Fountain</i> de Marcel Duchamp	116
Figura 29: Ecletismo de estilos e novas interpretações de elementos da antiguidade podem ser observados na arquitetura dos <i>Shopping Centers</i>	108
Figura 30: Paisagem urbana de Las Vegas	109
Figura 31: Obra pós-modernista de Rauschenberg, <i>Persimon</i> (1964).....	110
Figura 32: <i>Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?</i> Por Richard Hamilton	112
Figura 33: Andy Wahrol.....	113
Figura 34: Roy Lichtenstein	113
Figura 35: Tom Wesselman.....	114
Figura 36: James Rosenquist	114
Figura 37: Claes Oldenburg.....	115
Figura 38: Utilização de bens de consumo na obra de Andy Wahrol	117
Figura 39: Andy Wahrol produz a arte de capa para o disco do grupo <i>The Velvet Underground</i>	117
Figura 40: O Caçador de Andróides	119
Figura 41: O futurismo em <i>Blade Runner</i> é híbrido.....	119
Figura 42: Rachel (visual da década de 40) e Pris (pós-punk)	120
Figura 43: Refluxo entre passado e presente, estética <i>Noir</i> hibridizada com o futurismo.....	120
Figura 44: O Demolidor por Frank Miller.....	126
Figura 45: Narrativa gráfica de Frank Miller em <i>Daredevil</i>	127
Figura 46: A morte de Elektra por Frank Miller	128
Figura 47: Elektra	129
Figura 48: Ronin.....	129
Figura 49: <i>Samurai Jack</i> por Benndy Tartakovsky	130
Figura 50: Capa de <i>Batman: The Dark Knight Returns</i>	132
Figura 51: Bruce Wayne caminha pelas degradantes ruas de <i>Gotham City</i>	133
Figura 52: A representação da mídia por Frank Miller em Batman	134
Figura 53: O novo Robin.....	135
Figura 54: Os “Filhos de Batman”	136
Figura 55: O Coringa volta ao crime	137
Figura 56: Desconstrução do herói infalível da <i>Era de Ouro</i>	138
Figura 57: Frank Miller recria a narrativa mítica de Batman tornando-o alvo do fracasso.....	139

Figura 58: Questões simbólicas sobre o governo americano são abordadas em <i>Batman O Cavaleiro das Trevas</i> (1986)	140
Figura 59: Superman a serviço do governo americano	141
Figura 60: Simbolismos entre A “Luz” e as “trevas”	142
Figura 61: “Esta noite eu sou a lei.”	143
Figura 62: Sin City	147
Figura 63: Sin City no cinema.....	148
Figura 64: <i>Daredevil Love and War</i> e <i>Elektra Assassina</i>	151
Figura 65: <i>Batman Year One</i>	151
Figura 66: <i>Elektra Lives Again</i>	152
Figura 67: <i>Daredevil: Man Without Fear</i>	152
Figura 68: A sequência de Batman O Cavaleiro das Trevas	153
Figura 69: Uso de colorização e efeitos digitais.....	154
Figura 70: Imaginário cibernético representado em O Cavaleiro das Trevas	155
Figura 71: O Rei Leônidas em cena de <i>300</i> dirigido por Zack Snyder	157
Figura 72: Capas da coletânea de <i>300</i> de Esparta	159
Figura 73: Leônidas no traço de Frank Miller e Zeus em escultura grega de bronze	160
Figura 74: Comparativos entre a pintura de Jacques-Louis David e painéis de Miller.....	161
Figura 75: O início da jornada heróica de Leônidas em <i>300</i> de Esparta.....	166
Figura 76: Foco narrativo entre passado e presente	166
Figura 77: Desde o nascimento os espartanos são treinados para o combate.....	167
Figura 78: A iniciação da vida heróica é representada pela superação do medo	169
Figura 79: O emissário persa	170
Figura 80: This is Sparta.....	171
Figura 81: O chamado da aventura.....	172
Figura 82: O auxílio do oráculo.....	173
Figura 83: Contraste entre hierarquias.....	174
Figura 84: A preparação para a batalha	176
Figura 85: Simbolismos da guerra em <i>300</i>	180
Figura 86: Diferentes ângulos conferem dramaticidade ao clímax da narrativa gráfica em <i>300 de Esparta</i>	182
Figura 87: Siluetas, contrastes e sangue	183
Figura 88: Flechas e lanças no campo de batalha.....	185
Figura 89: O fim de um ciclo para o herói	186

FONTES DAS IMAGENS

As imagens referentes às obras: *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, *A Piada Mortal*, *Sandman*, *Watchmen* e *300 de Esparta* são reproduções dos originais.

As demais imagens utilizadas no esquema cronológico das histórias em quadrinhos foram extraídas do site: www.comicartcommunity.com Visitado em 20/12/2009.

“*SansRetour, Ni Consigne*” www.jf-batellier.com Visitado em 21/12/2009.

“Instrumentos do Poder” www.mwcapacity.wordpress.com/thomas-hart-benton/ Visitado em 21/12/2009.

V em sua versão cinematográfica: captura do DVD *V de Vingança* pelo autor.

Ve Evey: captura do DVD *V de Vingança* pelo autor.

Pôster da adaptação cinematográfica de *Watchmen* www.watchmen.com Visitado em 21/12/2009.

Seqüências da adaptação cinematográfica de *Watchmen*: Captura do DVD *Watchmen* pelo autor.

Frank Miller www.comicbookartcommunity.com visitado em 20/12/2009.

Pruitt Igoe www.futurescaping.wordpress.com Visitado em 22/12/2009.

"*Dada siegt! Dada Wins!*" www.photographyhistory.blogspot.com Visitado em 22/12/2009.

A Fountain www.artendo.wordpress.com Visitado em 22/12/2009.

arquitetura dos *Shopping Centers*/ Reprodução.

Paisagem urbana de Las Vegas/Reprodução.

Rauschenberg, *Persimon* www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Richard Hamilton www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Andy Wahrol www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Roy Lichtenstein www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Tom Wesselman www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

James Rosenquist www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Claes Oldenburg www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

Utilização de bens de consumo na obra de Andy Wahrol www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

The Velvet Underground / Reprodução www.nymag.com Visitado em 22/12/2009.

O Caçador de Andróides / www.cinemaddicts.org Visitado em 22/12/2009.

O futurismo em *Blade Runner* é híbrido / www.cinemaddicts.org Visitado em 22/12/2009.

Rachel (visual da década de 40) e Pris (pós-punk) / www.cinemaddicts.org Visitado em 22/12/2009.

Refluxo entre passado e presente, estética *Noir* hibridizada com o futurismo/ Captura do DVD *Blade Runner Samurai Jack* www.cartoonnetwork.com Visitado em 22/12/2009.

Sin City no cinema www.devir.com.br/sincity Visitado em 22/12/2009.

O Rei Leônidas em cena de *300* dirigido por Zack Snyder / Capturas do DVD *300 de Esparta*.

Zeus em escultura de bronze www.diretoriodearte.com Visitado em 22/12/2009.

Jacques-Louis David www.artnet.com Visitado em 22/12/2009.

LISTA DE ESQUEMAS GRÁFICOS

Esquema 1. Hermenêutica de Profundidade Fonte: THOMPSON (1995).....	25
Esquema 2. História em Quadrinhos Fonte: EISNER (1999)	37
Esquema 3. História em Quadrinhos Aspectos Cronológicos.....	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	17
1 METODOLOGIA.....	23
2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS	30
2.1 ARTE SEQUENCIAL-BREVES CONSIDERAÇÕES	30
2.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS- ASPECTOS CRONOLÓGICOS	44
2.3 COMUNICAÇÃO VISUAL	60
2.4 A MODERNIDADE	65
2.5 QUADRINHOS DE AUTOR: A DESCONSTRUÇÃO DO HERÓI.....	75
2.5.1 ALAN MOORE E A PLURALIDADE DA NARRATIVA NOS COMICS.....	75
2.5.2 NEIL GAIMAN E O ONÍRICO PRESENTE EM SANDMAN.....	91
3 FRANK MILLER E A PÓS-MODERNIDADE.....	99
3 O PÓS-MODERNO	99
3.2 A TRAJETÓRIA E A VISUALIDADE DE FRANK MILLER.....	122
3.3 FRANK MILLER REINTERPRETA O BATMAN PÓS-MODERNO	131
3.4 A ESTÉTICA NOIR EM SIN CITY.....	144
4 OS 300 ESPARTANOS DE FRANK MILLER: TRAÇO, COR E NANKIN REINTERPRETAM O MITO NA PÓS-MODERNIDADE.....	158
4.1 AS NARRATIVAS MÍTICAS	158
4.2 A BUSCA HERÓICA EM 300 DE ESPARTA	165
CONSIDERAÇÕES FINAIS	190
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	194

INTRODUÇÃO

A multiplicidade de temas e objetos na área da comunicação é vasta e possibilita ponderações interessantes sobre: o cinema, as artes visuais, a música e as vertentes comunicacionais que surgem no cenário contemporâneo. Cada vez mais, as tecnologias avançam em torno da convergência de mídias e isso está refletido também no objeto de estudo desta pesquisa.

O modo de produção de uma história em quadrinhos mudou. Ele leva em conta questões como divulgação e distribuição diferenciadas, bem como novos suportes. A produção dos chamados *web comics* agora avança para a interatividade do *iPhone* e não podemos negar a massificação de *downloads* na Internet. Editoras como *DC Comics* e *Marvel Comics*, as grandes produtoras de história em quadrinhos nos Estados Unidos, demonstram interesse crescente nesses suportes.

Acrescentamos a isso o poder da imagem que revela novas interpretações. Esta imagem que sempre esteve presente na história em quadrinhos, dando-lhe novas dimensões e contextualizações, aliada ao verbo, possibilita ao espectador “novas formas de ver e perceber” (RAHDE, 2000, p.34).

Esta pesquisa demonstra ao longo de sua trajetória, algumas das principais especificidades que surgem da relação entre a história em quadrinhos de Frank Miller, sua narrativa, sua estética, seu imaginário e a pós-modernidade, baseadas, nas potencialidades da tecnologia, construindo um novo imaginário e uma nova narrativa mítica.

Como objeto de estudo, buscou-se focar características da comunicação visual das histórias em quadrinhos produzidas por Frank Miller, sobretudo em *300 de Esparta* (2006). Não utilizaremos a totalidade desta obra, mas fragmentos que justificam as escolhas e interpretações posteriores conforme metodologia proposta por Thompson (1995).

Frank Miller é um dos representantes das histórias em quadrinhos pós-modernas nos anos 1980 com o lançamento da *Graphic Novel Batman The Dark Knight*, uma obra que, de acordo com Moyá (1996), apresentou importantes diferenciações de roteiro, de narrativa e de arte visual, cujas características serão apresentadas posteriormente no decorrer da pesquisa.

Como metodologia de trabalho utilizaremos a Hermenêutica de Profundidade de THOMPSON (1995), a contextualização moderna e pós-moderna de COELHO (1995) e HARVEY (1992), os fundamentos teóricos e de produção de histórias em quadrinhos de EISNER (1999) e McCLOUD (2004, 2005) e as relações com a mitologia nas obras de ELIADE (1994) e CAMPBELL (2002).

Segundo Thompson (1995), podemos identificar e descrever nas imagens, as situações espaço-temporais específicas em que as formas simbólicas são produzidas e recebidas. As formas simbólicas analisadas pela Hermenêutica de acordo com Thompson são “construções significativas que exigem uma interpretação; elas são ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas” (THOMPSON, 1995, p. 357).

A forma simbólica é o próprio objeto e pode ser compreendida e interpretada de diferentes formas. Além disso, é possível conceituar o imaginário como:

Uma tentativa de mudança, consciente ou não, reconstruindo fórmulas anteriores, interrogando e apresentando outras soluções estéticas numa reunificação de ideias formais para a convergência da pluralidade, quando expresso em manifestações iconográficas arrojadas, seja por meio de um quadro, de uma fotografia, de uma *collage*, de uma construção arquitetônica diferenciada do convencional” (RHADE, 1998, p.72).

Ou como aponta Silva (1995) “Não há vida simbólica fora do imaginário. O ser humano é movido pelos imaginários que engendra. O homem só existe no imaginário. Todo o imaginário é uma narrativa, uma trama, um ponto de vista. Vista de um ponto” (SILVA, 1995, p.7).

A história em quadrinhos sempre se munuiu de uma multiplicidade característica de seu meio fundamentado principalmente pela imagem. Negar este seu caráter parece arriscado e fadado ao fracasso, pois isso vai ao encontro das necessidades do homem desde tempos imemoriais.

Aprender a pensar com as imagens – mas também com as palavras e os sons, pois o discurso das imagens não é exclusivista, e sim integrador e multimídia – talvez seja a condição *sine qua non* para o surgimento de uma legítima civilização das imagens e do espetáculo (...). Essa querela milenar, contudo, se baseia em dicotomias falsas. A escrita não pode ser opor às imagens porque nasceu dentro das próprias artes visuais, como um desenvolvimento intelectual da iconografia (MACHADO, 2001, p.33).

Talvez por isso seja difícil precisar o nascimento da história em quadrinhos ou traçar uma linha do tempo bem delimitada. Acredita-se que a origem da história em quadrinhos está ligada diretamente às primeiras experiências do homem com a imagem. A imagem fixa parece ser a negação do tempo. Transforma o instante em eternidade.

Desta forma, os quadrinhos apresentam “uma imagem fixa provida de um “antes” e um “depois” num jogo de disposição sequencial organizando seu espaço em função do tempo

e do relato” (GAUTHIER, 1996, p.65). Ou como bem afirma Strôngoli (1998), as imagens sendo mais que signos “são portadoras de propriedades internas, de leis de transformação ou de efeitos que criam uma retórica própria” (STRÔNGOLI, 1998, p.99).

Com o surgimento da escrita as mensagens pictóricas estavam fadadas ao esquecimento. Entretanto, os quadrinhos souberam aliar as linguagens verbais e não-verbais principalmente com o desenvolvimento da imprensa e o surgimento da indústria editorial de entretenimento “Quadrinhos é um termo que merece se definido, porque se refere ao meio em si, não a um objeto específico como revista ou gibi” (McCLOUD, 2004, p.4)

O advento da fotografia e do cinema despertou um interesse sempre crescente pela imagem. “A imagem não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto, a meio caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta” (CAGNIN, 1975, p 16).

A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. Assim como a repulsa às imagens, a história em quadrinhos sofreu perseguições infundadas, geralmente vista como danosa ou pouco didática. Deixava-se de lado toda a questão dos gêneros e dos públicos.

Não deixa de ser um sintomático que a repulsa às imagens retome com furor e intolerância em nosso tempo. Denominarei essa nova investida contra as imagens de *o quarto iconoclasmo*. Felizmente, ao menos por enquanto, ele se dá, tal como na sociedade grega antiga, apenas no plano do pensamento filosófico, ou seja, nesse terreno que poderíamos definir genericamente como sendo *neoplatonismo* (MACHADO, 2001, p.15).

Flusser (2002) refere a um conceito de imagem como representante de algo que está no espaço e no tempo. Ou seja, as imagens seriam o esforço de se abstrair duas das quatro dimensões do espaço-tempo, conservando somente a dimensão do plano. A imaginação seria a nossa capacidade de abstração específica: A imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens (FLUSSER, 2002, p.7).

Aliado ao caráter simbólico e imaginário, a história em quadrinhos, narrativa gráfica e verbal, tornou-se importante objeto de pesquisa em comunicação. O estudo de narrativas e narratividades tem suas origens na *Poética* de Aristóteles e está relacionado com o papel que o contar histórias desempenha nos fenômenos sociais.

O ato de contar histórias segundo Ricoeur (1983) caracteriza-se por alguém que apresenta um número de ações e experiências em uma sequência. São ações de determinado número de personagens, agindo em determinadas mudanças de situações.

O contar histórias implica em duas dimensões: a dimensão cronológica, referente à narrativa como sequência de episódios, e a não cronológica, que implica numa configuração de enredo. O enredo é matéria essencial para a construção de uma estrutura narrativa. É no enredo que as pequenas histórias dentro de uma história maior adquirem sentido na narrativa. A narrativa é uma tentativa de ligação dos acontecimentos no tempo e no sentido. O enredo fornece critérios para a seleção dos acontecimentos incluídos em uma narrativa.

Além desses fatores, a história em quadrinhos possui um potencial convergente que vem sendo utilizado em diferentes mídias. Sobretudo com os avanços tecnológicos desde sua produção impressa (arte-final, colorização, impressão), passando por adaptações em seriados

animados de televisão (*Cartoons* televisionados) e as adaptações cinematográficas contemporâneas, auxiliadas cada vez mais pela digitalidade. Diante dessas considerações iniciais justifica-se o interesse em buscar relações entre esta imagem desenhada por Frank Miller e a pós-modernidade.

Como problema de pesquisa, temos a seguinte questão: **De que forma podemos evidenciar Frank Miller como representante da história em quadrinhos pós-moderna?**

Temos como objetivos estudar as imagens e a narrativa da obra *300 de Esparta* (2006) de Frank Miller, considerando seus aspectos imagéticos, comparando e interpretando suas hibridações pós-modernas;

- Aprofundar suas principais características através de um recorte que considera outros exemplos imagéticos relacionados ao objeto de estudo;
- Analisar o imaginário, a estética e as narrativas de Frank Miller em *300 de Esparta*;
- Aplicar e interpretar na obra *300*, o esquema heróico proposto por Brandão (1997) e Campbell (2005).

Justifica-se assim a história em quadrinhos como comunicação visual e, portanto objeto observável dentro da pesquisa em comunicação. Para responder a questão problema e atingir os objetivos, esta pesquisa se utilizou de uma metodologia descrita no próximo capítulo.

1 – Metodologia

Pretende-se desenvolver uma pesquisa qualitativa/interpretativa, utilizando fragmentos da *Graphic Novel 300 de Esparta* (2006) e também imagens da trajetória de Frank Miller nos quadrinhos como: *Batman o Cavaleiro das Trevas* (1986) previamente selecionadas. A pesquisa qualitativa segundo Taylor e Bogdan (1984) caracteriza-se por dados descritivos que proporcionam análises interpretativas. Desta forma, analisar-se-á alguns fragmentos da obra de Frank Miller traçando paralelo com as hibridações pós-modernas encontradas nestas imagens, utilizando como metodologia a Hermenêutica de Profundidade proposta por Thompson (1995).

Stein (1996) refere a um conceito de hermenêutica como uma verdade incômoda, “uma verdade que se estabelece dentro das condições humanas do discurso e da linguagem” (p.45). Além disso, um exercício de desconstrução é proposto durante o desenvolvimento da pesquisa, pois volta-se o olhar para o surgimento da chamada visualidade pós-moderna, que se manifesta na contemporaneidade. Através dos processos interpretativos, busca-se reconstruir, aliado a alguns exemplos estéticos e comparativos, essa condição pós-moderna que interage na origem dessas visualidades: a história em quadrinhos.

Desta forma, tenta-se criar o que Stein (1996) denomina situação hermenêutica para se obter as interpretações mais adequadas. Para o autor, situação hermenêutica “é uma espécie de

“lugar” que cada investigador atinge através dos instrumentos teóricos que tem à disposição para a partir dele poder fazer uma avaliação sistemática em um determinado campo” (Ibidem, p.53).

A Hermenêutica de Profundidade é definida por Thompson (1995) como um referencial metodológico que evidencia o objeto de análise como uma construção simbólica significativa que exige uma interpretação. As formas simbólicas estão presentes em ações e falas, imagens e textos, ou seja, são produzidas por sujeitos e reconhecidas por eles “como constructos significativos” (THOMPSON, 1995, p.79).

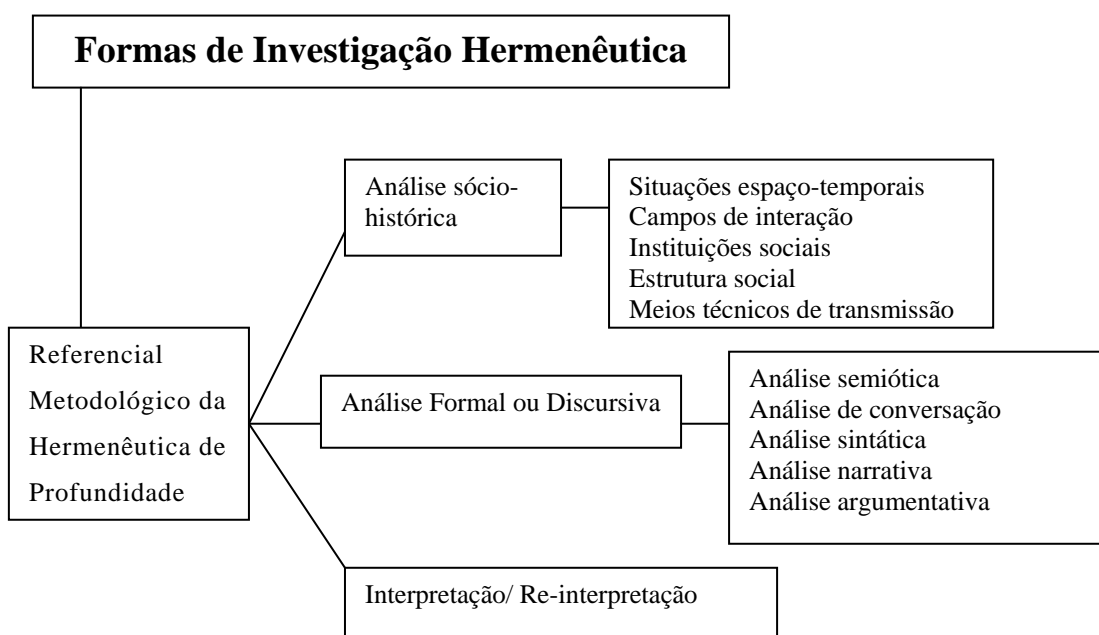
Para Manguel (2001) a imagem é um signo interpretativo. Ao ler uma imagem, a ela foi atribuído o caráter temporal da narrativa “Nenhuma narrativa suscitada por uma imagem é definitiva ou exclusiva, e as medidas para aferir a sua justeza variam segunda as mesmas circunstâncias que dão origem à própria narrativa” (p.28). A apropriação do leitor se dá quando este remove as incontáveis camadas de leituras “a fim de ter acesso às obras nos termos do próprio leitor” (p.32).

A tradição hermenêutica, oriunda dos debates literários da Grécia Clássica, sofreu transformações ao longo dos tempos e seus desenvolvimentos relacionados ao trabalho de alguns filósofos hermeneutas dos séculos XIX e XX como: Dilthey, Heidegger, Gadamer e Ricoeur fundamentaram o referencial metodológico de Thompson (1995). Para o autor, esses pensadores evidenciam que “o estudo das formas simbólicas é fundamentalmente e inevitavelmente um problema de compreensão e interpretação. Formas simbólicas são construções significativas que exigem uma interpretação” (Ibid, p.357).

Uma vez que a experiência humana é sempre histórica, ou seja, uma nova experiência é assimilada aos resíduos do passado, ao tentarmos compreender o que é novo, construímos

sobre o que já está presente. Desta forma “nossa própria compreensão de uma nova experiência como nova, é uma indicação do fato de que nós a estamos relacionando ao que veio antes e, devido a isso, nós a percebemos como nova” (Idem, p. 360).

Thompson (1995) delineou um referencial metodológico para o estudo das formas simbólicas, levando em conta sua concepção estrutural da cultura. Assim, a análise cultural é elaborada como o estudo das formas simbólicas relacionadas aos contextos sócio-históricos, através dos quais, essas formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas. Assim, temos um estudo da construção significativa e da contextualização social das formas simbólicas. O autor estruturou a metodologia da Hermenêutica de Profundidade em três fases, ou dimensões analíticas distintas de um processo interpretativo complexo. Essas fases do enfoque da Hermenêutica de Profundidade são descritas pelo autor como análise sócio-histórica, análise formal ou discursiva e interpretação/reinterpretação. O esquema a seguir exemplifica estas fases:



Esquema 1 Fonte: THOMPSON (1995) p. 365.

A primeira fase constitui-se em análise sócio-histórica. Leva em consideração o fato de que as formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas em condições históricas e sociais determinadas. O seu objetivo é “reconstruir as condições sociais e históricas da produção, circulação e recepção das formas simbólicas” (THOMPSON, 1995, p. 366).

Numa primeira abordagem, pode-se identificar e descrever as situações espaço-temporais em que estas formas simbólicas são produzidas (faladas, narradas, escritas) e recebidas (vistas, ouvidas, lidas). Aqui poder-se-á constatar a situação espaço-temporal onde se insere a obra de Frank Miller, seu contexto pós-moderno desde o lançamento de *O Cavaleiro das Trevas* (1986), durante a Era Moderna dos quadrinhos, bem como os meios técnicos de construção de mensagens e de transmissão. Uma vez que as formas simbólicas são intercambiáveis, necessariamente isto implica em algum meio de transmissão “os meios técnicos conferem às formas simbólicas determinadas características, certo grau de fixidez, certo grau de reprodutibilidade, e certa possibilidade de participação para os sujeitos que empregam o meio” (ibidem, p.368). Leva-se em conta que as formas simbólicas são produtos contextualizados e devido suas características estruturais “têm capacidade, e têm por objetivo, dizer alguma coisa sobre algo” (Idem, p. 369).

Dependendo dos objetos e circunstâncias de investigação, existem várias maneiras de realizar a análise formal ou discursiva. Thompson (1995) refere à forma amplamente conhecida e empregada, denominada análise semiótica. Termo geral, a “semiótica” foi abordada por outros autores como: Saussure, Peirce, Barthes, Eco e Voloshinov.

A análise semiótica é entendida por Thompson (1995) como “o estudo das relações entre os elementos que compõem a forma simbólica, ou o signo, e das relações entre esses

elementos e os do sistema mais amplo, do qual a forma simbólica, ou o signo, podem ser parte” (THOMPSON, 1995, p.370).

Assim, a análise simbólica, caracteriza-se numa abstração metodológica de condições sócio-históricas (produção e recepção das formas simbólicas). Ela analisa as próprias formas simbólicas, suas especificidades que se interligam aos sistemas e códigos dos quais se insere.

A análise da estrutura narrativa considera a narrativa como um discurso que narra uma sequência de acontecimentos, ela conta uma história. A história caracteriza-se por um universo de personagens, uma sucessão de eventos (orientação ou enredo). Dentro desta estrutura, o enredo apresenta uma sequência de sucessões temporais (*flashbacks*). Os personagens podem ser reais ou imaginários com papéis definidos no desenvolvimento do enredo “ao estudar a estrutura narrativa, podemos procurar identificar os efeitos narrativos específicos que operam dentro de uma narrativa particular, ou elucidar seu papel na narração da história” (THOMPSON, 1995. p.374).

A terceira e última fase do enfoque da Hermenêutica de Profundidade é denominada por Thompson (1995) como Interpretação/Reinterpretação. Esta fase é auxiliada pelos métodos de análise formal ou discursiva, entretanto, é distinta dela. Através desses métodos de análise discursiva podemos dividir, desconstruir, desvelar os padrões e efeitos que caracterizam e operam nas formas simbólicas ou discursivas “a interpretação constrói sobre esta análise, como também sobre os resultados da análise sócio-histórica. Mas a interpretação implica um movimento novo de pensamento, ela procede por *síntese*, por construção criativa de possíveis significados” (Idem, p. 375).

Além de possibilitar um novo olhar sobre a forma simbólica, o processo de interpretação e reinterpretação transcende o processo de contextualização das formas simbólicas “elas dizem alguma coisa sobre algo, e é esse caráter transcendente que deve ser compreendido pelo processo de interpretação” (ibidem, p. 376).

O processo de interpretação, auxiliado pelos métodos do enfoque da Hermenêutica de Profundidade, é simultaneamente um processo de reinterpretação. As formas simbólicas (objeto de interpretação) são parte de um campo pré-interpretado, elas já foram interpretadas pelos sujeitos participantes do mundo sócio-histórico “as formas simbólicas podem ser analisadas mais além, em relação tanto às suas condições sócio-históricas como a suas características estruturais internas, e elas podem, por isso, ser reinterpretadas” (THOMPSON, 1995. p.376).

Diante dessas categorias, utilizaremos durante a análise sócio-histórica as situações espaço-temporais. Posteriormente, a análise Formal ou Discursiva dará ênfase à análise narrativa, finalizando os processos da Hermenêutica de Profundidade com a Interpretação/ Re-interpretação. A metodologia proposta por Thompson (1995) não será retomada em capítulo à parte.

Ela será aplicada ao longo dos capítulos subsequentes contextualizando e desvelando os conceitos trabalhados nas imagens escolhidas para análise. Assim, a metodologia da Hermenêutica de Profundidade nos possibilita métodos particulares de análise, e alerta-nos sobre seus limites.

O próximo capítulo aborda a história em quadrinhos em diferentes níveis de análise. Estes níveis vão desde: sua forma, passando por sua cronologia, sua característica máxima de unir imagem e verbo e sua comunicação visual. Posteriormente, contextualizamos os quadrinhos na modernidade e apresentamos um marco divisor importante na sua cronologia com os chamados Quadrinhos de Autor.

2. História em Quadrinhos

2.1 Arte Sequencial – Breves considerações

Nos quadrinhos a imagem é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das ideias, a arte e o estilo do emissor. O desenhista conhece uma porção de normas e recursos estéticos (o código icônico) e na composição de seu desenho procura conscientemente transmitir certos efeitos colaterais, além do significado literal da sua imagem e da história contada.

Para Rahde (2000), essa narrativa pela imagem vem aparecendo durante a história da humanidade. A imagem representa um universo vasto que percorre a história da cultura, da comunicação e das artes gráfico-plásticas.

As sequências imagísticas das pinturas das cavernas, de Altamira e Lascaux; as pinturas e relevos egípcios com os hieróglifos, enriquecendo as imagens; as representações escultóricas da coluna de Trajano; os vitrais góticos, a via sacra e as iluminuras; as histórias sem legenda contadas pelas xilogravuras, como o Apocalipse e a Paixão de Cristo; as ilustrações de livros, com o advento da imprensa, são fatores que contribuíram para a propagação do cartaz, a descoberta da fotografia, do cinema e dos quadrinhos no Século XIX, alcançando finalmente sua plenitude no Século XX (RAHDE, 2000, p.15).

A imagem é entendida como a reprodução de uma sensação ou a representação de um conceito “é possível, ao mesmo tempo, classificá-la como simulacro de algo ausente” (RAHDE, 2000, p.19).

A história em quadrinhos ainda que identificada pela imagem, invariavelmente vem acompanhada do texto, do elemento linguístico, que se funde com a imagem e forma o código narrativo quadrinizado. Nos quadrinhos há uma junção de dois sistemas, o icônico e o linguístico, em que nem sempre há uma fusão com igualdade de funções, mas o predomínio de um sobre o outro, tornando o elemento subordinado mero complemento. O grau de quadrinização se refere antes à participação que à quantidade de um e outro sistema no conjunto significante da narrativa, que pode variar, mesmo quando os dois elementos coexistem num mesmo quadrinho.

Para Machado (2001) a narração é um produto de unidades articuladas segundo certos princípios. É uma série organizada de acontecimentos. Ainda que selecione fatos reais e da vida, ela não é mera cópia da vida. Estabelece unidades e, organizando-as, forma um conjunto de normas, o código narrativo.

Deve-se, no entanto, admitir o quadrinho como unidade narrativa, apesar das dificuldades de segmentação inerentes ao sistema contínuo. Como uma imagem ou figura é desenhada e percebida num quadrinho que lhe serve de fundo, o quadrinho poderia, daqui por diante, ser considerado como unidade do sintagma narrativo, mesmo que tenha mais de uma figura. Quando dois ou mais quadrinhos estão unidos, dois tipos de conjuntos podem se formar:

- a) uma série, em que todos os quadrinhos permanecem independentes.
- b) uma sequência, ou um sintagma. Como unidade significativa de nível superior.

Desta forma, ao se juntarem duas ou mais imagens, se estabelece uma comparação entre as formas percebidas (identificação, qualificação, função) na leitura de cada uma. A própria ordem da leitura das imagens uma após a outra gera o conceito de tempo, de sucessão de um antes e um depois (passado, presente, futuro) e a relação lógica de causa e efeito.

Para que duas imagens possam se unir é necessário que tenham algo em comum. No cinema, onde a linearidade é temporal, a comparação se faz entre dois fotogramas sucessivos. Neles há variantes de formas pelos movimentos das figuras, ou pela mudança de enquadramentos, ou pela mudança de planos.

Nos quadrinhos, as imagens são fixas e os elementos todos da sequência estão presentes. A sucessão de imagens não é impedida, pois, a todo o momento há possibilidade de uma releitura dos quadros passados e de uma pré-visão dos futuros. A identidade entre as imagens ou figuras que compõem os quadrinhos é uma espécie de fio condutor da narrativa.

O formato *Comic Book* chegava para aposentar o tablóide, predominante entre as publicações do gênero e seu nascimento surgiu de uma ideia simples, pela praticidade de manuseio e pela questão comercial “Bastava dobrar o tablóide ao meio e grampeá-lo para se ter uma revista com o dobro de páginas, mas com o custo quase sempre igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade” (JUNIOR, 2004, p.37).

A história em quadrinhos caracteriza-se por uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, o leitor deve exercer “as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte, por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada e as regências da literatura, a gramática, o enredo e a sintaxe, superpõem-se mutuamente” (EISNER, 1999, p.8). A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Eisner (1999) afirma que a história em quadrinhos como forma de arte visual trabalha no domínio da atenção do leitor. O artista deve, então, concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e nos recursos gráficos que tem como propósito deslumbrar o olhar. A receptividade do leitor ao efeito sensorial e, muitas vezes, a valorização desse aspecto reforçam essa preocupação e estimulam a proliferação de artistas artísticos que produzem páginas de arte absolutamente deslumbrantes sustentadas por uma história quase inexistente” (EISNER, 1999, p. 123).

A experiência em arte sequencial tem como prova final um visual totalizante. Ou seja, na prática o criador depois de conceber a ideia, procura estruturar argumento e arte visual num todo unificado. Nesta fase os elementos gráficos passam a dominar “a seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos” (Idem, p.127).

Eisner (1999) classificou a história em quadrinhos de acordo com suas aplicações e funções gerais que podem ser: instrução e entretenimento. As revistas de quadrinhos, as *Graphic Novels*, os manuais de instrução e os *story boards* são os exemplos mais comuns.

Tradicionalmente, as revistas de quadrinhos e as *Graphic Novels* são dedicadas ao entretenimento, os manuais e *story boards* são utilizados para instruir e vender.

Entretanto, Eisner (1999) observa uma sobreposição de categorias. A arte sequencial tende a ser expositiva, e desta forma, revistas de quadrinhos meramente comerciais possuem técnicas de instrução que acabam fundamentando esclarecimentos técnicos adotados em outros formatos.

McCloud (2004) refere que esta sobreposição vem sempre acompanhada de desdobramentos “A maioria dos quadrinhos americanos enfatiza há muito tempo as diferenças entre palavras e imagens. Roteiro e desenho são vistos como disciplinas separadas, escritores e artistas como linhagens diferentes e “boas” histórias são aquelas que combinam essas formas diferentes de expressão de uma maneira harmoniosa” (McCLOUD, 2004, p.47).

Os quadrinhos utilizam uma série de imagens que se repetem e símbolos reconhecíveis. Cada vez que são empregados, tornam-se uma linguagem, uma forma literária. E é essa aplicação disciplinada que cria a gramática da arte sequencial. McCloud (2004) apresenta a noção de ícone ligado aos quadrinhos e a necessidade de ler os quadrinhos de maneira atenta a todas as especificidades que não são detectadas numa primeira análise.

Nos ícones não-pictóricos, o significado é fixo e absoluto. Sua aparência não afeta seu significado por que representa ideias invisíveis. Todavia, nas figuras, o significado é fluido e variável, de acordo com a aparência. Eles diferem da “vida real” em vários graus. Palavras são ícones totalmente abstratos (...) Entretanto nas figuras, o nível de abstração varia. A fotografia e o desenho realista são os ícones que mais se aproximam de seus equivalentes reais só que muitas coisas os diferenciam dos rostos reais – são menores, mais planos, menos detalhados, não se movem, não tem cor. Porém, como ícones pictóricos, são realistas (McCLOUD, 2004, p.67)

McCloud (2004) oferece bons indicativos do caminho a seguir porque os quadrinhos das histórias fragmentam tempo e espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. “A conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é sua gramática” (Idem, p. 68).

A história em quadrinhos é formada então por imagens e linguagens escritas aliadas ao balão que é a marca registrada dos quadrinhos. “Na sua forma bem comportada, indica a fala coloquial de seus personagens (...) quando estes mudam de humor, expressando emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo) os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem” (BIBE-LUYTEN, 1987, p.12).

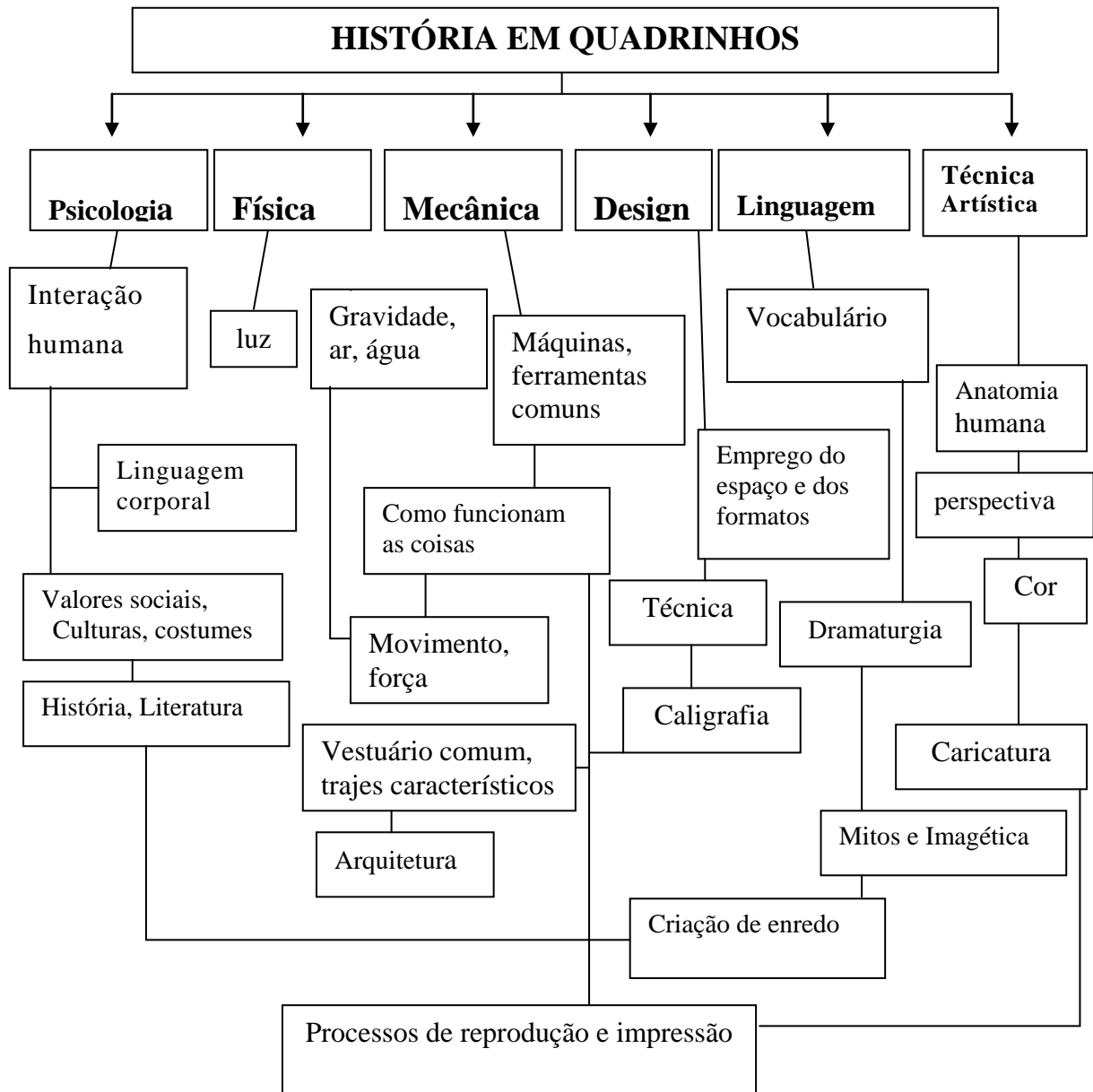
Cirne (1975) afirma que os quadrinhos são mais complexos do que aparentam, pois “questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos. Este questionar o espaço criativo remete-nos para as objeções dirigidas contra a sua linguagem. É preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente” (CIRNE, 1975, p. 23).

Eisner (1999) explica que os artistas que trabalhavam com histórias destinadas ao grande público tentavam criar uma linguagem coesa, que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. Desta forma, “isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (*Comics*), e que os franceses chamam *bande dessinée*” (EISNER, 1999, p.13).

McCloud (2004) diz que ao estudar os quadrinhos é necessário separar a forma e o conteúdo. A forma artística – o meio – conhecida como quadrinhos é um recipiente que pode conter diversas ideias e imagens. “O “conteúdo” dessas imagens e ideias depende, é lógico, dos criadores, e todos nós temos gostos diferentes. O truque é nunca confundir mensagem com o mensageiro” (McCLOUD , 2004, p. 6).

Além disso, a arte nos quadrinhos conforme aponta McCloud (2004) é tão subtrativa quanto aditiva. Um dos desafios impostos aos profissionais que trabalham com história em quadrinhos é encontrar o equilíbrio entre a falta e o excesso. Para atingir tal equilíbrio, alguns autores geralmente pressupõem a experiência dos seus leitores “como leitores, nós pressupomos saber que ordem seguir na leitura dos quadros, mas o trabalho de dispor esses quadros é bastante complexo” (Idem, p. 86). Em sua complexidade reside inúmeros caminhos a seguir e sua qualidade máxima de aliar texto e imagem já demonstra a importância e a efetividade de sua pluralidade como objeto observável.

Podemos destacar ainda de acordo com o esquema produzido por Will Eisner:



Esquema 2. Fonte: EISNER (1999, p. 144).

Existem alguns problemas na forma como as pessoas falam sobre história em quadrinhos: é muito difícil falar sobre ela como “Quadrinhos”. Quadrinhos não é um gênero, é uma mídia.

Entretanto, a indústria de *Comic Book* considera os quadrinhos como uma ferramenta que conta histórias em diferentes gêneros. Para Wolk (2007), a história em quadrinhos não é prosa, não é filme, não é um suporte entre texto e imagem “ela é sua própria essência: uma mídia com suas próprias inovações, seus clichês” (WOLK, 2007, p.14).

McCloud (2006) afirma que para concretizar um potencial pleno como forma de arte e como mercado, a história em quadrinhos necessita expandir seu território, abordando outras áreas ao mesmo tempo, sem perder de vista as conquistas passadas. Desta forma temos a história em quadrinhos como integrante de um grupo de formas artísticas e meios de comunicação “isso significa ajustar as revistas para um público muito mais amplo, incorporando um espectro mais diversificado de estilos e assuntos” (McCLOUD, 2006, p. 19).

Assim como as histórias em quadrinhos utilizam a narrativa sequenciada ou arte sequencial como foi definida por Eisner (1999), o cinema apresenta a narrativa em episódios que vão ao longo da trama tornando-se uma unidade, técnica utilizada popularmente no folhetim, “as velhas estruturas do conto” (EISNER, 1999, p. 23).

Processo presente na história em quadrinhos e no filme em episódio, o público acostumado ao “Continua” precisa retomar a narrativa de uma sequência interrompida. Ricoeur (1983) diz que a intriga é a operação que extrai de uma sucessão uma configuração.

Esta intriga baseada em caracteres temporais tem relação com a configuração narrativa e assim, dá sentido ao conceito de concordância/discordância. Ao tecer a intriga combinamos duas dimensões temporais: cronológica e não-cronológica.

A dimensão cronológica caracteriza a dimensão episódica da narrativa e a história é constituída por acontecimentos. Já a dimensão não-cronológica apresenta a intriga como transformadora dos acontecimentos em história e, assim, todos os incidentes e acontecimentos tornam-se uma unidade ou totalidade temporal, uma sucessão que culmina numa configuração.

Seguir uma história é avançar no meio de contingências e de peripécias sob a conduta de uma espera que encontra sua realização na conclusão. Essa conclusão não é logicamente implicada por algumas premissas anteriores. Ela dá à história um “ponto final”, o qual, por sua vez, fornece o ponto de vista do qual a história pode ser percebida como formando um todo. Compreender a história é compreender como e por que os episódios sucessivos conduziram a essa conclusão, a qual, longe de ser previsível, deve finalmente ser aceitável, como congruente com os episódios reunidos ” (RICOEUR,1983, p.105).

A sucessão de episódios é uma série de acontecimentos que “permite acrescentar ao “então-e-então” um “e assim por diante”. Finalmente os episódios sucedem um ao outro de acordo com “a ordem irreversível do tempo comum aos acontecimentos físicos e humanos” (Idem, p. 114).

É o tempo narrativo que faz mediação entre o aspecto episódico e o aspecto configurante (sucessão de acontecimentos numa totalidade significativa). Desta forma, a história de sofrimento “clama por vingança e exige narração” (Idem, p.116).

Badiou (1998) explica que a arte tem uma função terapêutica e desta forma não depende do teórico e sim do ético “A arte deve agradar, porque o “agradar” assinala a efetividade da *catharsis*, a embreagem real da terapêutica artística das paixões” (BADIOU,1998, p.14).

A semelhança que se faz com o real passa a ser exigida quando o espectador esta identificado com a arte e esta é inocente “mas por ser inocente de toda verdade. Ou seja, ela é registrada no imaginário” (Idem, p.15).

Já McCloud (2004) diz que a participação do espectador é “Uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar sua própria imaginação.” (MCCLOUD, 2004, p.14). Entretanto, o espectador ao assistir um filme tem uma impressão de realidade “No cinema, a participação afectiva pode tornar-se particularmente viva, conforme a ficção do filme ou a personalidade do espectador e a transferência perceptiva aumenta então de um grau, durante breves instantes de fugitiva intensidade” (METZ, 2004, p.105).

Metz (2004) diz que a ilusão da realidade é o inverso da vigilância e que espectador e sonhador são iguais na situação de sonolência. O filme seria um sonho, uma figura imajada, ou seja, as imagens que imaginamos. No cinema encontramos algumas dessas imagens que vem como um sonho/devaneio quando o espectador esta envolvido no filme “A obra de arte encadeia uma transferência, porque exhibe, em uma configuração singular e tortuosa. O encetamento do simbólico pelo real, a extremidade do objeto, causa do desejo, ao Outro, tesouro do simbólico. Daí seu efeito último permanecer imaginário” (BADIOU, 1998, p.18).

A percepção fílmica precisa de um estímulo que é a imagem e o som. Através do filme, passamos a ter uma ilusão diegética (ilusão do homem acordado) então o filme sacia a nossa ilusão diegética. A relação entre espectador e filme se dá através de um objeto bom ou mal determinado e classificado pelo gosto de cada um. Esta relação bom/mal vai de acordo com as necessidades, ansiedades do espectador. Necessidades de ver saciadas as suas expectativas com o filme, fisionomia do herói, discordar da trama e de seu desenrolar “Os quadrinhos utilizam a imaginação com frequência. A conclusão deliberada do leitor é o método básico pro quadrinho simular o tempo e o movimento” (McCLOUD, 2004, p.64).

Veja o caso das adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos. O espectador cria de acordo com suas percepções as imagens e sua sequência lógica ao ler a versão original em quadrinhos. Porém existe uma barreira ao assistir a visão do autor/diretor. São imagens que o espectador não pode moldar e que deve recebê-las e aceitá-las ao passo que no sonho somos o principal realizador de tais sequências. É necessário interagir com o filme percebendo como o real o representa (ficção) desconsiderando toda a tecnologia ligada à representação, toda essa representação forma um universo ficcional.

Para Metz (2004) o filme é uma construção lógica, ou seja, um produto de homens acordados (autor/espectador) aliado aos fantasmas e devaneios do autor. O espectador sabe que está assistindo ao filme e mantém as imagens deste como representação do mundo fictício através de percepções reais. Os quadrinhos por sua vez necessitam do que McClound (2004) denomina *conclusão*:

Quando o artista decide mostrar só uma pequena parte da cena, a conclusão se torna uma força poderosa tanto dentro dos quadros quanto entre eles. Os quadrinhos podem ser espantosamente vagos sobre o que nos mostram. Mostrando pouco ou nada de uma determinada cena e oferecendo apenas pistas o artista pode provocar um infinidade de imagens na mente do leitor. (McCLOUD, 2004, p.85).

Debray (1994) trabalha com a ideia da imagem ligada ao fetichismo relativo à era dos ídolos:

A impressão de já-ter-sido-visto que evoca, em geral, o jamais visto vem do fato de que cada degrau de “pós-modernidade” reativa um arcaísmo que surge diante de nós quando o julgávamos atrás de nós, desaparecido com o “pré-moderno”(…) um zapper conectado é um feiticeiro feliz porque, finalmente, eficaz: salta de um continente para outro em um piscar de olhos” (DEBRAY, 1994, p.296).

Ele teoriza sobre a relação da televisão difusora de imagens e o cinema produtor de imagens. Para ele, a televisão volta a dar a emoção da presença imediata “Em uma cultura de olhares sem sujeito e dotada de objetos virtuais, o Outro torna-se uma espécie em via de extinção; e a imagem, imagem de si mesma” (Idem, p.298).

De qualquer forma, estamos ponderando sobre narrativas, e com o surgimento do cinema no final do século XIX, a prosa narrativa (romances, novelas e contos) já despontava no cenário literário. Gerbase (2003) explica que a narrativa tem começo, meio e fim. Essas histórias são acontecimentos que levam a outros acontecimentos. Ou seja: “Já no século IV a.C., Aristóteles notava que contar e ouvir histórias era o impulso humano básico que deu origem às narrativas épicas de Homero e às tragédias e comédias gregas [...] o prazer sensorial humano é, assim, a primeira função das formas narrativas” (GERBASE, 2003, p. 57).

As narrativas (história em quadrinhos, cinema, etc) reforçam nosso sentido de percepção do mundo, pois falam a respeito de coisas e “das maneiras diferentes de ver essas coisas” (Idem, p.68). A narratologia (teoria da narrativa) estuda o enredo, os tipos de narradores e as técnicas narrativas. Ela indaga sobre quais os requisitos de uma história, ou o que faz uma história ser uma história. O enredo apresenta um começo, um meio e um fim ou:

uma situação inicial, uma transformação ou virada, e uma resolução que marca uma mudança. O enredo será contemplado no Capítulo 4, quando abordaremos a obra *300 de Esparta* comparando-a com os esquemas heróicos de Campbell (2005) e Brandão (1997).

Apresentamos nas próximas páginas, um breve esquema cronológico que sintetiza a evolução da história em quadrinhos desde a sua possível origem até as rupturas propostas pela *Graphic Novel*, sobretudo *Batman The Dark Knight* de Frank Miller nos anos 1980, período conhecido como a Era Moderna dos *Comic Books*. Algumas considerações sobre a comunicação visual, os quadrinhos como comunicação e a modernidade serão feitas no item subsequente.

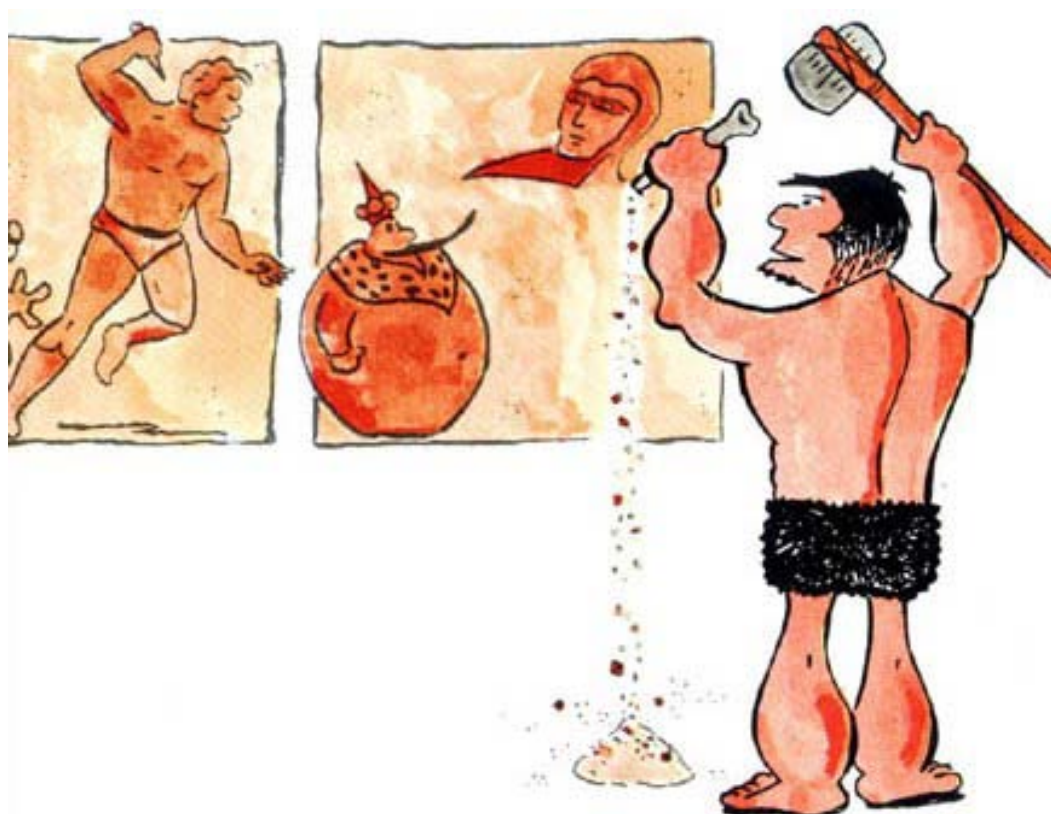


Figura 1: Evolução da história em quadrinhos.

2.2 História em Quadrinhos – Aspectos Cronológicos

The Yellow Kid por Richard Fenton Outcalt (1896)



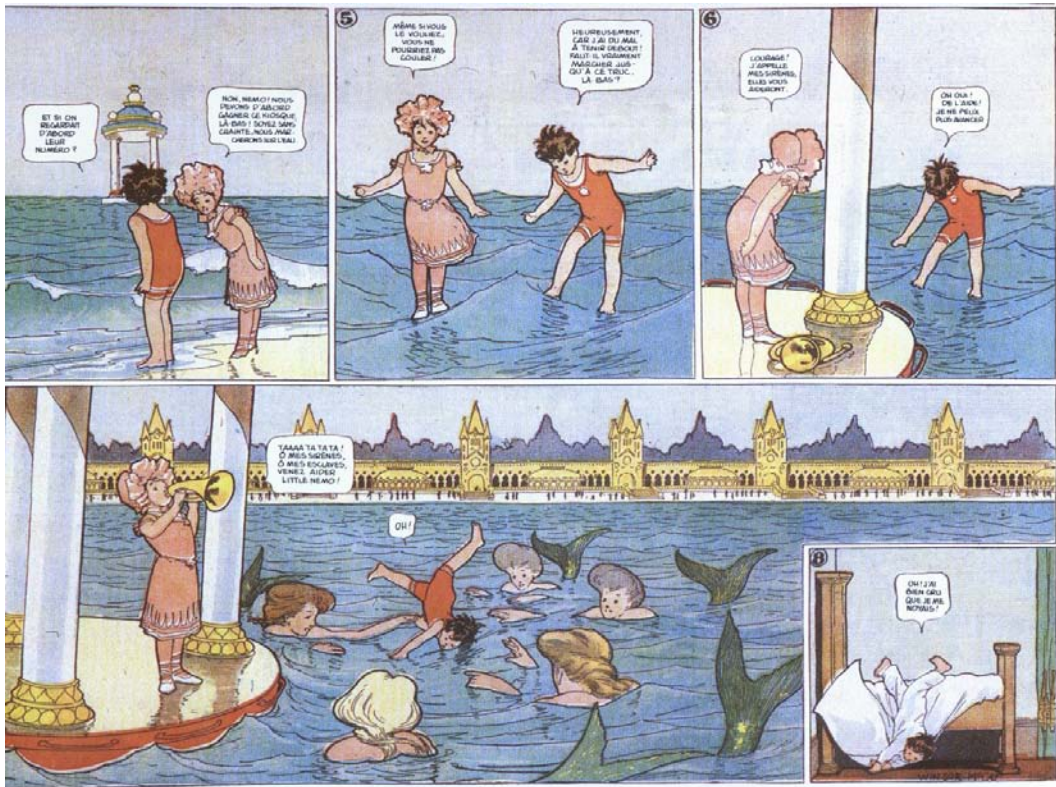
The Yellow Kid marca o nascimento da **Era de Platina** das Histórias em Quadrinhos (1897 – 1933)

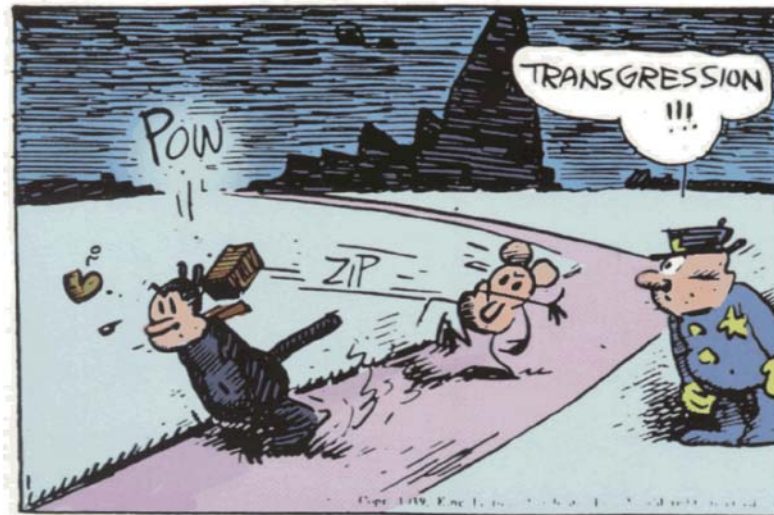


The Katzenjammer Kids por Rodolph Dirks consolida os quadrinhos como linguagem

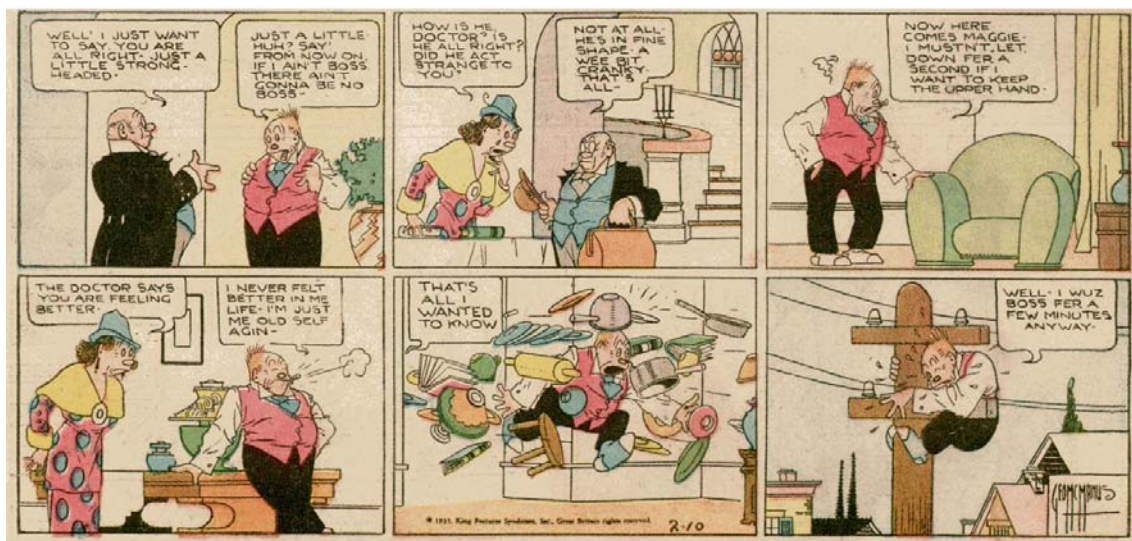


Alphonse Mucha (1860-1939) representante da art-nouveau
 inspira Winsor McCay em *Little Nemo in Slumberland* (1905)





Krazy Kat por George Herriman (1913)



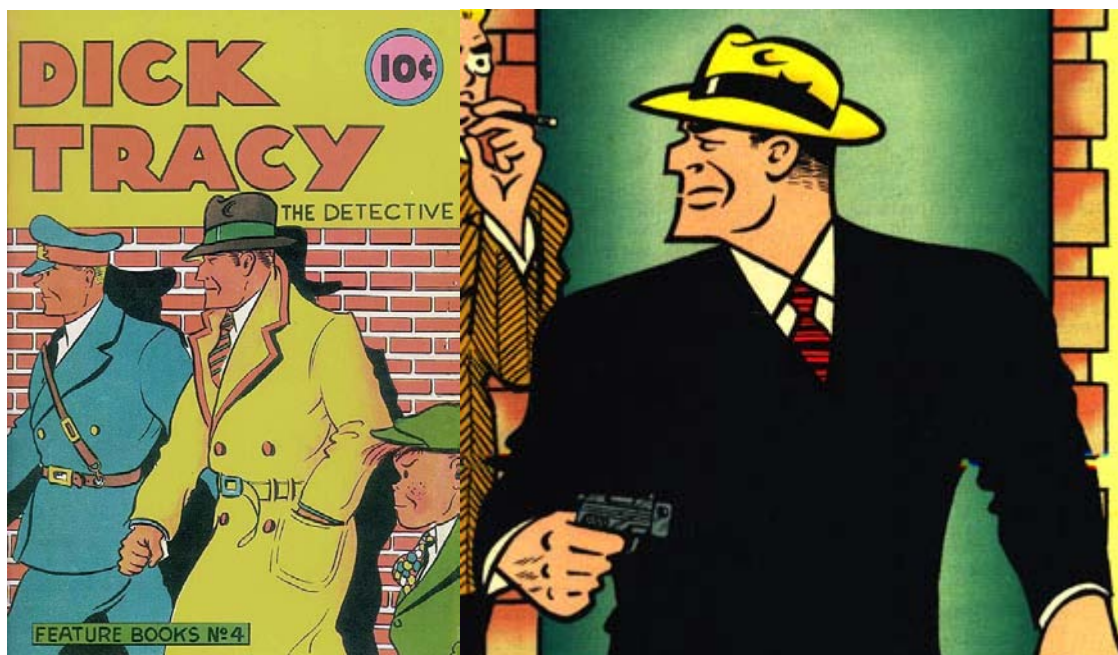
Uma sucessão criativa aumentava o número de personagens e histórias com as publicações de *Pafúncio e Marocas* criado por Geo McManus e *Snuff* criado por Billy De Beck em 1916



O Gato Félix por Pat Sullivan em 1923 foi também o primeiro desenho animado sonoro e a primeira imagem a ser apresentada em televisão na emissão histórica da NBC em 1930. “Sua solidão, senso de alienação, a obstinada luta contra o destino, os elementos, a fome e o frio, e uma calorosa humanidade o marcam como um dos primeiros heróis do absurdo mundo animal” (MOYA, 1986, p.52).

Com a quebra da bolsa de valores de Nova York e a grande crise, o gênero aventura possibilita a criação de mitos, de heróis positivos. Temos, então, personagens que enfocavam o passado (Príncipe Valente por Hal Foster – 1937), o futuro (Flash Gordon por Alex Raymond – 1934) e as selvas (Tarzan por Hal Foster e Burne Hogart – 1929).





Dick Tracy por Chester Gould (1931) Primeira tira a utilizar violência gráfica. Apostava na estilização do traço ao invés do desenho realista



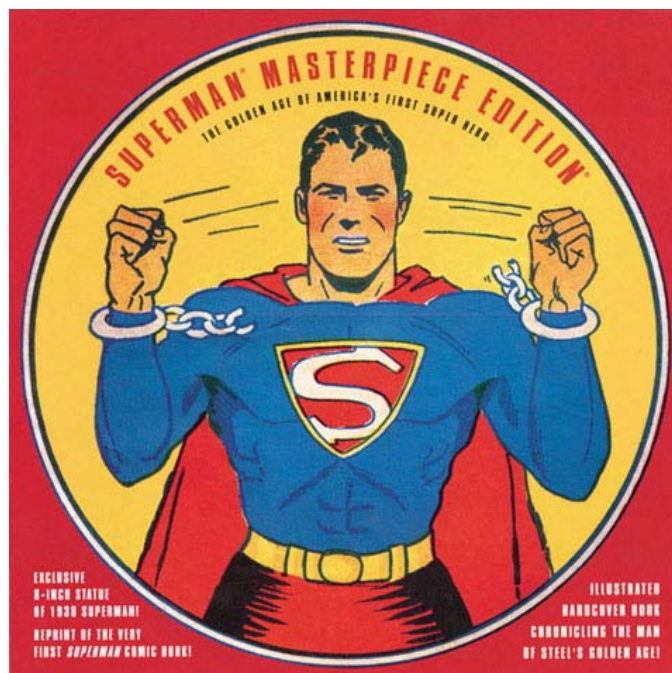
Lee Falk cria *Mandrake* em 1934 e *O Fantasma* em 1936. *O Fantasma* foi o primeiro herói mascarado, que influenciou os super-heróis que viriam em seguida.



Will Eisner criou *The Spirit* em 1940. Redefiniu a forma de se narrar quadrinhos, trabalhando novos enquadramentos, mesclando os elementos externos (títulos, quadros, balões) com elementos internos (o cenário e os personagens) Criou o conceito de *Graphic Novel* em 1978 com o lançamento de *A Contract with God*. Suas principais obras nesse formato são: *A vida em outro planeta* (1983); *O Edifício* (1987); *No coração da tempestade* (1991); *Avenida Dropsie* (1995); *O último dia no Vietnã* (2000).



Action Comics, lançada em junho de 1938, inaugura a **Era de Ouro** dos quadrinhos, que vai de 1938 a 1955. “Com a publicação do Super-Homem, é que os quadrinhos americanos passam a ser editados em revistas. É a era dos *comic books*. A revista *Action Comics*, que lançou esse super-herói, simplesmente dobrou sua circulação a partir do fato” (BIBE-LUYTEN, 1987, p.34).





Bob Kane e Bill Finger criam a pedido da *DC Comics*, o personagem Batman em 1939. Batman estava cotado para estrear a revista *Detective Comics*. Algumas referências visuais incluem o filme *The Bat* (1926), em que um assassino veste-se de morcego, e sua refilmagem *The Bat Whispers* (1930), o filme *A Marca do Zorro* (1920), as histórias pulp de *O Sombra* e *The Spider*, *Drácula* e a mitologia de vampiros. A principal vilã é a Mulher-Gato criada por Bob Kane e Bill Finger em 1940.





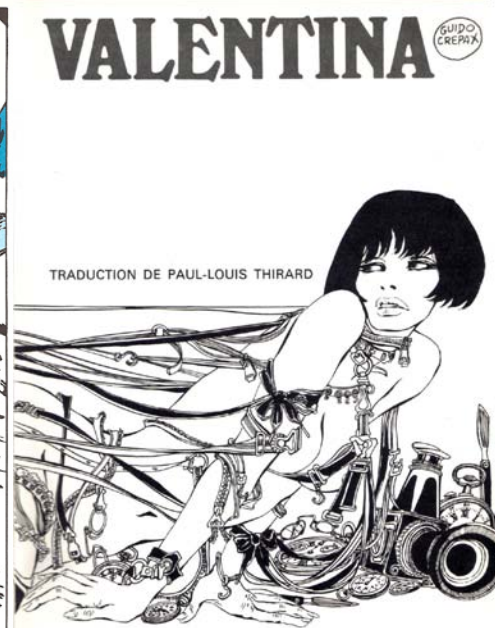
Fechando a trindade máxima da editora *DC Comics* durante a **Era de Ouro**, temos a Mulher Maravilha. Criada por William Mouton Marston, sua primeira aparição foi publicada na revista *All Star Comics* #8 (1941). O sucesso foi tanto que em 1942 ganhou a revista *Wonder Woman*. Foi a primeira personagem feminina a ter revista própria. A Mulher Maravilha teve várias origens contadas ao longo de sua trajetória nos quadrinhos. Entretanto, em 1986, depois de uma reformulação que atingiu todos os títulos da *DC Comics*, a personagem passou a ter uma origem definitiva criada pelo desenhista George Pérez. Filha de Hipólita, a rainha das amazonas, a princesa Diana ficaria encarregada de apresentar ao mundo patriarcal, os conceitos e ideais igualitários das amazonas.



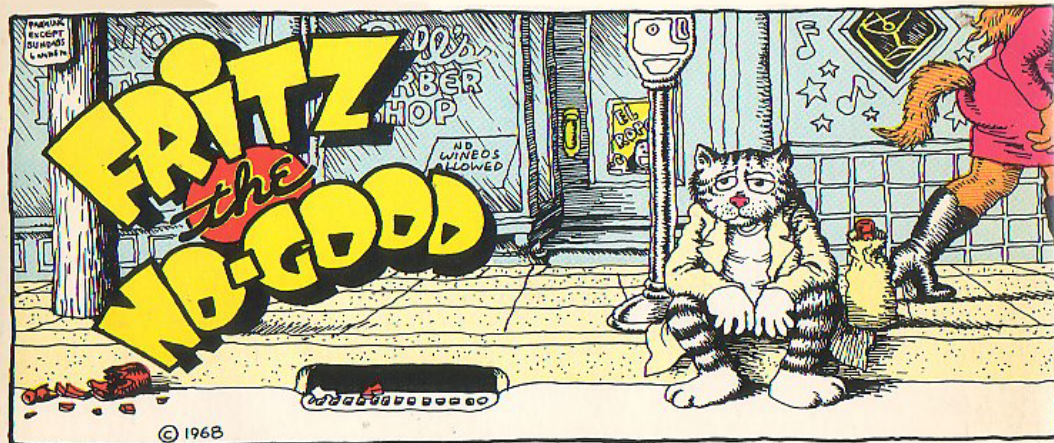
Tanto a Mulher Maravilha quanto o Capitão América (personagem da editora *Marvel Comics*) fazem parte de uma leva de heróis que surgiram no período da Segunda Guerra Mundial. Com o crescimento do conflito na Europa, as histórias em quadrinhos enfocam cada vez mais o combate contra inimigos semelhantes aos nazistas.

Durante o retorno dos soldados do *front*, o interesse por histórias ingênuas começa a decair. Como as histórias eram calcadas em temas militares, não havia mais vilões ou heróis maiores que os soldados que venceram a guerra. A partir de 1952, com a competição acirrada nas bancas, os editores privilegiam o gênero Horror.





As mulheres começam sua revolução nos quadrinhos. *Barbarella*, criada por Jean-Claude Forest em 1962, era um misto de Mulher-Maravilha e Little Annie Fanny. Iniciou o reinado das heroínas eróticas. *Valentina* de Guido Crepax criada em 1965, seguiu o mesmo estilo de vida de *Barbarella*, porém suas histórias estavam recheadas de sado-masiquismo em desenhos mais elaborados com “rompimento da diagramação tradicional, em linguagem revolucionária, seccionando a narrativa” (MOYA, 1996, p.186).



Impulsionados pelo movimento *underground*, os estudantes resolvem ir contra o sistema e o jovem Robert Crumb começa a desenhar e editar gibis com o seu irmão. E assim, nasce *Fritz the cat* (1965), um gato universitário e também: contestador, poeta, revolucionário, romântico, terrorista, drogado e caçador. É considerado um dos marcos fundadores do quadrinho alternativo.



Harvey Kurtzmann, lança a revista *MAD* em 1952. As histórias em quadrinhos de terror/horror incomodaram a moral conservadora americana, promovendo uma “caça às bruxas” aos *comics*. Com a publicação de *Seduction of the innocent* em 1954, Fredric Wertham alardeava os Estados Unidos com relatos de menores que haviam praticado crimes influenciados pelos quadrinhos. Em 26 de outubro de 1954 é criado pela *Comics Magazine Association of América*, e aprovado pela subcomissão do Senado em 1955, o *Comic Code Authority*. Os distribuidores de bancas não entregariam revistas em quadrinhos que não trouxessem o selo do código na capa. Graças ao *Comic Code Authority* o mercado foi dizimado, artistas exilados, e o conteúdo infantilizado. O meio teve que esperar até que os quadrinhos *underground*, que não eram submetidos ao código, surgissem no final dos anos 1960 para tratar destes temas adultos novamente.

A Era de Bronze das Histórias em Quadrinhos (1973 – 1985) emerge num contexto político que envolve o escândalo Watergate e a renúncia de Nixon (1974), o final da guerra do Vietnã (1975); o atentado nas Olimpíadas de Munique (1972); a crise energética e a falta de combustíveis nos EUA (1977) e a revolução iraniana (1979). Na sociedade a consolidação dos movimentos de igualdades de direitos para mulheres, negros e gays passa a ser amplamente discutida e surgem os movimentos *punk* e *black power*. Popularização dos filmes de *Kung Fu*, *blockbusters* como *Tubarão* e *Star Wars*, literatura de gênero com Stephen King e revoluções tecnológicas com o surgimento do computador e o início da Era de ouro do videogame (1977) com o *Atari*.



A **Era de Bronze** também pode ser chamada de *Era dos Relançamentos*, utilizando velhas ideias para um público novo, como *Os Novos Titãs* (DC Comics) e os *Novos X-Men* (Marvel Comics). Temos assim uma variedade de gêneros dentre os quais podemos citar: Fantasia – *Conan, o Bárbaro* (1970) e *Savage Sword of Conan* (1974); Horror – *Tomb of Drácula* e *Werewolf by Night* (1974); *Swamp Thing* (DC Comics, 1972); Artes Marciais – *Mestre do Kung-Fu* (1974) e *Punhos de Ferro* (1975); Ficção Científica – *New Gods* (DC Comics, 1971) e *2000 AD* (1977).



As histórias em quadrinhos nesse período passam a abordar de forma mais efetiva a morte de personagens (A *Saga da Fênix Negra*, por exemplo), transformações de heróis e encontros (*Crossovers*) entre editoras. Com a proliferação das *Comic Shops* e do mercado de vendas diretas (influenciados pelos quadrinhos *underground*), as revistas voltam-se para um público cada vez mais segmentado, se distanciando do leitor ocasional.



Durante a **Era de Bronze** temos a publicação da primeira Maxissérie intitulada *Camelot 3000*, escrita por Mike W. Barr e ilustrada por Brian Bolland. A trama aborda uma releitura futurista-espacial da lenda arturiana. A *DC Comics* aproveita o conceito de multiversos abordados na revista *The Flash #123* (1961) e lança a maxissérie *Crise nas Infinitas Terras*, (abril de 1985 a março de 1986). Escrita por Marv Wolfman e George Pérez, foi originalmente concebida como um comemorativo aos 50 anos da editora. Junto com *Guerras Secretas* (*Marvel Comics*), *Crise nas Infinitas Terras* ajudou a popularizar a fórmula do “crossover de verão”, mega-eventos anuais reunindo os principais personagens de cada editora.

Esquema 3 – Fonte: O Autor com referencial teórico de MOYA (1996)

2.3 - Comunicação visual

A história em quadrinhos é uma forma de comunicação visual. Müller-Brockmann (2001) situa o começo da história da comunicação visual no período pré-histórico. As pinturas rupestres do sul da França e norte da Espanha, entre outras visualidades presentes na Europa, na Ásia e na África, representavam os mitos e ritos dos povos primitivos. Ou seja, uma “inspiração puramente utilitária, social, mágica ou religiosa” (Müller-Brockmann, 2001, p. 10).

O aspecto mítico da arte durante a Pré-História manteve-se durante o império egípcio, atinge uma função estética no período grego e a comunicação visual torna-se celebrativa e prática no império romano. Baseado em Müller-Brockmann (2001) citamos os seguintes períodos:

- a) Renascimento – estéticas cognitivas;
- b) Barroco – funções estéticas, de culto e persuasivas;
- c) Romantismo – a função estética torna-se uma constante.

Assim, a estética vem desde o período pré-histórico evidenciando e manifestando a arte visual como meio de comunicação. A perpetuação e a manutenção dos aspectos míticos, estéticos e narrativos se deu através da comunicação visual ao longo dos milênios, desde os povos mesopotâmicos, egípcios, chineses e europeus.

No período da Idade Média o homem permanece narrando sua história por meio de inscrições e esculturas. Mas ao final da Idade Média, a comunicação visual sofre uma

interação significativa com a invenção da imprensa, por James Gutenberg, de 1439 a 1444 (Müller-Brockmann, 2001).

A difusão de informações em larga escala foi acelerada e ampliada devido os novos suportes, como a exploração massiva do livro portátil. Os adventos da invenção de Gutenberg como a tipografia, a fotografia e a invenção da litografia, possibilitaram a produção do cartaz como meio de divulgação e publicidade. Segundo Hollis (2005), no final do século XIX, a litografia permite impressões, utilização de cores e produção autoral de fontes para projetos de novos cartazes.

A comunicação visual incorporava gradativamente essas transformações e, de acordo com Müller-Brockmann (2001), a cultura audiovisual, aprimorada ao longo de décadas, e a atual comunicação visual em tempos de tecnologias digitais, refletem numa configuração estética contemporânea.

A desconstrução da imagem e das formas vem conduzindo a novas decodificações para a construção plástica, criando cânones imagísticos explícitos visualmente ou implícitos no seu conteúdo para serem refletidos no mundo hoje, numa outra visão psicossocial: a imagem do século XXI incorpora a cultura desta contemporaneidade, das novas possibilidades tecnológicas que a pós-modernidade está oferecendo, buscando novos espaços como linguagem, em que mundos imaginários estão sendo revelados em outra estética visual (RAHDE, 2001, p. 29).

Os quadrinhos convergem com outras mídias. Diferentes narrativas estão aplicadas à sua visualidade, à sua essência como comunicação visual, ou seja, a imagem aliada à palavra, a imagem como comunicação “palavra e imagem são pontes que unem os sujeitos na intenção de comunicar algo” (SCHUH, 2006, p.33).

A comunicação desde os primórdios do homem, através da imagem e posteriormente da escrita, por meio das trocas simbólicas, assume a função de processo social de produção e compartilhamento de sentidos, através das chamadas formas simbólicas (BERCLAZ, 2004).

Rahde (2001) explica que “certamente surgida muito antes da articulação das palavras, a imagem vem se constituindo na forma viva que perpassou todas as civilizações humanas” (RAHDE, 2001, p. 23). Assim, compartilhamos com a autora nessa pesquisa a ideia de que “a comunicação imagística permanece representando papel relevante na trajetória social e cultural da humanidade” (Idem, p. 24).

Para Maffesoli (2004) comunicar é “estar junto, estar em relação, estar em vibração comum” (MAFFESOLI, 2004, p.25). Ou seja, a comunicação é sempre fragmentada, negociada, jogada, investida de emoções e de sentimentos, articulada entre as partes que ora se opõem, ora se complementam (Idem, p.31).

Debray (1994) separa as imagens artísticas das publicitárias, explicita seu poder de transmissão uma vez que “a magia sem restrições constitui a infinita superioridade do homem da imagem, sobre o homem da palavra, esse deficiente da emoção, o eterno perdedor na corrida à restituição fiel da impressão dada pela realidade” (DEBRAY, 1994, p.49). A sociedade imagética, valoriza o icônico pois o instinto humano privilegia a imagem, em grande parte, como fonte informacional.

Dondis (2003) explica que as finalidades das artes visuais são inúmeras, entretanto, neste campo amplo, o tema se modifica de acordo com a intenção que leva em consideração “a capacidade de comunicar algo de específico ou de abstrato” (DONDIS, 2003, p. 9).

Percebendo as potencialidades da história em quadrinhos como comunicação que alia texto e imagem, referimos ao pensamento de Dondis (2003) quando este explica que a tendência de associar a estrutura verbal e a visual é perfeitamente compreensível.

Assim, os dados visuais possuem três níveis distintos e individuais: o *input* visual, que consiste de miríades de sistemas de símbolos; o material visual representacional, que identificamos no meio ambiente e podemos reproduzir através do desenho, da pintura, da escultura e do cinema; a estrutura *abstrata*, a forma de tudo aquilo que vemos, seja natural ou resultado de uma composição para efeitos intencionais.

Enquanto na França, os estudiosos cuidavam mais do aspecto artístico e estético das *bande dessinées*, os italianos viam o aspecto educacional do *fummeti*. Ao mesmo tempo, o Instituto de Pedagogia da Universidade de Roma, no Centro de Sociologia de Comunicação de Massa, dirigido pelo professor Romamo Calisi, chegava a surpreendentes conclusões no estudo da história em quadrinhos, conforme informou o professor Luigi Volpicelli, presidente do Comitê Científico na Mostra de Bordighera em 1965. “O *fumetto* oferece aquela leitura inteiramente assimilável pelos olhos, erradamente atribuída, no passado, ao cinema” (MOYA, 1977, p. 22).

Em suma, a história em quadrinhos é uma forma de comunicação visual instantânea e internacional. Desde as antecipações tecnológicas, passando pelas viagens ao espaço, como, por exemplo, a chegada do homem à lua, a história em quadrinhos investe no caráter inovador e imagético. “A grande mágoa de minha vida é nunca ter feito Quadrinhos”, disse Picasso. Isso resume segundo Moyá (1977) anos de presença da Europa nos quadrinhos, refletido no nível dos estudos dos intelectuais europeus a respeito dos quadrinhos como comunicação.

Com o advento da Revolução Industrial e suas transformações históricas ligadas as origens da moderna sociedade de consumo, os quadrinhos modernos, auxiliados pelos anseios e estilo de vida de época, buscavam a ordem e a harmonia. A importância da imagem na imprensa começa a ser empregada gradativamente. A presença de ilustrações não era meramente um elemento redundante da notícia.

Ou seja, o desejo de uma participação subjetiva por parte do leitor era potencializada através dos personagens envolvidos nos acontecimentos, retratados por meio de ilustração o desenhista “repórter” foi substituído pelo fotógrafo, mas a tradição de texto e ilustração como elementos complementares permaneceu.

A caricatura, outro tipo de imagem jornalística, não tinha uma função ilustrativa. Ela expressava de maneira sintética e crítica, a posição política do jornal e, deformava personalidades famosas e conhecidas, conferindo-lhes conotações negativas e depreciativas. “A ilustração, a caricatura, o *cartoon*, e mesmo a fotografia, compõem um conjunto em que a imagem assume funções diferentes, mas mantém a mesma relação com o texto: são complementares e independentes entre si” (MOYA,1977, p 108).

É importante ressaltar que a história em quadrinhos precisa ser entendida, além dos conceitos apresentados anteriormente, como um produto típico da cultura de massa, ou especificamente da cultura jornalística. “Seja numa função alegremente digestiva ou seriamente crítica, constituíram-se numa articulação imagística original e própria” (Idem, p 110).

Além disso, esta inclusão de palavras no campo imagístico implica na apropriação e transformação do seu uso, com o acréscimo de conotações que algumas vezes alteram seu significado.

2.4 – A Modernidade

Neste referencial da comunicação visual e da história em quadrinhos como produto da comunicação através da imagem e do verbo, é importante ressaltar que assim como o cinema, os quadrinhos surgiram na modernidade. Torna-se fundamental contextualizar a modernidade antes de focarmos as relações entre a obra de Frank Miller e a pós-modernidade. Coelho (1995) explica que o moderno é um termo que define alguma coisa, mostrando-a sem conceituá-la, um termo dêitico “a maioria das pessoas sabe reconhecer alguma coisa como moderna, embora seja incapaz de descrever ou definir em que consiste essa modernidade” (COELHO, 1995, p. 14). Para o autor, o modernismo é um estilo, uma linguagem, um código, um sistema ou conjunto de signos com normas e unidades de significação.

Ou seja, o modernismo seria mais fabricação do que ação “Se o modernismo é fabricação, ação é o moderno? Não, ação é a modernidade” (Idem, p.16). O modernismo é o fato e a modernidade é a reflexão sobre o fato. No modernismo temos a certeza e a arrogância do produtor, ao passo que na modernidade a interrogação, a dúvida e a reflexão são premissas fundamentais.

Para Habermas (1992) o projeto de modernidade (século XVIII) tem como modelo o progresso científico ocidental, desde o período da Renascença. Sua premissa era a distinção

entre a ciência, a arte e a moral. A busca desenfreada pelo progresso aliada a sensação de fragmentação e mudança caótica fez os pensadores da modernidade reconhecerem que “a única coisa segura na modernidade é a sua insegurança, e até a sua inclinação para o “caos totalizante”” (HARVEY, 1992, p.22).

Os progressos científicos e as distinções entre a ciência, a arte e o surgimento de leis e políticas, além da fragmentação da religião compõem o cenário da modernidade (COELHO, 1995).

Para Compagnon (1996) falar em tradição moderna pode ser um absurdo, uma vez que esta tradição é feita de rupturas. Assim, uma tradição moderna pode ser voltada contra si mesma originando um paradoxo da modernidade estética pois esta “afirma e nega ao mesmo tempo a arte, decreta simultaneamente sua vida e sua morte, sua grandeza e sua decadência” (p.10).

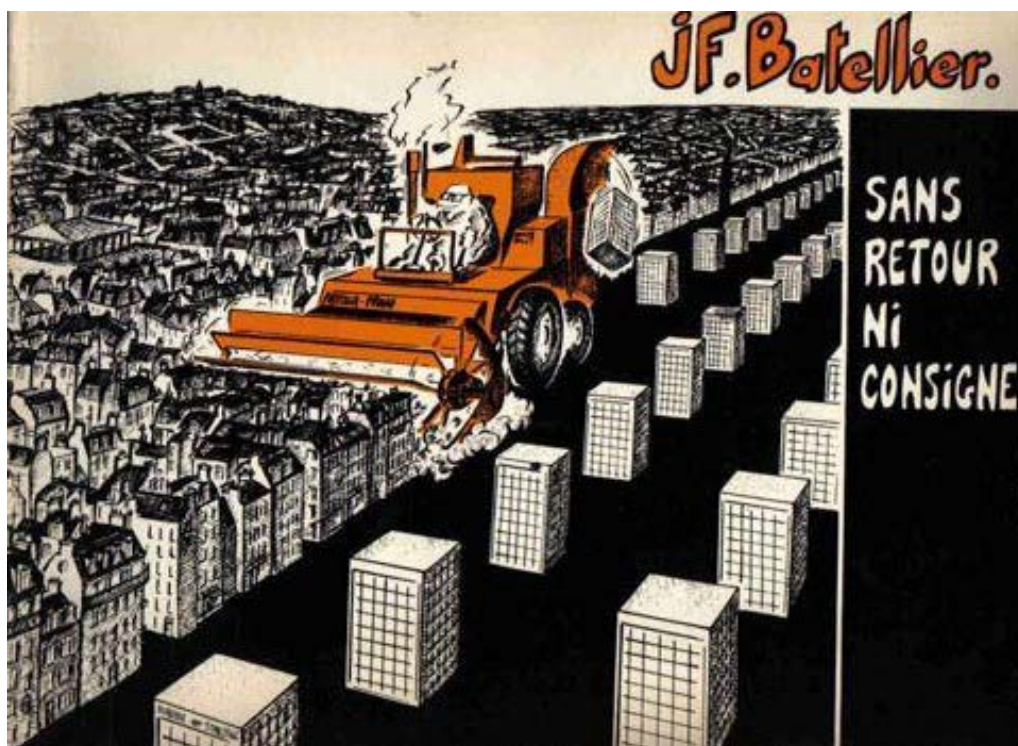


Figura 2: Cartum de J.F. Batellier “*Sans Retour, Ni Consigne*” retratava a “destruição modernista” da urbanidade antiga.

Na modernidade, os meios visuais encontram amplos espaços para divulgação e contemplação com interesse tão grande quanto à contemplação da obra de arte. Segundo Rahde (1997) na modernidade, a imagem está presente em jornais diários com desenhos, quadrinhos ou fotografias, nas residências com a televisão, nas salas de cinema, nos livros didáticos, potencializando a comunicação visual de massa.

Para Harvey (1992), a modernidade não acabou, mas, como projeto, referido por Habermas (1992) ela se fragmentou como as cidades destruídas pela bomba atômica, e, assim, seria necessário reafirmar os valores modernos, revendo-os como paradigmas pós-modernos.

A modernidade trata de ideias racionais e individualistas, rompendo pensamentos tradicionais. Ou seja, o sujeito é liberto de mitos ou crenças estabelecidas. A modernidade

prima pelo novo, pela limpeza, pela pureza e pela ética como valores do homem perfeito, ou como afirma Bauman: “os seres humanos precisam ser obrigados a respeitar e apreciar a harmonia, a limpeza e a ordem. Sua liberdade de agir sob seus próprios impulsos deve ser preparada” (BAUMAN, 1998, p.8). Pensamento moderno que se reflete em suas imagens com simetrias, regras e clarezas.

Pela sua onipresença na modernidade, constatamos que a imagem participava ativamente das criações, sejam elas literárias, poéticas, musicais, plásticas ou gráficas. Essas criações são representadas por imagens, sejam elas metafóricas, puramente visuais, simulações – mas todas elas frutos do imaginário (RAHDE, CAUDURO, 2005, p.3)

As imagens modernas primam por regras, simetrias e clarezas. Elas valorizam o aspecto aurático das representações gráficas com um apelo racional ou muitas vezes emocional em seus cânones estéticos.

Rahde e Cauduro (2005) referem à ideia de que as imagens modernas utilizam-se “de códigos mestres de construção e leitura imagísticas que excluía visões divergentes ou não-canônicas” (RAHDE, CAUDURO, 2005, p.3). Com o advento da imagem técnica, sobretudo com a fotografia e o cinema, a imagem passa a vivenciar pluralidades e desconstruções que refletiam rupturas aos valores modernistas.

A modernidade substituiu na arte, a unidade estética por uma múltipla expressão estética. Para Coelho (1995) a modernidade é antes de tudo, uma “reação contra o estilo predominante – o que faz com que dentro do próprio programa da modernidade os estilos ou movimentos se sucedam com uma rapidez não observável até o século XVIII” (COELHO, 1995, p.40). Ou seja, a modernidade é um estado de divergência.

Assim, se antes a coletividade era balizadora da ação do artista, agora os elementos de criação são reflexos dos recursos singulares do criador. A partir do século XIX o artista passa a buscar sua autonomia estética, “ele é seu único juiz (ou quase) sobre o quê e como fazer” (Idem, p.40).

O artista agora está sozinho, um passo de ver-se como um “herói da cultura e da humanidade”, ainda que sem causa ou um herói cuja causa é a arte pela arte. E neste momento é que se tem uma figura idealizada de artista, Desta forma, o artista não seria um herói, mas estaria se representando como tal. O sentimento de tudo ter visto, de tudo saber é contemplado como um abismo, ou sob um signo de suicídio, a ação do artista na modernidade coloca-o à beira deste abismo e:

No enfrentamento do abismo – onde o artista pode se matar e, consigo, matar a arte: donde toda essa falação sobre a morte da arte procurada ou provocada pela modernidade, esse assassinato da arte como modo de eliminar as causas da própria existência do artista – renova-se a heroicidade do artista, capaz de encarar até o suicídio que é o mergulho na arte não exatamente com renúncia, mas como paixão heróica (COELHO, 1995, p.43).

A questão da linguagem na modernidade é apontada por Coelho (1995) como uma autoreferência, questionando seu código de representação, ou seja, a obra moderna não fala de uma realidade do mundo exterior, mas de si mesma ou de outra obra, “o artista vai colocar a linguagem a seu serviço, vai falar a linguagem e não vai mais deixar-se falar por essa linguagem” (COELHO, 1995, p.45).

Desta forma, viver por representação pode ser um traço do moderno. A presença do real na representação foi entendida de diferentes formas por: Vertov (cinema), Brecht (teatro) e Duchamp (artes plásticas) e o que uniu todos, de acordo com Coelho (1995) foi o desejo de

não ver a arte representando apenas a irrealidade, ou uma união da arte e vida presente em outros movimentos como o dadaísmo, o conceitualismo e a *action painting*.

Outros temas abordados pela modernidade são: o erotismo, a noite, o homem comum, o policial e a viagem, com traços de subjetividade que pertencem de certa forma ao projeto da modernidade. Coelho (1995) afirma que a modernidade necessita se destacar do moderno, porque ela “*pensa* o moderno enquanto o moderno, este, nada faz além de *ser e sofrer a ação*. Sua luta *contra* o moderno é uma luta *pela* modificação do moderno e pela aproximação desta modernidade” (COELHO, 1995, p.51).



Figura 3: “Instrumentos do Poder” de Thomas Hart Benton (1929) mito da máquina na arte modernista.

Müller-Brockmann (2001), afirma que, com o final da Revolução Industrial em 1910, as grandes revoluções artísticas vem à tona. Seu objetivo era a superação das convenções tradicionais. A arte contestadora, expressava, comunicava e criticava a insatisfação do

homem no seu contexto sócio-histórico. “A arte de vanguarda penetra nas orientações de valor do dia-a-dia e infecta o mundo da vida como o caráter do modernismo” (HABERMAS, 1992, p. 106).

Rahde e Cauduro (2005) organizaram um resumo do Pensamento Moderno cujas características apresentamos a seguir:

- Paixão pelo novo e pela *avant-garde*; acredita no progresso, na qualidade superior do novo sobre o tradicional.
- Procura contínua pelo único, pelo original, pelo singular, pelo novo, pelo inédito.
- Artista visto como um criador solitário e dono absoluto das inovações inspiradas nas ciências (op art).
- Singularizador através das suas descobertas.
- Procura a universalidade.
- Analógico e paradigmático (oposicional).
- Rejeita o coletivo em favor do singular utópico, do narcisismo, do cartesiano, do ordenado, do racional, do econômico, do simples.
- Acredita na história como progressão linear de eventos, na objetividade do mundo real.
- Ética, ascética, protestante, absolutista.
- Apolíneo, sacrificial, o ideal futuro.
- Separação rígida entre *eu* e o *outro*.
- Crença no indivíduo, senhor consciente de seus atos.
- Cultura como uma hierarquia de valores, não aceita manifestações *kitsch*.
- Projetos de descoberta e invenção.
- Transgressivo e utópico.

- Linear, segregador, oposicional, progressista, hierárquico, purista, taxonômico.
- Acredita nas verdades das metanarrativas.
- Funcional e monológico.
- Form *follows* function. *Less is more*.
- Elitista, científico, sistêmico, unitário, dogmático, universalista.
- Apriorístico, deducionista, homogêneo.
- Identidade fixa e permanente.
- Acredita em totalizações da realidade (global).
- Arte como descoberta das grandes verdades.
- Arte pela arte, auto-suficiente, hermética.
- Imagem lida segundo critérios formalistas e em relação a outras imagens.
- Rejeita o contexto, quer pureza de interpretação.
- Rejeita história, narrativas, simbolismos.
- Artistas são gênios, pessoas excepcionais.
- Reverência ao objeto artístico único, aurático.

A modernidade estaria fundamentada na relação entre o moderno/antigo assumindo uma posição dialética segundo Coelho (1995). A experiência estética renovada pelas mídias tecnológicas amplifica a comunicação e neutraliza de certa forma o tempo e o espaço. O esquema cronológico da história em quadrinhos apresentado anteriormente, além de delimitar as chamadas Eras dos Quadrinhos, trouxe algumas das rupturas emblemáticas de cada época.

Durante a década de 1980 (Era Moderna dos quadrinhos) e depois de muitos cancelamentos de outras editoras, a *DC Comics* e a *Marvel Comics* estavam fortalecidas e tornaram-se líderes do mercado americano de quadrinhos. Com a publicação da minissérie

Batman, O Cavaleiro das Trevas, desenhada e escrita por Frank Miller, em 1985, começava um novo tipo de abordagem nos quadrinhos. “O autor passou a ser mais importante do que o personagem Batman. Graças a Frank Miller, influenciado pelos mangá japoneses e pelos autores europeus de álbuns, o criador passou a dialogar de novo com o leitor, superando a crise dos editores” (MOYA, 1996, p.75) e, desta forma, inicia-se a nova era nos *Comics*.

Tal como no cinema, o quadrinho agora é do autor. Não do mocinho. “É a consagração das minisséries” (MOYA, 1996, p. 104). *Batman O Cavaleiro das Trevas* serviu de base para o lançamento de outros tipos de publicações, como as *Graphic Novels*, abordando temas mais violentos, onde os personagens apresentam dilemas existenciais. Muitas dessas histórias caracterizam-se pelo fim das ordens cronológicas.



Figura 4: O universo mítico de Alan Moore.

2.5 - Quadrinhos de autor: Os conflitos e a desconstrução do herói

2.5.1 – Alan Moore e a pluralidade da narrativa nos *Comics*

O atual texto dos quadrinhos americanos tem representado as revoluções que ocorreram na indústria de *Comics* nos anos 1980. Quando Alan Moore produziu “O Monstro do Pântano” nos anos 1980, seus diálogos precisos e naturais, demonstravam uma nova forma de perceber a estética e a narrativa da história em quadrinhos. Agora os conflitos internos, a culpa e o fracasso passaram a ser amplamente empregados e discutidos nas páginas das histórias em quadrinhos, sobretudo nas *Graphic Novels*.

Alan Moore foi o primeiro escritor *mainstream* que comandava esse estilo narrativo, mas alguns anos depois, outros escritores, a maioria britânicos, passaram a seguir o exemplo de Moore: Neil Gaiman, Warren Ellis, Garth Ennis, Grant Morrison, e muitos outros que seguiram essa primeira onda. Esses autores citados tem em comum algumas características na indústria de *Comic Book*: eles fizeram seus nomes em gêneros de *Comics mainstream* e escrevem seus roteiros para que outros artistas desenhem. Outro fato importante na metade dos anos 1980, conhecida como a “Invasão Britânica” foi a revolução do quadrinho independente.

A maioria das histórias em quadrinhos que surgiram dessas empreitadas são criações cujo roteiro e desenhos são produzidos pelo autor “nos anos 80, aqueles que melhor entendiam de super-heróis começaram a desconstruir o gênero, esperando insuflar alguma vida em velhas carcaças, rompendo praticamente todas as “regras” testadas e comprovadas” (MCCLOUD, 2006, p. 117).

A desconstrução dos anos 1980 deixou evidentes os mecanismos internos de gêneros e tornou-se o marco para a reconstrução unívoca por argumentistas dos anos 1990. Alguns exemplos de obras que marcaram os quadrinhos contemporâneos são: *A Piada Mortal*, *V de Vingança* e *Watchmen*, de Alan Moore; *Sandman*, de Neil Gaiman.

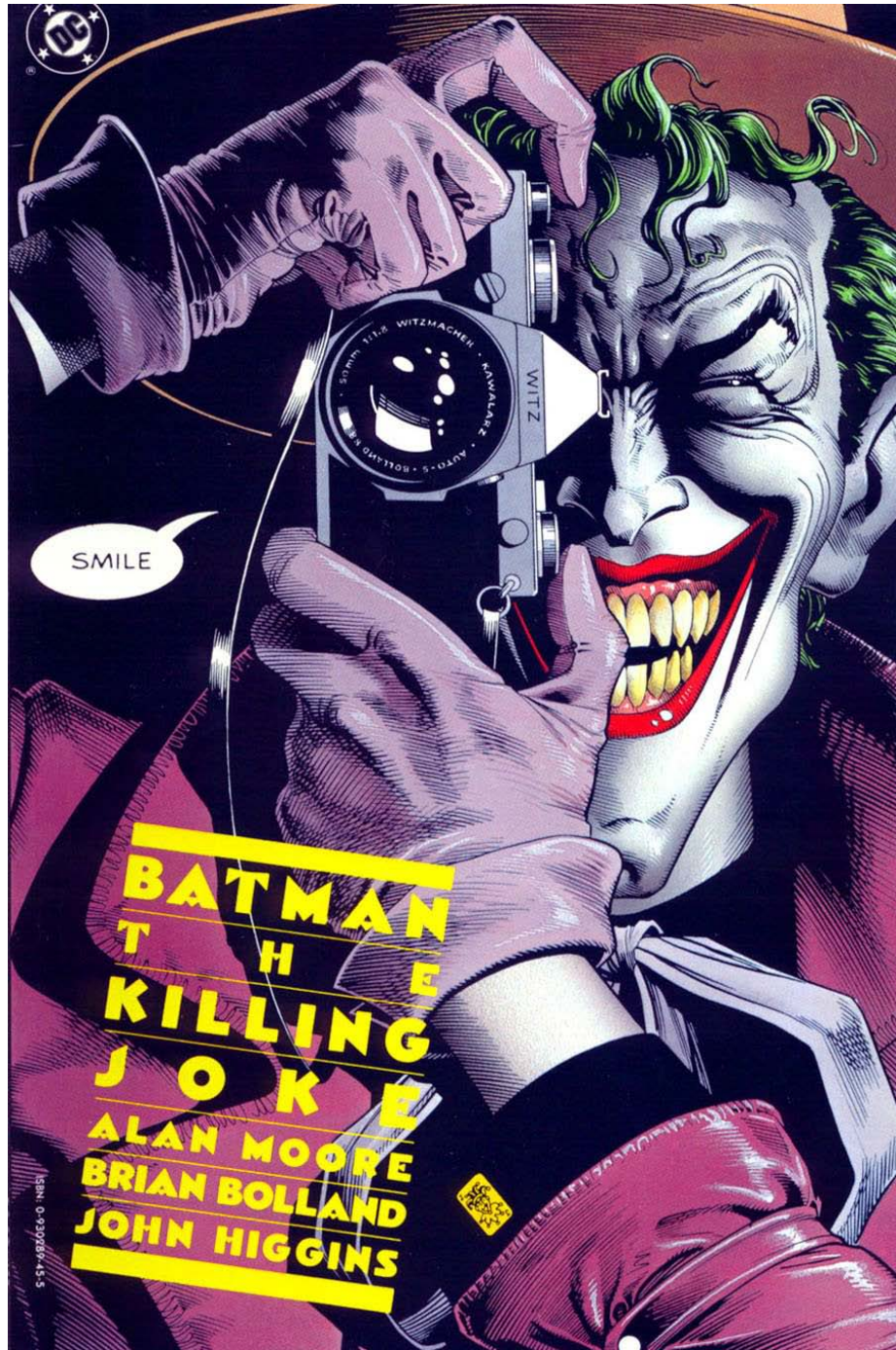


Figura 5: A Piada Mortal.



Figura 7: O Monstro do Pântano.

Nascido em família pobre, Alan Moore foi levado ao tráfico e ao consumo de drogas. Aos 17 anos, foi expulso do colégio por tráfico de *LSD*. Cresceu lendo quadrinhos. É influenciado por quadrinhos de horror e de ficção científica britânicos. Muito do trabalho de Alan Moore aborda a própria história dos quadrinhos seja subvertendo, redefinindo, desafiando ou apenas celebrando-a. Como por exemplo, o uso da imagem arquetípica do Superman (Miracleman, Supremo, Tom Strong).



Figura 8: Miracle Man e Supreme.



Figura 9: Tom Strong por Alan Moore.

Alan Moore costuma produzir roteiros ultradetalhistas, que descrevem a luminosidade, a posição dos objetos em cena e a expressão facial dos personagens, entre outras coisas. Uma de suas técnicas narrativas é a justaposição: os *Comics* misturam palavras e imagens, e é comum na obra de Moore um quadro trazer uma figura e uma legenda em contraste, criando efeitos de ironia. Sua obra *V de Vingança* publicada de 1982 a 1985, originalmente em preto e branco apresentava influências históricas: George Orwell (1984), Aldous Huxley (Admirável Mundo Novo). David Bowie, O Sombra, Batman, Ray Bradbury (Fahrenheit 451), o quadro “Europa após a chuva” de Max Ernst, o seriado inglês *O Prisioneiro*, entre outros.

Alan Moore reciclou uma antiga ideia, pra um personagem chamado *The Doll*, um terrorista transsexual. Se passa originalmente em 1997 numa Inglaterra governada por fascistas que tomaram o poder após uma guerra nuclear. Após perseguirem e matarem todos os considerados “subversivos”, negros, judeus, gays e radicais, deixando a população assustada. Neste cenário surge V, um terrorista anarquista usando uma máscara de Guy Fawkes. Sua campanha começa com a destruição do Parlamento.

Através do personagem V, Alan Moore faz diversas citações à literatura, à arte, à história e à política, que caracterizam seu estilo. A própria letra V e o número 5 são alvos de constantes referências, como a sinfonia de Beethoven, o nome Evey (personagem feminina da trama). Vários discursos de V são feitos em aliterações ou em pentâmetros iâmbicos. Por fim, seu lema é a frase em latim *Vi Veri Veniversum Vivus Vici* (Pelo poder da verdade, eu, enquanto viver, conquistarei o universo).



Figura 10: V profere suas exaltações perante à Justiça.

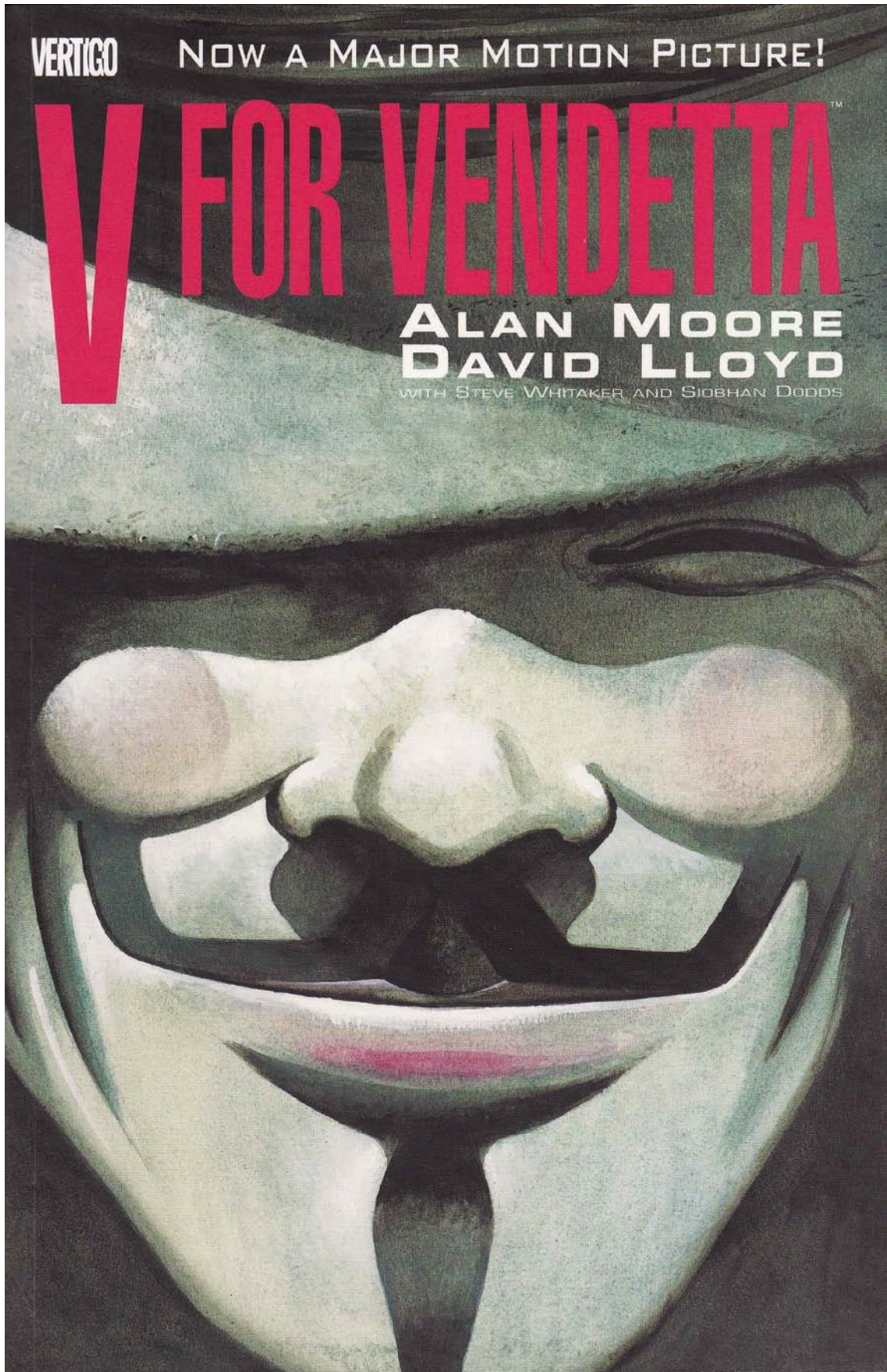


Figura 11: V de Vingança.



Figura 12: V em sua versão cinematográfica.



Figura 13: V e Evey.

Watchmen foi adaptado recentemente para o cinema. Originalmente é uma minissérie publicada entre 1986 e 1987, em 12 partes mensais. O título é uma referência à frase latina *Quis custodiet ipsos custodes?*, extraída das Sátiras do poeta romano Juvenal. Significa “quem vigia os vigilantes?” (*Who watches the watchmen?*).

Em termos comparativos com outras mídias, *Watchmen* é para os quadrinhos o que Cidadão Cane é para o cinema. Originalmente pensada como uma minissérie reunindo os heróis da falida *Charlton Comics* (recém adquirida pela *DC Comics*). Assim como *V de Vingança*, a narrativa é composta de uma grade de quadros regulares, que abrem-se quando a história demanda, a noção de mundo é construída através de detalhes incidentais. A história de *Watchmen* se situa numa versão alternativa da história dos Estados Unidos, às vésperas de uma guerra nuclear em que os heróis mascarados são reais e influenciaram fatos históricos desde os anos 1940.

A capa de cada edição/capítulo é um close de uma imagem que tem continuidade na primeira página da história, funcionando como o primeiro quadro desta. O título de cada capítulo é extraído de uma citação de cultura clássica ou popular. A citação completa encontra-se sempre no último quadrinho de cada história. Característica interessante de pluralidade presente na narrativa de Alan Moore (possivelmente absorvida por Frank Miller em suas pesquisas durante a fase de produção das *Graphic Novels*) são os anexos que trazem documentos fictícios, como excertos de livros, revistas, relatórios de polícia, memorandos e material publicitário, ajudam a compor a atmosfera e a ambientação da história.

Watchmen pavimentou o caminho para os ditos “quadrinhos inteligentes” com a criação do selo *Vertigo* e títulos como *Sandman* de Neil Gaiman. Sagas como *Civil War* da *Marvel Comics* e *A Nova Fronteira* da *DC Comics* utilizam-se das premissas de *Watchmen*. No cinema, Richard Kelly (*Donnie Darko*) e Darren Aronofsky (*Réquiem para um sonho*, *The Fountain*) apontam esta obra de Alan Moore como uma das principais influências em seus trabalhos.

Na televisão a minissérie *Lost* apresenta narrativa não-linear, focada em *flashbacks* de personagens, com histórias paralelas sendo contadas através de detalhes é uma das influências que podem ser percebidas vindas de *Watchmen*. Esta *Graphic Novel* foi a primeira e única a vencer o *Hugo Awards*, prêmio da literatura de ficção e fantasia é também listada pela revista *TIME* como um dos livros mais influentes publicados no período de 1923 até os dias de hoje.



Figura 14: Capa do primeiro capítulo da saga *Watchmen*.



Figura 15: O primeiro quadrinho sempre reproduz em close a capa de cada capítulo de *Watchmen*.



Figura 16: Os personagens conflituosos de *Watchmen*.



Figura 17: Pôster da adaptação cinematográfica de *Watchmen*.



Figura 18: Sequências da adaptação cinematográfica de *Watchmen*.

2.5.2 – Neil Gaiman e o onírico presente em Sandman

Assim como Alan Moore e Frank Miller, Neil Gaiman usa de citações em seus roteiros que vão da arte às novelas, da história antiga às gírias contemporâneas. O autor costuma homenagear escritores e personagens famosos, como Shakespeare, Mark Twain e Marco Pólo. Gaiman foi escalado para reformular um herói obscuro da Era de Ouro, Sandman. A série Sandman de Gaiman que durou 75 edições de 1988 até 1996, foi a semente do selo *Vertigo* da *DC Comics*.

As histórias se passam entre o Sonhar, o reino de Sandman, e a realidade, com visitas ocasionais a outros domínios, como Faerie, Asgard, e o inferno. Sonho/Sandman é o personagem principal da série, é a personificação do sonho. Poucas histórias retratam o personagem, geralmente aparece como um elemento da narrativa. É referido por vários nomes, os quais coleciona, entre eles: Lorde Morpheus, Oneiros, Lorde Moldador, Mestre dos Sonhos, Senhor do Sonhar, Kai'cul, Murphy. Mantém sempre uma postura fria, nobre e trágica, mas sempre consciente de suas responsabilidades.

Solitário e melancólico, seu reino é o Sonhar, composto de várias partes, cada uma de acordo com o tipo de sonho que o sujeito tem. Suas ferramentas são a algibeira onde guarda a areia dos sonhos, e o rubi que guarda parte do seu poder. Gaiman desenvolveu o potencial literário dos quadrinhos, incorporando elementos esotéricos, mitológicos, de arte, de História e da literatura universal, produzindo quadrinhos adultos que escapavam do trinômio sexo-violência-escatologia.

Todo o repertório visual usado pelos desenhistas da série remete ao simbolismo, podendo ser encontradas cenas de quadros de Böcklin, Dante Gabriel, Rosseti, Mucha, Bruegel, Goya, Füssili, e outros pintores do século XVI a XIX, tornando-se uma das histórias mais respeitadas não apenas no meio dos quadrinhos, mas no meio literário em geral.

Além de ser louvado por autores como Stephen King, Clive Barker e Norman Mailer, Sandman recebeu críticas positivas da imprensa, como o *The Times* e *The New York Times*. Foi premiada na Inglaterra e nos EUA, sendo a primeira história em quadrinhos a receber o *World Fantasy Award*, por *Sonhos de Uma Noite de Verão*. Frank Miller, Alan Moore e Neil Gaiman fazem parte dos chamados Quadrinhos de Autor.



Figura 19: O mestre dos sonhos.



Figura 20: O mestre dos sonhos no traço de Milo Manara.

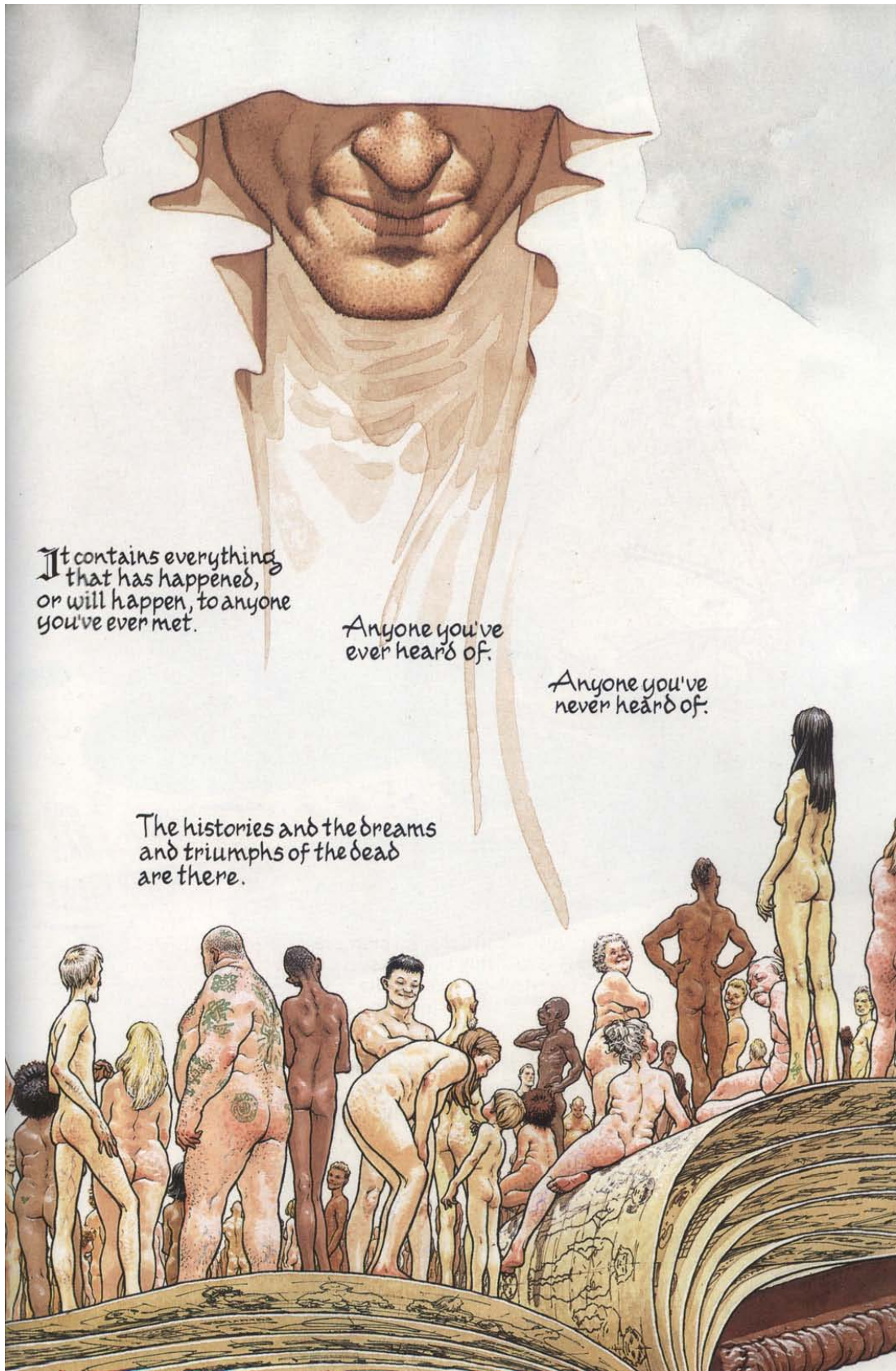


Figura 21: Destino e o livro que contem os segredos do universo no traço de Frank Quitely.



Figura 22: Visualidade pós-moderna nas páginas de Sandman.

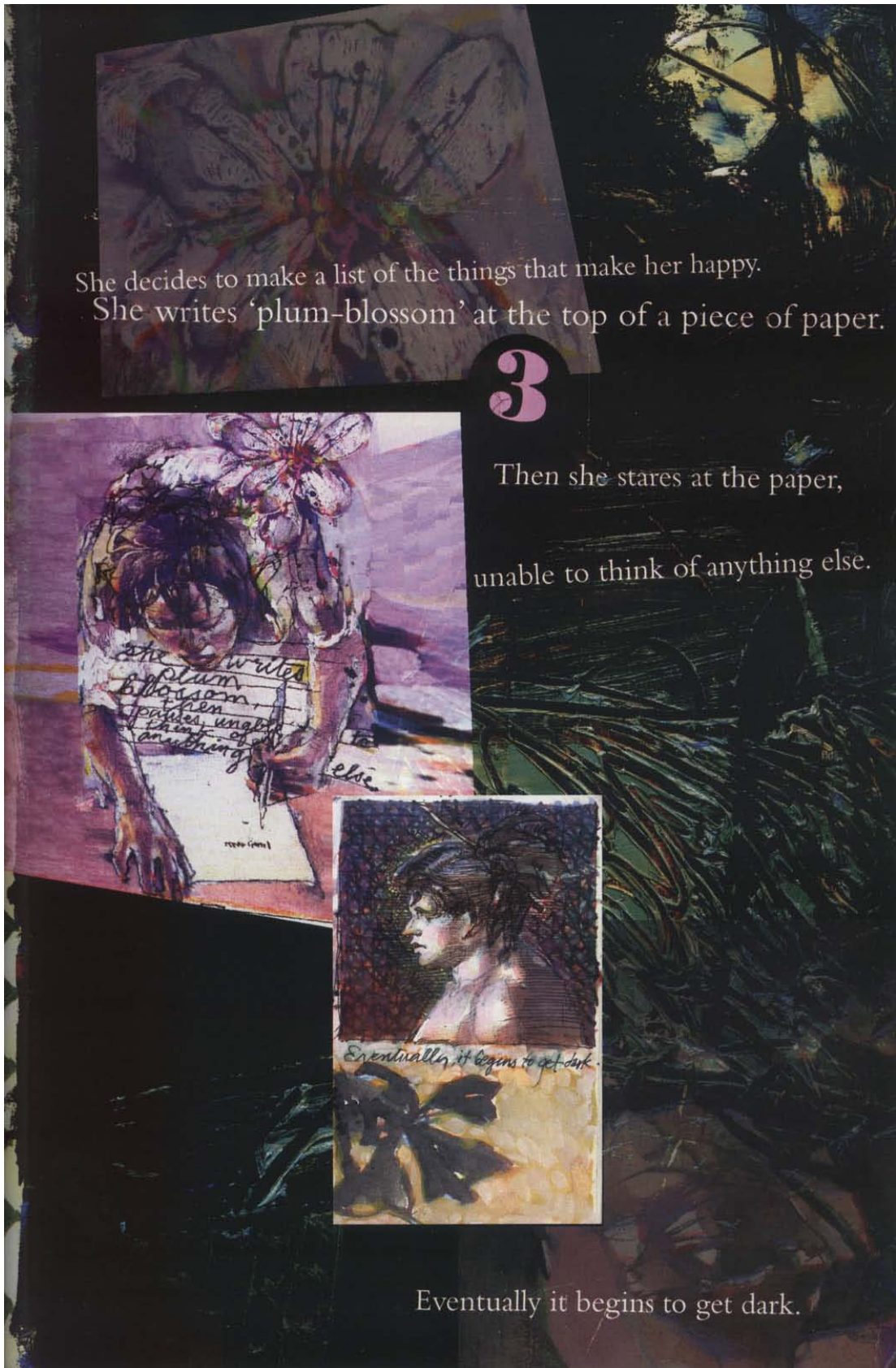


Figura 23: *Collage e intervenções diferenciadas entre imagem e texto em Sandman.*

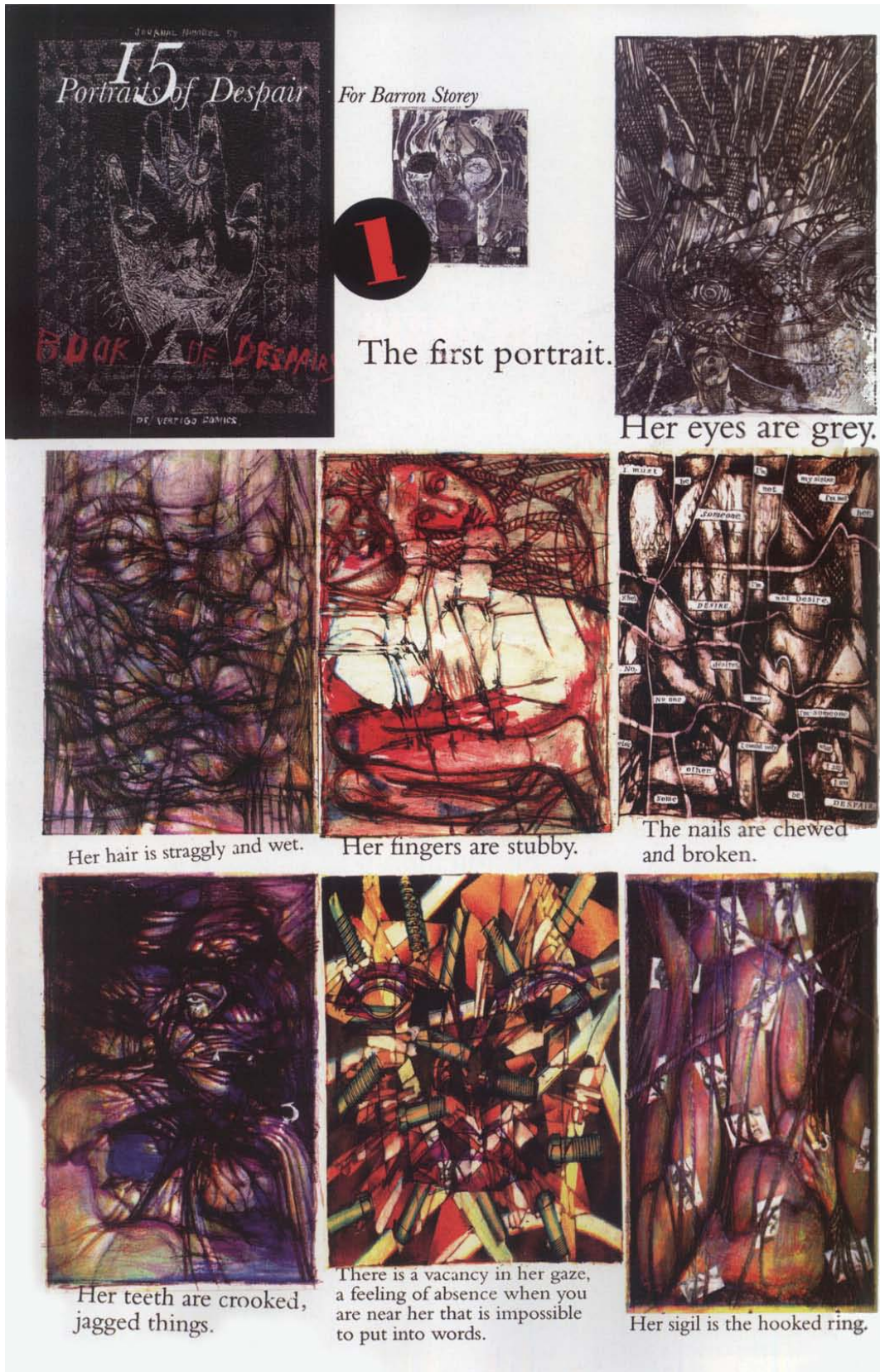


Figura 24: Híbridos, ruídos, multiplicidade no traço, na cor e fragmentação narrativa presentes em Sandman.

Os anos 1990 marcaram a criação de outra editora, *Image Comics*, com profissionais que trabalhavam na *DC Comics* e na *Marvel Comics*, entre eles Todd McFarlane, o criador de *Spawn*, e Jim Lee e seus *Gen 13*.

Não somente o texto, mas também a imagem mudam de forma com a industrialização. No século passado, as histórias em quadrinhos atingem sua plena forma de narrativa em imagens sucessivas e o texto passa para dentro dos balões. O cinema e o desenho animado nascem simultaneamente e, com as histórias em quadrinhos, renovam a visão de mundo (BIBE-LUYTEN, p.90).

A partir do que foi exposto sobre a modernidade, sobre os os processos de produção, de interpretação e de cronologia da história em quadrinhos, dos quadrinhos como comunicação visual e de autores que compartilham da visualidade e narrativa de Frank Miller, irá se falar agora sobre este autor contextualizado-o na pós-modernidade e, posteriormente, sua trajetória na indústria de *Comic Book*.



Figura 25: Frank Miller.

3 – Frank Miller e a Pós-Modernidade

3.1 – O Pós- Moderno

O conceito de pós-modernismo não se cristalizou antes da metade dos anos 1970. De acordo com Connor (1992), a existência desse fenômeno social e cultural começa a ganhar força em áreas culturais, na filosofia, na arquitetura, nos estudos sobre cinema e literatura. Além disso, a diversidade de temas abordados direciona a pós-modernidade para: a tecnologia, o tribalismo, o hibridismo, a estética, a fragmentação, a efemeridade, a desconstrução, etc.

Segundo Coelho (1995), a palavra pós-modernidade era utilizada em períodos anteriores de sua evidência. “Se é preciso esboçar uma etiologia da expressão, deve-se observar que o termo mais usual e conhecido como o qual a palavra ‘pós-moderno’ guarda grande proximidade, na forma e no conteúdo, é ‘pós-industrial’” (COELHO, 1995, p.54).

Essa sociedade pós-industrial sucedeu a Primeira Idade da Máquina e estava amparada por mais tecnologia. Ou seja, caracteriza-se pela produção em massa, pela química sintética e pela eletrônica, configurando uma Segunda Idade da Máquina.

Harvey (1992) afirma que a pós-modernidade surge como contravenção à modernidade. Ela de certa forma aceita novas ideias e imagens, não existindo mais o “isso ou aquilo” e sim “isso e aquilo”. “A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para transformar o universo numa pluralidade de visualizações” (RAHDE, CAUDURO, 2005, p.100). A pós-modernidade busca o pluralismo que lança novas formas de representações. As representações gráficas pós-modernas primam pelo ecletismo e o hibridismo constituindo imagens simbólicas, muitas vezes imperfeitas, que utilizam misturas de técnicas e categorias.

Referimos ao resumo do Pensamento Pós-Moderno organizado por Rahde e Cauduro (2005) apresentando as suas características que estão interligadas à forma e o conteúdo da história em quadrinhos:

- Valoriza o ecletismo, combina diversos estilos numa mesma estrutura: bricolagem de múltiplas diferenças, antigas ou novas.
- Rejeita a busca do novo pelo novo apenas.
- Artista como facilitador de jogos técnicos de recombinações inspiradas na cultura (pop art).
- Relativizador através de suas colagens.
- Procura a multidimensionalidade.
- Digital e sintagmático (combinatório)
- Rejeita o individualismo em favor do coletivo, do anônimo, do participativo, do anárquico, do complexo.
- Suspeita que só existam histórias-narrativas e diferentes visões culturais de mundo.
- Ética relativista, circunstancial, flexível.
- Dionísico, prazeroso, o presente possível.

- Continuação do *eu* no outro.
- Crença no sujeito contraditório, dividido e submetido às pulsões do inconsciente.
- Divisão entre cultura de elite e popular não faz mais sentido.
- Processos de construção e simulação.
- Combinatório e desconstrucionista.
- Hipertextual, superpositor, conectivista, circular, horizontal, híbrido, reticular.
- Acredita no prazer do jogo e das simulações.
- Experimental e polisêmico.
- Form *follows* desire. *Less is a bore*.
- Populista, vernacular, eclético, pluralista, relativista, particularista.
- Hipotético, abducionista, heterogêneo.
- Subjetividade móvel e mutante.
- Aceita só contextualizações (local, regional).
- Arte como entretenimento, diversão.
- Arte como cultura e comunicação.
- Imagem interpretada segundo a cultura e a história, e em relação a valores sociais.
- Contextualiza e hibridiza as significações.
- Cultiva alegorias, alusões, paródias, pastiches.
- Artistas são gente com a gente.
- Valoriza a difusão de cópias e simulacros.

Rahde (2006) afirma que Jean François-Lyotard introduziu nos anos 1970 a idéia de “uma nova condição, além da modernidade”, numa necessidade de superação desta, na razão

e nas ciências. Para ele, o modernismo era responsável pela “falta de liberdade e emancipação humanas” (RAHDE, 2005. p 2).

A pós-modernidade então valoriza uma arte híbrida que relaciona sentimentos e imaginário. Pode-se falar em uma nova forma de comunicação iconográfica que aceita as mudanças, agregando estilos imagísticos, compondo-se segundo Rahde (2006) de muitos fractais, de hibridações de variadas técnicas gráfico/plásticas.

Ao vivenciarmos a contemporaneidade fica evidente a dificuldade de se categorizar ou conceituar algo em fase de estruturação como aponta Connor (1992), “só se pode obter e aproveitar o conhecimento sobre coisas de alguma maneira acabadas e encerradas” (CONNOR, 1992, p.11).

Dependendo do foco de interesse acadêmico, alguns autores direcionam suas ponderações a cerca da pós-modernidade envolvendo: a tecnologia (LÉVY,1993), o tribalismo e a hibridação (MAFFESOLI, 1995, 1999, 2001 e 2004). Para Coelho (1995), com o final da Segunda Guerra Mundial e o início da reconstrução física e ambiental do mundo moderno, esboça-se os fundamentos de uma pós-modernidade. Já Harvey (2003) refere o nascimento da pós-modernidade com uma data específica, durante a demolição do conjunto habitacional *Pruitt-Igoe* na cidade de *St. Louis*, Estados Unidos em 15 de julho de 1972.

Esta obra foi projetada por Le Corbusier e intitulada uma “máquina pra a vida moderna” (p.45). A construção possuía arquitetura em módulos definidos sobre a proporção humana, mas acabou sendo rejeitada pela população transformando-se em alvo de vandalismo e criminalidade, por fim, foi implodido pelas autoridades responsáveis em 1972.



Figura 26: Destruição do conjunto habitacional *Pruitt-Igoe*.

O pós-modernismo artístico despertou o interesse de pensadores como Baudrillard e refletiu o fim da distinção entre arte e vida cotidiana; entre alta-cultura e cultura de massa o que favoreceu ecletismos, paródias, pastiches, ironias refletidas mais tarde na *Pop Art*. Connor (1992) afirma que existem duas vertentes de uma teoria pós-moderna: as narrativas do pós-moderno na cultura mundial e referências à novas formas de arranjos sociais, políticos e econômicos. As mudanças sócio-históricas atreladas a cultura da mídia e aos novos produtores de formas simbólicas convergem para uma nova cultura visual.

A arte se apropria e reinterpreta visualidades através da tecnologia computadorizada, a narrativa cinematográfica é ampliada com auxílio de efeitos especiais cada vez mais produzidos com auxílio de *softwares*. As narrativas míticas renovam-se e hibridizam mitos arcaicos como, por exemplo, as histórias em quadrinhos que sempre abordam o mito do herói aliando-as a temas contemporâneos “na pós-modernidade, a convivência – e até a sinergia – entre o “velho” e o “novo” não é apenas inevitável. É desejável” (GERBASE, 2003, p. 67).

Os movimentos sociais, de classe e de gênero como os homossexuais, as feministas e os jovens (*hackers, nerds, punks, skinheads, ciberpunks, etc*) encontram na pós-modernidade uma forma de trazer a luz do debate temas que começaram a ser fomentados na década de 1960 como a contestação cultural impulsionada pelas vanguardas.

O Dadaísmo influenciou o surgimento de outros movimentos artísticos do século XX, como a *Pop Art*. Segundo Müller-Brockmann (2001) os dadaístas subverteram as percepções habituais do mundo e embora não tenham fundado características estéticas específicas, protestavam contra os valores sociais.

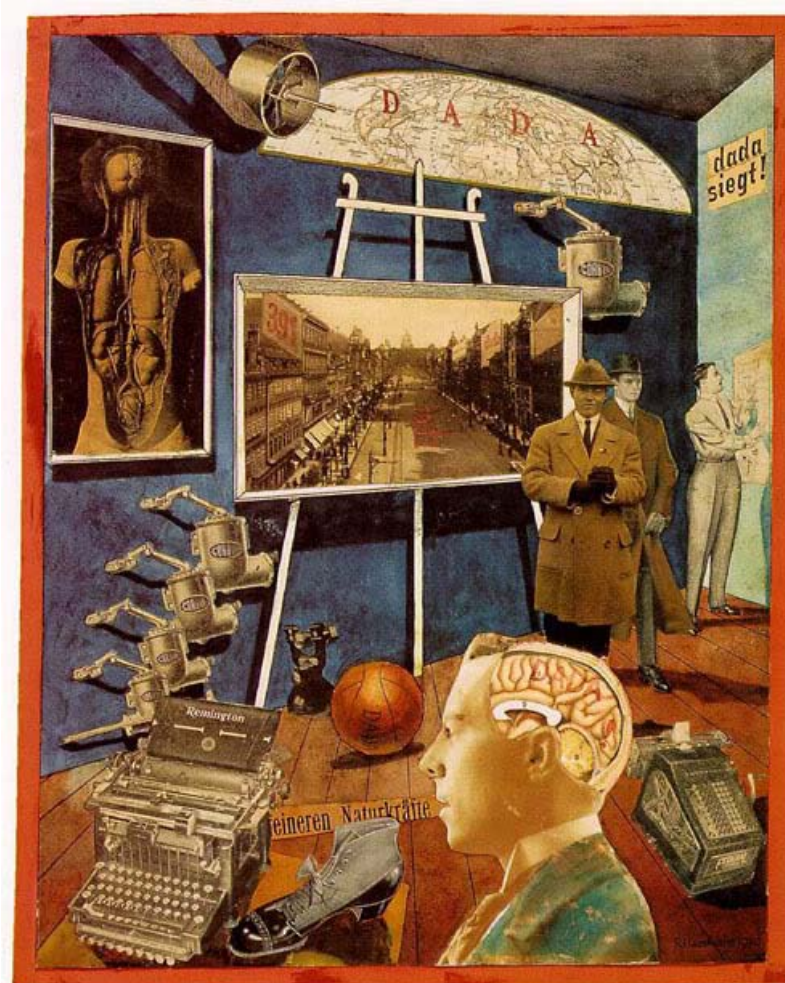


Figura 27: Raoul Hausmann, "*Dada siegt!* (Dada Wins!)" (1920).

Compagnon (1996) cita Marcel Duchamp como um questionador de noções tradicionais da arte como: a criatividade, a originalidade, a beleza e a autonomia. “Se pode ver na atitude de Duchamp uma nostalgia da grande arte ou, em todo caso, uma ambivalência em relação ao maquinismo e em relação à era da ‘reprodutividade técnica’” (COMPAGNON, 1996, p.94).

Quanto o impacto desta reprodutividade, Benjamin (1980) explica que a obra de arte “foi sempre suscetível de reprodução”. Ou seja, as apropriações são fruto de um fenômeno novo, que se desenvolveu ao longo da história. Estas técnicas de reprodução permitiram às artes gráficas a produção diária de obras novas: “Despojar o objeto de seu véu, destruir a sua aura, eis o que assinala de imediato a presença de uma percepção, tão atenta àquilo que “se repete identicamente pelo mundo”, que, graças à reprodução, consegue até estandardizar aquilo que existe uma só vez” (BENJAMIN, 1980, p.15)

A preocupação das vanguardas em expressar seus sentimentos em relação à sociedade, ao meio artístico e ao contexto sócio-cultural pode ser ilustrada conforme Compagnon (1996) principalmente com a obra de Duchamp, representando reflexões sobre a arte do século XX. Duchamp estaria destruindo a oposição entre arte e não-arte. A arte não estaria mais refletindo uma imagem harmoniosa, de um belo idealizado.

Com uma noção de modernidade desvalorizada conforme Jimenez (1999), caracterizada pelo fim da história, o fim das grandes ideologias e o fim do embate entre valores do passado e valores do presente ou futuro, teríamos, desta forma, novas maneiras de avaliação e interpretação de obras. Esta arte indefinível estaria submetida a questões

econômicas e culturais, submersa numa sociedade tecnológica, ou ainda, a arte “como prolongamento do artista” (FERRY, 1994, p.27).

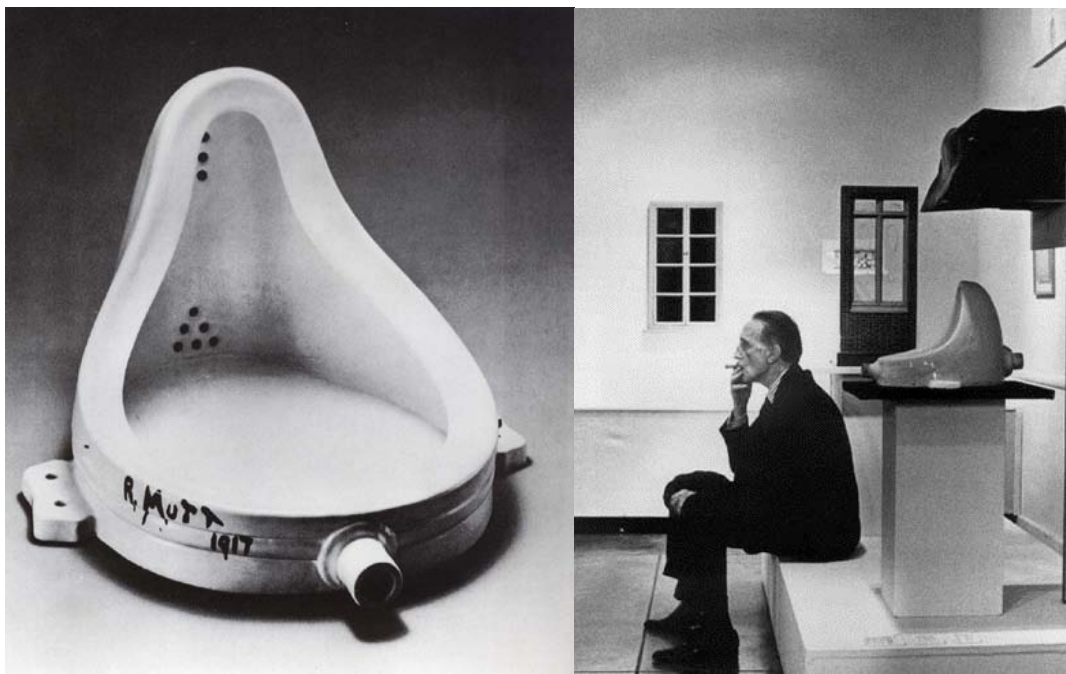


Figura 28: A *Fountain* de Marcel Duchamp.

A “condição pós-moderna” manifesta-se então em centros de poder, de atividades e no fim de todo o gênero de narrativa totalizante que pretenda determinar o funcionamento e expressão das atividades e representações sociais. A cultura passa a ter uma amplitude de conceitos, atingindo as tradicionais divisões entre cultura superior e cultura de massas. O pós-moderno ganha força no interior de algumas disciplinas acadêmicas e áreas culturais como a filosofia, a arquitetura, a literatura, a música, o cinema e as artes plásticas.

Os pensadores pós-modernos não estariam almejando restaurar os valores antigos, mas sim revelar questões como: a desconstrução (razão, sujeito, ordem, Estado, sociedade) e a valorização de temas antes considerados menores (desejo, loucura, sexualidade, linguagem, poesia, sociedades primitivas, cotidiano). Nietzsche, o primeiro a desconstruir os valores

ocidentais, fundamentou Derrida, Deleuze, Lyotard e Baudrillard. Para Nietzsche a arte seria o fio condutor para um novo estilo de vida.

Derrida inventou a palavra desconstrução, atacando o logocentrismo ocidental, alegando ser a razão o aprisionamento do homem. Já Lyotard colaborou com a aceleração do nihilismo, apoiando uma ciência permissiva. Em seu livro “La Conscience Postmoderne” (1979), o pós-moderno é visto como o estado da cultura, depois de transformações súbitas as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes, a partir do século XIX.

A pós-modernidade começou a delinear-se na arquitetura com Bauhaus e seu funcionalismo racional. O ornamento é recuperado com ecletismos. O hiperespaço pós-moderno transcende o corpo humano em suas capacidades de locomoção e organização. Os *Shoppings Centers* por exemplo, refletem um importante fenômeno característico da pós-modernidade:

Os *Shoppings Centers* retratam uma espécie de architecture-collé, que se expande em nossa cultura globalizada, tornando-se exemplo internacional destas hibridações; neles vemos colunas dóricas, jônicas, usadas pelos gregos na Antiguidade, juntamente com estruturas metálicas, vidrarias, decorações florais e vegetais, pisos de mármore ou de granito polido, lado a lado com paredes de tijolo à vista. Provavelmente, no futuro, esses shoppings serão os verdadeiros museus criados no século XIX” (RAHDE, 2006, p.8).

O pós-moderno explora a incompatibilidade de estilos, formas e texturas. Em seus elementos estruturais, relacionam-se contrastes como ordem dórica de colunas com sobriedade, impessoalidade com racionalidade, incorporando o ornamento como fundamental. Os projetos recuperam estilos e técnicas passadas, resgatando a história em um só conjunto. Os valores simbólicos também são retomados em comunhão com estilos antigos como o Barroco. Opõem as retas às curvas num ecletismo de formas.



Figura 29: Ecletismo de estilos e novas interpretações de elementos da antiguidade podem ser observados na arquitetura dos *Shopping Centers*.

Rahde (2006) afirma que ao observarmos as paisagens urbanas, é possível notar uma visualidade irreal que alimenta o imaginário dos habitantes. A autora refere principalmente à Las Vegas, nos Estados Unidos, reiterando o ecletismo, a combinação de diversos estilos com pluralismos e colagens que vem caracterizando o contemporâneo “numa polissemia contraditória e complexa, rejeitando a unidade arquitetônica em favor da diversidade” (RAHDE, 2006, p.8).



Figura 30: Paisagem urbana de Las Vegas.

O questionamento da obra de arte aurática desde o final dos anos 1950 tem como um de seus possíveis expoentes, o pintor norte-americano, Robert Rauschenberg. Ele passou a empregar *fotocollages*, manipulando pinturas a óleo “unificando objetos figurativos de consumo” (RAHDE, 2006, p. 6).

Robert Rauschenberg transformou essas imagens em barroquizações reconstruindo um quadro de Rubens por meio de serigrafia, *collages* de temas diversificados sobre uma reprodução de “Vênus no banho” “pintura, serigrafia, fotografia, criam uma hibridação técnica nesta obra de 1964, considerada por muitos teóricos, como a grande manifestação da pintura contemporânea” (Idem, p. 6).



Figura 31: Obra pós-modernista de Rauschenberg, *Persimon* (1964).

A colagem de jornais e objetos sobre a tela data do início do século XX com Picasso e Braque, entre 1909 e 1912 e, segundo Rahde (2006), numa época em que esta hibridação de materiais só existia em arte popular ou artesanato.

A *collage* trouxe maior liberdade para artistas com estilos bem definidos na arte moderna. Com o surgimento da *Pop Art*, integralizando imagens populares de propaganda, ícones das histórias em quadrinhos e serigrafia, esta técnica evoluiu para o que se convencionou chamar de *combine-painting*.

Foram estas novas possibilidades de colagem que Robert Rauschenberg introduziu no seu trabalho, juntamente com outros artistas, como Andy Warhol, levando a arte plástica de elite a hibridar-se com a arte popular. Provavelmente foi o maior período de comunicação gráfico/plástico que este movimento introduziu na pintura, com objetos comuns de consumo dos *mass media* (RAHDE, 2006, p.7).

Já a *Pop Art*, movimento estilístico que ocorreu na Europa e nos Estados Unidos nos anos 1960, pode ser considerada como o começo de uma nova estética dentro da pós-modernidade. Ao identificar as situações espaço-temporais (THOMPSON, 1995) em que a *Pop Art* se faz presente, podemos interligar estas características com um novo status de arte que as histórias em quadrinhos passaram a ter principalmente na Europa.

Seu aparecimento deu-se inicialmente na Inglaterra com Richard Hamilton, ainda em 1955 e, anteriormente, por volta de 1949 a 1951, com Francis Bacon, utilizando fotografias em suas obras. Entretanto o meio ideal foram os Estados Unidos, onde o poder de consumo propiciou o desenrolar da ideia. A primeira obra, aceita como tal, foi a colagem de Richard Hamilton, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* Criada para participar da exposição "Isto é Amanhã" na *WhiteChapel Gallery* em 1965.



Figura 32: *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* Por Richard Hamilton.

Os Estados Unidos tiveram como precursor Jasper Johns. O artista utilizava motivos populares e bandeiras abrindo espaço para a nova corrente, tendo como seguidores e adeptos: Andy Wahrol, Roy Lichtenstein, Tom Wesselman, James Rosenquist e Claes Oldenburg.



Figura 33: Andy Wahrol.



Figura 34: Roy Lichtenstein.



Figura 35: Tom Wesselman.



Figura 36: James Rosenquist.



Figura 37: Claes Oldenburg.

Uma característica da *Pop Art* é a reprodução de heróis de história em quadrinhos, incluindo o efeito de retícula para colorização, empregado antes da atual digitalização e colorização feita em computador. “As histórias em quadrinhos foram muito utilizadas no movimento da *Pop-Art* e consideradas por Lichtenstein, um dos expoentes da arte pop, com arte universal além de puramente americana (ALLOWAY, 1974).

Além disso, o uso de latas de produtos alimentícios como de sopa, cerveja, biscoitos e materiais de limpeza é freqüente. Predomina o uso de materiais de suporte como plásticos, latas de areia e papelão. O abandono de museus e galerias traz para o público outras linguagens a serem assimiladas.

A *Pop Art* não representa, mas, apresenta a vida em seus objetos. Ela opta pelo fim da forma, do supremo, do eterno nos termos da tradição clássica. Os artistas *Pop* representavam simplesmente objetos comuns ou retiravam efeitos estilísticos da cultura popular. Para Honneth (2004), a *Pop Art* transformou Nova York na capital da arte, tirando esse *status* de Paris.

A *Pop Art* trazia em seu projeto indícios do fim da arte moderna e esboços da visualidade pós-moderna. É a arte como mercadoria, diluindo a oposição entre o artista e o público, ou seja: “a arte pop revelou a natureza elitista e esotérica da tradição moderna e desnudou a dependência de toda arte para com o mercado” (COMPAGNON, 1996, p.98). Ela possibilitou mais hibridações, fragmentações que resultaram em renovadas visualidades, abolindo divisões entre arte de elite e arte popular ao mesmo tempo em que “passou a encorajar em seus observadores e mesmo a exigir deles um alto grau de conhecimento de história” (McCARTHY, 2002, p.14).

As novas especificidades que a *Pop Art* proporcionou como absorção de estilos, flexibilidade, sobreposição de temas, de técnicas e de materiais podem ser comparadas a afirmação de Rahde (2001) sobre as manifestações iconográficas contemporâneas que não renunciam antigas representações imagísticas, mas estão incorporando “às novas formas de criar, as imagens que vêm compondo o imaginário pós-moderno tornam-se reinvenções híbridas, transformadas e relidas em novos esquemas simbólicos” (RAHDE, 2001, p.29).



Figura 38: Utilização de bens de consumo na obra de Andy Warhol.

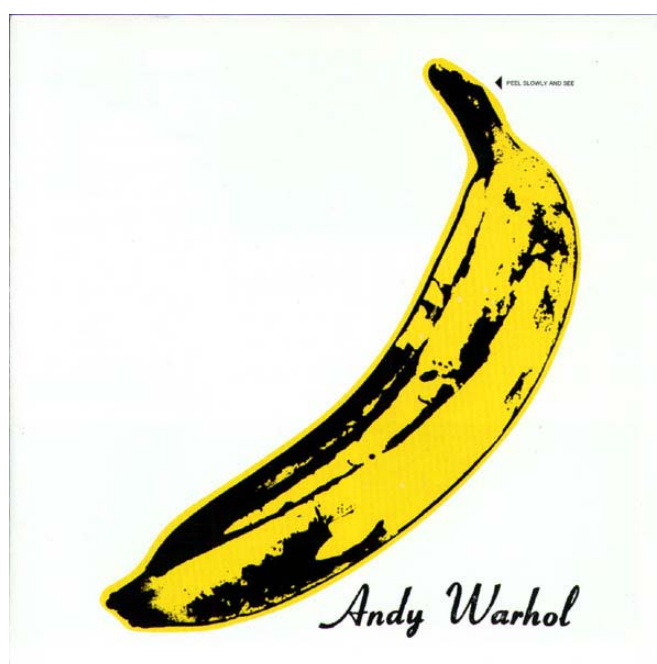


Figura 39: Andy Warhol produz a arte de capa para o disco do grupo *The Velvet Underground*.

Na literatura o pós-moderno é irradiado pelos pólos Estados Unidos, França e Itália. Representado sobre tudo pela ficção, a volta ao passado, o romance histórico e o uso de narrativa policial (gênero de massa), a mistura de estilos prepondera como em todas as artes.

Em todas as formas de expressão comunicativa as citações tornam-se habituais. Fazendo parte dessa estética do fragmento, também na literatura, na música e no cinema, as citações exprimem o caos, a quebra da continuidade e totalidade de uma obra. Predominam características como a casualidade e o intervalo, evitando a ordem das conexões.

De acordo com Gerbase (2003) o cinema que nasce na modernidade, é uma arte industrial e, assim, absorve o que ocorre nos demais contextos das formas expressivas. Para alguns autores, o filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, é um dos exemplos mais recorrentes quando se discute pós-modernidade no cinema. O filme cria um mundo futurista que faz referência a “1984” de Orwell, onde existe um só comando, controlado pela genética agora super desenvolvida que produz clones perfeitos do ser humano num cenário pós-apocalíptico.

Da visualidade *Noir* dos anos 40 presente em Rachel (andróide que acredita ser humana), o visual pós-punk de Pris (andróide fugitiva de uma colônia penal no espaço), passando pelo clima chuvoso e sombrio de uma grande metrópole gótica (referências a *Metropolis* (1927) de Lang, *Gotham City* nos quadrinhos) em alternância com *neon* espalhado pelas ruas, o filme *Blade Runner* exemplifica a mistura do antigo com o novo. Maquiagem e estilo pós-punk, mundo dominado pelo maquinário e imaginário cibernético, a narrativa apresenta descontinuidade temporal ancorada em memórias por vezes oníricas dos

personagens. Percebemos especificidades semelhantes na obra de Frank Miller como, por exemplo: *O Noir em Sin City*, e a narrativa fragmentada de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.



Figura 40: O Caçador de Andróides.

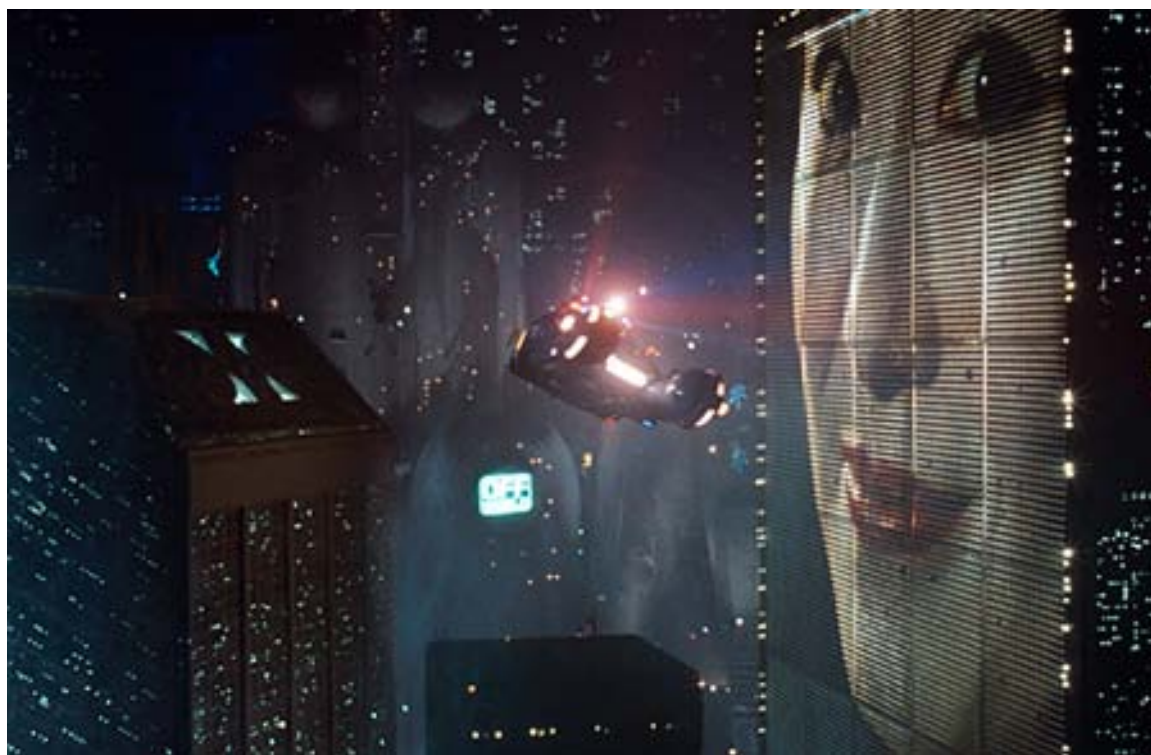


Figura 41: O futurismo em *Blade Runner* é híbrido.

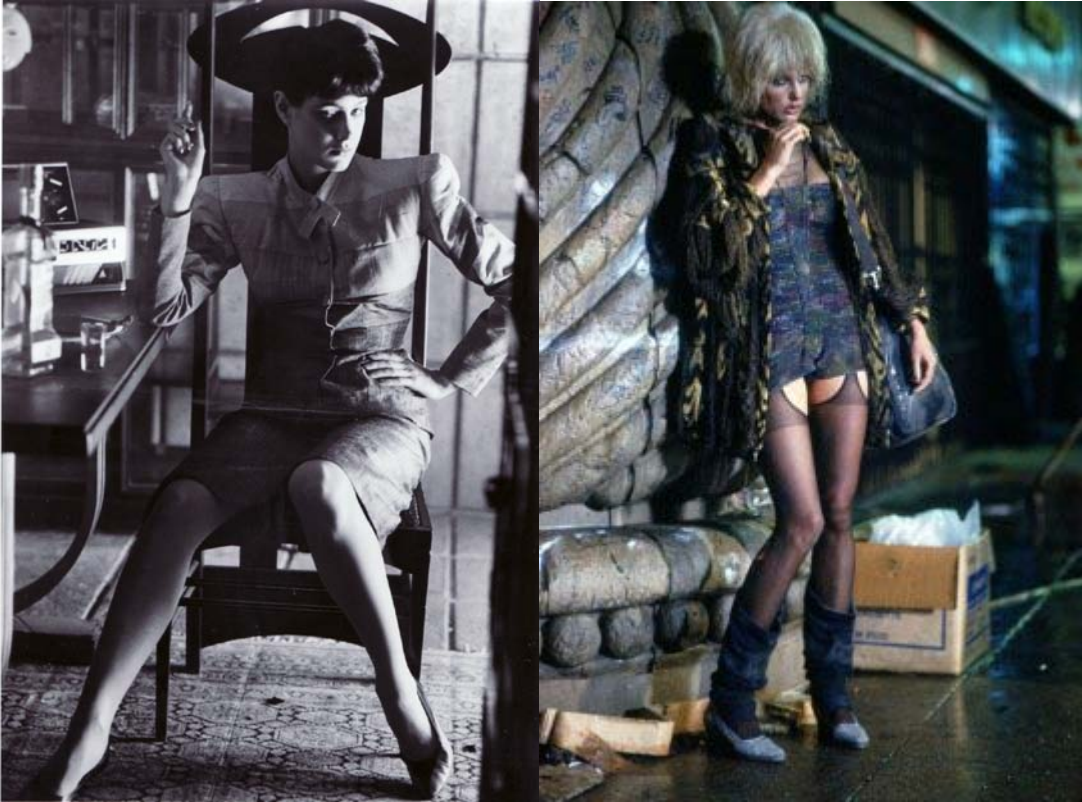


Figura 42: Rachel (visual da década de 40) e Pris (pós-punk).



Figura 43: Refluxo entre passado e presente, estética *Noir* hibridizada com o futurismo.

Para Harvey (1992) *Blade Runner* é “uma parábola de ficção científica em que temas pós-modernos, situados num contexto de acumulação flexível e de compressão do tempo-espço, são explorados com todo o poder de imaginação que o cinema pode mobilizar” (HARVEY, 1992, p.281).

Ou seja, a narrativa representando o conflito ocorre entre personagens que vivem em tempos distintos, percebendo e vivendo o mundo de maneira diferente. O cinema como síntese da Modernidade é visto por Gerbase (2003) como “uma espécie de clímax das tecnologias e das aspirações dos homens modernos, é um barco que deságua na Pós-Modernidade” (GERBASE, 2003, p.100).

Assim como no cinema, as intervenções tecnológicas nas histórias em quadrinhos, sobretudo na fase de rupturas dos anos 1980 poderia exemplificar o uso de temáticas diferenciadas nas páginas. Além disso, o formato *Graphic Novel* trata além dos temas mais adultos, a desconstrução de personagens, os dramas e os conflitos que antes não eram abordados efetivamente. Frank Miller costuma usar em suas narrativas gráficas o híbrido, como vimos a pouco, um dos expoentes da pós-modernidade.

Frank Miller utiliza no roteiro aspectos do mito do herói e, isso reflete na arte que se apropria não apenas do traço acadêmico feito à base de lápis e nanquin, mas também das novas técnicas de arte-finalização e colorização que permitem um amplo leque de visualidades que agregam várias formas simbólicas. Para alguns estudiosos e especialistas em história em quadrinhos, Frank Miller pode ser considerado como um ícone da indústria contemporânea de *Comic Books*. Miller está ao lado de grandes e importantes nomes como: Will Eisner, Jack Kirby e Stan Lee.

Há quase trinta anos Frank Miller é referenciado com admiração nas discussões sobre histórias em quadrinhos, inicialmente sendo apenas relacionado com o ambiente dos super-heróis, que ele afetou de forma radical, mas posteriormente também vinculado aos quadrinhos adultos, espaço onde ele formulou modelos de atuação.

3.2 - A trajetória e a visualidade de Frank Miller

Frank Miller nasceu no ano de 1957 em Olmie, Maryland, EUA. Como muitos dos fãs de histórias em quadrinhos, começou a criar suas histórias (*Fan Fiction*). O início de carreira e a aproximação às artes gráficas foi sem grandes pretensões. Apaixonado por histórias policiais *noir*, um de seus autores prediletos era Mickey Spillane, criador do detetive Mike Hammer, Miller provavelmente sonhava em colocar nos quadrinhos as aventuras desse personagem quando foi para Nova York em 1975, aos 18 anos.

Não encontrou espaço para esse tipo de histórias na produção quadrinhística dessa época, muito mais promissora então – como ainda hoje – para aqueles que se dispunham a realizar histórias protagonizadas por super-heróis, mas também não quis retornar para sua terra natal, Vermont, o mais rural dos estados norte-americanos. Pretendia conquistar a cidade grande. E conquistou.

Nas muitas entrevistas que posteriormente concedeu, Miller fala dessa época como um período de incertezas, sem local para morar, sem conhecidos a quem recorrer, ele

chegou bem próximo de passar fome na *Big Apple* até que começou a trabalhar de forma mais regular.

Mas isso começou a mudar com a ajuda do desenhista Neal Adams, que lhe possibilitou realizar seu primeiro trabalho em quadrinhos para a editora *Gold Key*, na revista *Twilight Zone (Além da Imaginação)* n. 84, de junho de 1978, em que fez a arte para a história "Royal Feast". Outros trabalhos seguiram, para a *DC Comics (Weird War Tales)* e *Marvel Comics (John Carter: Warlord of Mars, Doc Samson)*.

Eram todas histórias esparsas, trabalhos que lhe eram passados quase que como uma forma de teste, sondando suas habilidades e persistência como artista. Assim, pode-se dizer que sua progressão inicial na indústria de quadrinhos foi bastante acanhada, talvez devido um pouco a sua insegurança na área; ele passava dias desenhando uma única página, tentando se acostumar com as características dos super-heróis.

Seu primeiro trabalho com um personagem mais conhecido ocorreu em 1979, quando foi convidado a fazer a arte para uma história publicada em *The Spectacular Spider-Man* (Homem-Aranha), em que o Demolidor aparecia como coadjuvante. Em seguida, Frank Miller se ofereceu para trabalhar nas histórias desse personagem, assumindo o posto de desenhista regular no n. 158, de maio de 1979. Permaneceu nessa função durante alguns meses, mas aos poucos começa a colaborar no roteiro das histórias e finalmente os assume individualmente a partir do n. 168, quando introduz a personagem Elektra, amante e nêmesis do protagonista.

Com isso, Frank Miller conseguiu uma reviravolta na carreira do Demolidor, cuja revista foi considerada a melhor publicação da *Marvel Comics* nos dois anos seguintes a sua ascensão como roteirista principal. Permaneceu à frente desse título por vários anos, culminando sua participação com a história "*Born Again*" ("*A queda de Murdock*" no Brasil), publicada dos números 227 a 233, de 1986, em que, na magistral arte de David Mazzucchelli, o protagonista, depois de politicamente arruinado, financeiramente destruído e psicológica e fisicamente destroçado encontra forças para se reerguer da derrota e continuar sua carreira de defensor da justiça.

Podemos dividir o trabalho de Frank Miller no título Demolidor em três fases: Surgimento e morte de Elektra (1981 – 1982); A Queda de Murdock (1986) e O Homem sem Medo (1993). Durante a primeira fase (1981 – 1982) a arte de Frank Miller apresentava características cinemáticas, introduzindo uma temática de histórias de crime em que trocava vilões uniformizados por gênios criminosos das ruas ou líderes do crime organizado, como o personagem Rei do Crime.

O interesse de Frank Miller por quadrinhos japoneses e tradições de ninjas e samurais reflete-se na introdução desses elementos na organização ninja O Tentáculo (*The Hand*), o cego sensei Stick e a assassina Elektra. De acordo com BARRAL (2000) os mangás (quadrinho japonês) são divididos e classificados no Japão em alguns grupos distintos que abordam temas didáticos, femininos e masculinos. As revistas didáticas ou *Shogaku* acompanham as crianças no primeiro grau (dos seis aos doze anos). Já as revistas femininas ou *shojo mangá*, atingem uma faixa etária que vai dos doze aos dezessete anos, e seus temas

enfocam o amor impossível, as separações, as rivalidades entre meninas e a morte através do suicídio.

Por outro lado, os *mangás* destinados aos meninos são caracterizados por substituir o romantismo feminino por histórias melodramáticas, utilizando como personagens o samurai, o esportista e o aventureiro. O sexo é retratado de forma alusiva, ou seja:

Os desenhos realísticos dos quadrinhos masculinos não deixam nada à imaginação. Para as cenas de beijo, nudez e insinuações do ato sexual, seja hetero ou homossexual, os artistas utilizam ao máximo os recursos cinematográficos, focalizando detalhadamente cada momento, num sem-número de quadrinhos e páginas, como cenas de um filme em câmera lenta (BIBE-LYTEN, 2000, p. 58).

Inspirado por Neal Adams, detalhava telhados e esquinas (principais cenários onde a trama se desenrolava) dando uma sensação realista pouco comum no gênero. Neste período de trabalho com o personagem Demolidor, Frank Miller introduziu personagens falíveis e derrotados, como o repórter Bem Urich. Ao mesmo tempo, desenvolveu psicologicamente as motivações dos vilões: Rei do Crime (megalomania), Mercenário (psicopata), culminando na morte de Elektra.

A segunda fase (1986) refere à saga *A Queda de Murdock (Born Again)* contava a decadência do herói nas mãos do Rei do Crime. Na história, o par romântico do Demolidor vende a identidade secreta do herói ao Rei do Crime por seu vício em heroína. E a terceira fase (1993) abordava uma volta às origens do Demolidor. Frank Miller trabalhou apenas nos roteiros e os desenhos ficaram à cargo de John Romita Jr.

À parte de seu trabalho em *Daredevil*, Frank Miller continuava experimentando novas técnicas e projetos. Em 1983, produziu *Ronin*, uma minissérie em seis fascículos, claramente inspirada no trabalho de Kazuo Koike e Goseki Kojima (*Lobo Solitário*). Mas esse trabalho pioneiro de Frank Miller não obteve muito sucesso durante sua publicação, talvez porque estivesse muito à frente de sua época. *Ronin* foi também o primeiro trabalho em que Miller deteve todos os direitos autorais, apesar da obra ter sido publicada pela *DC Comics*.

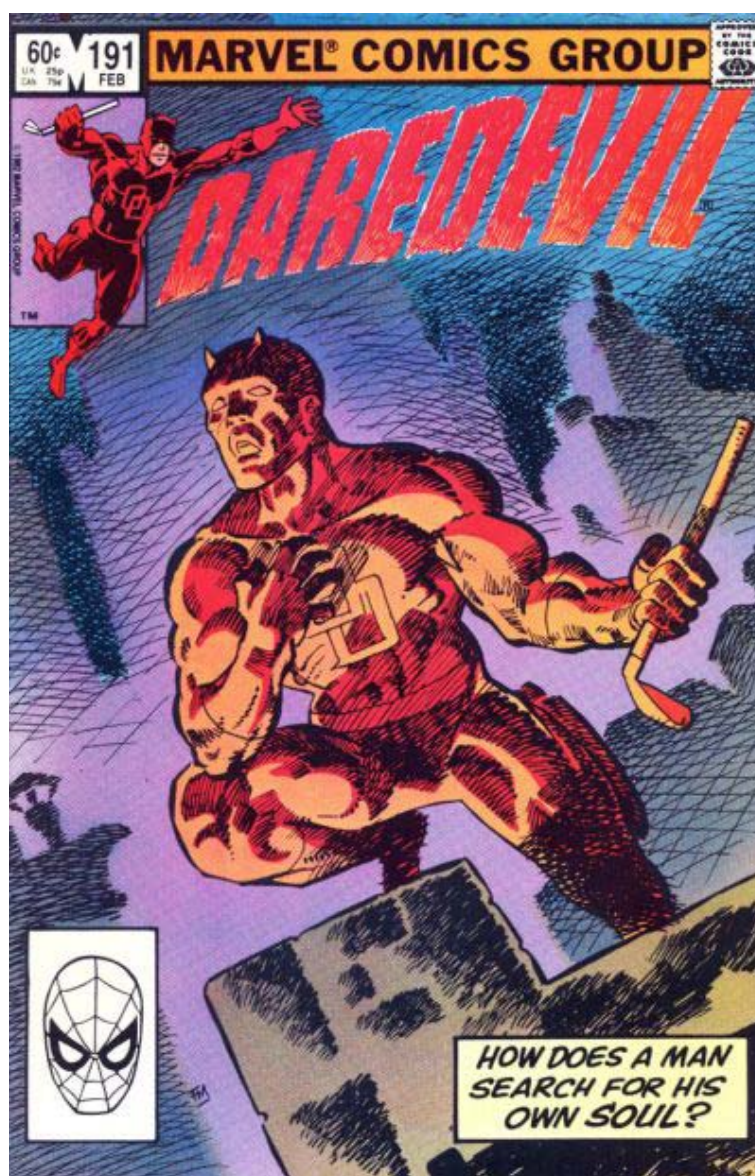


Figura 44: Ruído, híbrido na paisagem urbana, misto de técnica no traço de Frank Miller em *Daredevil*.

PRESENTING A MIGHTY MARVEL BONUS PAGE-- THE SECRETS OF **DAREDEVIL'S BILLY CLUB!**

IN DAY TO DAY LIFE, DD'S FAMOUS BILLY CLUB IS DISGUISED AS A BLIND MAN'S CANE...

...BUT WHENEVER IT'S NEEDED, THE CANE CAN BE QUICKLY SNAPPED APART--

-- INTO TWO SECTIONS, EACH HAVING A SPECIFIC FUNCTION IN RELATION TO HIS DUTIES.

TAK

THE FIRST SECTION CONTAINS A SPRING-RELEASE MECHANISM WHICH INSTANTLY STRAIGHTENS THE CURVED CANE HANDLE AT THE TOUCH OF A SINGLE STUD.

KDAK

A SECOND TAP OF THE STUD EXTENDS A LENGTH OF CABLE FROM WITHIN THE HANDLE, TO FORM A RETRACTABLE, ROOF-CATCHING HOOK.

THIS HOOK-AND-CABLE DEVICE ENABLES D.D. TO SWING ACROSS DISTANCES TOO GREAT FOR HIM TO LEAP.

THE STRAIGHTENED CANE HANDLE CAN REVERT TO ITS CURVED SHAPE WHEN HORNHEAD NEEDS TO HOLD ONTO A LEDGE OR CARRY ADDED WEIGHT.

THOK!

THE REMAINING SECTION OF THE BILLY CLUB/CANE IS A SUPERBLY BALANCED PIECE OF STEEL-REINFORCED WOOD THAT DD THROWS WITH CONSUMMATE SKILL.

DD'S COSTUME FEATURES A LEG-HOLSTER, IN WHICH HE STORES BOTH SECTIONS OF THIS ELEGANT WEAPON.

Figura 45: Narrativa gráfica de Frank Miller em *Daredevil*.



Figura 46: A morte de Elektra por Frank Miller.



Figura 47: Elektra.

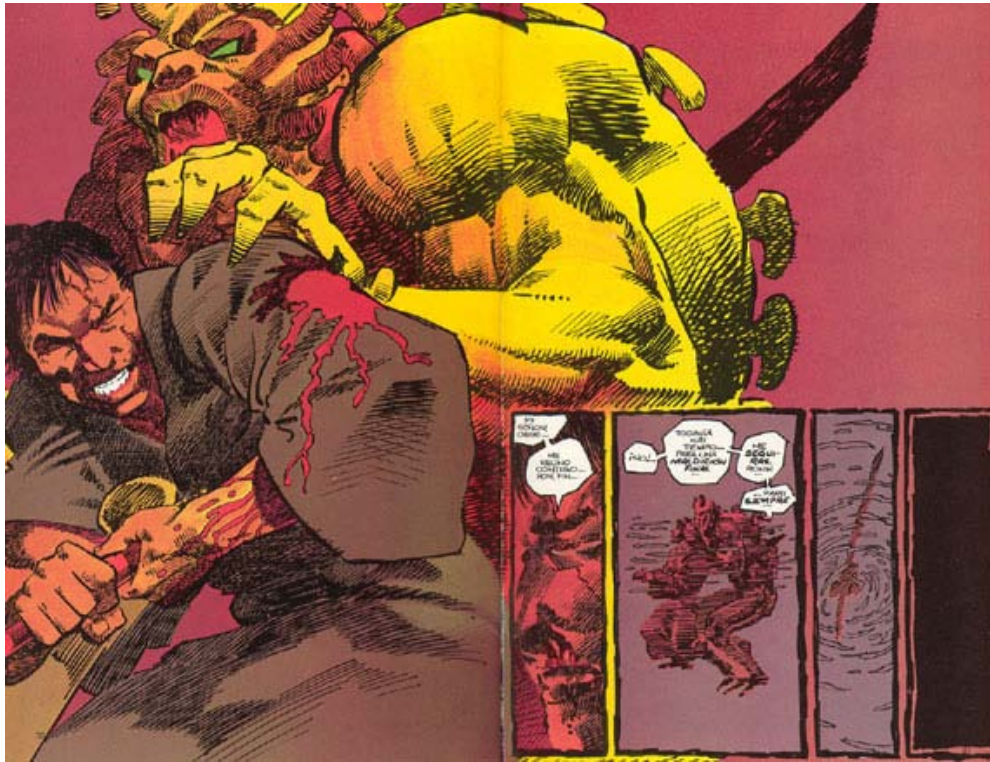


Figura 48: Ronin.

O termo *Ronin* refere a um samurai sem mestre. Na história, um samurai perde seu mestre durante uma batalha contra um demônio chamado Agat. O combate envolvia a busca de uma espada encantada. Ambos são mortos e renascem num futuro distópico. Ronin renasce no corpo de um engenheiro sem membros mas com poder telecinético.

A obra mesclava elementos da cultura japonesa com ficção científica, num passeio pela cultura e filosofia japonesa dentro de um contexto apocalíptico. Frank Miller experimentou em *Ronin* novos elementos de estilo de arte. Trazendo influências de Moebius (Jean Giraud) e técnicas de argumento diferenciadas ao não usar balões de argumento ou recordatórios, apresentando durante a narrativa, apenas frações de diálogos com destaque para a imagem.

Podemos considerar *Ronin* como uma metáfora ao corporativismo nipônico que “ameaçava” os Estados Unidos nos anos 1980. Seu impacto cultural e influência está presente em obras como a animação *Samurai Jack* de Genndy Tartakovsky e em alguns elementos da trilogia cinematográfica *Matrix*.



Figura 49: Samurai Jack por Benndy Tartakovsky.

3.3 – Frank Miller reinterpreta o Batman Pós-Moderno

Em 1986, convidado para elaborar uma história sobre o personagem Batman, um dos grandes ícones dos quadrinhos de super-heróis, Frank Miller resolveu seguir por caminhos jamais trilhados com esse personagem e literalmente realizou uma radical reconceituação do Cruzado de Capa: com uma história situada dez anos após a aposentadoria do herói, o Batman de Miller é uma figura gótica, inicialmente relutante em reassumir seu papel como justiceiro e posteriormente incorporando uma crescente brutalidade no trato com os marginais.

O mérito de seu trabalho em *Batman: The Dark Knight Returns* (no Brasil, *O Cavaleiro das Trevas*), no entanto, não se restringe à ousadia do roteiro, mas também se relaciona com o esquema de construção dos elementos visuais, estruturados com base em 16 painéis ou quadrinhos por página, criando um senso de urgência que é às vezes bruscamente interrompido por meias páginas ou páginas inteiras com uma única imagem, criando um momento de alívio para o leitor. Nas próprias palavras de Miller,

*Quando eu estava estruturando Cavaleiro das Trevas a primeira coisa que eu fiz foi estabelecer o esquema de 16 quadros em que a série inteira iria ser baseada. Isto era eu tentando tratar os painéis como notas musicais em um pulso, para controlar o passo. Era um livro muito denso, eu estava empacotando coisas de maneira extremamente forte nesse ponto, mas você notará que a tensão desses pequenos painéis em staccato é quebrada de vez em quando por uma meia página ou por uma imagem de página inteira que é destinada não a retirar você da história, mas fazer com que você dê uma pausa e se dê conta de onde a história está, qual é o objetivo. (em depoimento a Mark Salisbury, no livro *Artists on Comic Art*, p. 176, 178).*

Artisticamente, *Batman: The Dark Knight Returns* representou para Frank Miller a ascensão a um novo patamar criativo, para um tipo de história em quadrinhos em que predominava uma atmosfera ameaçadora, bem no estilo dos romances policiais *noir* que ele tanto apreciava. Nessa obra específica, esse ambiente era ainda mais valorizado pela arte final de Klaus Janson e as cores de Lynn Varley, esposa de Miller na época.

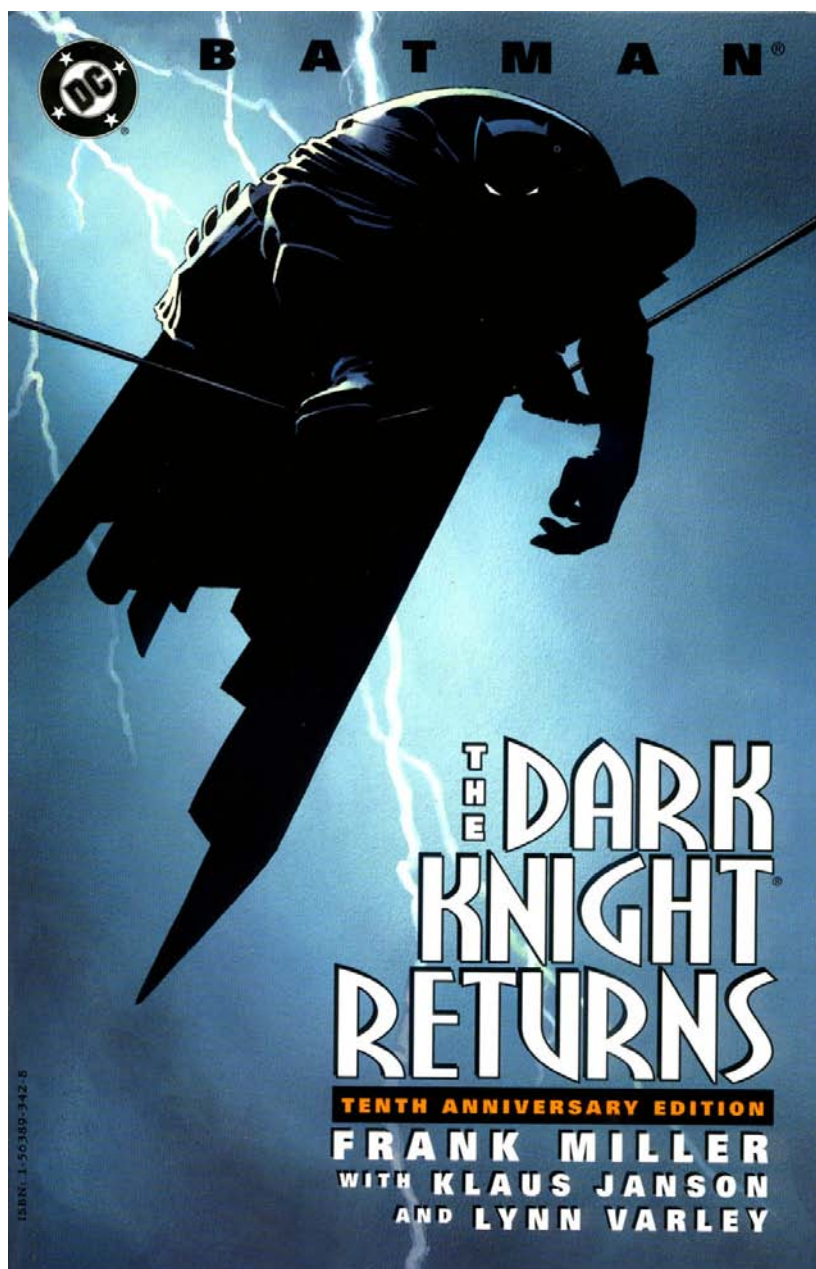


Figura 50: Capa de *Batman: The Dark Knight Returns*.

O *Cavaleiro das Trevas* inaugurou o formato *prestige*, termo cunhado pela *DC Comics* e mais tarde usado por outras editoras para revistas com lombada quadrada, capa cartonada e papel de maior qualidade. A história mostra um futuro sombrio onde imperam os prenúncios, a ironia, os *flashbacks* e os diálogos afiados, atualizando a imagem de Batman para uma nova audiência, tornando-o um herói obcecado e radical.

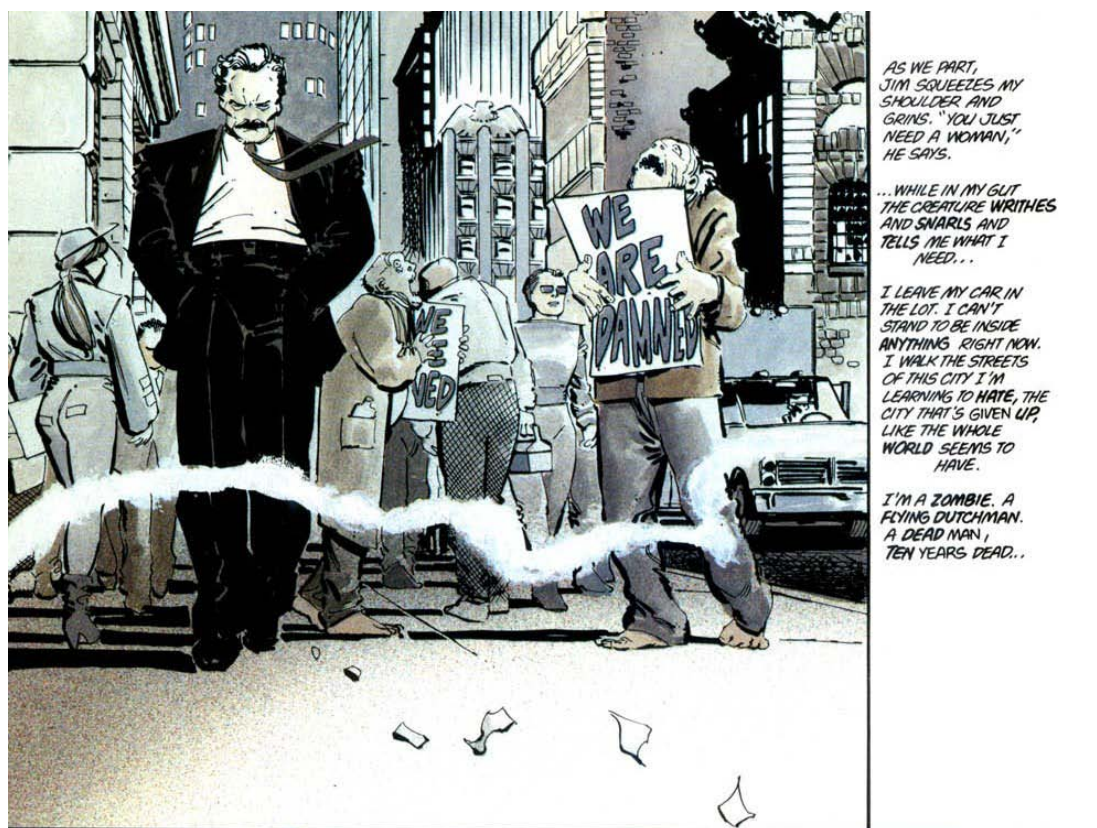


Figura 51: Bruce Wayne caminha pelas degradantes ruas de *Gotham City*.

O cenário da história apresenta Bruce Wayne (Batman) com 55 anos, aposentado após a morte do segundo Robin. O retrato de *Gotham City* (e dos Estados Unidos) de Frank Miller é de um lugar tomado pela violência, onde até assaltantes menores são maníacos homicidas que matam por prazer.

Batman não conta com o apoio do governo e a nova comissária de polícia o caça ferozmente. A televisão é referida por Frank Miller como manipuladora e sensacionalista em várias sequências de *O Cavaleiro das Trevas* tomando por vezes boa parte das páginas.

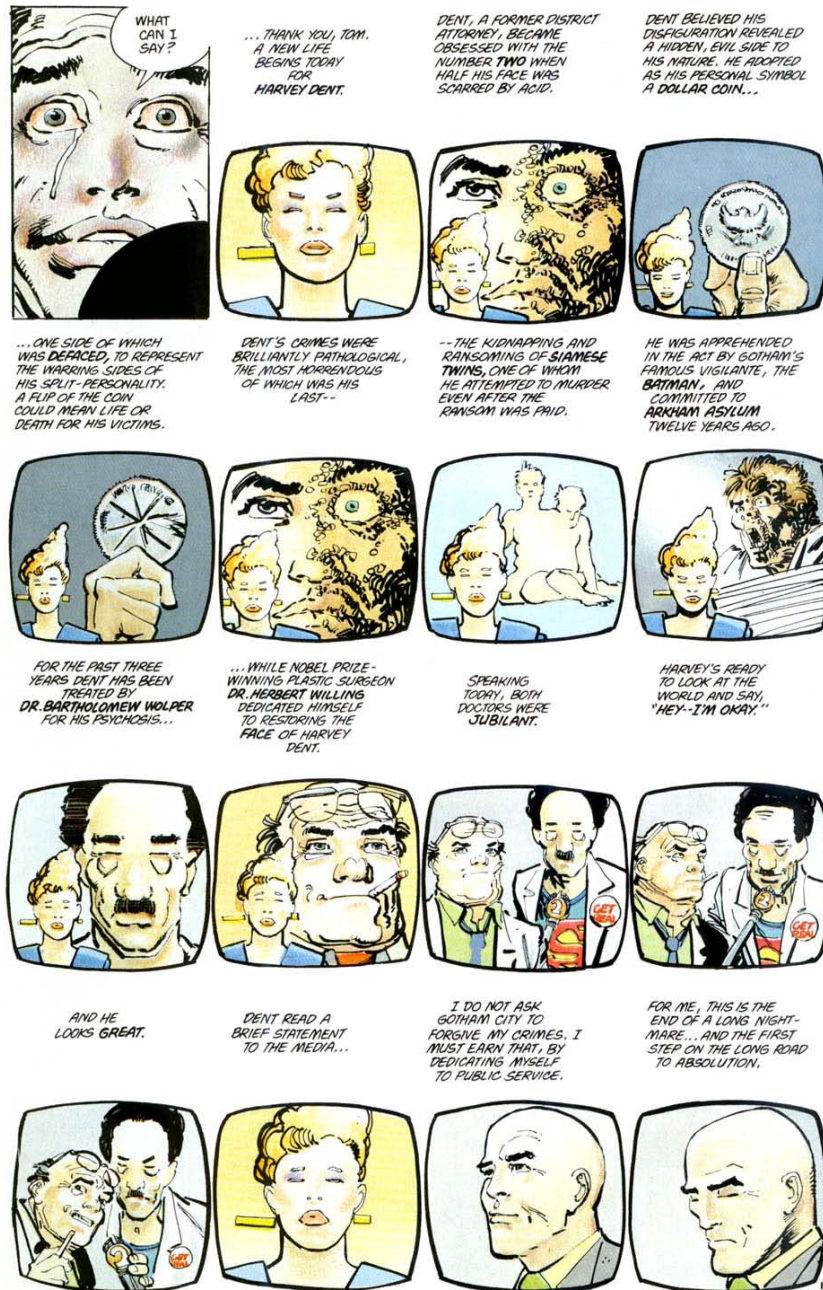


Figura 52: A representação da mídia por Frank Miller em Batman.



Figura 53: O novo Robin.

Robin, agora é retratado como uma menina. Havia na época um sentimento geral de rejeição ao Robin masculino (Jason Todd) na continuidade oficial das revistas de Batman. A editora *DC Comics*, utilizando uma pesquisa de opinião entre seus leitores, acabou decidindo “matar” o personagem. Durante a narrativa de *O Cavaleiro das Trevas*, o Robin retorna. Para Frank Miller, Robin serve como exemplo do fanatismo de Batman ao colocar uma criança em perigo para atingir seus objetivos.



Figura 54: Os “Filhos de Batman”.

Os mutantes e os “filhos de Batman” eram uma gangue de adolescentes violentos que aterrorizavam as ruas de Gotham City. Após ter seu líder derrotado por Batman, se dividem em vários grupos (tribos): os neonazistas, os Nixons, os Curingas, e mais tarde, os filhos de Batman. Para Maffesoli (2005) a pós-modernidade resgata certos fenômenos como a metáfora das tribos, um retorno do ideal comunitário. A tribo constitui-se, então, por um agrupamento de sujeitos levando em conta suas afinidades, pela necessidade de estar junto. Ou seja, “o tribalismo só pode [re]nascer quando a ambiência impõe-se à razão. Por favorecer o imaginário, o lúdico, o onírico coletivo, ela reforça os microagrupamentos (MAFFESOLI, 2005, p.112).

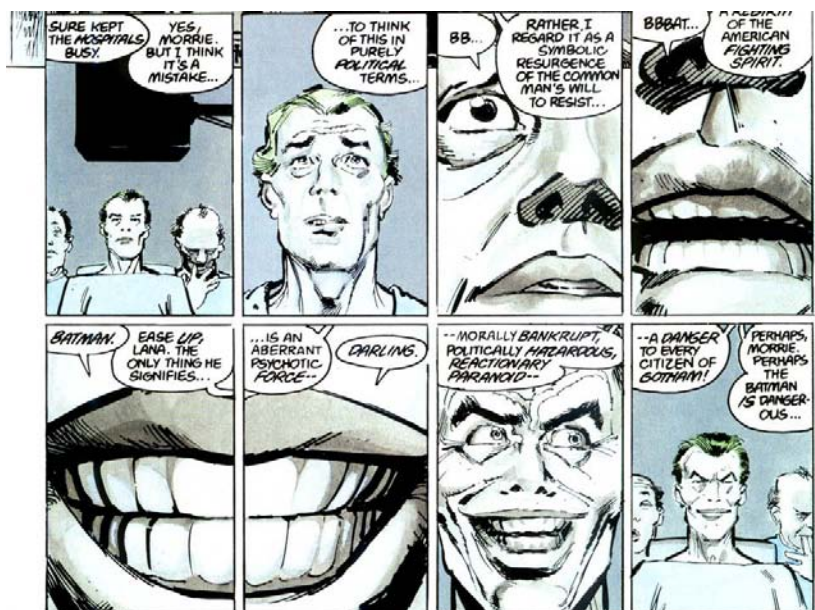


Figura 55: O Coringa volta ao crime.

O Coringa, é retratado catatônico, internado no *Asilo Arkham*, local tradicional nas histórias de Batman e agora renomeado “Casa Arkham para os Emocionalmente Problemáticos”, para se ajustar à um mundo “politicamente correto”. Ao assistir o noticiário sobre o suposto retorno de Batman, o Coringa volta à ativa, perversamente apaixonado pelo herói. A dicotomia entre personalidades e a pluralidade encontrada na visualidade de *O Cavaleiro das Trevas* contém indicativos da visualidade pós-moderna. Desta forma, para Rahde e Cauduro:

[...] atualmente se valorizam certas características que na modernidade seriam consideradas defeitos e falhas inadmissíveis: ao invés da linearidade o desejável é a complexidade; ao invés da certeza, a dúvida; ao invés da constância, a variação; ao invés da permanência, a efemeridade; e, mais que tudo, ao invés da mesmice, o diferente – seja ele belo, regular ou feio (RAHDE, CAUDURO, 2005, p.9).

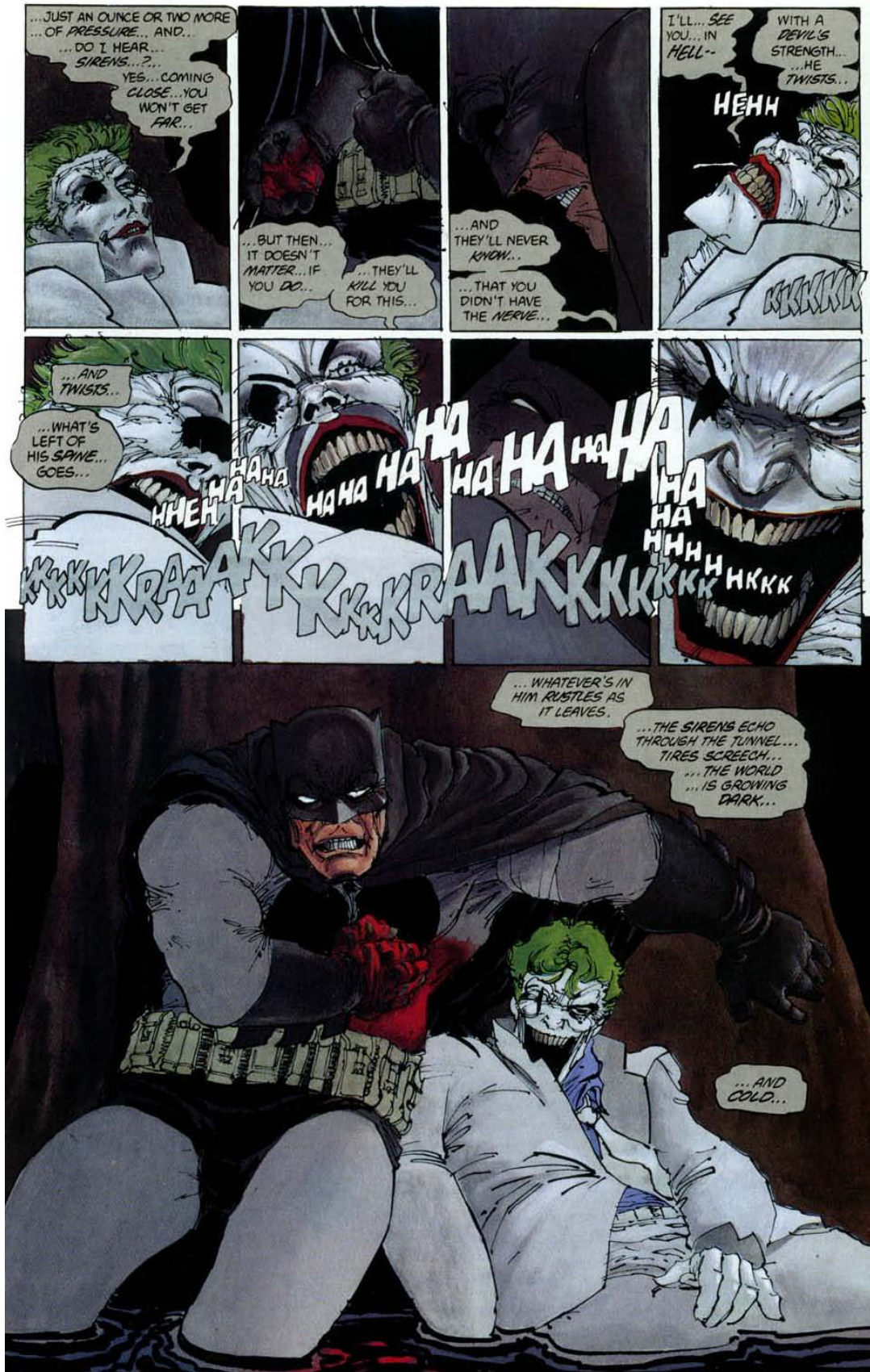


Figura 56: Desconstrução do herói infalível da Era de Ouro.



Figura 57: Frank Miller recria a narrativa mítica de Batman tornando-o alvo do fracasso.

Oposto ao herói moderno, ícone da perfeição, o herói pós-moderno é um reflexo do cidadão comum. Assim, de acordo com Rahde e Pase:

O herói pós-moderno é pleno de incertezas, não é mais o ser invencível, mas é marcado por desconstruções visuais e textuais, demonstrando a sua fraqueza, suas incertezas ou sensibilidade frente às lutas cotidianas. O herói pós-moderno é muitas vezes o anti-herói, tentando conciliar seu mundo imaginário mítico, com a luta pela sobrevivência (RAHDE, PASE, 2004, p.4).

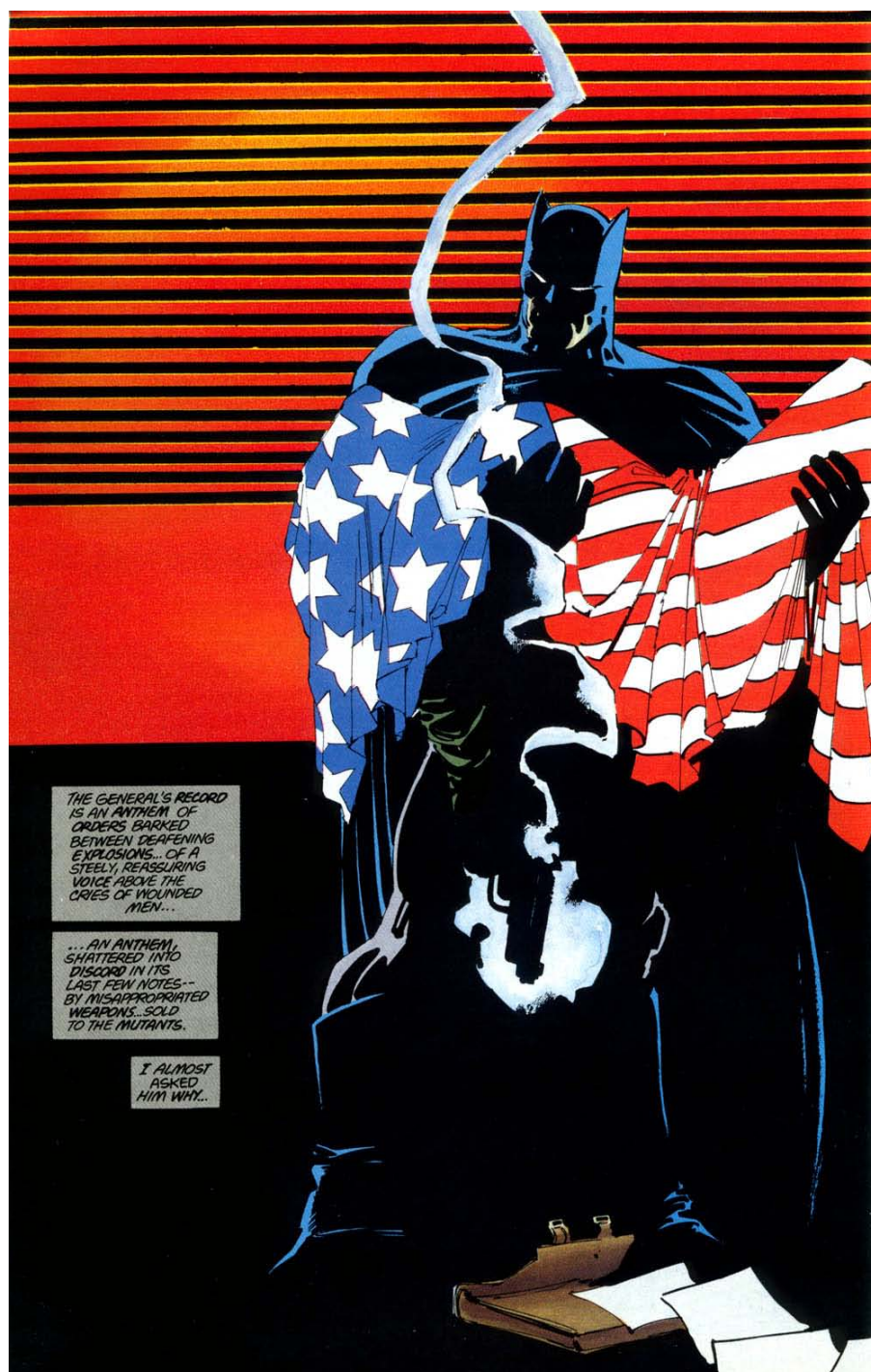


Figura 58: Questões simbólicas sobre o governo americano são abordadas em *Batman O Cavaleiro das Trevas* (1986).

Redigida e desenhada no auge do período Reagan, a história é uma reação ao radicalismo e ao conservadorismo que imperava nos Estados Unidos nos anos 1980.

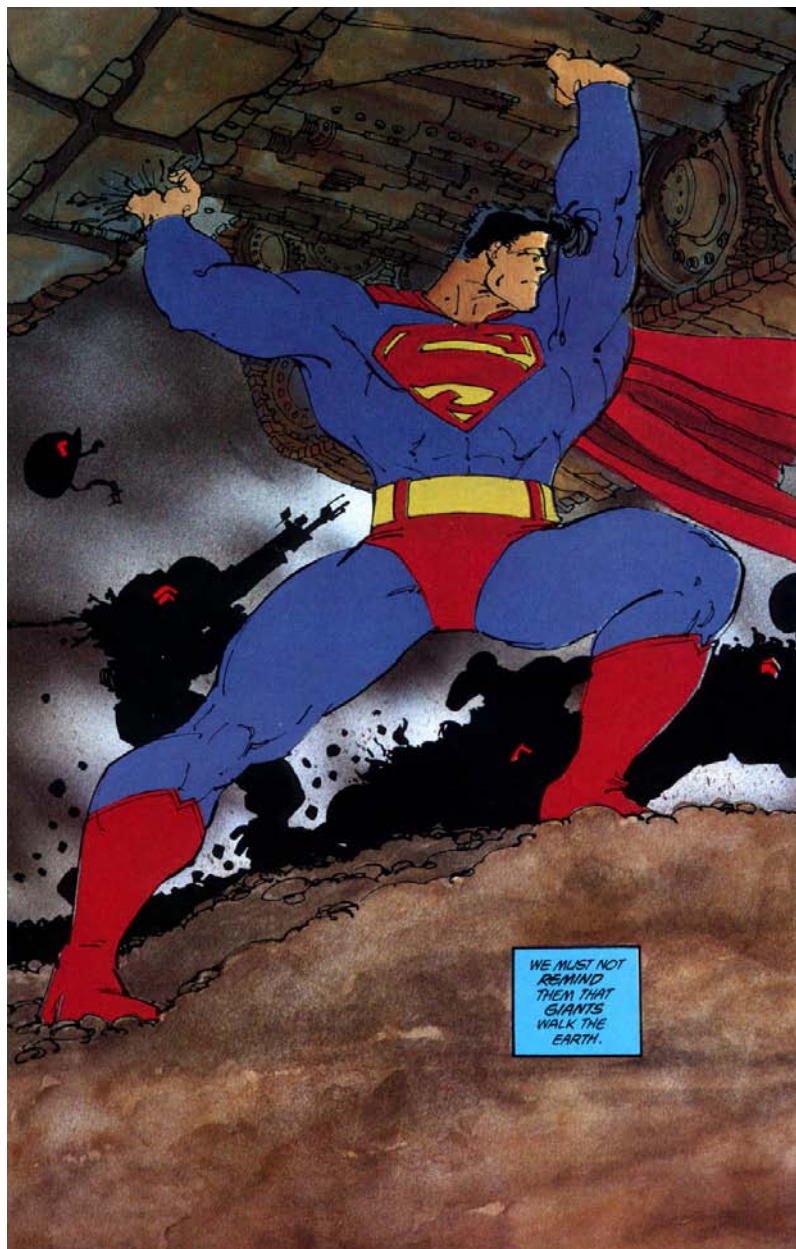


Figura 59: Superman a serviço do governo americano.

O personagem Superman é retratado como um agente do governo, uma “arma secreta” cujo nome não poderia ser citado. Envolvido na guerra entre americanos e soviéticos em Corto Maltese, o Superman desvia um míssil nuclear prestes a atingir os Estados Unidos gerando um pulso magnético que deixa Gotham City às escuras, derrubando um avião sobre a cidade.



Figura 60: Simbolismos entre A “Luz” e as “trevas”.

Em meio ao caos urbano e destruição, Batman e seu exército de “Filhos de Batman” impõem a lei nas ruas. O governo pede ao Superman para intervir, levando à um confronto final entre os dois personagens clássicos. O duelo entre os heróis é um dos momentos antológicos dos quadrinhos. Desde então, a relação entre o Superman e Batman passou a ser trabalhada com base mais em seus conflitos e diferenças do que em suas semelhanças. *O Cavaleiro das Trevas* ganhou destaque em revistas como *Newsweek* e *Rolling Stone*.

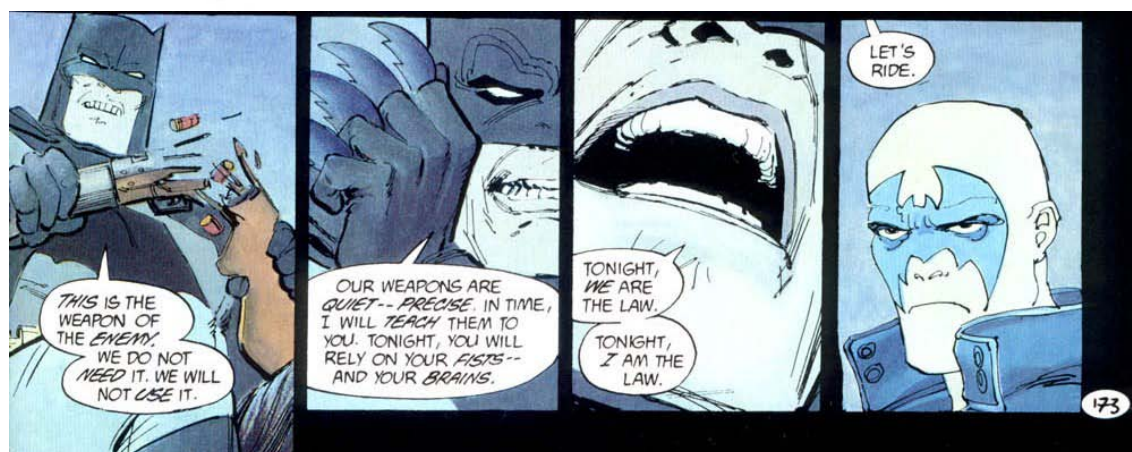
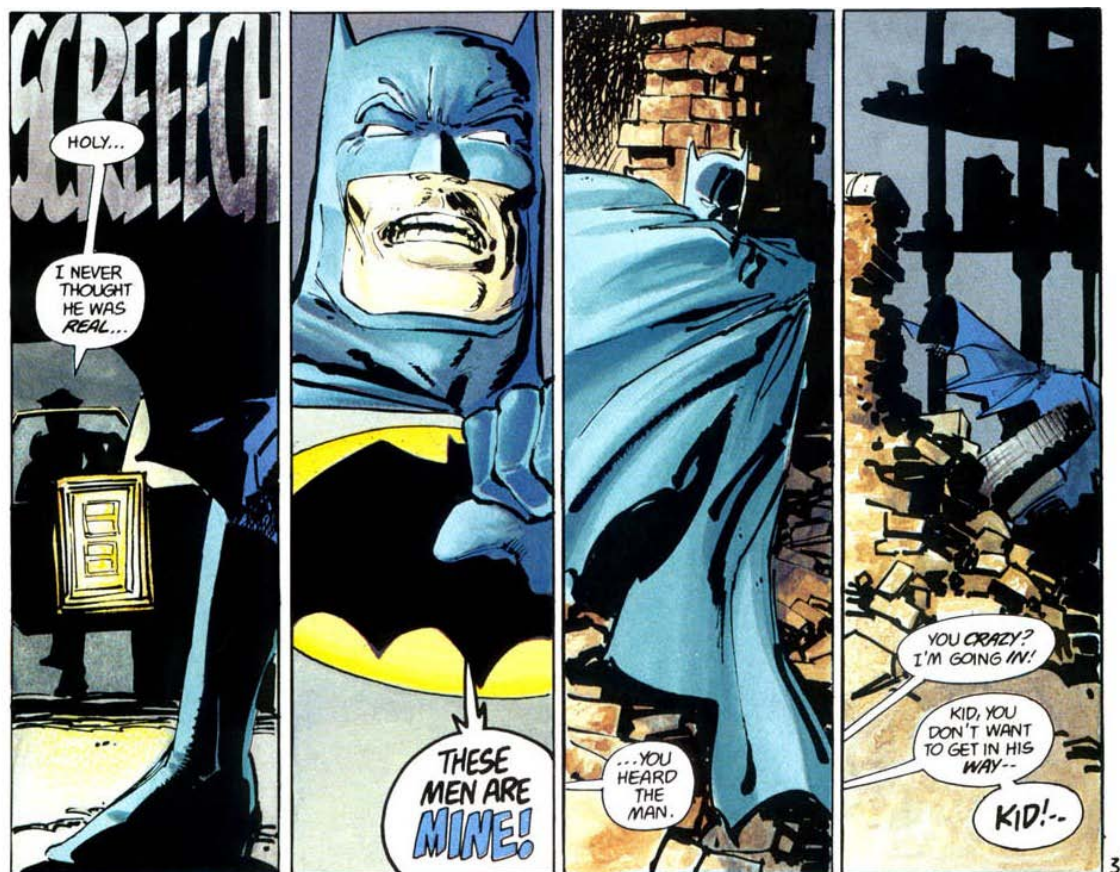


Figura 61: “Esta noite eu sou a lei.”

A partir de então, Frank Miller tornou-se celebridade. Diversificou um pouco suas atividades durante um tempo, realizando uma breve incursão na área cinematográfica, ambiente em que desenvolveu as primeiras versões de roteiros para as produções de

Robocop II (1990) e *Robocop III* (1993), ambos retalhados pelo estúdio e recebidos com reservas tanto pela crítica como pelo público. Essa “aventura” não lhe agradou muito, fazendo com que Miller chegasse a repudiar futuras adaptações de suas histórias em quadrinhos para a Sétima Arte.

3. 4 Estética *Noir* em *Sin City*

Os quadrinhos, no final da década de 1980 trouxeram para Frank Miller algumas definições existenciais: embora não se afastando totalmente, resolveu diminuir um pouco seu relacionamento artístico com os personagens mercantilizados das grandes editoras, ainda que estes houvessem contribuído para seu prestígio, como autor, na indústria quadrinhística norte-americana e mundial.

Enveredou por caminhos que outros autores de renome do período também buscavam, o da independência criativa e financeira, juntando-se à luta pela predominância do modelo de relacionamento autor-editora em que os direitos autorais da criação quadrinhística permanecem com o primeiro. Nesse sentido, encontrou espaço favorável na editora *Dark Horse*, responsável pelo lançamento do primeiro episódio de sua criação mais ambiciosa, *Sin City* (1992), que debutou na revista *Dark Horse Presents* n. 51, de junho de 1991.

Sin City (1992) era o seu sonho de 18 anos tornado realidade. Finalmente, Frank Miller seguia nos quadrinhos as pegadas dos autores policiais que tanto admirara na

juventude. Ele foi além do que seus predecessores haviam criado, e, desta forma, imprimiu um ritmo cinematográfico e um contraste branco e preto como poucos autores haviam feito antes. Percebe-se nesta estética nova, a influência de grandes autores dos quadrinhos, como Will Eisner.

Série policial extremamente violenta e inovadora na diluição do conceito de herói tradicional, que cede o protagonismo à própria cidade, *Sin City* (1992) é inspirada nos filmes policiais *Noir* e na literatura policial de Dashiell Hammet, Mickey Spillane e James Ellroy. Pela primeira vez, Frank Miller foi responsável por todo o processo criativo, do argumento e desenhos até o letreiramento. Os desenhos traziam alto contraste, partindo da influência de Milton Canniff, Hugo Pratt e José Muñoz, com uma estética teatral inspirada em Johnny Craig (*E.C. Comics*).

Sin City está entre a regularidade rítmica de um metrônomo que freqüentemente atormenta os *Comics* americanos e o ritmo alucinante dos mangás, que se lêem à velocidade do virar de página. O arquétipo de grande cidade é representado num espaço fictício e estilizado, em que se misturam *New York* e *Gotham City*, com arredores que lembram a Califórnia em que Frank Miller viveu. *Sin City* é uma cidade corrupta e violenta em que os carros dos anos 1940 e 1950, convivem com uma arquitetura minimalista dos anos 1990, sob um céu constantemente patrulado por helicópteros.

A cidade, considerada um personagem ativo da narrativa de *Sin City* é dividida em pontos como o *Kadie's Club*: clube de *strip-tease* de temática *country*, onde a maioria dos personagens se cruza em quase todas as histórias; *Cidade Velha*: bairro governado pelas

prostitutas, que mantêm sua autonomia através de um acordo com a polícia; *Fazenda dos Roak*: propriedade rural da família que comanda a cidade; *Poços de Piche de Santa Yolanda*: possuem um parque temático de dinossauros desativado, usado como depósito de cadáveres e *Os Cortiços*: um conjunto habitacional que deu errado, tornando-se um bairro pobre da cidade.

Na editora *Dark Horse* Miller participou do selo *Legend*, em que vários escritores e artistas publicavam obras das quais mantinham a propriedade intelectual. Nesse selo ele teve publicado *Give Me Liberty (Liberdade, 1990)*, com Dave Gibbons; *Hard Boiled (1990)* e *Big Guy and Rusty the Boy Robot (1996)*, ambos com arte de Geof Darrow; *Sin City: A Dame to Kill For (1993-1994)* e *Sin City: The Big Fat Kill (1994-1995)*, dando sequência às suas experimentações em branco e preto de forma visualmente estimulante.

Com essa obra, seu trabalho adquire características mais pessoais e, desta forma, Frank Miller abandona a convicção de não permitir a transposição de seus trabalhos quadrinhísticos para o cinema. Em 2005, *Sin City: A Cidade do Pecado*, foi para as telas em uma magistral produção cinematográfica dirigida por Robert Rodriguez.



Figura 62: Sin City.



Figura 63: Sin City no cinema.

Além dos títulos já mencionados, os últimos 20 anos foram marcados por uma intensa atividade quadrinhística por parte de Frank Miller. Realizados muitas vezes em parceria com grandes nomes da indústria de quadrinhos, seus trabalhos são em geral recebidos com grande receptividade por parte de leitores de todas as idades, desde os títulos em que revisita personagens consagrados do mundo dos super-heróis (*Superman & Batman*) àqueles em que navega por mares poucas vezes navegados, realizando produções com características pessoais que evidenciam um autor de forte personalidade. Entre seus trabalhos, citamos:

Daredevil: Love and War (1986): em parceria com Bill Sienkiewicz, retoma o embate do protagonista com seu principal oponente, *Kingspin* (no Brasil, *O Rei do Crime*);

Elektra: Assassin (1986-1987): também em parceria com Sienkiewicz, apresenta uma incursão no passado da personagem por ele criada para as histórias do *Demolidor* (*Elektra Assassina*);

Batman: Year One (1987): a versão de Miller para o passado de *Batman*, criada em parceria com David Mazzucchelli (*Batman Ano Um*);

Elektra Lives Again (1990): com cores de Lynn Varley, apresenta a história da ressurreição da heroína e de sua busca pelo *Demolidor* (*Elektra Vive*);

Daredevil: Man without Fear (1993): trabalhando com John Romita Jr., reconta a história da origem do *Demolidor* de forma semelhante à que fizera em *Batman: Year One*, mas sem obter o mesmo sucesso (*Demolidor: O Homem Sem Medo*);

300 (1998): publicada no Brasil como *300 de Esparta*, mostra a versão de Miller, com cores de Lynn Varley, de um episódio das Guerras Médicas, em que os antigos gregos e os medo-persas se enfrentaram no século V a.C. Conhecido como *Batalha das Termópilas*, esse episódio relata a resistência do Rei Leônidas e seu exército de 300 espartanos e 1000 gregos

livres de outras regiões contra o exército do Rei Xerxes, da Pérsia, estimado entre 60 e 70 mil homens;

Batman: The Dark Knight Strikes Again (2001-2002): seqüência de *Batman: The Dark Knight Returns*, desta vez realizada apenas com a ajuda de Lynn Varley na colorização; representou a capitulação de Miller ao fascínio do lucro fácil proporcionado pela proximidade às grandes corporações dos quadrinhos, sendo uma obra controversa e bastante criticada pelos leitores, que a consideram uma traição ao que o autor havia feito em suas incursões anteriores com o *Cavaleiro das Trevas*. Porém o que vale ressaltar é que esta continuação pode ser considerada uma obra pós-moderna em toda sua essência: gráfica, imagética e cognitiva.

Com uma carreira de sucessos Frank Miller representa hoje um dos artistas mais conceituados das histórias em quadrinhos norte-americanas. Dono de uma obra vigorosa, ele ajudou decisivamente a colocar a linguagem gráfica-sequencial em um novo patamar artístico, aproximando-a do gosto de leitores mais velhos e com maior nível de exigência.



Figura 64: *Daredevil Love and War e Elektra Assassina.*

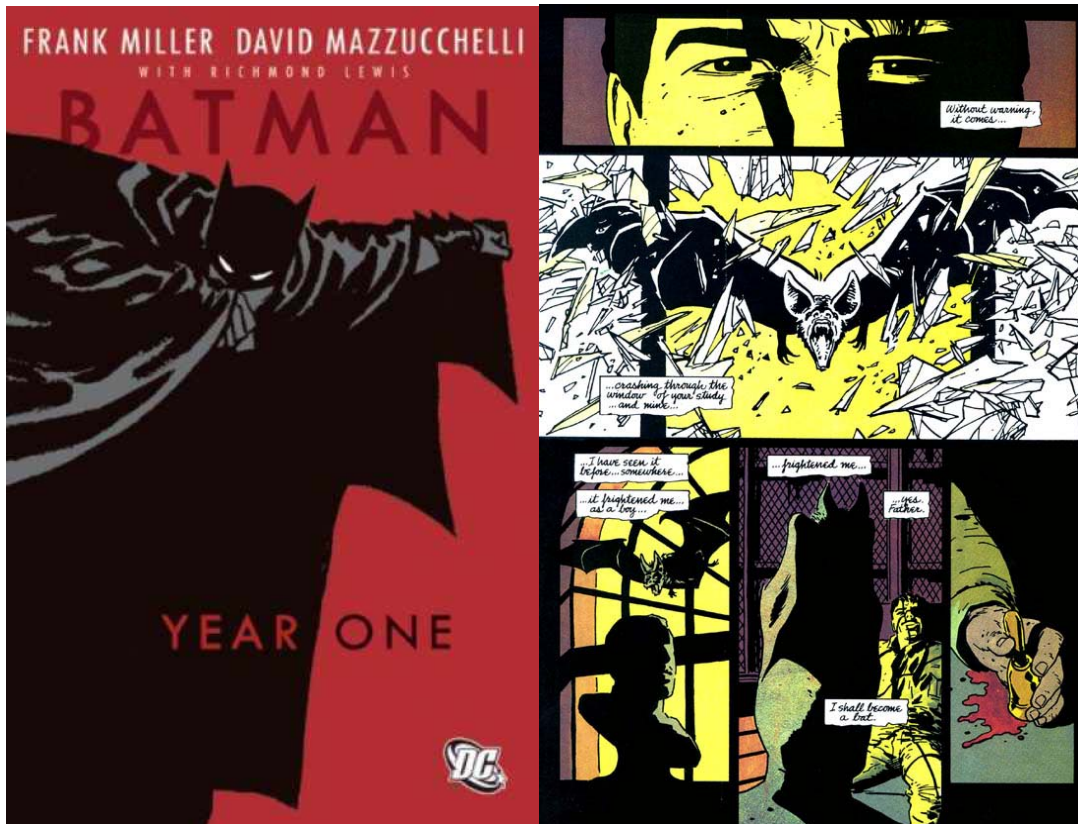


Figura 65: *Batman Year One.*



Figura 66: Elektra Lives Again.



Figura 67: Daredevil: Man Without Fear.

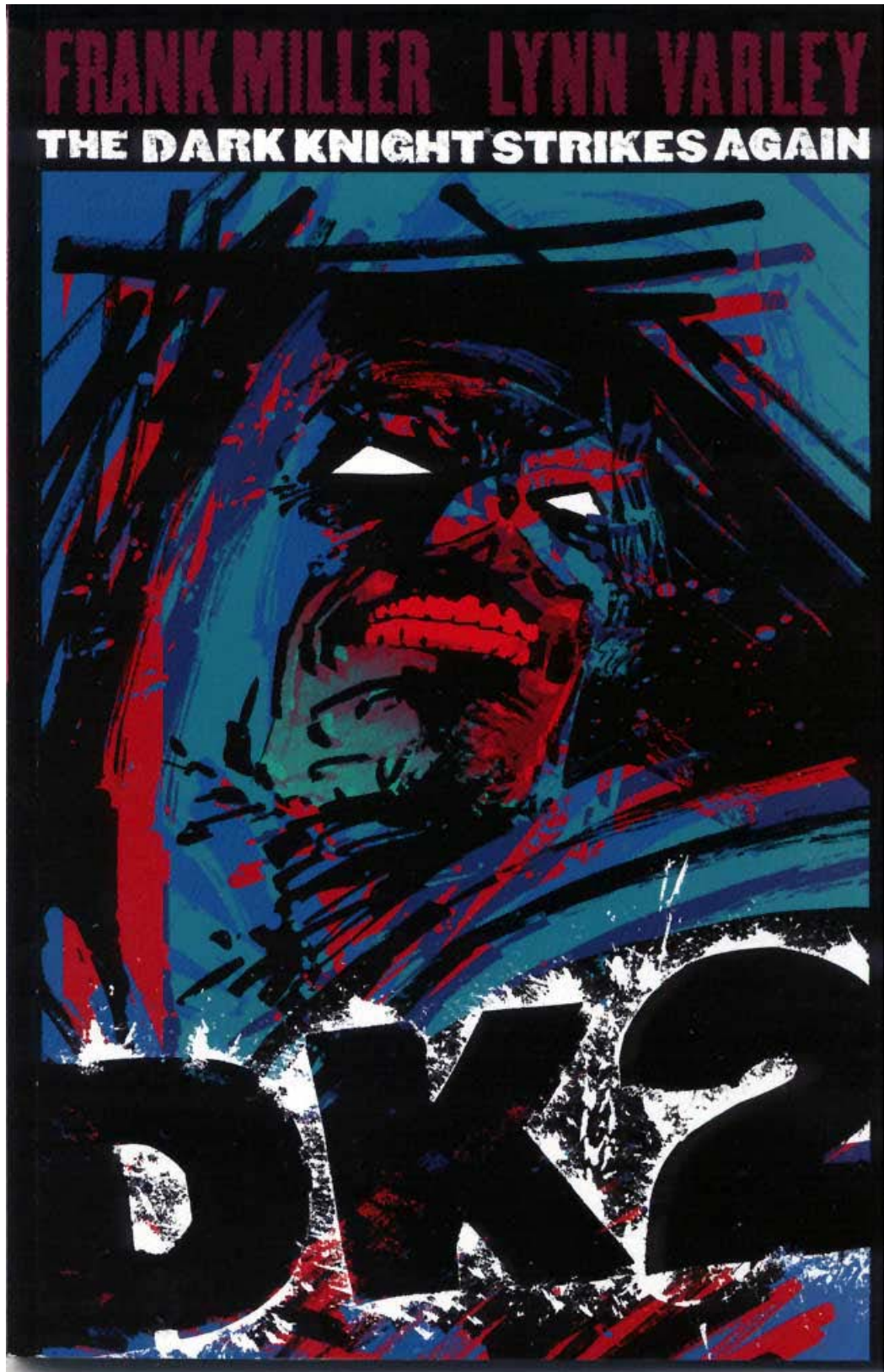


Figura 68: A sequência de Batman O Cavaleiro das Trevas.

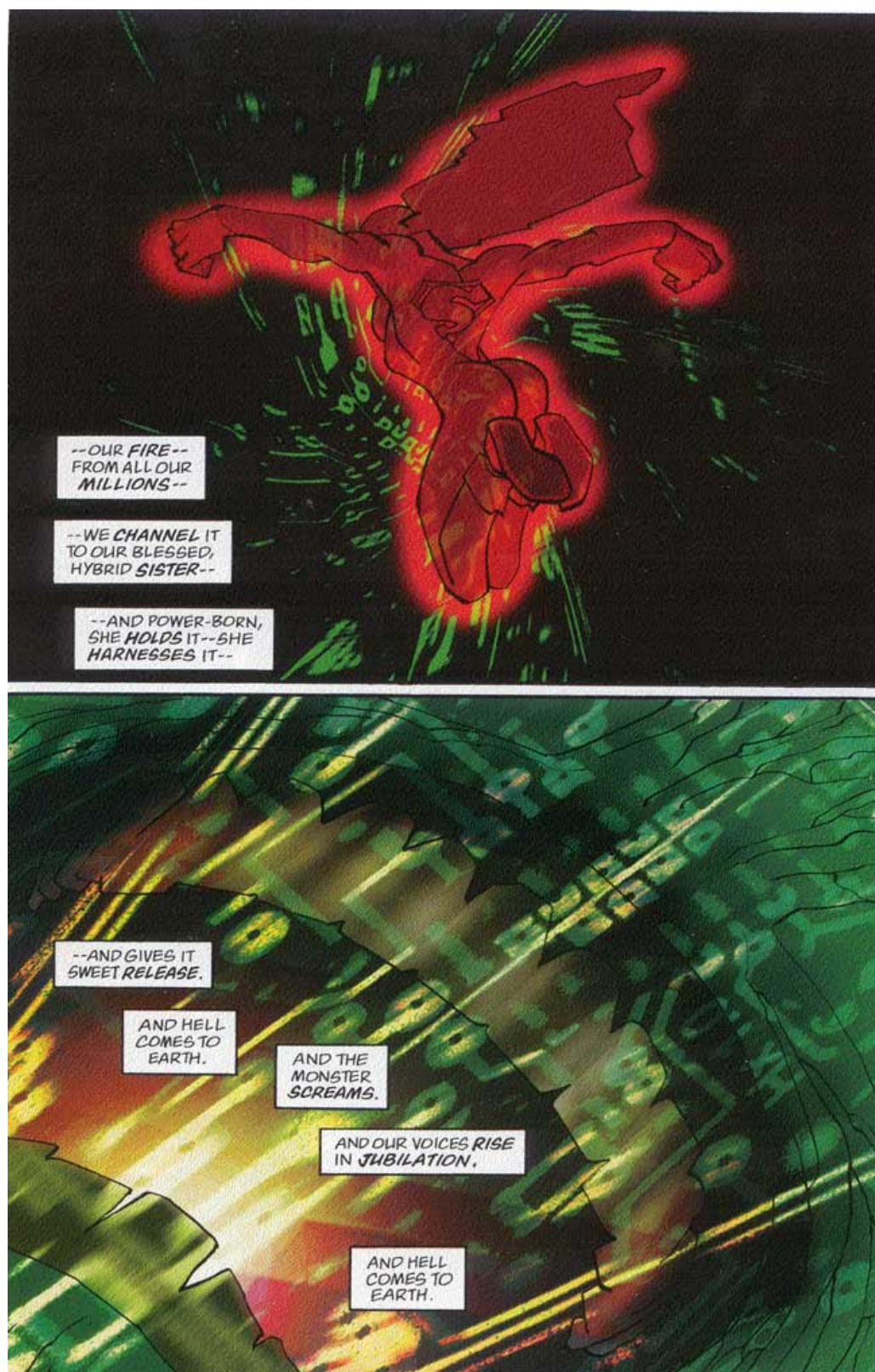


Figura 69: Uso de colorização e efeitos digitais.

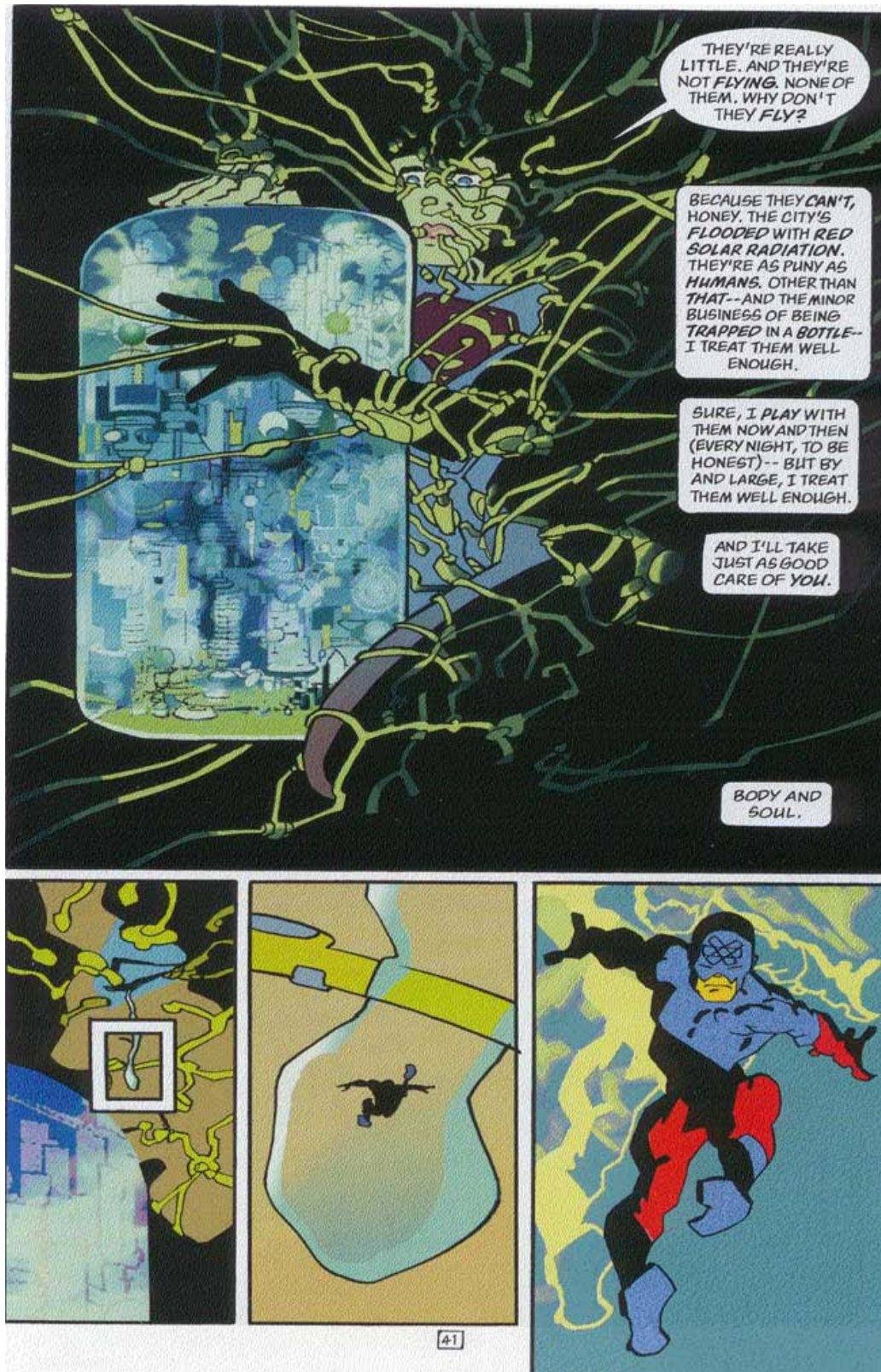


Figura 70: Imaginário cibernético representado na continuação de O Cavaleiro das Trevas.

Nos anos 1980 os processos de produção de uma história em quadrinhos ou *Graphic Novel* eram diferentes do que se vê hoje. Com a digitalização e as novas tecnologias, é possível criar diretamente com auxílio do computador as sequências imagéticas propostas no roteiro de uma história em quadrinhos. Do esboço em imagens até a definição, a arte-final (*digital ink*) e a colorização, essas etapas ganham velocidade tanto na produção quanto no envio para a editora responsável pela publicação.

Frank Miller é um representante ferrenho do uso tradicional do lápis e nankin em suas obras. Lynn Varley optou pelo uso de colorização digital e *PhotoShop* na sequência de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, característica presente no contexto do roteiro e tentativa de demonstrar visualmente, um avanço no tempo cronológico do personagem Batman. Além disso, esta obra reflete em sua essência, várias hibridações e colagens de camadas interpostas, contrastes entre cores digitais e o traço acadêmico de Frank Miller, bem como a narrativa fragmentada, demonstrando claramente uma vertente pós-moderna.

Após várias recusas de Miller para adaptar cinematograficamente suas obras, Robert Rodriguez dirigiu em 2003 um mini-filme baseado nas histórias de *Sin City*, de forma a tentar convencer o desenhista americano. Miller ficou impressionado com as capacidades de Rodriguez e rapidamente chegou a um acordo com o diretor para a realização do filme, do qual ele também participaria na produção, evitando assim que a obra não se perdesse de sua inspiração original. Zack Snyder produz em 2006 a adaptação da *Graphic Novel 300 de Esparta* para o cinema. Seguindo ao extremo toda a estética e narrativa criada por Frank Miller, o filme reinterpreta o episódio narrado por Heródoto.

O próximo capítulo encerra os processos metodológicos de análise propostos por Thompson (1995) e, assim, após revisitar os quadrinhos reiterando suas principais características, além de situar Frank Miller como um representante da arte sequencial pós-moderna, apresenta-se considerações sobre a obra *300 de Esparta*, aliada aos esquemas míticos e heróicos propostos por: Brandão (1997), Eliade (1994), Durand (2002) e Campbell (2005).



Figura 71: O Rei Leônidas em cena de *300* dirigido por Zack Snyder.

4. Os 300 Espartanos de Frank Miller: traço, cor e nankin reinterpretam o mito na Pós-Modernidade

4.1 As narrativas míticas

A obra de Frank Miller, *300 de Esparta*, narra o embate entre os 300 guerreiros espartanos, sob o comando do rei Leônidas, e os milhares de soldados persas, liderados por Xerxes, durante a batalha épica do desfiladeiro das Termópilas, em 480 a.C. Foi publicada em forma de minissérie em cinco partes pela *Dark Horse Comics* (1998) e, posteriormente reunida em coletânea de 92 páginas em cores com capa dura pela Devir Editora (2006).

O formato dessa segunda republicação é horizontal (*wide screen*) e apresenta a união de duas páginas formando painéis que servem de palco para o desfecho da narrativa. *300 de Esparta* possui panorâmicas monumentais que dão destaque as cenas de batalhas. Dentro dos gêneros das histórias em quadrinhos, *300 de Esparta* é classificada como *Graphic Novel* (como vimos anteriormente, um formato diferenciado de publicação, cujo precursor foi Will Eisner com a publicação de *Um Contrato com Deus* (*A Contract With God*) em 1978).

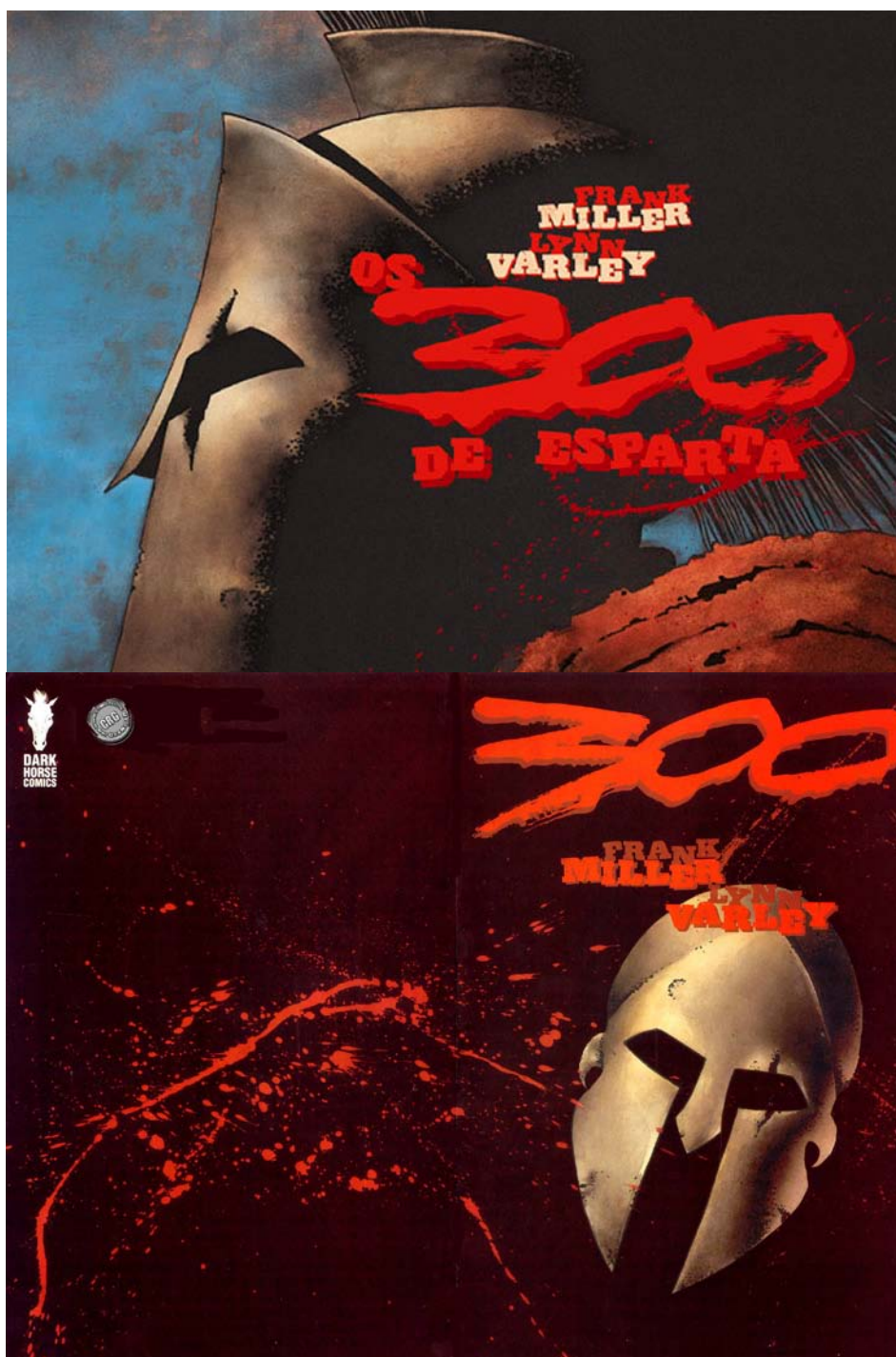


Figura 72: Capas da coletânea de 300 de Esparta.

A capa de *300* apresenta o elmo utilizado por Leônidas durante as batalhas, contrastando o azul do *background* com o vermelho do logotipo criado por Steve Miller e Cynthia Johnson. O predomínio dessas cores, aliado aos tons de sépia se faz presente durante toda a narrativa gráfica da obra.

Frank Miller usa constantemente o claro-escuro, aliado a referências pictóricas e sua visualidade do espartano traz referências da escultura e da pintura. Podemos comparar, por exemplo, as feições de Leônidas as de Zeus, principal deus do panteão grego.



Figura 73: Leônidas no traço de Frank Miller e Zeus em escultura grega de bronze.

Além disso, outro comparativo interessante surge da relação entre cenas de batalha presentes em *300 de Esparta* e a tela *Leônidas nas Termópilas* (1814) de Jacques-Louis David. Observamos que tanto no quadro, quanto nos painéis de Frank Miller, as posturas corporais, as expressões faciais e a gestualidade de batalha são semelhantes e refletem ícones de força e heroísmo.



Figura 74: Comparativos entre a pintura de Jacques-Louis David e os painéis de Frank Miller.

A necessidade de narrar é inerente ao homem. Desde tempos imemoriais, ele busca formas, verbais e não verbais, que possam expressar a sua história, os seus anseios, os seus mitos e os seus heróis, tentando, incessantemente, transformar o caos em cosmos. De acordo com Maffesoli (1995) vivemos o retorno da imagem, do simbólico, do imaginário, da imaginação reunidos num mundo *imaginal* que reina diante da racionalidade moderna. Este mundo *imaginal* considera o sonho, o onírico e as fantasias construindo o real contemporâneo. Existe uma separação entre a perfeição (Deus) e a imperfeição (o mundo). A razão seria a perfeição presente em Deus. Já a imaginação estaria compara à desrazão, referindo-se à animalidade e ao mundo subterrâneo, demoníaco.

Eliade (1994) diz que o mito tem como função principal fixar os modelos exemplares de todos os ritos e de todas as atividades humanas significativas: alimentação, sexualidade, trabalho, educação e que o mito é a história do que se passou no princípio da criação do mundo, uma narração do poder divino dos deuses. Talvez por esta razão, o homem arcaico deseje se aproximar da perfeição e da realidade divina dos deuses. Ele necessita dessa presença divina, e esta nostalgia traz à tona situações paradisíacas.

O homem arcaico está ligado ao mito do eterno retorno, criando e colaborando no plano cósmico. Ele acredita na ontologia (Uma explicação retórico-teórico-filosófica que utiliza a simples conceituação do fato para justificá-lo em si mesmo) restabelecendo a origem da criação e reencontrando os deuses.

Os acontecimentos primordiais, no início dos tempos, são narrados numa história sagrada, o mito. Seus personagens são deuses criadores que manipulam e julgam os mortais ou heróis. Já o homem contemporâneo se prende à história humana e se preocupa com o fim

dos recursos econômicos do planeta. O homem está aprendendo a reintegrar o real ao imaginário, remetendo-o a sua contraparte histórica:

O homem pós-moderno que acaricia seu automóvel, que está fascinado por sua filmadora ou por outros objetos do mesmo tipo, é semelhante ao primitivo que, ao tocar determinado amuleto, ou ao gastar com munificência pra comprar aquele colar de conchas, participa da potência primordial do mundo que o envolve. Fazendo isso, instaura-se uma espécie de comunhão (MAFFESOLI, 1995, p. 126).

Para Eliade (1994) os mitos engrandecem os feitos dos deuses e heróis, narram uma criação. Os deuses e heróis são modelos e nunca praticam atos profanos. Toda atividade criadora é sagrada, pois o que os homens produzem por sua iniciativa, sem um modelo mítico, torna-se profano. O “por que” e o “como” sempre revelam manipulações divinas, dádivas ofertadas ao mundo, tornando o mito um modelo que revela o real. É uma forma de manter o homem fiel aos preceitos dos deuses e às suas façanhas, ou melhor, uma tentativa de tornar o homem um ser que possa imitar os gestos dos deuses.

Ligamos com estes conceitos as clássicas formas de narrativa e suas estruturas articuladas no roteiro das histórias em quadrinhos, ou seja: a construção dos arquétipos, as estruturas narrativas, as cronologias, os mitos e as construções e desconstruções do herói durante as eras cronológicas da arte sequencial.

O início da racionalização na Grécia foi marcado pela eliminação de pormenores das narrações, criando a ideia de que o conhecimento pode se tornar objetivo. Entretanto, as narrativas contemporâneas não possuem a mesma linguagem dos mitos arcaicos. Medina (1999) explica que a narrativa é uma resposta humana diante do caos. O homem, ao produzir

sentidos, organiza o caos em cosmos. Sem o poder da narrativa, ele não se afirma perante a desorganização, porque narrar é uma necessidade vital.

Essa busca da narrativa implica nossa necessidade de ler histórias referentes a lugares e situações desconhecidas. Este sair do tempo através da leitura dos romances torna mais próximas à literatura e a mitologia, entrando no tempo fabuloso e trans-histórico, numa luta contra o tempo: “Assim como outros gêneros literários, a narrativa épica e o romance prolongam, em outro plano e com outros fins, a narrativa mitológica. Em ambos os casos, trata-se de contar uma história significativa, de relatar uma série de eventos dramáticos ocorridos num passado mais ou menos fabuloso” (ELIADE, 1994, p. 163).

Eliade (1994) diz que a prosa narrativa ocupa na sociedade o lugar da recitação dos mitos e dos contos nas sociedades tradicionais e populares, e que é possível dissecar a estrutura mítica desses romances, observando a sobrevivência de temas e personagens mitológicos com é o caso de *300 de Esparta* de Frank Miller na contemporaneidade.

Este passado fabuloso, com seus personagens, tem em comum, muitas vezes, a figura do herói e, de acordo com Campbell (2002) existem inúmeras histórias de heróis na mitologia porque, mesmo nos romances, o protagonista é um herói ou heroína que realiza um feito acima da normalidade: “O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (CAMPBELL, 2002, p.131).

4.2 A Busca Heróica em 300 de Esparta

Segundo Brandão (1997) a etimologia, a origem e a estrutura ontológica do herói ainda não estão muito claras. Todas as culturas primitivas e modernas tiveram e têm seus heróis, mas foi na Grécia que os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentando a imaginação e a reflexão através da criatividade literária e artística, terreno fértil em que as histórias em quadrinhos buscam referenciais: “Etimologicamente, (héros) talvez pudesse aproximar do indo-europeu *servã*, de raiz *ser-*. de que provém o avéstico *haurvaiti*, “ele guarda”, e o latim *servuãre*, “conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil”, donde herói seria o “guardião, o defensor, o que nasceu para servir” (BRANDÃO, 1997, p.123).

Geralmente, os heróis descendem de um deus e uma mortal: Minos, Castor, Pólux, Clitemnestra e Helena, etc. Eles podem ter ainda um nascimento irregular, incestuoso, como os de Egisto, Etéocles, Policine, Antígona, etc. Acrescentam-se os desafios impostos pelos oráculos, que prevêm a ruína do rei, da cidade, etc, com é o caso de Leônidas em 300. Por ser um herói, a criança já nasce com duas virtudes (honorabilidade e excelência), a superioridade ao outros mortais (desde a infância ou quando atinge a puberdade).



Figura 75: O início da jornada heróica de Leônidas em 300 de Esparta.

Esta sequência apresentada no primeiro capítulo de 300 de Esparta intitulada “Honra”, refere ao passado de Leônidas e seu treinamento como guerreiro. Frank Miller opta por alto contraste e evidencia a figura simbólica do lobo como o mal a ser enfrentado e superado.



Figura 76: Foco narrativo entre passado e presente.

A cor reforça os olhos vermelhos na criatura, visualidade recorrente em figuras representando ameaça nos quadrinhos. Toda narrativa nestas duas páginas da *Graphic Novel* apresenta fragmentos do passado de Leônidas, proferidas por um dos guerreiros espartanos no campo de combate.

A educação que o herói recebe faz com que ele inicie seu itinerário de conquistas e vitórias, desligando-se dos pais por um período de tempo que pode variar (*separação – iniciação – retorno*). Este modelo aparece do Oriente ao Ocidente, seguindo sempre este ciclo. Não menos importante, os ritos de passagem eram variados, como, por exemplo: o corte do cabelo, a mudança do nome, o mergulho ritual no mar, a passagem pela água e pelo fogo, a penetração no labirinto, a catábase ao Hades, o androginismo, o travestismo e a hierogamia.



Figura 77: Desde o nascimento os espartanos são treinados para o combate e vida heróica.

A figura 77 apresenta a continuidade cronológica enfocando a vida de Leônidas dentro da narrativa de Frank Miller e refere às inspeções físicas feitas durante o nascimento dos personagens, suas provações e treinamentos durante a infância e a adolescência. O herói está ligado à luta, ao que se classificou como *Trabalhos*; a agonística, a mântica; a iátrica e aos mistérios. O mito do herói é amplamente rico e conhecido, sobretudo em *Ilíada* e *Odisséia* (Aquiles, Pátroclo, Ulisses, Ajax, Diomedes, Heitor e Paris).

O próprio nascimento implica num ato heróico, pois enfrentamos uma transformação psicológica e física. A mãe desempenha também um ato heróico, porque dar a luz é “abrir mão da própria vida em benefício da vida alheia” (CAMPBELL, 2002, p.132). O herói precisa transpor duras provações para efetivar seu papel, ultrapassando o perigo com conhecimento e habilidades especiais. Ele é o fundador de uma nova era, de uma nova religião, uma nova cidade e, para isso, precisa abandonar o velho e partir em busca da idéia-semente, “a idéia germinal que tenha a potencialidade de fazer aflorar aquele algo novo” (Ibidem, p.145).

O jovem tem de enfrentar um longo período de obscuridade, aliado a uma época de perigos, de impedimentos e desgraças. O ambiente caracteriza-se de presenças insuspeitas que podem ser tanto benignas quanto malignas. No caso de Leônidas o mal é representado por um lobo selvagem e, assim, “o jovem aprendiz do mundo aprende a lição das forças-semente, que residem precisamente além da esfera do mensurável e do nomeado. Os mitos concordam com o fato de ser necessária uma capacidade extraordinária para enfrentar e sobreviver a essa experiência” (CAMPBELL, 2005, p.171). A conclusão desses ritos de passagem na infância é o retorno e reconhecimento do herói, após um período de obscuridade que revela seu verdadeiro caráter.



Figura 78: A iniciação da vida heróica é representada pela superação do medo.

O menino que “morre para o mundo” retorna rei portando a pele do adversário como estandarte de suas conquistas. Embora seja um *flashback*, Frank Miller não emprega diferenciação entre os quadrinhos recordatórios (mudança no formato do quadrinho aliado a cor em tons de sépia remetendo ao tempo passado) e o momento em que a história de Leônidas é contada aos outros guerreiros espartanos. Passado e presente estão unificados na narrativa gráfica e na comunicação visual das páginas.

O domínio sobre o medo é a iniciação da aventura heróica, o destemor é a realização heróica. Para Campbell (2002), a mitologia não é uma mentira, mas sim poesia, algo

metafórico, a penúltima verdade, porque “A última não pode ser transposta em palavras. Está além das palavras, além das imagens, além da borda limitadora do Devir dos budistas. A mitologia lança a mente para além dessa borda, para aquilo que pode ser conhecido, mas não contado. Por isso é a última verdade” (CAMPBELL, 2002, p.173).



Figura 79: O emissário persa.

O emissário persa e sua comitiva são retratados com muitos ornamentos em ouro. Já os espartanos usam apenas sandálias e mantos. Nesta sequência percebe-se o uso de ângulos cinematográficos como o *plongée*, possibilitando um olhar superior aos acontecimentos. O uso de *plongée* e *contra-plongée* (impressão de engrandecimento visual devido o ângulo do personagem) é empregado à exaustão ao longo da narrativa gráfica de *300 de Esparta*.

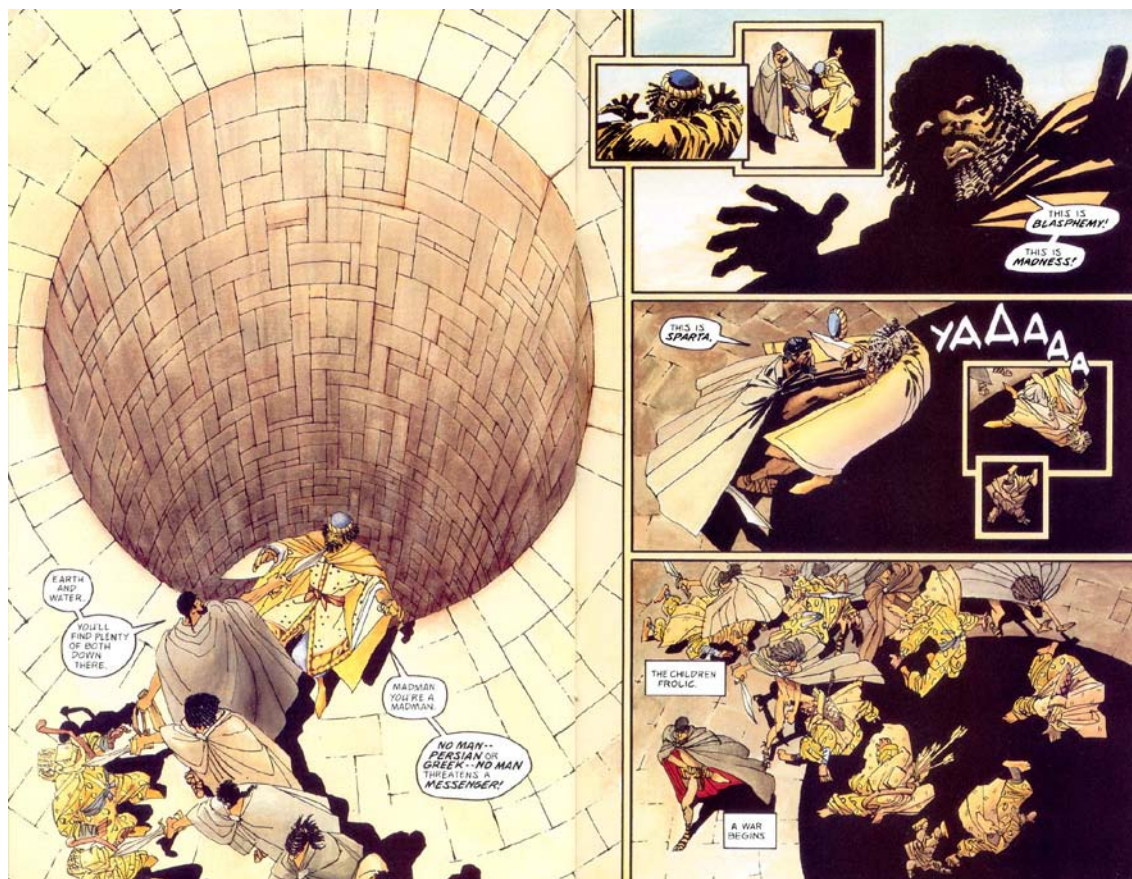


Figura 80: This is Sparta.

O uso contínuo destes ângulos é reforçado nesta sequência que dá origem aos conflitos entre espartanos e persas. A narrativa baseada em mudanças de planos sugere rapidez e fluidez à cena. Frank Miller utiliza elementos que dão cada vez mais ideia de movimento.

Auxiliado por quadrinhos interligados que conferem ritmo gradativo à queda dos persas no poço, o uso de onomatopéia, reproduz também a ilusão de movimento e, desta forma, reforça o traço estilístico de Frank Miller em suas narrativas visuais.



Figura 81: O chamado da aventura.

Essa jornada mitológica do herói ou “chamado da aventura” conforme Campbell (2005) representa uma convocação do destino. O herói passa a desvendar mistérios ou resolver os trabalhos impostos pelos adversários. Frank Miller opta na ilustração acima, por uma escalada de Leônidas rumo ao do templo do oráculo no topo de uma montanha. A cena retrata a superação humana e o anseio de buscar respostas entre os deuses. Existe contrastes entre as linhas retas do rosto de Leônidas e as tortuosos rochedos e pedregulhos de sua jornada até o templo do oráculo.



Figura 82: O auxílio do oráculo.

O clima por vezes sombrio, devido o uso de “massas de sombra” é quebrado apenas pelas chamas portadas pelo coadjuvante da narrativa. O lugar apresenta criaturas mitológicas tão antigas quanto o tempo num cenário “habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis”.

Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assumira a forma masculina. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará. As mitologias mais elevadas desenvolvem o papel na grande figura do guia, do mestre, do barqueiro, do condutor de almas para o além (CAMPBELL, 2005, p. 40).

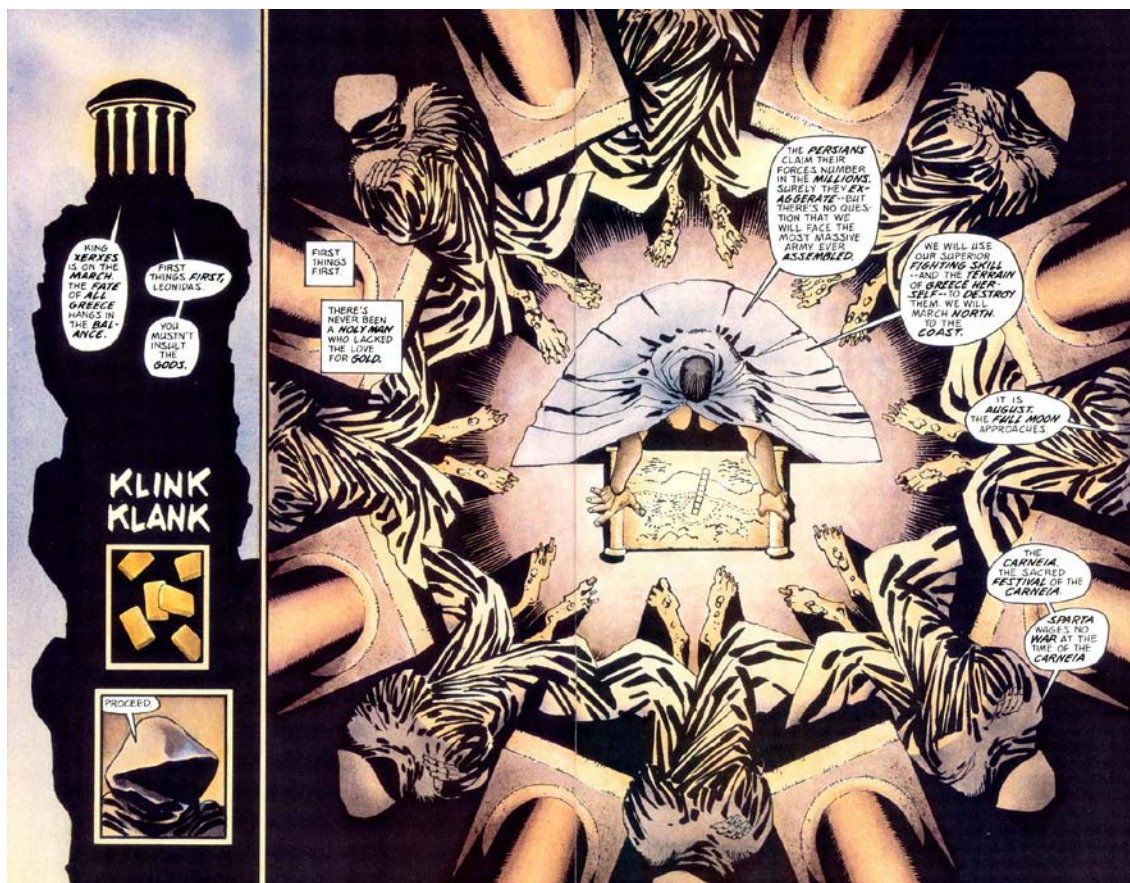


Figura 83: Contraste entre hierarquias.

Frank Miller representa Leônidas como um herói arquétipo, luminoso e imponente. Mesmo perante os emissários dos deuses, Leônidas assume destaque na composição da página, visto no centro da ilustração. Este recurso de destaque é amplamente empregado na produção de páginas em história em quadrinhos ou em suas capas, o foco do olhar é imediatamente direcionado. Leônidas cruza o limiar entre homens e deuses, ele caminha por paisagens oníricas povoadas por estes seres ambíguos e, por consequência, terá de arcar com as provações futuras em benefício de seu povo.

Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 2005, p.56).

Durand (2002) apresenta em *Estruturas Antropológicas do Imaginário* dois universos distintos, mas que não podem existir separados. Um deles é o regime diurno da imagem, que faz alusão à luminosidade, ao solar e, desta forma, está ligado ao heroísmo. À dominante postural (tendência de o ser humano se colocar na posição ereta) correspondem as matérias luminosas, visuais, e as técnicas de separação de purificação. Seus símbolos freqüentes são as armas, as flechas, as espadas (como podemos perceber em 300 de Frank Miller, toda essa representação solar e diurna está presente durante a narrativa).

O simbolismo derivado desta dominante, com suas implicações manuais e visuais como explica BARROS (2003) e também de agressividade foi classificado por Durand (2002) como diurno, organizado num universo heróico. Entretanto não há luz sem as trevas e, assim, opondo-se a esse regime heróico, temos o regime noturno, que compreende os simbolismos da descida digestiva, da dominante do engolimento, organizados no universo místico, e da dominante rítmica, que é a dos gestos rítmicos, dos quais a sexualidade é o modelo natural, que forma o universo dramático (BARROS, 2003, p. 57). O regime diurno e o regime noturno da imaginação propostos por Durand (2002) são complementares:

A imaginação plena não se isola no dia ou na noite, mas se colore no claro-escuro do encontro das imagens. Assim, o ser humano pode ser de uma só vez o combatente impiedoso do universo mítico heróico (diurno), a mãe consoladora e alimentadora do universo mítico místico (noturno). O equilibrador do universo mítico dramático (noturno) (BARROS, 2003, p.58).

O herói, solar e diurno em todas as suas qualidades apresenta dois tipos de proezas, a física e a espiritual. A proeza física acontece quando o herói pratica atos de coragem numa batalha ou salva uma vida. Já a proeza espiritual caracteriza-se por uma busca e um aprendizado que resultará na mensagem. A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa: “Essa pessoa então parte numa série de aventuras

que ultrapassam o usual, que para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir algum elixir doador da vida. Perfaz-se um círculo, com a partida e o retorno” (CAMPBELL, 2002, p.131).



Figura 84: A preparação para a batalha.

Ao assumir a tarefa de seguir uma jornada rumo à escuridão e aos tortuosos caminhos da batalha, Leônidas está “imerso numa paisagem de figuras simbólicas” (CAMPBELL, 2005, p. 58). Frank Miller opta por apresentar Leônidas em silhueta, dando destaque aos demais personagens ao fundo. Os sábios do império Espartano e a figura da rainha trazem imponência aristocrática à cena.

A sobreposição de quadrinhos ao longo dos painéis recria a hesitação por parte dos personagens, e encaminha o enfoque narrativo para a relação entre a rainha e Leônidas. As

cores sugerem frivolidade e sentimentos contidos, principalmente no último quadrinho, em que a rainha chora em silêncio ao se despedir de seu amado guerreiro.

O casamento místico com a rainha-deusa do mundo representa o domínio total da vida por parte do herói; pois a mulher é vida e o herói, seu conhecedor e mestre. E os testes por que passou o herói, preliminares de sua experiência e façanha últimas, simbolizaram as crises de percepção por meio das quais sua consciência foi amplificada e capacitada a enfrentar a plena posse da mãe-destruidora, de sua noiva inevitável. Com isso, ele aprendeu que ele e seu pai são um só: ele está no lugar do pai (CAMPBELL, 2005, p. 67).

Brandão (1997) acredita que não é possível, ao analisar o mito do herói, excluir sua ambivalência. O herói é detentor de inúmeras qualidades e serviços a favor da pólis e da comunidade. Mas há também suas fraudes, seus roubos, suas violências e monstrosidades, que não se aplicam a este ou àquele tipo de herói, mas, integram a vivência heróica. Por fim, o último ato do herói é a morte, geralmente traumática e violenta, ou em absoluta solidão. É o clímax de seu conjunto de provas e, por isso, lhe confere a condição sobre-humana e a adoração em templos e por sacrifícios.

De acordo com Chevalier (1999) constatou-se que espalhados por áreas diferentes do mundo, haviam surgido, em épocas distintas, relatos cujas semelhanças referiam-se às vidas de heróis, de super-homens, de seres situados a meio caminho entre a condição de deuses e da vida humana comum. Desta forma, vários autores passaram a explicar este fato, dentre eles: CAMPBELL (1949), JUNG (1953), DURAND (1961) e VRIES (1963).

A narrativa heróica passou a ser utilizada em diversas mídias como os livros de romance, a poesia, os *westerns*, os filmes policiais, os relatos esportivos e as histórias em quadrinhos. A principal característica dessa narrativa é a manifestação cada vez mais flagrante

do herói por nascimentos sucessivos até o seu nascimento imortal. O relato é ritmado pela alternância *nascimento-morte-renascimento*.

As grandes conquistas realizadas pelos heróis gregos eram em sua maioria referentes a personagens masculinos como: Heracles, Teseu, Perseu ou Ulisses. A mulher aparecia com uma “heroína” em que “a imaginação as representava habitualmente como virgens inalcançáveis, magras, o oposto da opulência que enfeitiça os heróis, ou seja:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce (CAMPBELL, 2005, p. 15).

Campbell (2005) afirma que geralmente o herói de conto de fadas obtém um triunfo microcósmico e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico e universal. O herói mitológico traz de suas aventuras os meios de regeneração de sua sociedade. Embora Leônidas pereça no campo de batalha, seus feitos, seus instintos e suas táticas bélicas serão o alicerce para a união de espartanos e gregos contra os persas.

Independente da cultura envolvida, a jornada do herói sofre pouca variação no plano essencial. Assim, nota-se que “caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, uma lenda, um ritual ou um mito particulares, é provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito” (CAMPBELL, 2005, p.21). Assim:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez — se as forças se tiverem mantido hostis a ele —, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 2005, p.137).

Leônidas é o herói de ação e ao mesmo tempo é agente de um ciclo, ele dá continuidade às façanhas de seus antepassados e é o responsável por um esforço de realização do inevitável. Ele se desvincula das bênçãos com que seu reino foi contemplado e deixa de ser o mediador entre dois mundos (os deuses e os espartanos) e parte para o combate, cujo objetivo moral é salvar seu povo.

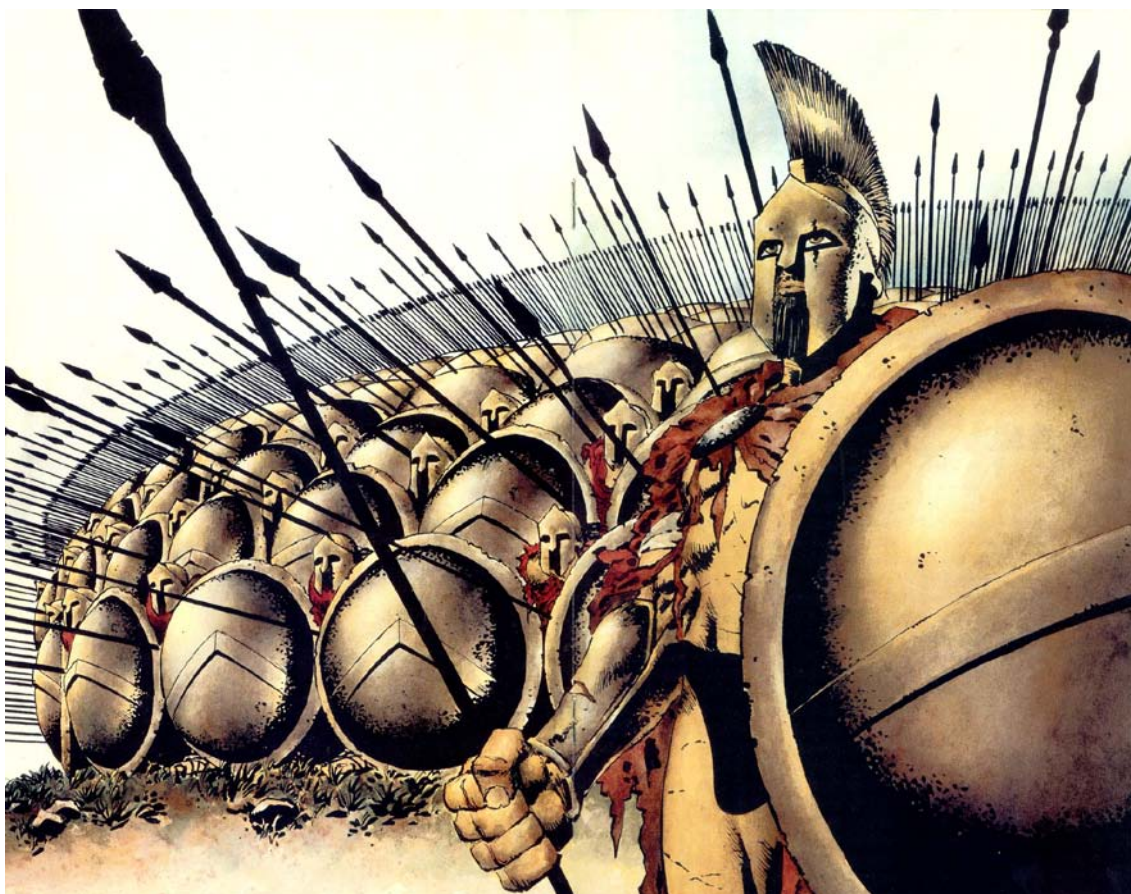


Figura 85: Simbolismos da guerra em 300.

O tema da batalha é potencializado por uma ilusão de imobilidade momentânea diante do inimigo. Leônidas porta apenas escudo, lança e um capacete que remete à ícones de agressividade e à estética das batalhas. O uso do capacete pode ser encarado simbolicamente como invisibilidade, invulnerabilidade e potência. Os deuses do Olimpo utilizavam capacete durante a guerra contra os Titãs.

Hades, deus dos mortos, recebeu dos cíclopes um capacete que o tornava invisível, mesmo para os deuses e, Atena, deusa da sabedoria, ao ajudar Diomedes contra Ares, o deus da guerra, também usava um elmo, de acordo com a *Ilíada* (Dicionário de mitos literários, 1997, p.147).

O simbolismo do capacete está relacionado ao da cabeça, que é por ele coberta. Desta forma, o capacete estaria protegendo os pensamentos, mas também pode estar ocultando-os. As lanças dos espartanos são símbolos axiais, fálicos e no mundo Greco-romano, eram um dos atributos de Atena. Já o escudo é o símbolo da arma passiva, defensiva e protetora, mas, às vezes, ele pode ser também mortal, pois é, geralmente, confeccionado com metal ou couro.

O escudo pode estar adornado com imagens sedutoras ou figuras apavorantes, neste caso uma arma psicológica na forma da cabeça da Medusa que ornamentava o escudo de Atena. Frank Miller optou pelo manto em seus espartanos, e o manto pode ser tanto um símbolo filosófico, um sinal de sabedoria, quanto assumir uma função, um papel, de que a capa é emblema.

A narrativa e a comunicação aqui são totalmente visuais cabendo ao leitor interpretar as subjetividades e a composição da página. Todavia, a aparente calma impressa na cena entra em contraste quando Frank Miller executa as sequências de lutas entre os espartanos e os persas, mudando de dimensão instantaneamente passamos da contemplação para a ação da batalha.

É importante ressaltar que a obra de Frank Miller não se apresenta como verdade, e sim como ficção. Ou seja, o desenhista adaptou fatos históricos à sua narrativa gráfica agregando aspectos do mito do herói e, desta forma, reinterpretando o mítico episódio, auxiliado pela comunicação visual das formas simbólicas.



Figura 86: Diferentes ângulos conferem dramaticidade ao clímax da narrativa gráfica em *300 de Esparta*.



Figura 87: Silhuetas, contrastes e sangue.

O calor das batalhas é representado novamente em alto contraste e o sangue sobrepõe os protagonistas, representando ícones de guerra e a paixão pelo heroísmo enfatizado no gestual bélico da cena. O uso do nankin e as pinceladas de Lynn Varley deixam claro o hibridismo de técnicas pictóricas aliadas aos ângulos e escolhas de corte de cena desenhadas por Frank Miller. Em sua totalidade, a *Graphic Novel 300 de Esparta* não apresenta abundância de quadrinhos por páginas.

Por se tratar de um formato diferenciado como já referimos anteriormente (*Wide Screen*), nota-se uma diagramação que busca atender às necessidades da dramatização dos painéis. O uso de onomatopéias, tão presentes nas histórias em quadrinhos é discreto. Já os

balões, as legendas e outros recursos iconográficos são diferenciados. Ou seja, eles estão devidamente ornamentados com a diagramação da página.

Segundo Rahde (1997) o expressionismo buscou inspiração nos vitrais góticos “com linhas negras contornando as imagens, como em Roualt, que representava desta forma suas figuras para acentuar a dramaticidade e o sentimento evocativo dos contrastes em preto e branco” (RAHDE, 1997, p. 107). Assim, esta visão pós-moderna da imagem, *noir* ou gótica como se categorizou, mostra os personagens em perspectivas incertas e estranhas como nas sequências de lutas em *300 de Esparta*.

Desta forma, a pós-modernidade não seria um movimento novo, pois como aponta Rahde (1997), a pós-modernidade é: “uma manifestação de momentos de crise, de grandes conflitos, que estão sendo refletidos na arquitetura, na literatura, no cinema, nas histórias em quadrinhos, nas artes em geral” (RAHDE, 1997, p.108).

Na visualidade de *300 de Esparta*, “a colisão de diferentes mundos ontológicos é uma das principais características da arte pós-moderna” (HARVEY,1992, p.54). Nota-se essa afirmação nas representações visuais de Frank Miller com o uso de “colagem”, ou seja, a combinação do traço a lápis e nanquin com o colorido manual de Lynn Varley sobrepondo quadrinhos, interligando narrativas do passado e do presente.

E é nesse amálgama de técnicas e narrativas, de instrumentos potencializadores de hibridações artísticas que alia colagem/montagem, pintura, escrita e narrativa que se centraliza parte do discurso pós-moderno (HARVEY, 1992).

O predomínio de tons em sépia está em contraste com o vermelho do manto de Leônidas e seus guerreiros espartanos, bem como o sangue presente em todas as sequências de luta. A dramaticidade das cores nas histórias em quadrinhos pode ser considerada como um forte elemento narrativo.



Figura 88: Flechas e lanças no campo de batalha.

A cor representa mais do que a pura ligação entre o texto e a imagem. A cor, a luz e a sombra expressam muitas vezes, a totalidade interpretativa de uma sequência sem necessariamente uma descrição redundante em balões de diálogo. Obviamente por tratar de uma obra que refere fatos históricos de uma civilização fortemente influenciada por mitos, Frank Miller optou por um traço forte e conciso que remete às representações artísticas dos

deuses e de feitos heróicos encontradas em artefatos das Grécia antiga. Talvez, *300 de Esparta*, apresente um traço mais limpo do que em outros trabalhos de Frank Miller. Leva-se em conta que um artista de história em quadrinhos está em processo de atualização constante. E, desta forma, é natural modificações de traço e absorção de outras visualidades com o passar do tempo.



Figura 89: O fim de um ciclo para o herói.

O clímax do embate entre espartanos e persas é o que Campbell (2005) denomina como o último ato da biografia do herói:

É desnecessário dizer, o herói não seria herói se a morte lhe suscitasse algum terror; a primeira condição do heroísmo é a reconciliação com o túmulo [...] O herói, que em vida representava a perspectiva dual, ainda é, depois de sua morte, uma imagem-síntese: tal como Carlos Magno, ele apenas dorme e se levantará na hora que o destino o determinar, ou está entre nós sob outra forma” (CAMPBELL, 2005, p. 180).

Fortemente ligada à deusa Ártemis, a flecha era atribuída às mortes súbitas. Sua simbologia fálica é evidente, e deve a segurança de sua trajetória e a força de seu impacto à coragem daquele que a lança. O uso de flechas é desenhado na composição da página para que crie um efeito ilusório de movimento além dos limites do quadrinho.

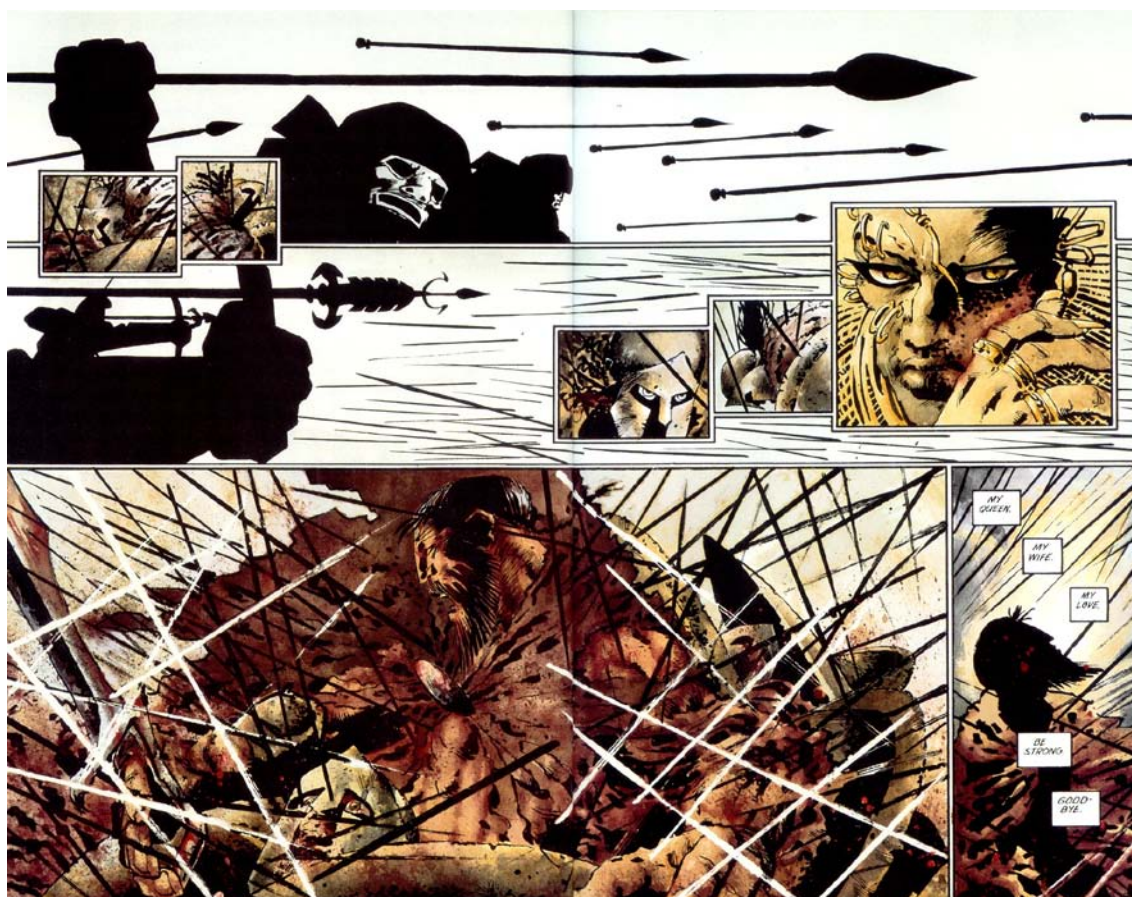


Figura 90: Apoteose heróica.

O vermelho ao longo de *300 de Esparta* é constante. “Ele é sagrado e secreto é o mistério vital escondido no fundo das trevas e dos oceanos primordiais. É a cor da alma, a da libido, a do coração. É a cor da Ciência, do conhecimento esotérico, interdito ao não-iniciados, que os sábios dissimulam sob seu manto” (DICIONÁRIO de mitos literários, 1997, p. 944). Leônidas em seu último momento heróico porta uma espada que é considerada o símbolo do estado militar, da virtude e de poder. O poder está dividido em dois aspectos quando relacionados ao rei: o destruidor, que pode ser contra a maleficência, a injustiça e a

ignorância e, desta forma torna-se positivo. E o poder construtor que estabelece e mantém a paz e a justiça. “Por outro lado, quando associada à balança, a espada está mais para a justiça, separando o bem do mal, golpeando o culpado” (Idem, p.392).

Para Campbell (2002) da vida sacrificada nasce uma nova vida. Quando aceitamos a morte, ou dominamos o medo sobre ela, recuperamos a alegria de viver.

Só se chega a experimentar uma afirmação incondicional da vida depois que se aceita a morte, não como algo contrário à vida, mas como um aspecto da vida. A vida, em sua transformação, está sempre destilando a morte, está sempre à beira da morte. O domínio sobre o medo propicia coragem à vida. Esta é a iniciação fundamental de toda aventura heróica: destemor e realização (CAMPBELL, 2002, p. 166).

A apropriação do mito do herói em narrativas contemporâneas reafirma o mesmo esforço essencial de abdicar o mundo onde se está e partir na direção de algo profundo. Ao atingir o que faltava à consciência, o herói questiona seu papel, ou seja: permanecer sozinho com uma dádiva conquistada ou reingressar no seu mundo social. Ao viver sua jornada heróica em termos de experiência e, de conhecimento, dos seus próprios mistérios, o herói “confere à vida uma nova radiância, uma nova harmonia, um novo esplendor”.

Assim, Campbell (2002) afirma que pensar em termos mitológicos ajuda o indivíduo a se colocar em acordo com os desafios da vida: “você aprende a reconhecer os valores positivos daqueles que aparentam ser os momentos e aspectos negativos da sua vida. A grande questão é saber se você vai dizer, de coração, um sonoro sim ao seu desafio. A saga do herói, a aventura de estar vivo” (CAMPBELL, 2002, p. 181).

A narrativa é uma renovação do mito. A história em quadrinhos se nutre de mitologia e de arquétipos para manter as suas estruturas revitalizadas. Os quadrinhos de Frank Miller revelam alto valor estético e reformulam através de hibridismos e multiplicidades um novo olhar sobre a comunicação visual, do quadrinho como arte e das suas potencialidades convergentes reformulando conceitos de estética e de imagem. Frank Miller reitera através de sua arte, a importância da sobrevivência do mito na contemporaneidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Escolher um objeto de estudo e mergulhar por completo em análise e referencial teórico é sempre um grande desafio para qualquer pesquisador. Desde os primórdios do projeto de pesquisa, passando pelo levantamento de material, as aulas durante o curso de mestrado e, por fim, a Banca de Qualificação, nosso maior desejo sempre foi aprofundar questionamentos e reflexões teóricas sobre a história em quadrinhos.

Delimitar o foco em Frank Miller pareceu ser o mais apropriado levando em conta as pressões de prazos do curso e o tempo disponível para a maturação das ponderações sobre este autor. Inicialmente optamos por comparar diversos aspectos presentes na obra *300 de Esparta* de Frank Miller e sua adaptação para o cinema *300* dirigido por Zack Snyder. Novamente o tempo conspirou contra esse primeiro olhar analítico e a dissertação debruçou-se em determinar como problema de pesquisa, um questionamento sobre a arte sequencial de Frank Miller na pós-modernidade.

Enfrentamos sérios problemas pessoais, emocionais, problemas de saúde na família, entre outros. No entanto, acreditamos que, com todos esses percalços foi possível atingir os objetivos propostos e, assim, respondemos a questão problema.

Constatamos que ao aprofundar as principais características sobre Frank Miller e sua obra, foi possível considerar outros exemplos imagéticos relacionados ao objeto de estudo, como por exemplo: contextualizar Frank Miller, Alan Moore e Neil Gaiman como representantes dos quadrinhos pós-modernos.

Alem disso, aliamos a narrativa de *300 de Esparta* aos esquemas heróicos propostos por Campbell e Brandão, demonstrando assim, a sobrevivência do mito na pós-modernidade através das imagens de Frank Miller, reiterando o autor como um artista pós-moderno.

Apresentamos visualidades pós-modernas na obra de Frank Miller a partir das primeiras considerações sobre *Batman O Cavaleiro das Trevas*. Ali residem as bases fundadoras de toda uma estética que passou a ser empregada por outros desenhistas e roteiristas de história em quadrinhos nos anos seguintes.

As orientações da Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde, sua generosidade em partilhar seu vasto conhecimento sobre a imagem, a modernidade, a pós-modernidade e a história em quadrinhos, indicaram importantes ressalvas sobre o objeto de estudo.

A estrutura da pesquisa considerando a utilização da Hermenêutica de Profundidade de Thompson revelou-se dinâmica e efetiva. Através desta metodologia, o objeto de estudo foi contextualizado, referindo as principais características da história em quadrinhos como comunicação visual, delimitando através de sua cronologia o marco fundador da estética que se configurou nos anos 1980, num exercício de arqueologia das visualidades presentes nos exemplos citados e comparativos com a evolução da arte sequencial.

Aliado a isso, a revisão teórica sobre a modernidade possibilitou aprofundar e contextualizar Frank Miller na pós-modernidade. Desta forma, constatou-se que no fomento das vanguardas modernistas, a narrativa do herói antes visto como infalível e modelo a ser seguido, passou a ser desconstruído e fragmentado na pós-modernidade.

Foi possível entender as novas visualidades, as releituras e reconstruções do mito do herói, potencializado pelo hibridismo, pela *collage* e pela pluralidade numa crescente situação hermenêutica. Esse exercício de construção do saber durante o percurso da dissertação confirmou os processos de interpretação e reinterpretação propostos por Thompson (2005) bem como as análises acerca da mitologia e do mito do herói presentes em praticamente todas as narrativas expostas aqui, reafirmando cada vez mais, a visualidade pós-moderna de Frank Miller.

O texto demonstrou uma organização do pensamento sobre Frank Miller, baseado nos fundamentos da história em quadrinhos, ou seja: enquadramentos, luz, sombra, cores, diagramação, roteiro, apresentados por Eisner (1999), McCloud (2005) e Moyá (1986), aliado às visualidades e aos comparativos expostos ao longo da dissertação.

Durante a terceira fase da Hermenêutica de Profundidade, trilhamos por caminhos interessantes sobre o imaginário, a estética e a narrativa de Frank Miller em *300 de Esparta* unindo todas estas questões expostas anteriormente em outros capítulos, aos esquemas heróicos propostos por Brandão (1997), Eliade (1994), Durand (2002) e Campbell (2005) e, assim, sinalizamos tanto aspectos visuais quanto textuais de Frank Miller na pós-modernidade.

Reiteramos a história em quadrinhos como manifestação da comunicação visual e, assim, esperamos que esta pesquisa torne-se um referencial para novos questionamentos e investigações sobre o cenário que está se configurando na arte sequencial.

As convergências midiáticas estão produzindo novos suportes para a história em quadrinhos. Aplicativos para *IPhone*, *downloads* de quadrinhos na internet, *motion comics*, edições que migram cada vez mais para lojas especializadas (*Comic Store*) ou livrarias, as adaptações cinematográficas, etc. A história em quadrinhos demonstra potencialidades e usos diversificados.

Talvez resida nesta observação, indicativos de estudos futuros sobre tais potencialidades. O suporte e as formas de interação dos *web comics* tornam-se importantes argumentos para questionamentos sobre o rumo e avanços da arte sequencial e seus universos narrativos nos próximos anos.

Mais do que observar os fenômenos presentes, é importante ter em mente o referencial sócio-histórico e as análises do que vem se denominando pós-moderno, para que assim, novos questionamentos e novos objetos de estudo possam ser abordados na área da Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGRIMANI, Danilo. *Espreme que sai sangue: um estudo do sensacionalismo na imprensa*. São Paulo, Summus, 1995.

ALLOWAY, Lawrence. *American pop-art*. New York: Collier Books Edition, 1974.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo, Brasiliense, 1987.

_____. *Mangá : o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo, Hedra, 2000.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. *Sob o nome de real: imaginários no jornalismo e no cotidiano*. São Paulo, ECA/USP, 2003. [Tese de Doutorado].

BARRAL, Étienne. *Otaku, os filhos do virtual*. São Paulo, SENAC, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BADIOU, Alain. *Petit Manuel d'inesthétique*. Paris: Seuil, 1998.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

BERCLAZ, Ana Paula Soarez. A comunicação visual da pintura na modernidade e na pós-modernidade. Dissertação (mestrado em Comunicação Social) – PUCRS. Porto Alegre, 2004.

BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia grega Volumes 1, 2 e 3. Petrópolis, Vozes, 1997.

COELHO, José Teixeira. Moderno e pós-moderno – Modos & versões, São Paulo: Iluminuras, 2001.

CAGNIN, Antônio Luiz. Os quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE. Moacir. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis. Ed. Vozes. 1975.

COMPAGNON, Antoine. Os cinco paradoxos da pós-modernidade. Belo Horizonte. Ed. UFMG. 1996.

CAMPBELL, Joseph. O poder do mito. São Paulo. Palas Atenas, 2002.

_____. O herói de mil faces. São Paulo. Cultrix, 2005.

CHEVALIER, Jean. Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio de Janeiro, José Olympio, 1999.

CONNOR, Steven. Cultura Pós-Moderna – introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Loyola, 1992.

DONDIS, Donis. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo. Martins Fontes, 2003.

DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário. São Paulo. Martins Fontes, 1997.

DEBRAY, Régis. A transmissão simbólica. In: Vida e morte da imagem. Petrópolis: Vozes, 1994.

DICIONÁRIO de mitos literários. Org.: Pierre Brunel. Rio de Janeiro, José Olympio, 1997.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 1994.

FERRY, Luc. Homo Aestheticus: a invenção do gosto na era democrática. São Paulo: Ensaio, 1994.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro. Relume Dumará. 2002.

GERBASE, Carlos. Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GAUTHIER, Guy. Viente Lecciones sobre la imagen y el sentido. Madrid: Catedra, 1996.

GUEDES, Renato. Quando surgem os super-heróis. São Paulo, Opera Graphica Editora. 2004.

HARVEY, David. Condição Pós-Moderna. São Paulo: Loyola. 1992.

HABERMAS, Jürgen. Modernidade – Um projeto Inacabado. In: ARANTES, Otília Beatriz Fiori e ARANTES, Paulo Eduardo (Orgs). Um ponto cego no projeto de Jürgen Habermas. São Paulo: Brasiliense, 1992. p.99 – 123.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HONNEF, Klaus. Pop Art. Köln: Taschen, 2004.

JUNIOR, Gonçalo. A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

JIMENEZ, Marc. O que é estética? São Leopoldo: Ed. Unisinos, 1999.

MOYA, Álvaro. Historia das historias em quadrinhos. São Paulo: Editora Brasiliense. 1996.

_____. Shazam!. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977.

MILLER, Frank & VARLEY, Lyn (2006). Os 300 de Esparta. São Paulo: Devir.

_____ (1986). *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Ed. Abril.

MACHADO, Arlindo. *O quarto Iconoclasmo: e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MAFFESOLI, Michel. *A transfiguração do político – a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. *A comunicação sem fim*. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado (Orgs.). *Genealogia do Virtual*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. M. Books, 2004.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. M. Books, 2005.

McCARTHY, David. *Arte Pop*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. 2. Ed. São Paulo, Perspectiva, 2004.

MEDINA, Cremilda. Narrativas da contemporaneidade, caos e diálogo social. In: Caminhos do Saber Plural. ECA/USP. 1999.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2.Ed., 2001.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado, CAUDURO, Flávio Vinícius. Algumas características das imagens contemporâneas. In: XIV ENCONTRO ANUAL COMPÓS. Niterói: UFF, 2005.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado, PASE, André. A América Latina de Mafalda numa Prospecção Pós-Moderna. Intercom, Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Os Universos de Raymond e Druillet: releitura de imagens e reflexões pedagógicas. Porto Alegre: PUCRS, 1997. Tese [Doutorado em Educação], Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1997.

_____. Imagem. Estética moderna e pós-moderna. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2000.

_____. Imagens de Arte/Comunicação. Tendências Modernas e Pós-Modernas. In: Tendências da Comunicação. Porto Alegre: L&PM, 2001.

_____. Comunicação visual e imaginários culturais iconográficos do contemporâneo. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. COMPÓS, 2006.

RICOEUR, Paul. Temps et récit. Vol.1, Paris: Seuil, 1983.

STEIN, Ernildo. Aproximações sobre hermenêutica. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996.

SILVA, Juremir Machado. As tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina. 2006.

STRÔNGOLI, Maria. Do signo à retórica do imaginário. In Semiótica da Arte - teorizações; análises e ensino. Ana Cláudia de Oliveira, Yvana Fachine (eds) São Paulo: Hacker, 1998.

SCHUH, Cátia Inês. A prospecção pós-moderna da comunicação visual no imaginário de Frida Kahlo. Tese de doutorado em comunicação social pela PURS [documento impresso e eletrônico]. Porto Alegre, 2006.

THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis, Vozes, 1995.

TAYLOR, Steven, BORGAN, Robert. Introduction to qualitative research methods – the research for meanings. New York: John Wiley & Sons, 1984.

WOLK, Douglas. Reading Comics: How graphic novels work and what they mean. Cambridge. Da Capo. 2007.