

# A consagração da masculinidade como singularidade em 300 de Frank Miller



Prof. Dr. Fabio Caim  
Uninove/FA CAMP  
Prof. Adelio Brito  
FUC-SP/Centro Universitário  
Sant'Anna

RESUMO: Esse trabalho desenvolve a noção de masculinidade como discurso na HQ 300 (Miller, 2006) que se estabelece por meio da condução temática dos seus capítulos: 1) Honra, 2) Dever, 3) Glória, 4) Combate e 5) Vitória. As relações entre os layouts e as conduções temáticas criam singularidades do masculino em ascensão. Os capítulos organizam os interpretantes propostos pela arte, para demonstrarem que masculino é motivo de consagração. Objetivando entender essa representação se faz necessário o uso de uma teoria que tenha como objeto de estudos a capacidade que as linguagens têm de representar. A semiótica mais a perspectiva sociológica sobre o masculino discutida por Oliveira (2004) embasam as análises dessa linguagem, com a finalidade de explorar as representações criadas e as interpretações possíveis conduzidas pela HQ. A metodologia se dá por meio da investigação capítulo a capítulo dos principais significados expressados nos layouts e orientados pelos títulos e suas presentificações nas imagens do masculino, ao ponto de conduzirem singularidades por um caminho de ascensão do 1º ao 5º capítulo. As conclusões preliminares indicam que a HQ usa recursos como o título para conduzir o intérprete a uma noção de masculinidade propícia a criação visual da arte, que montada em cima de quadros contexto absorve o olhar do leitor de maneira geral, conduzido-o aos quadros menores que articulam com mais precisão as falas. A construção do layout ressalta os títulos de cada capítulo, especialmente, na forma como eles representam a masculinidade passando pela honra (1º capítulo), firmando as bases da singularidade ao atrelar a honra ao dever (2º), preparando o masculino para alcançar a glória (3º), que deve ser conquistada pelo combate (4º) e sustentada na vitória (5º).

PALAVRAS- CHAVE: história em quadrinhos; singularidade; masculinidade; representação.

RESUMO: This paper develops the notion of masculinity as the comic narrative 300 (Miller, 2006) that are established through the conduct of its thematic chapters: 1) Honor, 2) Duty, 3) Glory 4) Combat and 5) Victory. The relation between layouts and themes conceptions creates singularities males on the rise. Chapters organize significances proposed by art that it demonstrates how male can be a matter of consecration. This kind of representation needs a theory that study how languages can produce representations. So, the semiotics and the masculine sociological perspective discussed by Oliveira (2004) underpin the analysis of this comics, in order to explore the representations and the possible interpretations conducted by comics. The methodology is through research chapter by chapter of the main meanings expressed in the layouts and advised by their titles and the images of the masculine. Preliminary findings indicate that comics uses resources like the title to lead the interpreter to a notion of masculinity. The building's layout emphasizes the titles of each chapter, especially in how they represent their masculinity through the honor (1st chapter), confirming the basis of uniqueness to tow the honor to duty (2), paving the male to achieve glory (3), which must be earned by fighting (4) and sustainable in the victory (5).

KEY WORDS: comics; singularity; masculinity; representation.

Introdução

Crucificadas e difamadas, as HQs continuam, a cada ano, vendendo milhões de exemplares e conquistam outros tantos leitores insaciáveis ao redor do mundo. Antes compreendidas como meios de comunicação de massa, agora as HQs se tomaram mídias diferenciadas, carregadas de interessantes, estranhas e diversificadas personagens, ao gosto de cada leitor. A força desse tipo de literatura é inegável e, na mesma proporção dos críticos, surgem autores que defendem inclusive o uso delas em sala de aula.

É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de diretrizes Básicas) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares

Nacionais). (RAMA e VERGUEIRO, 2005, p. 21)

Clássicos da literatura ganham espaço em narrativas sequenciadas, ricamente ilustradas, como é o recente exemplo de Os Sertões<sup>4</sup>. Com o passar dos anos, aquela criança que volta e meia tinha seus olhos pregados num gibi cresceu. E como que para acompanhar essa maturidade, a história em quadrinhos amadureceu também e adquiriu um aspecto mais sério, menos inocente, muitas vezes até herege, polêmico e politicamente incorreto. Personagens como Constantine, Lobo, Authority e Preacher surgem para um público adulto e exigente, que se habituou à linguagem, mas que por mudanças contextuais exige outro tipo de estória. Mesmo aqueles personagens que povoaram o imaginário infantil como Batman,

<sup>4</sup>CUNHA, Euclides. Os Sertões. São Paulo: Desiderata, 2010 (versão em HQ do clássico).

Homem Aranha, Superman e Hulk adquiriram, com o tempo, um ar mais maduro, abordando temas existenciais, questionadores com tramas extremamente amarradas em cronologias longas, que possibilitaram a criação de universos ficcionais extremamente ricos em sua mitologia. Alguns autores começaram a despontar e se destacar nessa nova (mas nem tanto) tendência das HQs, trazendo uma espécie de inteligência extra, quase erudita, a este tipo de literatura, gravando nas tramas doses de psicologia, sociologia e física, tomando a leitura mais desafiadora e agregadora de cultura. Frank Miller é um desses autores e uma de suas mais aclamadas obras é o objeto de estudo deste trabalho: 300, ou como se chama sua versão em português Os 300 de Esparta. Escrita e desenhada por Miller e colorizada por sua esposa, Lynn Varley, a história em quadrinhos foi publicada originalmente nos Estados Unidos, entre maio e setembro de 1998 pela Dark Horse Comics, em cinco edições: Honor, Duty, Glory, Combat e Victory. No Brasil, a série foi lançada no ano seguinte, pela Editora Abril, no mesmo formato americano, mantendo as características originais e nomes dos capítulos traduzidos literalmente.

Vale salientar que, originalmente, Frank Miller concebeu a obra no formato paisagem, ou seja, horizontal, como se cada página fosse uma tela, mas por limitações do mercado americano, foi editada com cada página dividida em duas verticais. Somente no final de 1999 a Dark Horse lançou uma edição de luxo, com capa dura, no formato

idealizado por Miller (posteriormente lançada no Brasil também). De acordo com o que ele mesmo relata em Slings & Arrows (coluna de cartas da edição americana, em que o próprio Miller respondia e comentava) e, posteriormente, The Frank Miller Tapes Unfiltered Conversations (documentário que faz parte dos extras do DVD 300), sua inspiração veio do filme The 300 Spartans (Rudolph Maté, 1962), que assistiu quando tinha entre cinco e seis anos de idade. Apesar da qualidade do filme de 1962 passar longe da adaptação de 2006 (Zack Snyder), o filme deixou o jovem Miller tão impressionado que, depois de adulto, teve que transformar aquela paixão infantil num épico dos quadrinhos e recontá-la à sua maneira. Apesar de basear-se em um fato histórico, Frank Miller admite não ter sido muito realista ao conceber a Graphic Novel.

Ninguém em sã consciência me acusou de ser realista. Esse não é o meu papel. Escrevo histórias de aventura. 300 é o mais próximo que cheguei da realidade. (...) O que eu fiz foi uma evocação. Não era uma obra histórica. (MILLER apud SNYDER, 2007)

Assim mesmo, os elementos históricos e o acontecimento balizam a HQ. A Batalha das Termópilas foi um dos eventos mais marcantes da história ocidental. Em 480 A.C., um grupo formado por 300 espartanos, acompanhados por outros guerreiros da região da Grécia, lutaram por três dias contra centenas de milhares de persas no apertado desfiladeiro das Termópilas, os

Portões de Fogo. Apesar de estarem em número bastante inferior, os espartanos viviam para e dominavam as artes da guerra, sendo brilhantes não só no combate corpo a corpo, como também na estratégia. Por isso, apesar da desvantagem, o pequeno exército foi uma grande dor de cabeça ao rei Xerxes. Neste ponto, a Graphic Novel passa essa ideia de maneira bastante convincente, tomando como ponto de partida o potencial dos belicosos espartanos. A maneira como Miller construiu cada uma das personagens, principalmente os espartanos, faz com que personifiquem brilhantemente os conceitos dos cinco títulos, seguindo à risca o conceito de herói eternizado no mundo das histórias em quadrinhos e herói é aquele:

(...) que não tem necessidade de adjetivos para se caracterizar, aquele que, dotado pelos deuses duma força sobre-humana, é investido duma missão sagrada e deve restaurar a ordem perturbada pelas forças do mal. (...) O herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o „polícia do cosmos.“ (MARNY, 1988, p. 122 e 123)

Além desses atributos, Miller acrescenta sua visão pessoal ao herói na sua versão das personagens, que com certeza, contribuiu bastante para a noção de masculinidade na obra.

Meu conceito de herói mudou. O herói não era mais quem ganhava o

distintivo, ou era aplaudido como Harry Potter no final da história. Um herói era alguém que fazia algo porque era certo (...) Alguém cujas conquistas pudessem ir além de sua morte e que estivesse disposto a morrer desacreditado e esquecido. (MILLER apud SNYDER, 2007)

Honra, dever, glória, combate e vitória são os conceitos que essas personagens vestem e representam durante o discurso da HQ, de tal forma que parecem atingir um crescente movimento até que se chegue, de fato, à vitória. Conceitos representativos e característicos da masculinidade, que fazem parte da sua natureza. Afinal, “homens têm uma necessidade interior de heróis.” (Marny, 1988, p. 123) Assim como em Tarzan e os Vikings (cf Marny, 1988), quando Tarzan decide não se casar com a princesa Hilsa e retorna para sua vida de aventuras, o herói é um abnegado, cuja vida serve a um propósito maior.

A Masculinidade em Construção:  
Honra, Dever, Glória, Combate e Vitória

O desenvolvimento inicial, ou a introdução do capítulo 1 narra os soldados espartanos voltando de uma campanha. Eles estão cansados, com fome, praticamente exaustos quando um jovem soldado vai ao chão envergonhando todo o pelotão. Seu capitão toma para si o dever de lhe ensinar a honra de ser soldado, ser espartano e não falhar, por meio de castigos físicos. Exaltado o capitão ultrapassa o limite e é duramente

penalizado pelo rei Leonidas, que sentencia todo o pelotão a um jejum forçado até o término da jornada. As páginas onde estas cenas se desenrolam possuem dois quadros contextos (quadros amplos onde a ação de maior importância se desenvolve). No primeiro quadro há a queda do soldado seguido de quadros explicativos com a punição pelo capitão. No segundo quadro há a ação do rei para estabelecer a honra de seus subordinados, seguido de quadros explicativos com a sentença de jejum para todos.

As páginas são construídas de maneira a exaltarem a ação e os quadros explicativos acompanham um caminho ascendente (crescem em tamanho) até a decisão do rei. A honra é uma construção coletiva, ela se realiza na relação com o próximo. Sendo coletiva, ela é arbitrária, portanto histórica. Nesta construção a honra se estabelece pela demonstração de força pelo coletivo de soldados e pela hierarquia de poder. O poder – a sentença do rei Leonidas – só se manifesta, quando a honra precisa ser retomada e lembrada a todos. Especialmente nos momentos de dificuldade, a honra deve orientar as ações, pois como conjunto de regras ela determina atitudes e comportamentos, sendo o fio condutor por onde todos devem se fiar. Como preparação para que o leitor entenda os dilemas das personagens, as cenas introdutórias cedem espaço para o desenho do rei Leonidas criança passando pela sua prova de fogo, que o tomaria ou não um cidadão espartano e o habilitaria a assumir o manto do rei. Miticamente, a criança confronta

um lobo faminto em terras geladas demonstrando não apenas coragem, mas inteligência estratégica ao emboscá-lo em um beco, tomando-o alvo fácil de sua lança. Também, miticamente, a criança se veste com a pele do lobo para voltar à sua cidade. O lobo como representação da sombra, tudo o que está contido no inconsciente, é subjugado pelo guerreiro, que incorpora essa massa disforme de pulsações ao vestir a pele do animal. Desta forma, honra significa domar a selvageria tão característica do masculino.

Usar essa pulsão desenfreada que é a selvageria de maneira direcionada é uma forma de conduzir o macho e extraí-lo do caminho da natureza, para o caminho da cultura, pois que a honra é coletiva e só há cultura, onde há coletividade. Desta forma, uma característica tão importante quanto a honra se faz no desenvolvimento de uma coletividade, onde a relação com o outro se pauta em regras explícitas de conduta, provando que a masculinidade se vincula a um ideal de virilidade e força. Já as primeiras páginas do segundo capítulo (Dever) trabalham com grandes quadros contexto, explorando a sensação de isolamento e solidão. O dever se pauta na busca da orientação mística encontrada pelo Rei Leonidas em sacerdotes isolados em uma montanha próxima à Esparta. Os sacerdotes, por sua vez, buscarão nos deuses antigos a inspiração para orientar as ansiedades do rei, diante do eminente conflito com os persas e seu enorme exército. Contrariando as orientações do

oráculo, que lhe ordenam que não faça nada, o rei sai com sua guarda pessoal, formada por 300 soldados, para "passear", com segundas intenções, obviamente. As páginas seguintes são recheadas de quadros explicativos, ao que parece quanto maior a intensidade da ação, maior o número de pequenos quadros, para explicar melhor a situação. O dever se constitui como consequência da honra e se baseia no conjunto de regras implícitas ao tipo de coletividade retratada na HQ.

A despeito das orientações religiosas, os espartanos rumam para a guerra, portanto, é possível inferir, que a HQ constroi uma ideia de masculinidade baseada na materialidade dos deveres: apresenta o espartano como um cético. É desta forma que o dever primordial se dá entre o rei e o seu próximo; entre o rei e o seu povo. Seu dever é zelar pela vida e, principalmente, pela liberdade dos espartanos.

Interessantemente, a glória se situa antes do combate, na narrativa da HQ construída na seguinte ordem: 1 - Honra; 2 - Dever; 3 - Glória; 4 - Combate; 5 - Vitória. Pela lógica comum a glória deveria vir após o combate e a vitória. Seria a glória a consagração do caminho do guerreiro. No entanto, notamos que como terceiro capítulo dentro da narrativa, a glória antecede a ação do combate. Não há neste capítulo a glorificação, ou a celebração dos espartanos em sua heroica luta contra os persas.

A glória está muito bem caracterizada na última página do capítulo: um quadro contexto abrange toda a página com o desenho de espartanos em posição de ataque, com seus

escudos erguidos, as lanças em riste, os elmos vestidos e o rei Leonidas dizendo "come and get it"<sup>5</sup>. A glória se dá como uma antecipação da batalha, que está por vir - ela é o preparo, que culmina na performance perfeita dos corpos masculinos dos espartanos. Os sentidos da glória parecem em trama perfeita com os anteriores, dos capítulos de Honra e Dever, já discutidos. A masculinidade tratada na HQ é um caminho social a ser construído e validado não apenas pelo discurso da coletividade, portanto, pelas suas regras, mas também pelos ritos de passagem (rei Leonidas matando o lobo); o soldado sendo castigado; a decisão do rei de deixar a superstição do misticismo e avançar na defesa de sua pátria.

Outro aspecto importante neste capítulo é a entrada em cena de um espartano que segue os soldados e em um determinado momento se revela, informando ao rei um atalho, que poderia ser usado pelos persas contra eles. Esta personagem é caracterizada por possuir um corpo deformado. Ele é filho de espartanos que resolveram sair de Esparta, para não condenarem à morte sua criação tão disforme, justamente, porque em Esparta não há glória em não poder honrar o dever de servir à pátria. Portanto, a ideia de masculinidade também perpassa a construção de um corpo de alta performance, preparado para as agruras da guerra.

No capítulo 4 (Combate) e em seu primeiro quadro contexto a simetria parece construída como um item importante para alcançar a glória e obter alta performance no combate. Os soldados enfileirados e com seus escudos

<sup>5</sup>Tradução livre: "venham e recebam o que merecem".

erguidos constituem uma verdadeira muralha de combate, com o objetivo de amedrontar e enfrentar o inimigo. No entanto, nas páginas seguintes o combate desenhado é tomado pela assimetria, onde os corpos se misturam em um emaranhado de lanças, escudos e ferimentos.

A capacidade dos espartanos de cumprir ordens e funcionar como um conjunto organizado e coerente, exemplificado nas formações simétricas que assumem, está diretamente ligado com o dever. Para o espartano construído na HQ, o dever se materializa na capacidade de servir à pátria, principalmente, em combate, que por sua vez reforça o conceito de masculinidade como um ideal, que se presentifica na figura mítica do guerreiro. Neste capítulo de enfrentamento, onde duas forças (espartanos e persas) se confrontam, o rei espartano e o rei persa são postos um diante do outro. O rei persa se caracteriza pela ostentação, pelo traje detalhado, pelo rosto carregado de "peircings"; enquanto que o rei Leonidas veste uma capa que o cobre e carrega seu elmo. Há uma nítida oposição entre estes dois estilos - um completamente espalhafatoso, grandioso e oneroso, o outro simples e objetivo.

Enquanto que o rei Xerxes (persas) se posiciona como grandioso, senhor de homens, terras e dono de escravos, que usa sua força de maneira sedutora e implacável, ou seja, sem a mínima honra e muito menos qualquer senso de dever, já que sua única preocupação é com suas posses; o rei Leonidas é o protótipo de homem ideal, cumpridor de seus deveres,

honrado, que avalia estrategicamente suas opções, ama sua esposa e, acima de tudo, vive pela sua pátria.

No capítulo do combate, os espartanos formam uma muralha com os corpos sem vida dos combatentes inimigos e a empurram para que desabe em cima dos outros que estão vindo. A cena é primorosa e se desenvolve para um quadro contexto, que toma toda a página e mostra uma luta sangrenta. Por fim, o capítulo é tomado por uma página preta manchada de vermelho e seguida pelo capítulo 5 - Vitória.

A vitória efetivamente não acontece, já que todos os espartanos são mortos pelo exército do rei Xerxes. A consciência do rei Leonidas sobre seu destino final se traduz em uma decisão: ordenar que Dilios voltasse para Esparta e usasse seu talento de contar histórias, para narrar a grande batalha dos Termópilas. Sabendo de sua morte certa, o rei decide que a lenda deve ser perpetuada, que o que meros 300 soldados fizeram contra o invencível exército persa deve ser motivo de orgulho, fomento da honra, expressão máxima do exemplo de cumprimento do dever e a glorificação de um povo, por meio de seu estilo de vida e morte: o combate e a vitória.

Conclusão - a consagração do masculino no discurso da HQ

O discurso da HQ presentifica um aspecto constitutivo da trama de significados que a representação do masculino envolve, que é o ideal de guerreiro e todas



Guerreiros de Espata em  
300, de Frank Miller

as suas qualidades. O guerreiro faz parte do ideário da humanidade. No entanto, a HQ desenvolve o sentido de um guerreiro envolto em cultura, enraizado pelo amor a pátria, que se traduz no dever de servi-la. Este mesmo guerreiro, quase um sinônimo para masculino na HQ, domina seu aspecto sel-vagem por meio da honra, que deve ser exercitada no dever à pátria, à família, aos semelhantes. O coletivo que é Espata se configura como fonte dos sentidos arbitrários da honra e do dever, que inclusive exclui o diverso e o diferente – vide a personagem com o corpo deformado. A guerra que se trava contra os persas, não é apenas a guerra pela sobrevivência, mas é também a batalha por manter um estilo de vida, por o diferente fora dos limites da pátria colonizada pelo masculino na sua melhor forma, a forma do guerreiro.

Normalmente, o masculino se apresenta em oposição dicotômica com o feminino. Ou seja, o masculino nega o feminino em si mesmo, para demonstrar perante a sociedade que é masculino. Na HQ o feminino é uma personagem tão secundária,

que não oferece bases para comparações ou oposições, desta forma, o caminho percorrido para apresentar essa construção é a “via crucis” do guerreiro, que se traduz em honra, dever, glória, combate e vitória. Se por um lado sobra ao masculino a ampla possibilidade de se constituir como tal por seus valores e não por oposição, também, resta-lhe o destino certo de que a vitória, quase sempre, traduz-se em morte. O caminho não é redentor, a trilha não é a do herói, que volta para casa após ultrapassar os obstáculos e conquistar seu prêmio. Sobra ao guerreiro nesta senda o destino perpetuado através da história, pelas narrativas que surgirão e serão recontadas construindo outras tramas. Portanto, a proposta da HQ consagra o masculino no caminho do guerreiro, dentro de um ideal rígido de masculinidade, sem desvios, sem deformidades, sem concessões. Neste ideal o masculino deve ser forte, impenetrável, de alta performance, orgulhoso de si, musculoso e habilidoso, além de possuir forte senso de honra e dever para com os seus e combate para os estranhos.

## Bibliografia

BLEICHMAR, Silvia. Paradojas de La sexualidad masculina. Buenos Aires, Paidós, 2006.

CARDIM, Leandro Neves. Corpo. São Paulo, Globo, 2009.

CARTLEDGE, Paul. História ilustrada da Grécia Antiga. São Paulo, Ediouro, 2009.

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo, Devir, 2005.

\_\_\_\_\_. Comics & Sequential Art. Tamarac (FL), Poorhouse Books, 2001.

\_\_\_\_\_. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

MARNY, Jacques. Sociologia das histórias aos quadrinhos. Porto, Livraria Civilização, 1988.

MILLER, Frank. 300. Oregon, Dark Horse Books, 2006.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2005.

\_\_\_\_\_. Understanding Comics: the invisible art. New York, Harper Collins Publishers, 1994.

NSHOUM-GRAPPE, Véronique;

MACHADO, Lia Zanotta;

WELZER-LANG, Daniel et alii.

Masculinidades. Mônica Raisal Schpun (org.). São Paulo, Boitempo Editorial; Santa Cruz do Sul, EDUNISC, 2004.

OLIVEIRA, Pedro Paulo. A Construção Social da Masculinidade. Belo Horizonte, UFMG; Rio de Janeiro, IUPERJ, 2004.

RAHDE, Maria B. F. Estética moderna & pós-moderna. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2000.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo, Contexto, 2005.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo, Contexto, 2009.

SANTAELLA, Lucia. A Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo, Editora Pioneira, 2001.

\_\_\_\_\_. Semiótica Aplicada. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002.

## Filmografia

SNYDER, Zack. 300. Estados Unidos: Universal, 2007. 🗨️