

Astúcias da mimese em *Os 300 de Esparta* – A dimensão estética na *GN* e nos cartazes do filme¹

DENISE AZEVEDO DUARTE GUIMARÃES*

RESUMO

Este artigo estuda a *Graphic Novel Os 300 de Esparta* e os cartazes do filme *300*, tendo como base teorias estéticas e a semióticas. Investigam-se elementos expressivos desse material impresso, com ênfase na forma como produtos da indústria cultural e ligados ao entretenimento podem agregar dimensões artísticas em sua morfogênese.

Palavras-chave: *graphic novel*, indústria cultural, estética, entretenimento

ABSTRACT

This article studies the graphic novel *The 300 from Sparta* and the posters of the film *300* based on esthetic and semiotic theories. Expressive aspects of the printed material shall be investigated, with emphasis on the ways cultural industry products, associated with entertainment, can add artistic dimensions to its morphogenesis.

Key words: Graphic novel, cultural industry, esthetics, entertainment

* Professora aposentada (UFPR). Doutora em Estudos Literários pela UFPR e Mestre em Teoria Literária pela PUC-PR. Atua como docente, orientadora, pesquisadora e vice-coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP. Leciona, desde 1997, no Curso de Especialização em Cinema da UTP. Tem experiência em editoração acadêmica. Publicou livros, capítulos, trabalhos em anais e inúmeros artigos em periódicos.
denise.guimaraes@utp.br

1. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estéticas da Comunicação, do XVII Encontro da Compós, na Unip, São Paulo, SP, em junho de 2008. e produzido com autorização da SAGE Publications, London, Los Angeles, New Delhi and Singapore, de *European Journal of Communication*, volume 22, issue 4, "A Cosmopolitan Temptation", Philip Schlesinger, 2007, p. 413-426 (© Sage Publications, 2007).

INTRODUÇÃO

ENQUANTO, NO TRANSCORRER do século XX, considerava-se que o consenso público, o entretenimento e o próprio consumo fossem sinais negativos em relação ao caráter estético de uma obra, a pós-modernidade vem relativizar a oposição entre produtos massivos e obras de arte. Torna-se aceitável e até mesmo desejável que um produto atual agregue as funções de divertir e, ao mesmo tempo, proporcione uma experiência estética. Se por um lado, em decorrência do modernismo, as oposições entre arte e cultura de massas estavam bem definidas, por outro lado, uma concepção pós-moderna admite a possibilidade de serem criados produtos artísticos e, simultaneamente, voltados para novas formas do compreensível e agradável. Percebe-se, pois, em decorrência do redimensionamento das produções artísticas e dos saberes, a emergência de obras de arte mais palatáveis do que aquelas obras das vanguardas ou dos experimentalismos radicais, que traziam em si o hermetismo como princípio construtivo.

Assim, a fusão do experimental com o entretenimento liga-se a uma redescoberta do prazer estético como algo não necessariamente vinculado ao enigmático, obscuro ou impactante, pretendido pelas vanguardas históricas; mas como uma experiência perceptiva de “comunicação presentificante” – expressão proposta por Martin Seel (2005), em seu conceito de racionalidade estética.

Assinalo que se trata de percepção, não de uma vivência logicamente explicável. Mesmo em face da multiplicidade sógnica e da hibridação, inerentes às produções estéticas contemporâneas, a arte continua vinculada a um tipo de vivência supra-racional e impossível de ser verbalizada. Nessa experiência perceptiva, ocorre a suspensão da experiência prática – normalmente utilitária e conteudística –, em favor de uma apreensão direta e não mediada do objeto, vivenciado no «aqui» e «agora». Dessa espécie de enclave na objetividade cotidiana decorre o que denomino caráter «presentacional» da experiência estética e que associo à «qualidade do sentimento», como entendida na semiótica de Charles Sanders Peirce (1990)¹.

O acima expresso sintetiza os conceitos norteadores do presente artigo, no qual tomo como objetos de estudo a *Graphic Novel Os 300 de Esparta*², de Frank Miller³, e o material de divulgação do filme *300*, de Zach Snyder; procurando não perder de vista a necessidade da superação das visões estanques sobre os procedimentos das linguagens artísticas, na cena atual. Assim, pois, com o aporte das teorias estéticas e da Semiótica de extração peirceana, investigo de que forma produtos tidos como massivos ou de puro entretenimento podem agregar dimensões estéticas consideráveis em sua morfogênese.

1. Para Peirce (1990), existem três categorias de pensamento: a Primeiridade – ligada ao sensível ou qualitativo e a Secundidade – ligada à experiência ou ao evento, em oposição à Terceiridade – ligada à razão.

2. Os originais norte-americanos foram publicados entre maio e outubro de 1998, em cinco fascículos, com um título pouco informativo: *300* – o que já é um diferencial em termos dos títulos redundantes das obras massivas.

3. Frank Miller criou a GN que originou o filme *300* a partir de um clássico do cinema, *Os 300 espartanos*, 1962, de Rudolph Maté.

A DIMENSÃO ESTÉTICA DA *GRAPHIC NOVEL*

A cultuada obra de Miller narra o enfrentamento entre os 300 guerreiros espartanos do título, comandados pelo rei Leônidas, e os milhares de persas, sob as ordens do monarca Xerxes, na mitológica batalha do desfiladeiro das Termópilas, ocorrida em 480 a.C.

Desde a Antiguidade, a espetacularização por meio da qual era celebrado o retorno das legiões dos campos de batalha já revelava algo do teor estético que a guerra trazia em si. Com a emergência do conceito da «beleza da guerra», a fixação de padrões estéticos passa a ter enraizamentos no que ela exige: espírito destemido, habilidade, força e poder; sendo que a conquista dela decorrente representa a soma de todas as virtudes. Isso faz a vitória revestir-se de um significado grandioso e afirmativo, ao qual se agrega o conceito de belo. É inegável que, em nosso imaginário, os primeiros impulsos que orientam para a guerra – não como destruição, mas como ação –, têm uma dimensão plástica de inegáveis possibilidades estéticas.

Nesse sentido, Paul Virilio, ao afirmar que a guerra jamais pode ser separada da magia do espetáculo, pois seu objetivo principal é exatamente produzir esse espetáculo, acrescenta:

(...) a história das batalhas é, antes de mais nada, a história da metamorfose de seus campos de percepção. Ou seja, a guerra consiste menos em obter vitórias «materiais» (territoriais, econômicas, ...) do que em apropriar-se da «imaterialidade» dos campos de percepção (Virilio, 2005: 27).

As palavras do pensador francês mostram que a guerra tem muito da sétima arte e é justamente esse caráter mágico, inseparável do fascínio pelas imagens e suas representações, que procuro apreender no álbum de luxo⁴ cujo tema é a batalha das Termópilas. *Os 300 de Esparta* é composto por 92 páginas em cores matizadas e artisticamente trabalhadas em papel brilhante e capa dura; seu formato horizontal (*wide screen*) faz com que as páginas, especialmente aquelas com cenas panorâmicas ou de batalhas, fiquem mais parecidas com uma tela de cinema, além de enfatizar o tom épico da narrativa.

Na ficha catalográfica lê-se: gênero – Histórias em Quadrinhos. Na contracapa, o selo da Editora Devir adverte: Recomendado para adultos. No entanto, não se trata de algo pornográfico, de terror ou de publicações similares, encontradas no mercado. Faz-se necessário esclarecer que também não é bem uma HQ, geralmente voltada para o público infanto-juvenil, mas sim uma *Graphic Novel* (que teve seus precursores por volta de 1960⁵ e desenvolveu-se plenamente a partir de 1978⁶). Muito embora fazendo parte do universo do

4. O que importa não é o luxo em si, mas o fato de o álbum contar uma história completa, sob a forma de uma narrativa visual romaneada, o que caracteriza o gênero GN.

5. Foi Richard Kile quem primeiro usou o termo *Graphic Novel*, em algumas publicações entre 1960 e 1970. Impõe-se o uso do termo em inglês *Graphic Novel*, pois «novela gráfica» e «romance gráfico» não são expressões usadas no Brasil. Além disso, em língua inglesa *novel* é sinônimo de «romance», mas em português há diferenças teóricas entre os vocábulos.

6. Em 1978, Will Eisner criou *Um Contrato com Deus* (*A Contract With God*), considerada a primeira obra do gênero. O selo de *Graphic Novel* foi colocado na intenção de distingui-la do formato dos quadrinhos tradicionais.

chamado entretenimento, o gênero situa-se num patamar estético incomum quando se trata de produtos tidos como massivos.

Sendo um tipo de arte seqüencial bastante peculiar, álbuns como o referido – luxuosos e, portanto, de custo elevado, como acontece com os livros de arte – demandam um repertório mais sofisticado que o considerado normal dos leitores de HQs. Em outras palavras, seu público-alvo é outro. Assim é que, intrinsecamente, uma *Graphic Novel* já traz a marca da diferença em relação aos quadrinhos convencionais, o que lhe confere uma expressiva dimensão poética, no sentido amplo do termo. Trata-se de um tipo de obra inspirada na tradição erudita, mas que utiliza recursos típicos dos *mass media*, não no sentido de «massificar» a produção erudita nem tampouco de «eruditizar» a comunicação de massas, porém sim de encontrar outra forma de dizer, em busca de uma nova ordem desviante, que é estética em sua essência. É justamente o teor artístico/poético da *GN* de Miller que pretendo aqui investigar.

De início, saliento a recente publicação *Comunicação e experiência estética*, livro que veio confirmar inúmeros aspectos norteadores de minha pesquisa, bem como acrescentar novas perspectivas às minhas reflexões. Denilson Lopes toca exatamente na questão da diversidade de sentidos atribuídos ao termo estética da comunicação, na contemporaneidade. Para o autor

na perspectiva de uma estética da comunicação é fundamental diluir cada vez mais as fronteiras entre arte erudita, popular e massiva, desconstruir o dualismo experimental e comercial, fazer dialogar objetos de valor estético com produtos culturais (...) (Lopes, apud Guimarães *et al.* 2006: 119).

Lembro que já dizia Horácio, em sua *Arte Poética*: “*Ut pictura poesis erit*”, ligando pintura e poesia, quando se refere ao sentido da beleza clássica vinculada à perfeição das formas. Também Camões, ao tratar da relação entre “engenho e arte”, considerava ser a pintura uma poesia muda, bem como a poesia uma pintura que fala. No entanto, como explica Lopes,

... é necessário não deixarmos esse campo apenas para um pensamento conservador que distancia a arte da vida e dos debates contemporâneos; nem persistir na mera culturalização da arte, impetrada por políticas de identidades estreitas (*id.*, p. 117-118).

Cumpre salientar que, desde a Antigüidade até o surgimento da imprensa, as especificidades e o teor estético das imagens seqüenciadas sempre estiveram em pauta, desde os portais dos templos e das catedrais aos novos gêneros pictóricos. Na passagem do século XIX para o XX, surgem os quadrinhos, gênero que passa a servir de referência na produção da arte contemporânea e

tem estabelecido um diálogo intermediático intenso. Os artistas abordam as HQs, nos processos de pesquisa, criação e produção de suas obras, das mais variadas formas, desde seu uso como linguagem da indústria cultural, ligada ao entretenimento, até a busca de um diálogo potencialmente estético. A meu ver, trata-se da exploração de um universo imagético riquíssimo, que, oriundo da cultura de massa, algumas vezes aproxima a arte erudita do grande público. Acredito que o gênero *Graphic Novel*, ainda pouco estudado pela academia, viabiliza a apropriação de elementos da comunicação massiva para realizar, por exemplo, as emblemáticas propostas da *Pop Art*, ou seja, aproximar a arte da vida e fazer o museu dialogar com as páginas das publicações populares.

No contexto brasileiro, foi fecundo o diálogo dos concretistas com as HQs, tanto que *Teoria da poesia concreta*, de 1956, traz personagens dos quadrinhos em sua capa.

Também no Brasil, por volta de 1960, o movimento do Poema Processo e ainda um grupo de artistas plásticos chegam a produzir obras que trazem em sua composição elementos dos quadrinhos. Por exemplo, muitas obras pictóricas de Carlos Vergara são diagramadas como página de HQ. Essa composição em quadros também é encontrada em uma parte da obra de Antonio Dias, que se utiliza, inclusive, das onomatopéias e dos balões.

Vale lembrar que, de acordo com as teorias estéticas do século XX, a poeticidade é concebida como uma interação formal e conceitual que se apoia no desvio e nas equivalências, tendo como resultado o efeito de singularização do objeto, decorrente do estranhamento – uma categoria artística ligada à criação de imagens inaugurais e singulares. Diversas definições do texto estético, visto como uma realização artística que se vale de uma organização sónica peculiar, baseiam-se, portanto, no conceito da ruptura dos padrões estabelecidos – como acontece com a *GN* de Miller –, o que permite o reconhecimento de um projeto de organização estética, na sua morfogênese.

Interessa particularmente a meu trabalho o viés adotado por Fernando Andacht, em sua abordagem semiótica da experiência estética na mídia contemporânea. Ao associar a semiótica de Peirce à estética, o autor assinala uma fenda na costumeira análise da significação dos processos midiáticos, para nela incluir o fenômeno estético como relevante alternativa para os estudos críticos. Após explicar a razão epistemológica da escolha do termo grego *kalos*, na esteira de Peirce, para analisar processos midiáticos, o autor pontua:



FIGURA 1 – Campos et al. 1975 (capa)

O que Peirce, instalado em uma tradição platônica, denomina *kalos* é uma abstração, quer dizer, o resultado analítico de considerar uma complexa experiência material e espiritual de nossa vida, para obter uma qualidade de sentimento (Andacht, apud Guimarães *et al.* 2006: 158).

Revela-se aí o *qualis* do processo, aquilo que Peirce denomina “qualidade do sentimento” e que Andacht enfatiza como o cerne de “uma abordagem estética que nos libera da questão do que é belo e do que não é belo (...)” (Andacht, apud Guimarães *et al.* 2006: 158).

Embora aqui não seja o local para tratar do assunto em detalhes, é importante destacar diversas correntes teóricas que entendem o texto poético como uma configuração *sígnica* específica, não necessariamente «bela» no sentido clássico, que é definida por um modo particular de funcionamento da linguagem e cuja mensagem está centrada em si mesma, sendo, portanto, capaz de acentuar formalmente sua singularidade. Nessa linha de raciocínio, mostra-se de particular interesse para o desenvolvimento deste estudo o conceito de «relevo semiótico» do texto estético, caracterizado por Umberto Eco, como resumido abaixo:

(...) um trabalho particular de manipulação da expressão, que provoca um reajustamento do conteúdo, que produz uma função *sígnica* original, que provoca uma mutação de código, que produz um novo tipo de «visão do mundo», que estimula um complexo trabalho interpretativo no destinatário e que solicita respostas originais (Eco, 1980: 222).

Em outras palavras, o semioticista italiano explica, em obra posterior, que o raciocínio abdutivo, no espaço *sígnico* da interpretação da obra artística, permite um procedimento inferencial diferenciado que “representa o desenho, a tentativa ousada, de um sistema de regras de significação, à luz das quais um signo adquirirá o próprio significado” (Eco, 1991: 50). Ao tratar das invenções como casos extremos de *ratio difficilis*, nos quais a expressão é inventada simultaneamente à definição do conteúdo, Eco reitera que a abdução ou a hipótese, amplamente discutida na teoria semiótica de Charles Sanders Peirce, liga-se à invenção de código, ou seja,

... nestes casos, o procedimento abdutivo ajuda o intérprete a reconhecer as regras de codificação inventadas pelo emissor (...) às vezes, a invenção permanece por muito tempo não-significante, ou significa, quando muito, sua recusa ou impossibilidade de significar. Mas, neste caso também, reafirma que «a característica fundamental do signo é exatamente a sua capacidade de estimular interpretações» (destaque meu – *id.*, p. 59).

É justamente o que encontro na fisionomia intersemiótica de cada página de *Os 300 de Esparta*: o registro visual, a informação verbal e a composição gráfica, além de suscitarem inúmeras interpretações, completam-se inventivamente. Sendo assim, a leitura interpretativa permite o reconhecimento de signos estéticos expressivos, seja no uso das formas e cores, seja na impecável heterogeneidade da diagramação, nesse universo plurissêmico da narrativa visual. No expressivo diálogo travado entre os signos intercambiantes entre o verbal e o icônico, as imagens seqüenciadas ancoram as palavras, reduzidas ao mínimo necessário para o entendimento da narrativa. A disposição espacial das vinhetas, dos balões ou das legendas, por sua vez, indica não só a direção do olhar do leitor mas também o modo como diversos registros do texto devem ser lidos, tanto em si (nas denotações e conotações) como entre si (nas relações intersemióticas).

PROPOSTA DE LEITURA ANALÍTICO-INTERPRETATIVA

A partir da capa do álbum e da página que abre cada um dos capítulos, todos os detalhes da comunicação visual são significantes. O vermelho e o negro, por exemplo, são utilizados iconicamente. No decorrer dos capítulos, as cores são fortes e intensas quando se faz necessário ao impacto emocional das cenas, porém nada agressivas. Em contraponto, percebe-se a ênfase nas nuances e nos tons sépia, mesmo em cenas violentas, nas quais as cores são matizadas. Exemplifico, a seguir, como se configuram essas e outras especificidades da narrativa visual.

a) A capa do álbum:

Composta a partir de um corte metonímico na máscara metálica em perfil, que se destaca do fundo azulado à esquerda, a capa do álbum ostenta a predominância das cores quentes: o marrom-bronze da máscara e o vermelho enfático nas palavras, à direita. Além da cor, os signos verbais ganham peso e movimento, pelo tamanho e pelo tipo gráfico escolhido, o que permite a exploração estética dos constituintes icônicos das mensagens verbais, de modo semelhante ao realizado na escritura publicitária contemporânea. É desse modo que a força da organização do material verbal provoca o deslocamento da leitura linear, incorporando princípios expressivos das artes plásticas.

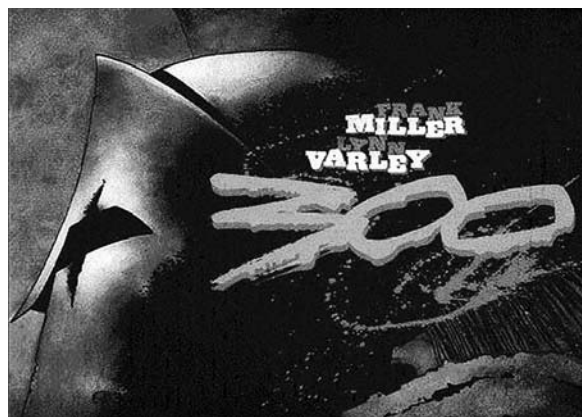


FIGURA 2 – Capa do álbum (Miller, 2006)

b) As páginas de abertura:

Cada capítulo abre-se com páginas não subdivididas e cuidadosamente compostas, à maneira das gravuras e dos quadros.

Exemplo 1- O capítulo um – HONRA – traz seu título centralizado em vermelho, caixa alta, com as letras dispostas de forma dinâmica, ou seja, como ícones do movimento. Toda a metade inferior da página é tomada por uma imagem que

poderia ser subdividida em duas, considerando-se os elementos semióticos de sua composição: à frente os escudos (índices da proteção ao grupo) e atrás as lanças (índices do ataque).

Observe-se o paralelismo das formas, nas duas partes da imagem: ângulos retos dos joelhos abaixo dos círculos dos escudos; traços transversais (vermelhos) e verticais (as lanças). Tem-se a própria dinâmica do movimento, captada na transversalidade. A falange avança para fora da moldura, num «crescendo», da esquerda para a direita.

Com os mesmos elementos, porém com informações visuais diferenciadas, a imagem abaixo tem na parte superior um amontoado de guerreiros que formam um semicírculo, forma geométrica simbólica e visualmente reiterada pelos escudos. Acima, saem linhas retas verticais, que

servem, diferentemente da imagem anterior, para sugerir ou iconizar a ausência de movimento. A data (480 a.C.) aparece na parte superior, à direita, em letras grandes espelhadas, porém sem maiores apelos visuais.

Chamo a atenção para a ausência da moldura, o que dá mais leveza e sugere liberdade. Nessa imagem não aparece o vermelho, mas os tons do pastel em contraponto com o preto, o que traz conotações e novas irradiações semânticas. As duas imagens se opõem, tanto formal, quanto cromaticamente.



FIGURA 3 – Abertura
do capítulo um
(Miller, 2006)



FIGURA 4 –
(Miller, 2006)

c) A quadrinização:

A própria denominação de «quadrinhos» leva a imagens seqüenciadas, em páginas subdivididas graças a um código iconográfico específico. A diagramação das páginas do álbum estudado não corresponde ao usual nas HQs, mas sim procura atender à necessidade dramática de cada cena. Nas páginas

quadrinizadas de forma heterogênea e versátil, qualquer disposição espacial das imagens, dos balões, das legendas, das palavras ou de seus fragmentos procura valorizar os campos semânticos explorados e a coerência da narrativa. Instaure-se, portanto, um jogo dialético entre as possibilidades significativas dos signos, que incorporam elementos indiciais e icônicos (motivados) ao caráter simbólico (arbitrário) dos códigos iconográficos, próprios da quadrinização convencional.

Além disso, as costumeiras onomatopéias – visualmente destacadas e até mesmo exageradas e redundantes, utilizadas para «dar peso» às emoções nas HQs, são raras e discretas na obra analisada. Os balões, as legendas e outros recursos iconográficos, embora codificados, também são bastante diferenciados.

Observe-se, nas duas páginas reproduzidas ao lado, que a quadrinização original explora o efeito barroco do *trompe l'oeil*, com efeitos anamórficos e vertiginosos, provocados pela sugestão do movimento, como na figura do cavalo. Chamo a atenção, também, para a expressiva incorporação de recursos cinematográficos, como o uso da câmera, com alguns ângulos de tomadas ligados por convenção a certas significações, por exemplo: o contra-*plongée* dá a impressão de engrandecimento dos personagens e o *plongée* sugere seu esmagamento. Nas vinhetas de Miller, tal como no cinema, o plano, a composição, o enquadramento, as tomadas e a perspectiva são elementos de organização discursiva da GN, juntamente com o uso das cores, luzes e sombras e das texturas originais.

Por outro lado, ao contrário das reproduzidas acima, inúmeras outras páginas não apresentam subdivisões e, além disso, algumas delas não utilizam signos verbais. Penso que elas podem ser consideradas como quadros ou gravuras, trazendo uma informação visual de alto teor estético. Pelo fato de os signos visuais tomarem uma página completa, sem os quadrinhos, cada página passa a funcionar em outra dimensão espaço-temporal. Desse modo, o ritmo frenético, que as subdivisões das páginas em vinhetas imprimem à narrativa visual, é momentaneamente substituído por uma pausa que daria ao leitor «tempo para respirar», deixando suspenso o percurso rápido do olhar



FIGURAS 5 E 6 –
(Miller, 2006)

que as imagens sequenciadas exigem. Pausa que viabilizaria, inclusive, algumas reflexões sobre a trama que se desenrola diante dos olhos mais atentos ao dinamismo das imagens que aos detalhes significantes.

Nesse caso, eu diria que menos passa a ser mais, porque uma imagem que toma toda a página obviamente traz menor número de informações, vindo a apresentar-se como um espaço a ser interpretado mais demoradamente, de modo semelhante ao que fazemos ao apreciar uma obra pictórica. Sendo uma

informação visual diferenciada das anteriores ela é, de certa forma, estranha no contexto fragmentado das HQs. Destaco um exemplo:



FIGURA 7 –
(Miller, 2006)

Na imagem ao lado, o tema da luta é potencializado pela ilusão da estaticidade momentânea, diante de um ataque iminente. A figura humana musculosa e mascarada, com os artefatos bélicos, incorpora ícones da agressividade e da organização, próprias da «estética» das batalhas. Destacam-se sugestões cromáticas ligadas ao metálico (ferro e bronze), com

todas as conotações de força, dureza e perenidade. Cria-se uma condição específica de leitura, que toma toda a página, o que altera a duração da percepção, chamando a atenção para a composição e para as peculiaridades da imagem em si. Considero que, assim, o novo ritmo instaurado permite que o olhar do leitor se demore mais sobre a imagem como um todo, como uma composição visual de caráter totalizante e ligada ao conceito da percepção estética.

Por outro lado, imagens como essa podem ser consideradas «imagens-símbolo» (Giacomantonio, 1981), pois têm caráter emblemático e seus elementos são estudados e programados com base em códigos iconográficos específicos, bem como na difusão de modelos e estereótipos. Teoricamente, são também chamadas de mensagens icônicas codificadas (Eco, 1989) porque reúnem, em um mesmo significante, elementos regidos por leis particulares (como é o caso das falanges espartanas), que dizem respeito a significados vinculados a um saber preexistente e compartilhado.

Além da opção semiótica pela ausência do registro verbal, para evitar a redundância de intercódigos, a página em questão contrapõe-se à multiplicidade de imagens sequenciadas nas páginas anteriores e nas seguintes, que iconizam o movimento, em termos de um ritmo novo. Decorre daí sua dimensão estética, mais ligada à contemplação do que à ação, nesse momento específico da narrativa gráfica.

DIÁLOGOS ESTÉTICOS

Como acontece em muitos textos estéticos – mais especificamente aqueles de caráter experimental, em que a forma passa a ser integrante do conteúdo –, o poder das vinhetas de Miller, em grande parte, deriva dos claro-escuros exacerbados, das geometrias insólitas e das muitas referências pictóricas. Além disso, não se pode negar que a representação visual dos espartanos dialoga com a pintura e com a escultura. O exemplo abaixo permite verificar tal aproximação com as artes visuais.

Observe-se que no quadro, assim como nas vinhetas de Miller, tanto a postura corporal quanto a semiótica gestual e facial, além de índices de movimento e de ataque, tornam-se ícones da força física e do heroísmo. Nesse sentido, lembro Etienne Souriau, ao estudar as correspondências entre as artes:

É inútil contestar que a pintura destina-se aos olhos, a música à audição. Mas tais sentidos são os únicos envolvidos no quadro das artes? Não, haverá lugar algum, por exemplo, para «o sentido muscular ou cinético, de tanta força na dança, na escultura e na própria arquitetura» (na qual desempenha papel tão importante para a percepção do espaço em profundidade) – e por que não, mesmo na poesia onde a emissão da voz articulada dele se serve? (destaque meu – Souriau, 1983: 87).



FIGURA 8 -Leônidas nas Termópilas, por Jacques-Louis David, 1814. Óleo sobre tela, 395 × 531 cm. Museu do Louvre, Paris.

Inúmeras críticas feitas ao figurino do filme acentuaram a «exibição dos corpos seminus»⁷ dos espartanos como uma inverdade histórica; porém enfatizo a nítida semelhança com o quadro acima, entre outros que tratam de temas bélicos; além disso, a obra não se propõe como verdade, e sim como ficção – é uma narrativa ficcional baseada em um fato histórico. Nesse sentido, lembro que ficção tem o mesmo radical de fingimento; toda obra ficcional é enganosa, ilusória – não *factum*, mas *fictum*. Outras semelhanças nas figuras dos guerreiros podem ser encontradas, desde a estatuária da Antigüidade até os filmes épicos da atualidade.

Tanto a *Graphic Novel* de Miller quanto as seqüências do filme *300* apresentam um relevo semiótico esteticamente reconhecível como tal, sendo esse o meu foco ao abordar comparativamente aspectos das duas obras. No entanto, devido ao tempo e ao espaço destinados a este estudo, limitar-me-ei à comparação entre o álbum e o material de divulgação do filme, que lhe é bastante fiel. O viés comparatista revela-se operacional para o que pretendo demonstrar, uma vez que conserva aquilo que Tânia Carvalho explica como a “natureza

7. A mídia noticiou que os atores do filme seguiram um rigoroso calendário de treinos e regime, durante seis semanas, para ficarem com o físico definido, como na GN.

8. *300*. EUA, 2006.
Adaptação da GN de
Frank Miller sobre
episódio narrado por
Heródoto. Direção: Zack
Snyder. Elenco: Gerard
Butler, Rodrigo Santoro,
David Wenham, Lena
Headey. Duração: 117
min. Em cores. Warner.

mediadora intermediária”, própria de um procedimento crítico que se move “entre dois ou vários elementos, explorando nexos e relações” ao mesmo tempo que “fixa seu caráter interdisciplinar” (Carvalho, 1991: 10).

Nos cartazes do filme *300*⁸, assim como na GN, a ênfase na concretude das palavras, com recursos das artes gráficas e caligráficas, próximas do que eu chamaria de uma «tipoideografia», permite observar as possibilidades comunicativas formais da palavra escrita, ou seja, do traçado das letras, das cores e das relações intratextuais.

Nas três imagens abaixo, assinalo a escolha de protagonistas típicos da narrativa épica: a heroína (rainha Gorgo), o herói (Leônidas) e o antagonista (Xerxes); estando os três em uma postura agressiva e dinâmica. Aliás,

na GN, a esposa de Leônidas é uma personagem secundária, enquanto que na versão cinematográfica ela ganha importância. O uso de sua imagem no material de divulgação do filme liga-se inequivocamente ao apelo da sedução feminina, que não teria necessariamente destaque em uma narrativa bélica.



FIGURAS 9, 10 E 11 –
Cartazes de divulgação
do filme

Assinalo que o diretor de *300*, Zack Snyder, iniciou seu trabalho no mercado publicitário e nos videoclipes, onde tais estratégias comunicacionais persuasivas são eficientemente exploradas há décadas.

De forma análoga à capa do álbum, as letras em vermelho seriam ícones do sangue (guerra) e também da paixão e do heroísmo, enfatizando a semiótica gestual. À semelhança das peças publicitárias impressas, que se apropriaram

de muitos elementos significativos das artes plásticas, a figura humana é expressivamente recortada. São configurações privilegiadas que enriquecem os recursos persuasivos inerentes aos produtos em questão, como ao lado.

As duas imagens, por sua vez, apresentam apelos antagônicos, muito embora conservem



FIGURAS 12 E 13 –
Cartazes de
divulgação do filme

as conotações bélicas. Na primeira, a beleza feminina serve de apelo sensual para a configuração da mensagem, com partes do corpo sutilmente desveladas e emolduradas pela agressividade das palavras em vermelho e pelo ícone verbal do título filme. Já o segundo poster trabalha com o apelo plástico do «belo horrível», na figura mascarada, que avança ameaçadoramente com suas armas, em direção ao leitor.

O material de divulgação reproduz o próprio conceito do filme, pautado na fidelidade à GN, inclusive na opção pela dimensão estética. Nesse tipo de configuração visual, denominada imagem-composição (Giacomantonio, 1981), que é regida por cânones artísticos, o tema torna-se um pretexto para a obtenção de efeitos compositivos. A questão do ritmo fica evidenciada com uma comparação de imagens, bastante divulgada pela mídia, que reproduzo abaixo. Na página impressa, as coordenadas cinéticas (índices da queda, pela disposição das letras) encontram seu paralelo nas três vinhetas, uma dentro da outra, que vão diminuindo gradativamente de tamanho, no sentido descendente. O percurso visual é análogo na onomatopéia, à esquerda, logo acima das duas vinhetas superpostas à primeira.

As páginas da GN, como toda obra de arte seqüencial, buscam reproduzir a ilusão do movimento. É o que saliento, no exemplo ao lado, também bastante divulgado.

Movimento é velocidade, é uma força que envolve um dado objeto que se move num dado espaço. Enquanto as demais coisas estão paradas no espaço circundante, destaca-se a percepção de um corpo em movimento, de um corpo que se deforma até o limite, sob o impulso cinético.

Saliento que, tanto na tela quanto na página, a imagem é «cortada», ou seja, as margens do quadro interrompem a figura humana – o que sugere uma continuidade para além das molduras. A sugestão visual de movimento descendente parece puxar o conjunto para fora, em direção ao leitor. A imagem gráfica, por sua vez, comunica ostensivamente a sua forma, como se fosse uma queda de setas que procuram sair do quadro. O efeito de ilusão de ótica é inquietante, sendo esse um traço estilístico das narrativas visuais do artista gráfico.



FIGURA 14 – Material de divulgação do filme: frame e vinheta da GN (fonte: www.universohq.com/quadrinhos/300_esparta.cfm)

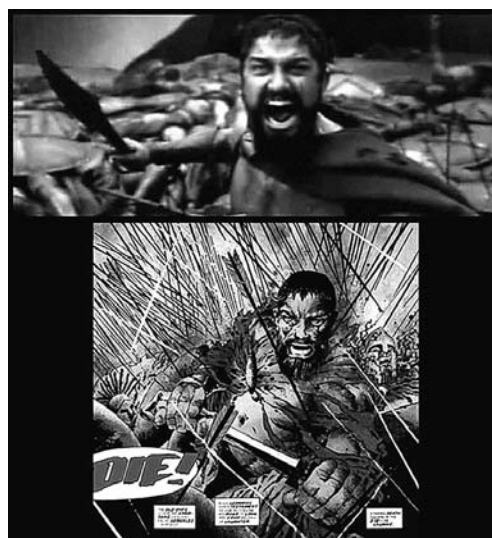


FIGURA 15 – Material de divulgação do filme: frame e vinheta impressa (fonte: www.universohq.com/quadrinhos/300_esparta.cfm)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O potencial cinematográfico de qualquer das obras de Frank Miller é enorme, como se pode observar na análise do material gráfico aqui exposto. Assim também, entendidas como «comunicação presentificante», suas vinhetas revelam alto teor estético; o que espero ter demonstrado ao apontar elementos poéticos na obra analisada.

De início, assinalai que, sendo parte de uma experiência perceptiva, uma obra de arte pode desautomatizar nossa percepção, em diferentes graus. Assim, qualidades diretamente percebidas num cartaz ou numa página impressa também podem sugerir qualidades abstratas (como refinamento, raiva, leveza, força etc.). Além disso, delas decorrem associações de idéias, que são as sugestões icônicas, oriundas da comparação de formas, de cores, de texturas e assim por diante – é a “qualidade de sentimento” de que fala Peirce.

Num segundo momento, demonstrei que, ao observar o modo particular de apresentação de cada página e perceber seus limites sógnicos, posso distinguir suas partes e ver como elas se relacionam com o todo. É um segundo tipo de olhar observador, que busca examinar como se delineia a singularidade do signo, como ele se corporifica, distinguindo-se do contexto ou do gênero ao qual pertence.

Num terceiro momento, meu olhar de leitor-intérprete passou a abstrair o geral do particular, de modo a extrair o poder representativo dos signos, levando em consideração sua localização numa determinada classe de fenômenos. Essa etapa interpretativa do material analisado envolveu a contextualização de variados efeitos, que vão do puramente emocional até elaborações metafóricas e simbólicas – o que considero astúcias da mimese, em termos do diferencial estético percebido no material selecionado para o presente estudo.

Para concluir, acredito que a opção visual do filme de Snyder – assim o demonstram as imagens de divulgação aqui comentadas –, ao tentar refazer o gênero em grande escala, poderia reformular o conceito dos épicos e apontar para o futuro do cinema, pelo menos em relação a filmes históricos ou de ação. Mas esse já é tema para outro artigo, a sair em breve, no qual investigo os efeitos da opção pela fidelidade à *GN* no filme *300*. ■

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail (Mijaíl M. Bajtín) (1986). *Problemas literarios y estéticos*. Ciudad de La Habana: Editorial Arte Y Literatura.
- BENJAMIN, Walter (1993). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense.
- BENSE, Max (1972). *Estética de la información*. Madrid: Alberto Corazón.
- CARVALHAL, Tania Franco (1991). Literatura comparada: a estratégia interdisciplinar. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. Niterói, ano 1, nº. 1, p. 9-21.
- CIRNE, Moacy (2000). *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes.
- CONNOR, Steven (1996). *Cultura pós-moderna*. São Paulo: Loyola.
- DONDIS, Donis A (2003). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- EISNER, Will (2005). *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes.
- ECO, Umberto (1989). *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- _____ (1991). *Semiótica & filosofia da linguagem*. São Paulo: Ática.
- FEATHERSTONE, Mike (1995). *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel.
- GIACOMANTONIO, Marcello (1981). *Os meios audiovisuais*. São Paulo: Martins Fontes.
- GUIMARÃES, César et al. (org.) (2006). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- JAKOBSON, Roman (1970). *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix.
- JAMESON, Frederic (1994). *Espaço e imagem*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- MACHADO, Arlindo (2001). *Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp.
- _____ (2004). Arte e Mídia: Aproximações e Distinções. *Revista da Campós*. Dezembro 2004 (disponível em www.compos.com.br/e-compos – acesso em 15 out. 2007).
- MC CLOUD, Scott (2004). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Ed. Makron Books.
- MILLER, Frank & VARLEY, Lynn (2006). *Os 300 de Esparta*. São Paulo: Devir.
- PEIRCE, Charles Sanders (1990). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- PLAZA, Júlio (1990). *A tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- RUBIN, A.A.C., BENTZ, I.M.G. e PINTO, M.J. (orgs.) (1998). *Produção e recepção dos sentidos midiáticos*. Petrópolis: Vozes.
- SANTAELLA, Lúcia (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras.
- SCHAEFFER, Jean-Marie (2000). *Adieu à l'esthétique*. Paris: PUF.
- SEEL, Martin (2005). *Aesthetics of appearing*. California: Stanford University Press.
- SOURIAU, Etienne (1983). *A correspondência das artes. Elementos de estética comparada*. São Paulo: Cultrix/USP.
- VIRILIO, Paul (2005). *Guerra e cinema: logística da percepção*. São Paulo: Boitempo.



Astúcias da mimese em *Os 300 de Esparta* – A dimensão estética na *GN* e nos cartazes do filme

Sites consultados:

Permanent link '300' comic to screen comparison ****UPDATED**** acesso em outubro de 2007.

greciantiga/exp/citacao.asp; acesso em janeiro de 2008.

www.devir.com.br/hqs/frank_miller.php; acesso em janeiro de 2008.

www.moebiusgraphics.com; acesso em janeiro de 2008.

www.universohq.com/quadrinhos/300_esparta.cfm; acesso em janeiro de 2008.

www.historianet.com.br; acesso em janeiro de 2008.

Artigo recebido em 28 de junho e aprovado em 26 de agosto de 2008.