

WALBER GÓES MACIEL

**A APROPRIAÇÃO DE TEMÁTICAS HISTÓRICAS FEITA PELA INDÚSTRIA
CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA A PARTIR DA ADAPTAÇÃO DA
GRAPHIC NOVEL “OS 300 DE ESPARTA”, DE FRANK MILLER.**

FORTALEZA

2009

WALBER GÓES MACIEL

**A APROPRIAÇÃO DE TEMÁTICAS HISTÓRICAS FEITA PELA INDÚSTRIA
CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA A PARTIR DA ADAPTAÇÃO DA
GRAPHIC NOVEL “OS 300 DE ESPARTA”, DE FRANK MILLER.**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, sob a orientação da Prof^a. Dra. Meize Regina de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2009

WALBER GÓES MACIEL

**A APROPRIAÇÃO DE TEMÁTICAS HISTÓRICAS FEITA PELA INDÚSTRIA
CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA A PARTIR DA ADAPTAÇÃO DA
GRAPHIC NOVEL “OS 300 DE ESPARTA”, DE FRANK MILLER.**

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Meize Regina de Lucena Lucas (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Silas José de Paula (Membro)

Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Marcelo Dídimio Sousa Vieira (Membro)

Universidade Federal do Ceará

FORTALEZA

2009

AGRADECIMENTO

Só tenho a agradecer a ti, meu Pai, que nunca desisti de mim.

Obrigado Jesus!

DEDICATÓRIA

Parece-me imprescindível para o crescimento humano a superação de barreiras. Por mais que nós planejemos meios pelos quais nossos objetivos sejam alcançados, sempre há um momento no roteiro em que um ator, ou uma cena que não estava no *script* surge e muda o rumo da narrativa. Às vezes penso que propor um *storyboard* no desenrolar da minha vida deva ser uma atividade que precise ser renegada, pois a idéia de frustração me parece mais do que apenas desagradável. Mas são nos momentos de crises em minha vida que, pensando em não planejar mais como se devem seguir os dias no *set*, que me pego remanejando todas as cenas, imaginando bons *takes* e escolhendo uma outra emocionante trilha sonora. Então percebo que a vida é exatamente isso, imprevisível, e que quando num dia penso em desistir dos meus desejos, vejo-me num outro em uma reunião com os meus sentimentos reorganizando o amanhã. Pergunto-me o porquê e lembro que vivo cada cena, cada trilha em minha vida porque não vivo só, porque tenho ao meu lado pessoas que amo e Deus que nunca desistiu de mim. Então lembro que desistir de uma pequena coisa que seja é desistir de ser quem sou e dos que acreditam no meu possível e é exatamente às pessoas que me amam, que me apóiam e que me levantam quando eu tropeço que eu dedico este trabalho.

A Jesus, meu maior amigo e meu único Pai, que me conforta, que me escuta e me aconselha quando sinto o mundo me comprimir. A minha mãe, Ana Clara Góes, que não somente diz que me ama diariamente, mas que todos os dias de sua vida desde o meu nascimento trabalha, luta, respira para que eu possa respirar. Mãe, eu gostaria de saber dizer o que foi viver contigo, mas não conheço uma adjetivação para descrever sua importância na minha vida. Às minhas duas avós, Tereza Góes e Clara Maciel, que sempre demonstraram amor incondicional a mim. Aos meus amigos, os de infância e os que conheci ao longo da vida. Não poderia deixar de citar os que se tornaram fundamentais pra conclusão deste trabalho (Camila Grangeiro, Nilo Madson, Aline Veras, Luciana Santos, Fernanda Santos, Lívia Eveline, Natalia Pinheiro, Cândida Garcia, Luar Maria, Elaine Cristina e John Robson). À minha família, tios (as), primos (as), e aos meus irmãos (Walber Farias, Rayanne Maciel e Luan Maciel), que pra mim, sempre foram completos, nunca pela metade. E à minha orientadora Meize Lucas que foi extremamente paciente com as minhas dificuldades e sempre se fez disponível quando precisei e complacente com as minhas digressões.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise da adaptação da *graphic novel* “Os 300 de Esparta”, de Frank Miller, para o cinema, a partir do filme “300” de Zack Snyder. Este trabalho concentra-se em analisar a adaptação em questão. Para tanto buscamos compreender como os filmes ditos históricos ao longo de mais de um século de cinema são construídos, seus códigos, narrativas e suas especificidades. Analisamos também a linguagem cinematográfica e a linguagem das histórias em quadrinho que dialogam entre si na criação da narrativa histórica através dos seus entrelaçamentos formulando uma metalinguagem. Analisa-se como a história é abordada e adaptada a atualidade. Percebe-se a formulação de uma estética que dialoga com as artes plásticas, para tanto se exige uma análise da estética no contexto pós-moderno e também a análise da composição dos elementos visuais na elaboração de imagens no quadrinho de Frank Miller e na perspectiva fílmica verossimilhante de Zack Snyder, corroborando na construção de *300*.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, histórias em quadrinho, história, linguagem, adaptação, estética e artes visuais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. O FILME HISTÓRICO, SUAS CARACTERÍSTICAS E SUA PLURALIDADE NA ÍNFIMA TENTATIVA NATURALISTA DE TRANSCENDER O VÉU DA IRREALIDADE.....	10
2.1. Filme histórico.....	11
2.2. Tipos de filmes históricos.....	13
2.3. Filme histórico tradicional e o naturalismo dos filmes.....	16
2.4. análise de filmes históricos.....	20
3. CINEMA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS: A CONFLUÊNCIA DE TÉCNICAS, FERRAMENTAS, LINGUAGENS E MEIOS DE EXPRESSÃO NA REPRESENTAÇÃO DAS GUERRAS MÉDICAS.....	29
3.1. A linguagem cinematográfica como ferramentas da criação de duplos do real....	29
3.2. As Histórias em Quadrinhos (HQ's).....	30
3.3. A HQ <i>Os 300 de Esparta</i>	36
4. A INTER-RELAÇÃO ADAPTATIVA ENTRE O CINEMA E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O VIÉS DA METALINGUAGEM NA RE-REAPRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA SOB O JULGO DA ORNAMENTAÇÃO DA IMAGEM PÓS-MODERNA EM 300 DE ZACK SNYDER.....	45
4.1. Cinema e histórias em quadrinhos: duas formas de expressão artística num diálogo secular.....	46
4.1.1. <i>Cinema e história em quadrinhos perante as similaridades e o entrelaçamento destas duas linguagens</i>	48
4.2. A apropriação do fato histórico sobre a necessidade de uma adaptação fílmica.....	51

4.2.1. <i>Grego x persa</i>	54
4.2.2. <i>Civilizados x bárbaros</i>	55
4.2.3. <i>Ocidente x Oriente</i>	56
4.3. Cinema e HQ – a corroboração de duas expressões artísticas em <i>300</i>	58
4.3.1. <i>A busca de uma fidelidade adaptativa a propósito da metalinguagem</i>	61
4.3.2. <i>Cinema e HQ em uma conversa íntima com as artes plásticas</i>	64
5. CONCLUSÃO	69
REFERÊNCIAS	71

1. INTRODUÇÃO

Segundo Gutfreind (2007, p. 1), o cinema foi fundado como uma técnica de reprodução que recorreu a outras formas de arte como a música, a literatura, o teatro, a poesia, mas também a outras formas de espetáculo com o circo, fazendo parte do mundo da indústria, assim como do mundo das artes. Desde o surgimento do cinema produções de abordagem histórica foram realizadas. Após mais de um século de produções cinematográficas percebemos uma mudança nos códigos e na linguagem dos filmes históricos com a produção *300*. Este trabalho tem a intenção de analisar como se constrói essa nova forma de apropriação da história pelo cinema.

No primeiro capítulo nós analisaremos os filmes históricos, quais os seus códigos e como a narrativa histórica é construída segundo o cinema como linguagem de expressão. Analisaremos também as maneiras como a história pode ser abordada, segundo tipologias e, conseqüentemente, analisaremos algumas produções cinematográficas com códigos distintos e formas de abordagem do fato histórico de formas diferenciadas.

O segundo capítulo concentra-se em abordar a linguagem cinematográfica de forma mais generalizada. Depois nós analisaremos como se deu o processo de evolução das narrativas em quadrinhos desde o surgimento no fim do século XIX até a atualidade. Analisaremos também o quadrinho como linguagem e como os seus códigos corroboram na produção de uma narrativa e também como forma de arte. Posteriormente analisaremos a HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller, que serviu como base para a produção cinematográfica *300*, de Zack Snyder, nosso objeto.

Para finalizarmos, analisaremos o que é a apropriação e como o cinema apropria-se do fato histórico de forma que construa um vínculo com a atualidade, criando uma relação entre o filme e o espectador. Analisaremos como a linguagem cinematográfica e a linguagem das HQ's dialogam entre si na produção fílmica em questão. Finalizaremos analisando o filme *300*, a presença da linguagem do cinema e dos quadrinhos de forma metalingüística e como a obra se situa no contexto pós-moderno como expressão artística.

2. O FILME HISTÓRICO, SUAS CARACTERÍSTICAS E SUA PLURALIDADE NA ÍNFIMA TENTATIVA NATURALISTA DE TRANSCENDER O VÉU DA IRREALIDADE.

A construção de realidades, ou realidades paralelas, a partir de temáticas históricas, vem sendo realizadas pelo cinema desde o princípio deste. A relação cinema-história se faz, então, há um século, mas, segundo Nova (? , p. 1), o estudo dessa implicação se faz há pouco mais de trinta anos. Durante minha pesquisa, leituras tentando arquitetar a base desse trabalho, encontrei trabalhos que aparentemente me serviriam para calcar esse capítulo. Entretanto, no decorrer da leitura, percebi que se tratava intrinsecamente de uma discussão sobre pontos de vista de caráter sociológico: se o filme de temática histórica é documento ou não, se o filme é ou não representação da sociedade daquela época, entre outros.

Vale ressaltar que este trabalho tem o objetivo único de analisar uma obra de caráter histórico construído pela indústria americana cinematográfica, compreendendo a linguagem e estética hollywoodiana. Entretanto, sócio-cientificamente compreendo que discussões sociológicas envolvendo a sétima arte são pertinentes. Exemplo: *A Cortina de Ferro* (1948, William Wellman); *Sob Controle* (1951, Willian Cameron Menzies); *O Grande Jim Mclain* (1952, Jhon Wayne); *Homem no Arame* (1960, André de Toth) e *Sob o Domínio do Mal* (1962, Jhon Franenheimer). Segundo Nova, todos esses filmes da década de 50 e 60 expressam uma atmosfera da ideologia marchatista. Entretanto, este trabalho não tem interesse de fazer nenhuma abordagem sócio-histórica.

Façamos então, primeiramente, uma busca pela compreensão do filme de abordagem histórica.

2.1 – “Filme Histórico”

Percebo no cinema uma forma de representação única, independente se esta provém de um fato histórico - a partir de um acontecimento contemporâneo ou mesmo mais antigo, como um fato da Era Medieval - ou se essas representações são feitas a partir de uma criação - seja ela também contemporânea, como uma história de super-heróis ilustradas por uma HQ ou se é feita a partir de histórias de trovadores medievais. A representação cinematográfica é única, pois, independente da fonte, histórica ou fictícia, constrói-se uma dupla do real (NÓVOA, 2000, p. 313) capaz de imergir as pessoas naquele mundo e lhes passar a sensação ímpar de fazerem parte dessa outra realidade. Toda essa potencialidade do cinema de construção a partir de um fato histórico, foi explorada desde o seu princípio, no início do século XX – *Quo Vadis?* (1912, Enrico Guazzoni).

Por mais que pareça uma definição redundante, “filme histórico” é aquele em que o seu enredo tem também como base um fato histórico. Podemos a partir de então levantarmos quais expressões caracteristicamente históricas estão presentes na tela cinematográfica a partir de suas representações imagéticas. Mas será possível o cinema representar um fato histórico? “Definimos filmes históricos como as produções que contenham em sua estrutura narrativa alguns conteúdos relacionados diretamente com fatos históricos.” (LANGER, ?, p. 4).

Assim como a literatura, a oralidade e a pintura; o cinema tem seus limites como forma de expressão. Ao fazer uma representação de um tema histórico, por exemplo, o cinema enquadra o seu enredo na forma como ele se expressa, ou seja, ele estreita o fato histórico e o transforma em algo linear e sobre o ponto de visão de quem cria o filme. Segundo Rosenstone (1997, p. 29), esta estratégia narrativa nega outras possibilidades, rechaça a complexidade de causas e exclui a sutileza do discurso histórico. A incapacidade de um filme debater sobre um tema não pode inabilitá-lo como meio para filmar a história. (ROSENSTONE, 1997, p. 33)

As limitações que afligem qualquer meio de expressão com certeza não podem destituir tal meio da capacidade de esboçar um fato por ser de caráter histórico. Paraphraseando Rosenstone (1997, p. 30), historiadores como Siegfried Krakauer criticam filmes históricos por convencioná-los como “teatrais e grotescos”, em parte porque os atores passam uma

imagem de conveniência por se vestirem com roupas de outras épocas, mas também porque o cinema mostra não o passado, mas sim uma imitação.

O cinema, apesar da limitação causada pelo estreitamento do fato histórico, permite outras perspectivas. Através da representação fílmica o espectador pode contemplar as paisagens, os ruídos, a sensibilidade dos atores que ajudam a construir um personagem histórico no nosso imaginário e, sobretudo, pode-se assistir a gênese do fato, seja um conflito – individual ou coletivo – ou um romance, em movimento. Segundo Pinto (2004, p. 41) Sem desdenhar do poder da palavra, deve-se defender a capacidade de reconstrução de outros meios. Ora, mesmo com pouca informação “tradicional”, o filme reproduz com facilidade aspectos da vida que poderíamos qualificar como outro tipo de “informação”.

“Ainda hoje, constata-se que nenhuma forma de criar representações ou duplas do real consegue envolver mais os espectadores do que o cinema, proporcionando uma verdadeira sensação de que se está imerso em outro mundo histórico, em outra época” (NÓVOA, pág. 313)

O modo como a história é representada pelo audiovisual é refém de perspectivas, seja da visão do realizador como da linguagem utilizada, já que cada meio tem seus próprios e necessários elementos de representação. É preciso reconhecer que existe mais de uma verdade histórica, ou que a verdade que trazem os audiovisuais pode ser diferente, porém não necessariamente antagonista, da verdade escrita (ROSENSTONE apud PINTO, 2004, p 41).

Defende-se assim a liberdade de expressão do meio audiovisual, pois é interessante sim o conceito de história que se passa nas telas, mas também a liberdade estética e interpretativa dos fatos históricos, pois a linguagem empregada na produção de um acontecimento deve ser compreendida e suas regras de funcionamento também. Sem tal compreensão estaríamos inábeis a entender a reprodução de uma guerra por uma HQ e a partir desta a sua adaptação para o cinema, que é o objeto deste trabalho. Para tanto, entende-se que filme histórico, para a concepção deste trabalho, faz renúncia à uma produção que segue documentalmente a história. Segundo Nóvoa (2000, p. 314) num contexto no qual a relação entre forma e conteúdo se acha invertida, a noção de verdade termina sendo um momento falso. Entende-se assim que a limitação do texto histórico através do recurso do audiovisual é

parte do entendimento de cada linguagem. O fato histórico é fato, mas a verdade é relativa. Não existe um enredo encontrado, como diz Krakauer (BORGES,?, p.2), para não relativizar a verdade do fato histórico.

2.2 - Tipos de “filmes históricos”

Segundo Rosenstone (1997, p. 47), não devemos utilizar o termo “filme histórico” em singular porque existem diversas maneiras de tratar o passado com uma câmera. Para ele há três maneiras de se produzir a história nas telas de cinema: história como drama, como documento e como experimentação. Já Cristiane Nova em *O cinema e o conhecimento da história*, na tentativa de sistematizar os filmes históricos, propõe formas distintas de abordar o filme: os documentário e os não-documentários. Estes divididos em seis outros tipos: biografia histórica, filme de época, ficção histórica, filme-mito, filme etnográfico, e adaptações literárias e teatrais.

Essa fragmentação é didaticamente uma sistematização para compreendermos como o cinema, através da sua complexidade, sintetiza a modernidade, pois segundo Machado (2008, p. 2), imagem e semelhança do mundo moderno, o cinema se faz a partir de elementos que permeiam esse ambiente desde meados do século XIX e tão marcante no XX. Além de ter em sua forma os elementos da modernidade que presentes neste período, ele também se encaixava dentro do que a sociedade buscava: compreender e participar do novo. É nessa absoluta tentativa de compreender o novo que se procura aqui esmiuçar o que dá início ao objeto desse trabalho: os “filmes históricos”.

Os filmes documentários são um tipo de gênero cinematográfico que produz a história em imagens. Para Nova (?, p. 7), todo documentário, para além dos fatos históricos, revela uma visão da história e possui uma interpretação para o objeto histórico sobre o qual se debruça. Os documentários, assim como os dramas, nos direcionam a criar uma interpretação imagética da história: a que é apresentada por ele.

“El documental nunca es el reflejo directo de la realidad, es un trabajo en el que las imágenes – ya sean del pasado o del presente – conforman um discurso narrativo com um significado determinado”. (ROSENSTONE, pág. 35).

Os filmes que abordam a história como drama são caracterizados por subverter o fato histórico à potencialidade que um personagem sugere através e um romance (*Tróia*, Wolfgang Petersen, 2004) ou num objetivo pessoal (*Gladiador*, Ridley Scott 2000), ou seja, os conflitos humanos são valorizados e os acontecimentos comprimidos. Os dramas históricos têm a tendência única de destacar um personagem em detrimento do processo histórico, entretanto, há exceções de filmes onde o grupo é posto em primeiro plano e não um único personagem, exemplo: *Outubro* (1927) e *O Encouraçado Potemkin* (1925, Sergei Eisenstein). Rosenstone define como filmes de drama histórico como sendo filmes do tipo hollywoodianos, com produções de custos elevados que parecem priorizar a exterioridade, ou seja, o cenário, o vestuário, o trabalho dos atores antes que a fidelidade histórica. Esses filmes colocam a história como pano de fundo. É inevitável esse tipo de filme, pois onde houver cinema, haverá filmes que abordam a história como drama (*O Vento Levou* - 1939, Victor Fleming; *Henrique VIII* - 1989, Kenneth Branagh; *O Último Imperador* - 1987, Bernardo Bertolucci; *Ghandi* - 1982, Richard Attenborough; *The Molly Maguires* - 1970, Martin Ritt; *Black Robe* - 1991, Bruce Beresford)

“Si uno habla e films históricos, la mayoría de las veces se piensa en los dramas históricos. Estas películas han estado presentes en el cine desde su creación y han sido realizadas en todos los lugares – Estados Unidos, Francia, Itália, Japón, China, Russia, la India – donde se han creado industrias cinematográficas”. (ROSENSTONE, pág. 47).

Outro tipo de filme especificado por Rosenstone são os “filmes experimentais”. Estes designam uma grande variedade de filmes, tanto de ficção como documentários e, às vezes, uma combinação de ambas. Mas para ele, os que realmente os caracteriza como experimentais, é o fato destes não seguirem o estilo hollywoodiano, ou seja, não são os temas históricos abordados ou como eles são reproduzidos, mas o fato deles irem contra a estrutura dos “filmes tradicionais”¹ (*Walker* - 1987, Alex Cox; *Far From Poland* - 1984, Jill Godmilow; *Quilombo* – 1984, Cacá Diegues).

Em paralelo aos tipos de filmes históricos que Rosenstone definiu como “drama” e “experimentais”, está para o que Nova chama de “não-documentários”. Para ela, o que caracteriza esses filmes é o fato singular deles se reportarem ao passado, entretanto, o deixa

perceptível outra variável: o que diferenciaria esses filmes um dos outros? Para tanto ela fez uma subdivisão dessa categoria, com filmes que se propõem a fazer, por exemplo, uma **reconstrução histórica**: corresponde aos filmes que abordam acontecimentos históricos cuja existência é comprovada pela historiografia e que contam com a presença de personagens históricos reais no seu enredo, cuja fidelidade é relativa e se modifica de um filme para o outro. Ex: *Outubro* (1927, S. Eisenstein), *A lista de Schindler* (1993, Steven Spielberg), *Spartacus* (1960, S. Kubrick), *1492: a conquista do paraíso* (1992, Ridley Scott) ou *A rainha Margot* (1994, Patrice Chéreau). Há também os filmes de abordagem **histórica biográfica**: trata-se dos filmes que se debruçam sobre a vida de um indivíduo e as suas relações com os processos históricos, ou seja, abordam a vida do que poderíamos chamar de “grandes homens”, que foram pessoa de grande destaque pela historiografia escrita tradicional. Ex: *Napoleão* (1927, Abel Gance), *Cromwel* (1970, Ken Hughes), *Lamarca* (1994, Sérgio Resende) ou *Rosa Luxemburgo* (1986, Margareth Von Trotta). Nova cita também os **filme de época**: compreende aqueles filmes cujo referente histórico não passa de um elemento pitoresco e alegórico e cujo argumento nada possui de histórico no sentido mais amplo do termo. Ex: *Sissi* (1955, Ernst Marishka), *A amante do rei* (1990, Axel Corti), *Angélica e o rei* (1965, Borderie) ou *Ligações perigosas* (1988, Steven Frears); e os **filme-mito**: são aqueles filmes que se debruçam sobre a mitologia. Muitas vezes, o mito é apresentado em paralelo a fenômenos históricos reais. Ex: *El Cid* (1961, Anthony Mann) ou *A guerra de tróia* (1961, Giorgio Ferroni). Por último e não menos importantes temos os filmes de **adaptações literárias e teatrais**: engloba os filmes que são oriundos de uma adaptação de obras literárias e teatrais do passado. Ex: *Germinal* (1995, Claude Berri), *Luciola: o anjo pecador* (1975, Alfredo Aternheim), *Os miseráveis* (1978, Gleal Joadan), *Hamlet* (1990, F. Zeffirelli), *Henrique V* (1945, Laurence Olivier), *1984 de Orwell* (Michael Readford).

Seria simples, ou mesmo cômodo, apenas em uma pequena nota definirmos filmes históricos como aqueles que tratam de alguma forma o passado. Os tipos de filmes sugeridos por Nova, por Rosenstone ou qualquer outro teórico que se disponibilize a estudar esse tema é reflexo da preocupação destes em perceber, criticar e analisar os referentes históricos dessas produções cinematográficas. É muito relevante a compreensão por parte da indústria cinematográfica o que o espectador entende como “história”, pois, para Nova, o cinema acaba, pelo processo de repetição, criando modelos históricos específicos, o que Langer reforça ao dizer que as fontes imagéticas do cinema também podem acabar colaborando para desenvolver o imaginário popular sobre a história. “O fenômeno do cinema cria uma outra história

contra a qual os livros não podem muita coisa, se se considerar o condicionamento da visão das massas” (NÓVOA_apud_LANGER, págs. 3 e 4).

Compreende-se também que essas definições de tipos de filmes históricos sugeridos anteriormente não são um esquema finalizado. Podem-se criar outras tipologias (formas distintas de abordagem) para esses filmes. O que direcionará isso será a maneira, o viés que o autor toma para tanto. Robert Rosenstone foca no tipo de produção e toma apenas duas definições: drama e experimental. Para ele o que os difere é que os de história como drama são filmes tradicionais hollywoodianos e os experimentais, não. Já para Cristiane Nova ela toma como foco o referente histórico. Nessa mesma linha podemos criar um tipo de filme histórico o qual o nosso objeto se identificaria: “históricos de adaptações de quadrinhos”, já que o nosso objeto de estudo é um filme de abordagem histórica adaptado de uma HQ (história em quadrinho). Seriam filmes que tratam do passado, mas que tem a mesma linguagem e estética quadrinista adotada para fazer uma dupla do real (NÓVOA, 2000, p. 313) de um fato ou tempo histórico. Ex; *Asterix e Obelix e, voilà, 300* (2007, Zack Shneyder), nosso objeto de estudo.

2.3 - “Filme histórico” tradicional e o naturalismo dos filmes.

O cinema é uma linguagem, criador de estéticas que permitem uma representação sobre o mundo. Seus domínios se da economia passando pela indústria chegando as formas cognitivas dos sujeitos. O cinema é uma técnica de reprodução que faz parte do mundo artístico, assim como do mundo da indústria. O cinema transcende o seu próprio mundo, o universo do audiovisual, e invade a nossa realidade para criar cópias desta. Os filmes hollywoodianos são caracterizados por apresentarem o seguinte estilo de produção: ação, sentimentalismo, confronto entre personagens, clímax e conclusão. Atrelado a essas características está o código cinematográfico dos filmes históricos tradicionais, que se concentra em passar a idéia de realismo, de atualidade. O universo criado pelo cinema hollywoodiano faz uma construção com aspectos sociais da atualidade, transpondo as

barreiras tempo-espaço-cultura – caso seja um filme que aborde um momento no passado ou no futuro - para um processo de familiarização com o nosso cotidiano..

“El mundo que las películas convencionales reconstruyen ES, como ocurre com nuestro mundo real, tan familiar que casi nunca nos ponemos a pensar cuál há sido su génesis. Ésta ES La clava. Las películas pretenden que creamos que son realidad” – pág. 49

Para Rosenstone (1997, p. 49), o mundo do cinema convencional reconstrói como ocorre com o nosso mundo real, tão familiar que quase nunca nos colocamos a pensar qual foi sua gênese. Esta é a chave. Os filmes pretendem que nós acreditemos que eles são realidade. Ele acredita que os filmes históricos tradicionais respondem a um código cinematográfico. Vejamos algumas conclusões que o teórico Rosenstone chegou quanto a esses códigos de representação: o filme histórico tradicional nos explica **a história como uma narração** com um princípio, um desenvolvimento e um final. O cinema também **explica a história mediante os personagens**, homens ou mulheres. Tanto os filmes de ficção quanto os documentários põe o indivíduo a frente do processo histórico, o que implica que a solução de suas dificuldades tende a substituir a solução dos problemas em geral. O cinema nos mostra a **história como um relato de um passado** fechado e simples. Não proporciona alternativas ao que vêm o filme, não admite dúvidas e afirma tudo com grande segurança. **O cinema personaliza**, dramatiza e confere emoções a história, Através de atores e testemunhos históricos, nos oferece feitos triunfantes do passado, angústia, aventura, sofrimento, heroísmo, felicidade e desesperança. O cinema também nos oferece, obviamente, **a aparência do passado**: edifícios e objetos. E nós não nos damos conta de como isto afeta a nossa idéia de História. A conclusão a que se chega quanto a Hollywood é a seguinte: o objetivo com que os cenários e os objetos pareçam históricos é de que o passado pareça mais interessante, possam-se inventar novos personagens e os feitos que considerarem necessários Os filmes mostram a **história como um processo**. O cinema une elementos que, por motivos analíticos e estruturais, a literatura separa. Economia, política, raças, classes e questões sexuais aparecem de forma simultânea nas vidas e nos feitos dos indivíduos, grupos ou nações.

Os filmes históricos hollywoodianos tem sim seu próprio código de representação, ou seja, “normas” ou “leis” que foram sendo afixadas a esse tipo de filme com o passar do

tempo. Essas normas ou códigos fazem referência à maneira como as cenas desses filmes é montada, como os planos são construídos para passar a sensação de realismo, como a seqüência de imagens são constantemente reforçadas por uma trilha sonora etc. Todo esse processo de construção de um filme histórico tem o intrínseco objetivo de fazer com que os espectadores pensem que nada ali é falso, que tudo faz parte de uma realidade, ou da própria realidade desses espectadores, pois inconscientemente, ele, o espectador, está sendo bombardeado por códigos sociais da sua realidade, o que o leva a ter a sensação de que o cinema é agradável.

(...) os espectadores do cinema levaram para a experiência cinematográfica modos de ver cultivados em uma variedade de atividades e práticas culturais. (...) Este [o cinema] terminou por ser mais do que apenas uma da série de novas invenções, porque incorporou muitos elementos que já podiam ser encontrados em vários aspectos da chamada vida moderna (...) (CHARNEY e SCHWARTZ apud MACHADO, 2008, p. 2)

É perceptível, de forma sensorial, mas não menos empírica, a presença de traços de realidade, ou a busca por essa sensação, a sensação de que o cinema passa a verdade, como foi discutido no tópico anterior. Entretanto sejamos mais específicos. Que naturalismo¹ está presente nos filmes hollywoodianos de abordagem histórica? Segundo Xavier (2005, p. 41), há três elementos básicos para produzir o efeito naturalista: a decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação; a elaboração de um método de interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, emoldurado por uma preferência pela filmagem em estúdios, com cenários construídos de acordo com princípios naturalistas e a escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil, e de popularidade comprovada por larga tradição de melodramas, aventuras, histórias fantásticas e etc. A partir desse sistema – adotado principalmente pelos Estados Unidos, depois de 1914, que enquadram os princípios da montagem invisível – constrói-se com muita cautela todo o universo que é visto através dos filmes. Busca-se tornar o minimamente aparente qualquer resquício ou ruído de algo que foi construído, ou seja, que

¹ O uso do termo naturalismo não significa aqui vinculação escrita com um estilo literário específico, datado historicamente, próprio a autores com o Emile Zola. Ele é aqui tomado como numa acepção mais larga, tem suas interseções com o método ficcional de Zola, mas não se identifica inteiramente com ele. Quando aponto a presença de critérios naturalistas, refiro-me, em particular, à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que buscam uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações naturais. (XAVIER, 2005, p. 41 e 42)

seria “falso”. Segundo Xavier (2005, p. 42), a equação, afirma-se: discurso = verdade. O método torna papável uma visão abstrata e, deste modo, sanciona a mentira. Existe apenas um ordenamento na produção cinematográfica hollywoodiana: “aparente verdade”, e, para isso, trabalha-se e não se mede gastos para criar meios que anulem a presença do trabalho como representação, o que é para mim paradoxal, pois falamos justamente de um sistema de representação. Mas como se constrói o naturalismo nos filmes?

Uma estética ‘naturalista’ dos filmes históricos exigindo deles uma reconstituição de fatos e figurinos que se aproximem o máximo da ‘verdade histórica’. No momento em que estes críticos exigem verossimilhança excessiva de reconstituição histórica dos filmes, estão tomando uma atitude puramente ideológica, pois querem ter para si o domínio da história, pois, ao dominar a história dominam o presente, ‘já que a história é sempre uma interpretação do presente’, (BERNARDET apud, BORGES,?, p. 3)

Quando se fala de aspectos naturalistas dos produtos hollywoodianos, refere-se à tentativa de elaboração do tempo (histórico) e espaço com máxima fidelidade às aparentes realidades físicas, além do agente “ator” esforçar-se para reproduzir ações e reações o mais naturalmente humanas possíveis. Essa aparência de realidade se dá, para Xavier (2005, p. 42), através do estabelecimento da ilusão de que a platéia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos de linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza).

“A alienação, fruto da contradição inerente à mercadoria, adquire, assim, um totalitarismo jamais visto, no qual o processo de exploração e de empobrecimento psíquico e material do homem individual e social, na sua percepção iludida e fragmentada, faz com que o virtual, para além de dominar o real, se transforme (para o olhar depositário dessa consciência vulnerabilizada desde a sua base existencial) na verdadeira realidade, concreta, essencial.” (NÓVOA, Pág. 315).

2.4 – Análise de filmes históricos

Para se fazer um filme histórico, é necessário filmarmos exatamente todo o passado? Seria coerente essa tentativa de reprodutibilidade dos fatos? Mais precisamente, seria possível tal proeza? Segundo Rosenstone (1997, p. 58) , NÃO. Para ele, nem mesmo literariamente isso seria possível. Então, se não é possível filmarmos, produzirmos um filme sobre um determinado fato histórico *ipsi literes*², qual o mecanismo que poderia tornar possível a produção de um filme histórico? Resposta: a “invenção”. A invenção? Sim. Mas invenção do que, sobre o quê? Tem-se como objetivo na produção de um filme também entreter e, para isso, é sim necessário seguir um enredo baseado no princípio dos opostos inconciliáveis (bem e mal, por exemplo) – *maniqueísmo*³ - e uma estrutura fílmica que agrade o telespectador, ou seja, deve-se estar atento as convenções citadas anteriormente: relato histórico fechado, idéia de progresso, ênfases no individual, uma única interpretação, potencialização das emoções e, por último, a reprodução do passado. O mecanismo da “invenção” é a agulha, a linha e o retalho de *Sherazade*. É através dela, da “invenção”, que se costuram fragmentos da historia e a estes adere personagens ou fatos que não são reais, mas que dão linearidade e coerência ao enredo e, conseqüentemente, unidade ao todo.

“Entre os diversos aspectos que devemos ter em conta para aprendermos a julgar um filme histórico, nenhum é tão importante como a ‘invenção’. O ponto central, a chave para entender a história como relato filmado e, por ele, é mais controvertido. A conclusão é que a necessidade que a câmara tem de filmar o concreto ou de criar uma seqüência coerente e continua sempre implicará em grandes doses de invenção nos filmes históricos.” (ROSENSTONE, pág. 57)

O filme não é uma janela, como diz Rosenstone (1997, p. 59), por onde devemos enxergar a verdade dos fatos, está mais para uma fechadura, onde espiamos e temos uma visão limitada do real, pois o filme histórico nada mais é do que algo próximo ao que aconteceu. Usamos das características do cinema, como relato dramático, intensidade emocional, protagonismo e a isso acrescentamos o passado histórico, no intuito de chegarmos

² *Ipsis litteris* – Literalmente. Textualmente; com as mesmas letras. (Pequeno Dicionário Jurídico de Expressões Latinas - www.mundodosfilósofos.com.br)

³ O maniqueísmo é uma forma de pensar simplista em que o mundo é visto como que dividido em dois: o do Bem e o do Mal. A simplificação é uma forma primária do pensamento que reduz os fenômenos humanos a uma relação de causa e efeito, certo e errado, isso ou aquilo, é ou não é. (LIMA, 2001)

próximo ao passado, mas para tanto é necessário mudanças que o transgridem, pois, para Rosenstone (1997, p. 59), no cinema, a história deve ser fictícia para ser verdadeira. O que vemos no cinema só pode ser uma aproximação ao que foi dito e feito no passado, o cinema sugere o que ocorreu no passado, não o descreve. Entretanto, ele faz uma sutil observação: para ser tomado como sério, o cinema histórico não deve transgredir ou desdenhar de todos os conhecimentos e idéias que temos do passado. Todas as mudanças e ficções devem se aceitar no corpus do conhecimento histórico. Todas as mudanças a respeito dos documentos devem ser concordantes com os feitos e interpretações acreditadas pela história. Todavia, não é exatamente isso que percebemos nos filmes históricos. Vemos a todo instante a ‘verdade histórica’ apresentada a nós pela literatura totalmente transgredida. O que levaria a isso? Em *Objetivo Burma* (Raoul Walsh, 1945) é um filme de guerra produzido durante a Segunda Guerra Mundial pela Warner Brothers. O filme, baseado em fatos reais, ocorreu em uma selva asiática. No filme, um soldado do exército dos Estados Unidos – interpretado por Errol Flynn – heroicamente lidera e treina as tropas aliadas, mesmo sem ter muita noção do que esta ocorrendo e ainda assim derrotam os japoneses. Segundo Gehringer (SUPERINTERESSANTE, 2001), o filme foi aplaudido em todos os países do mundo (menos, é claro, no Japão, e em seus parceiros de escaramuças, a Alemanha de Hitler e a Itália de Mussolini). Um tanto evidente. Não podíamos esperar que fascistas e nazistas aplaudissem de pé um filme que ideologicamente exalta a força “inimiga” – Estado Unidos - personificada na inteligência, astúcia e força de um único personagem, o personagem de Flynn. O que não se esperava era que a Inglaterra se sentisse ofendida a ponto de quase entrar em guerra com o seu grande aliado americano. Guerra? Sim. Mas, por quê? Para Gehringer (SUPERINTERESSANTE, 2001), toda a operação militar de Burma tinha sido planejada e executada por oficiais e soldados britânicos. Os poucos americanos presentes no campo de batalha estavam lá apenas como observadores, sem direito a palpite. Os ingleses então pediram uma retratação americana antes de tomarem medidas mais sérias e os americanos, sutilmente, responderam: "Cinema não é para ensinar história, é para divertir a platéia". That's entertainment!

Os filmes históricos, como dito na primeira parte deste capítulo, é produto cinematográfico desde o nascimento do cinema. Por uma perspectiva temporal, muitos momentos históricos já foram produzidos pelo cinema. Se listarmos uma seqüência de filmes históricos, independentes das suas ambientações (Antiguidade, Idade Média, II Guerra Mundial etc), perceberemos as características citadas anteriormente presente na estrutura de

um “filme convencional” (ROSENSTONE, 1997, p. 55). A partir das perspectivas criadas nas discussões anteriores, analisemos os filmes: *Quo Vadis* (1951, Mervyn LeRoy, 1951), *Reds* (1981, Warren Beatty), *Far from Poland* (1984, Jill Godmilow) e *Gladiator* (2000, Ridley Scott), já que os quatro apresentam linguagens e estéticas distintas de abordarem a história.

Uma abordagem histórica feita por um filme pode ser é aquela baseada em um romance histórico, ou seja, onde se apresentam personagens e espaços históricos. No segundo tópico, “tipos de filmes históricos”, seguindo a terminologia de Nova, definimos esse tipo de filme de ‘adaptações literárias e teatrais’. *Quo Vadis?* (1951, Mervyn LeRoy), é um exemplo desse tipo de filme: baseado no romance de Henri Sinkiewicz, publicado em 1895 e vencedor do Prêmio Nobel de Literatura.

“Os filmes históricos são produtos de um subgênero fílmico, que está baseado por sua vez, quase sempre, em um subgênero literário que é o romance histórico de tema antigo. Por trás de quase todos os filmes há um romance histórico, que os roteiristas têm adaptado como base do relato cinematográfico, com mais ou menos retoques, mas com certa facilidade. Este é o caso, por exemplo, de *Quo Vadis?* (GUAL, Pág. 67)

Trata-se de um romance histórico, contemporâneo ao imperador Nero. Na obra podemos perceber e visualizar, através dos discursos dos personagens, detalhes da Roma Antiga e do cristianismo que se espalhava pela capital do mundo. Este romance foi tão bem sucedido que sua adaptação para as telas de cinema foram realizadas diversas vezes. Em 1912, Enrico Guazzoni filmou *Quo Vadis?*. Uma superprodução, segundo Gual, espetacular. Era uma película muda que tinha mais de cinco mil figurantes e mais de trinta leões. Em 1923, pouco mais de dez anos depois, Georges Jacoby o adaptou, com o ator alemão Emil Jannings no papel de Nero. Em 1951, Mervyn LeRoy fez o mesmo.

Quo vadis? não está exímio das características que citamos anteriormente. Tem um discurso narrativo fechado, ênfases no individual, uma única interpretação, potencialização das emoções e a reprodução do passado. Estes filmes que têm sua gênese em romances literários históricos é, segundo Gual, vulgarmente chamadas de ‘peplum’, e pertencem a um subgênero muito bem definido, não somente pelo figurino do ator, mas sim por sua estrutura narrativa: o par de namorados que cria no nosso imaginário a percepção idealista de romance -

Ele um guerreiro, fiel e disposto a tudo por ela. Ela uma princesa banida de sua terra e arrancada de suas origens que se agarra a sua fé e a esse amor para sobreviver, mas forte o suficiente para converter o seu herói a essa fé. No enredo cria-se a dualidade bem e mal personificada em Petrônio – refinado, simpático e elegante – e em Nero – perverso e tirano. Qualquer outra ilustração de caráter histórico como os cristãos perseguidos ou a Roma em chamas é apenas parte do desfecho, do pano de fundo.

Diferente da abordagem de *Quod Vadis?*, temos o inusitado *Reds* (Warren Beatty, 1981). Este é um filme que aborda uma pequena faceta americana desconhecida ostensivamente pelo mundo, o radicalismo revolucionário. Sim! Não estamos falando de União Soviética ou Rússia, mas sim do rosto do comunismo americano, o rosto do norte-americano John Reed. Segundo Rosenstone, o título do filme é atrevido, redundante e descritivo. Este é um filme sobre radicais e revolucionários, sobre gente que tem merecido adjetivos depreciativos na América do Norte, sobre pessoas que não tem nenhum receio em qualificarem a si mesmos de comunistas. *Reds* foi anunciado nos EUA e descrito como um romance, um romance entre o jornalista John Reed - escritor da obra *Os dez dias que abalaram o mundo*⁴, considerada a mais importante cobertura jornalística da Revolução Bolchevique – e Louise Bryant. Mas como poderíamos analisar um filme que trata sobre um revolucionário americano de convicções comunistas, que acompanhou pessoalmente a Revolução Russa e apenas definirmos como uma romance?

Reds é uma história de amor. Uma história de amor peculiar, de uma gente particular em um momento histórico singular. Ao escolher o Estados Unidos, ao eleger John Reed e Louise Bryant e o microcosmos cultural em que viveram, ao mostrar as origens do Partido Comunista na América do Norte e os primeiros e tormentosos dias do comitê, e ao romper o ritmo do filme com entrevistas a testemunhas da época, Beatty decidiu fazer um trabalho histórico”. (ROSENSTONE, p. 68)

Concluirmos que *Reds* é apenas uma história de amor do cinema norte-americano é conceber uma visão limitada, restrita do universo em que Reed e Louise estão inseridos. É um ponto de vista pouco resoluto e irresponsável. É necessário também analisar que se trata de um filme produzido por Hollywood, com um orçamento de aproximadamente 33 milhões de dólares, sobre a vida de um reacionário que não tinha medo de se auto-afirmar comunista,

⁴ *Os dez dias em que abalaram o mundo*, de John Jack Silas Reed. Este livro relata os acontecimentos que construíram a Revolução Bolcheviques.

de um revolucionário que fundou o partido Comunista nos EUA. Quantos filmes sobre norte-americanos radicais, produzidos por Hollywood, podemos citar? Segundo Rosenstone (1997, p. 69), Hollywood só havia produzido um filme sobre a vida de um norte-americano radical. Foi um diretor sueco que produziu a vida de Joe Hill, organizador do Sindicato dos trabalhadores do Mundo, que morreu abatido por disparos de um pistoleiro em Utah.

Graças a *Reds* o radicalismo, por mais indiferente que fosse à ignorância dos americanos, presente na maior potência capitalista do mundo, toma forma, corpo e tem identidade. O cinema não deixa de trabalhar segundo suas características, pois em *Reds* personificou-se todo o processo histórico em uma pessoa, um personagem. Mas é graças a produção de Beatty que podemos ter uma concepção de vida boêmia americana na década de 20, de mais uma história de amor, de conflitos durante a Revolução Russa e da esquerda nos EUA.

No filme aparece comentários de anciões, homens e mulheres contemporâneos de Reed, que constituem a espinha dorsal do discurso histórico da fita. Segundo os críticos, o uso de testemunhas é um dos aspectos mais brilhantes do filme. O único comentário negativo reiterado se refere a falta de identificação dos mesmos. Isso foi sugerido como uma decisão estética para que não parecesse um documentário. (ROSENSTONE, p. 71)

Beatty foge do discurso fílmico como documentário. A inserção dos comentários dos contemporâneos de John Reed dá veracidade ao fato, à narrativa, entretanto, não o torna documental a partir da iniciativa de não limitá-los às suas identidades. deixá-los soltos no anonimato é permitir que o espectador possa vagar no imaginário que o filme sugere sem ancorá-lo a nossa realidade, por mais que seja um fato acontecido há quase um século. Segundo Rosenstone (1997, p. 72), em última instancia, o uso de testemunhas implica que nada pode saber a verdade sobre Reed e Bryant, portanto, o diretor pode narrar o que quiser.

Em contraposição aos dois últimos filmes citados, podemos analisar *Far from Poland* (1984, Jill Godmillow), que é um filme complexo, na sua gênese. Na década de 80 um sindicato polonês chamado Solidariedade estava prestes a tomar o poder. A cineasta Jill Godmillow, que anos antes tinha morado lá, na Polônia, interessou-se em produzir um filme sobre o sindicato Solidariedade e o movimento social do qual ele derivou, mas o seu visto como cineasta não foi aprovado. Segundo Rosenstone (1997, p. 38), visual, verbal, histórica e

intelectualmente estimulante, *Far From Poland* trata o Solidariedade e, também, como os norte-americanos reagem diante, e se servem, das notícias da Polônia para seus próprios interesses.

Mas, como Godmillow conseguiu retratar o que ela não podia ver, perceber, sentir pessoalmente? Quando Godmillow decidiu fazer esse filme ela se defrontou com duas problemáticas: como produzir esse filme - se ela não tinha o visto para estar na Polônia - e como ela poderia expressar o seu próprio dilema. Segundo Nichols, ela optou por uma técnica mais antiga do que a usada em *Nanook, o esquimó*, de Flaherty: a ‘reconstituição’.

A pesar de estar em Nova York, Godmilow fez um filme que supõe uma brilhante e não-usual história do Solidariedade recreada a partir de uma grande variedade de recursos visuais: seqüências tomadas de forma ilegal na Polônia, imagens das televisões norte americanas, entrevistas fingidas a figurantes com textos extraídos de periódicos poloneses, entrevistas reais a exilados poloneses, o relato de sua própria experiência cinematográfica, em que a diretora planta a pergunta sobre o que implica fazer um filme sobre feitos que ocorrem em um lugar muito distante e diálogos com um fictício Fidel Castro acerca da possibilidade da revolução e dos problemas do artista em um estado socialista. (ROSENSTONE, pág. 39)

A cineasta tenta fazer a reconstituição dos fatos, mas deixa evidente que parte daquilo não é necessariamente ‘verdade’, ou seja, autêntico. Ela não pôde ver o que estava acontecendo para fazer o seu filme, para tanto usou de forma hábil e inteligente ferramentas para tornar o seu projeto realidade. Como não tinha meios de filmar o fato, ou fragmentos deste, concomitantemente aos seus acontecimentos, fez uso de como outros meios de comunicação (TV e jornais impressos) relatavam o que acontecia na Polônia. Ela também entrevistou poloneses a que teve acesso, simulou entrevistas, fez abordagem de periódicos e também usou recursos das produções ficcionais: montou entrevistas com um Fidel Castro fictício e com outros possíveis personagens, como uma cineasta que queria filmar o Solidariedade e foi vetada. Para isso, ela fez uso da sua própria imagem.

Jill Godmillow produziu algo que o teórico alemão Siegfried Krakauer chamou de ‘enredo encontrado’. “Para Krakauer, a forma cinematográfica ideal seria aquela que conseguisse o equilíbrio entre o documentário, que tenta seguir o impetuoso fluxo da

natureza, e o filme de enredo que se esforça para dar a natureza uma forma humana. A síntese dessas duas antíteses foi estabelecida por Krakauer com o que ele chamou de enredo encontrado” (BORGES, ?, p. 2)

Jill Godmillow adota uma estratégia reflexiva em vez de expositiva. Godmillow faz do filme uma obra que trata, simultaneamente, das dificuldades de representação, da convenção de “estar presente” como testemunho da verdade do que é dito, das motivações dos cineastas para representar os outros quando esse ato distorce tão facilmente quanto revela, e desse momento histórico específico de transformação social.” (NICHOLS, pág. 110)

O filme de Godmillow exige reflexões não apenas sobre o seu filme como mais uma maneira de tratar a história através de imagens, mas sim nos faz refletir sobre as perspectivas fílmicas que ela adota para explorar cinematograficamente e historicamente o sindicato Solidariedade e suas ações na Polônia. O uso híbrido de mecanismos usados na produção de documentário e de mecanismos de filmes fictícios – o ‘enredo encontrado’ de Krakauer - é mais uma consequência por parte da impossibilidade da presença da cineasta na Polônia do que uma decisão decididamente estética. A intenção inicial era acompanhar a ação do Solidariedade, mas o resultado é um filme que aborda a história de diversas perspectivas simultaneamente, ao tempo que Godmillow abre espaço no seu filme e trata da sua própria problemática – que deve ser a de muitos outros cineastas – que está circunscrita na limitação da sua presença durante o acontecimento dos fatos.

Um filme que marcou a retomada da abordagem histórica pela indústria hollywoodiana é *Gladiator* (2000, Ridley Scott), como definido por Carlos Garcia Gual, um *peplum*. Tem as mesmas características narrativas de um filme histórico do início ou meio do século XX, como a personificação da dualidade bem e mal. Entretanto, não se limita apenas á figurinos e a tentativa incansável de diluir o véu que transcende a verdade da ilusão através da representação o mais verossímil possível dos personagens, da montagem das seqüência e dos cenários. É um filme de valor estético fabuloso, intrigante, chamativo e principalmente vivo. O filme se destaca pelo grande visual, consequência do uso da tecnologia disponível no final século, o que distância esteticamente de forma imprescindível de *Quo Vadis?* - ou de qualquer filme histórico antigo -, criando assim uma nova linguagem visual para os filmes históricos.

O desfile das imagens e sons massificantes, na época dos automatismos e das reprodutibilidades técnicas (radio, fotografia, cinema, vídeo, cd-rom etc.), reproduz uma verdadeira automatização da representação imaginária, que, dotada de potências extraordinárias, transforma o homem-objeto-mercadoria em fantasma do mundo material, do mundo do não-vivo, servindo-o ao invés de ser por ele servido. (NÓVOA, pág. 314)

Entretanto, *Gladiator* não é interessante somente pelo seu valor estético. Ele procura em cada telespectador o julgamento dos seus valores ao tratar de coragem, ética (o bem) e de corrupção (o mal), ambos movido por um sentimento: a vingança. Segundo Nova (2000.p. 317), *Gladiator* faz a exaltação a uma virtude (a capacidade de dizer *não* e a coragem de se colocar contra a corrupção) e de lutar pelos ideais de uma ‘democracia’ relativa, a terceira via dos imperadores e senadores do Império Romano.

Gladiator, como citado anteriormente, ‘obedece’ às características que delimitam os filmes históricos. Ele cria incondicionalmente um paralelo com a realidade. Aborda de forma frenética a corrupção e a violência personificada no personagem de Commodus, representada nos dias de hoje pelos Estados corruptos, uma realidade mundial. Dessa forma o diretor Ridley Scott abre precedentes para exigirmos de nossas consciências uma reflexão sobre a realidade política mundial. Segundo Nóvoa (2000, p. 319), *Gladiator* ‘rouba’ a legitimidade subversiva da rebelião realmente histórica e emblemática dos escravos gladiadores de Spartacus e de suas representações cinematográficas, adequando sua mensagem à cultura hegemônica atual.

(...) no nosso mundo de hoje, pode-se dizer que a corrupção, como fenômeno mundial, destila um ácido muito mais eficazmente corrosivo ao próprio sistema planetário do que as diversas tentativas políticas de transformação e destruição do capitalismo experimentadas ao longo do século. (NÓVOA, pág. 318).

Podemos perceber um paralelo real entre a realidade proposta em *Gladiator*, por exemplo, com a realidade americana há pouco vivida não só pelos norte-americanos, mas por todo o mundo. O ex-presidente George Bush, sobre o comando de seu exercito e sobre o consentimento mundial, invadiu o Iraque sobre o argumento de diluir do mundo o mal, o feio: o terrorismo. Não era diferente da realidade romana onde seus exércitos invadiam qualquer país que se opunha a Roma sobre a hédige do belo, argumentado pelos seus senadores

reformistas. Tanto na nossa realidade quanto na virtualidade do filme há a necessidade de pensarmos sobre a legitimidade que provemos aos dirigentes para promover massacres e genocídios em prol da paz.

Gladiator, ao passo que nos exige pensar sobre a realidade mundial nos enche de esperança, na pessoa de Maximus, que não tem mais vida nem sentido, mas que movido por vingança, abrange uma realidade maior do que a sua - ao ir para as masmorras de Roma - a dos escravos e gladiadores e, assim, passa a representar a minoria subjugada pela tirania de Commodus que, desafiado por Maximus, é derrotado. Maniqueísmo ou não, o bem mais uma vez vence o mal.

3. CINEMA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS: A CONFLUÊNCIA DE TÉCNICAS, FERRAMENTAS, LINGUAGENS E MEIOS DE EXPRESSÃO NA REPRESENTAÇÃO DAS GUERRAS MÉDICAS

Para darmos melhor encaminhamento ao nosso trabalho, neste capítulo analisaremos a linguagem e o processo de montagem fílmica; os quadrinhos como um processo resultante do hibridismo da linguagem verbal e não-verbal e, finalizaremos, analisando a linguagem e os elementos visuais que compõem a HQ *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller, que é a base da produção cinematográfica *300* – objeto deste trabalho.

3.1 – A linguagem cinematográfica como ferramentas da criação de duplos do real.

Poderíamos de antemão nos questionar qual a relação entre “cinema” e “linguagem”? “Linguagem” nos leva em primeira instância à “palavra”, ou seja, ferramenta pela qual o homem constrói um processo comunicativo oral e textual. Segundo Elizabeth Moraes Gonçalves (doutora em comunicação pela UMESp), a linguagem é toda manifestação significativa, codificada, do homem, ou seja, é uma potencialidade humana de exteriorizar seus pensamentos, sentimentos e emoções, por meio de códigos total ou parcialmente comuns aos interlocutores. Ou seja, o cinema também é uma forma de linguagem, pois é dotada de códigos através do qual é possível se construir uma idéia e comunicabilidade entre agentes da comunicação – emissor e receptor.

O conceito de linguagem que emana dos trabalhos desse pensador russo (Mikhail Bakhtin) está comprometido não com uma tendência lingüística ou uma teoria literária, mas com uma visão de mundo que, justamente na busca das formas de construção e instauração do sentido, resvala pela abordagem lingüístico/discursiva, pela teoria da literatura, pela filosofia, pela teologia, por uma semiótica da cultura, por um conjunto de dimensões entretecidas e ainda não inteiramente decifradas. (BRAIT, 2001, p. 71)

O cinema se utiliza de seus códigos para fazer uma representação e dessa forma envolver o receptor. Essa representação por muitas vezes pode ser de um fato histórico, mas também pode ser a representação de uma criação. É por sorte da linguagem cinematográfica que o homem pode ter acesso visual à narrativas compostas apenas no imaginário de uma pessoa ou no relato de livros. O cinema é na verdade um mecanismo de inter-relação entre o processo lingüístico audiovisual com a narrativa.

A representação dessa realidade paralela se dá através do reagrupamento das ferramentas fílmicas: imagem, som, músicas, desenhos, textos etc. Entretanto, vale salientar que o cinema não faz uma representação, uma criação através da manipulação desses elementos. Contudo, a maneira como essas ferramentas se articulam formam a linguagem cinematográfica. Segundo Gonçalves e Renó (apud Kristeva, p. 6) esse princípio da montagem, ou melhor da junção de elementos isolados, semelhantes ou contraditórios, e cujo choque provoca uma significação que eles não têm em si mesmos.

É a partir dessa perspectiva de linguagem cinematográfica que analisaremos a seguir o processo de linguagem das HQ's e em seguida a HQ que será o molde para o filme tomado aqui como objeto, *300*, de Zack Snyder.

3.2 – As Histórias em Quadrinhos (HQ's)

As artes visuais são formas de expressão que principiam através da relação entre a subjetividade, de quem a realiza, com o mundo, seja através de um fato passado - histórico ou mitológico -, do presente ou da visão de futuro do realizador, em propósito de uma ação/movimento (A queda da Bastilha), da perspectiva sobre uma paisagem (expressionismo de Monet), do estilo de vida de uma época (pinturas nas cavernas européias ou do meio-norte brasileiro), de comportamentos sociais (os cartazes de Moulin Rouge do século XVIII) etc. As artes são também uma maneira de se contar um fato, uma história ou uma estória, de expressar um sentimento, de se perceber o mundo, uma fantasia etc. É uma forma de linguagem cujo objetivo se encontra também no relato: seja através da literatura, da pintura, da dança, das esculturas, dos quadrinhos, do cinema e das artes gráficas digitais (as mais

recentes). Pode-se dizer que a linguagem e a imagem são ferramentas pela qual tentamos manter uma relação com o mundo.

O movimento/ação vem sendo expresso pelo homem há mais de 25 mil anos a.C. - período Paleolítico. Consideradas como artes pré-históricas, as pinturas nas paredes das cavernas encontradas na Europa representariam o início das artes gráficas. Essas pinturas eram representações do modo de vida do homem: a caça, os homens, as mulheres, as plantas, os animais etc. Segundo Moya (apud SILVA e CRUZ, 2008, p. 1) as primeiras histórias seriadas surgiram há muitos anos, nas pinturas de parede de cavernas do período Paleolítico que davam a idéia de uma pequena ação ou movimento. Observando a história, desde a Antiguidade, percebemos uma evolução na composição do desenho. Na pré-história a imagem é considerada naturalista e evolui cromaticamente. As formas vão sendo ‘aprimoradas’ (próximas do real) e as imagens ganham outros valores e representações, como na Mesopotâmia, onde as imagens representavam as crenças religiosas, assim como no Egito, onde pinturas retratavam todo um procedimento (ritual) religioso ou fúnebre, quase que passo a passo. Entretanto, somente na Grécia, em especial no período grego helênico, que as formas se aproximaram da realidade e passam a exprimir equilíbrio. Isso devido também a influência oriental por parte do domínio persa. O processo de composição da imagem evolui época a época e a ela (a imagem), com o desenvolvimento das sociedades, foram sendo inseridos perspectivas sociais e ideologias, passaram de um processo de produção unitário chegando a uma produção em massa no fim do século XIX, onde surgiram os primeiros quadrinhos. Percebamos que, desde as pinturas pré-históricas já podemos notar um componente que é indispensável para a compreensão das HQ’s: a percepção de movimento.

A história em quadrinho, segundo Silva e Cruz (2008, pgs. 1 e 2), se consolidou na última década do século XIX e início do século XX, período em que a mídia sofreu modificações de conteúdo e forma, ao sabor das transformações do gosto e do tamanho de seu público, mas, segundo Cagnin (1975, p. 21), a gênese dos quadrinhos está fora das nossas cogitações e alcances. *Yellow Kid* (1895, Richard Felton) é considerado o marco inicial dos *comics*. Segundo Silva e Cruz (2008, p. 2), embora não tenha sido o primeiro personagem fixo, ele foi o primeiro a conquistar seu próprio público na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão: falas, balões.

Nos Estado Unidos: *comics, funnies*, porque as primeiras historinhas procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Eram publicadas diariamente em tiras nos jornais, por isso eram chamadas de *comic strips*, em seguida apareceram as publicações em livros, os *comic books*. (CAGNIN, 1975, p. 22)

A partir de então uma grande possibilidade foi aberta para a produção de quadrinhos, que eram veiculados em periódicos. Após *Yellow Kid*, outros surgiram e fizeram sucesso, como *Little Nemo* (1905, Winsor McCay), *Mutt & Jeff* (1907, Bud Fisher), *Popeye* (1929, E.C. Segar), e *Krazy Kat* (1913, Georges Herriman). Com o grande avanço dos quadrinhos, exigiu-se uma produção mais especializada e uma leitura específica por parte do leitor. “Na medida em que se tornou mais evidente o potencial dessa forma, foram introduzidas uma melhor qualidade e uma produção mais cara” (EISNER, 1989, p. 7). Nas primeiras décadas do século XX não era somente o gênero humorístico abordado por essa nova arte gráfica que fazia sucesso, mas também, segundo Cruz e Silva (2008, p. 2) a ficção científica, policial e as aventuras na selva. Estes se destacaram com: *Flash Gordon* (Alex Raymond), *Dick Tracy* (Chester Gould) e a adaptação de Hal Foster para o *Tarzan* (E. R. Borroughs). No final da década de 30 e início da década de 40 surgiu outro gênero que, observado pelos olhos da contemporaneidade, é de extrema importância para o sucesso dos quadrinhos até os dias de hoje: os *super-heróis* - cujos precursores são *O Fantasma* e *Mandrake* (Lee Falk), mas que tem como marco inicial *Superman* (1938, Jerry Siegel e Joe Shuster). Entretanto as HQ's desse gênero ganham real prospecção na década de 60 com a produtora Marvel.

Na década de 60 acontece o renascimento dos super-heróis com a chegada da Marvel Comics, que mais adiante se tornou uma das principais editoras de quadrinhos do mundo. É dela o universo de heróis cujas histórias viraram “febre” na indústria cinematográfica atual: Homem-Aranha, X-Men, Hulk, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro. (SILVA e CRUZ, 2008, p.3)

Segundo Silva e Cruz (2008, p. 3) nos anos 70, Will Eisner, inaugura um novo gênero – a *graphic novel* - que vai servir de base a bons exemplos de obras adaptadas para o cinema nos anos seguintes. Os quadrinhos, historicamente falando, eram breves e curtos e tinham como perfil de consumidor o setor infantil, pois, apesar de serem veiculados em jornais, eles tinham uma representação visual diferente das notícias periódicas, era um tipo de informação rápida e instantânea, extremamente explicativa e simples, um lazer. Temas mais complexos

não existiam nos HQ's e quem os desejasse que se contentasse com a literatura. A *graphic novel* (GN) surgiu na década de 70 com abordagens mais complexas, mais voltadas para o público adulto. Este gênero é conhecido principalmente pelas produções *Os 300 de Esparta* e *Sin City* (Frank Miller) e *V de Vingança, Do inferno e Liga Extraordinária* (Alan Moore).

O futuro da *graphic novel* encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro. Os editores são apenas catalisadores. Não se deve esperar mais nada deles. (EISNER, 1975, p. 138).

O quadrinho é a síntese de dois elementos comunicativos: o desenho (imagem) e o texto. Segundo o NPHQ (Núcleo de Pesquisa em História em Quadrinhos - 1999), os recursos lingüísticos, narrativos, icônicos e imagéticos característicos da oralidade empregada nas HQ's são o que tornam as histórias em quadrinhos atraentes à pessoas de todas as faixas etárias. Ou seja, os recursos que compõe a oralidade da HQ promovem uma comunicabilidade fácil e dinâmica entre o emissor (HQ) e receptor (leitor). “A história em quadrinhos engendra uma monstruosidade tipográfica, meio desenho, meio escrita, que lhe é própria e que perturba factualmente a concepção ainda bem viva da classificação das artes (Escrita/Pintura/Música e etc.)”. (BORGES, 2001p. 2)

A imagem é escrita e imagética. Então porque a HQ é composta por duas linguagens e não só pela imagem? “As imagens sem palavras na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor. A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor” (EISNER, 1975, p. 24). Um quadrinho sem a linguagem textual seria mais complicado, exigiria diversos *quadros* - aproximando-se da idéia do cinema mudo - de forma que o espectador pudesse compreender não somente o sentido da ação, mas os próprios sentimentos que exigem extrema expressividade e que os quadrinhos usam recursos gráficos para expressá-los, como as onomatopéias. É a linguagem textual que dá voz e som ao quadrinho, contribuindo para o estabelecimento da comunicação junto aos aspectos gráficos, ou seja, “é uma técnica narrativa que envolve uma complexa relação entre dois canais, visuais e lingüísticos, que permite ampliar as possibilidades de

encaminhamento da mensagem e as perspectivas de recepção pelo destinatário”. (RIBEIRO, 2001, p. 2).

A utilização da linguagem verbal com a não-verbal, simultaneamente, cria uma linguagem só, uma linguagem híbrida onde uma complementa a outra. As limitações inerentes a cada uma delas é superada por esse hibridismo, conferindo uma grande possibilidade do uso da criatividade e do fácil estabelecimento comunicativo entre os agentes da leitura.

A interpretação do não verbal, assim como do verbal, pressupõe a relação com a cultura, com o histórico, com a formação social do sujeito intérprete. Nesse sentido, na história em quadrinhos são veiculadas duas mensagens: uma icônica ou visual e outra lingüística, que se relacionam, constituindo uma mensagem global. A mensagem icônica e a verbal nos quadrinhos não se excluem, mas interagem, combinando de tal forma a ponto de permitir novas possibilidades de encaminhamento e de recepção da mensagem. (RIBEIRO, 2001, p. 3)

Tanto só a imagem quanto só a palavra é composta de significados diversos, pois cada uma está suscetível a uma grande possibilidade de interpretações. O sentido que se dá a uma palavra é feito através da sua relação com outras palavras ou imagem, assim como o sentido que se confere a uma imagem é feito através do seu posicionamento perante outras imagens ou palavra. Segundo Todorov (apud RIBEIRO, 2001, pág. 3), ao se isolar um sentido de um conjunto de outros, estaremos interpretando. A partir dessa perspectiva, podemos perceber que a imagem se torna linguagem por apresentar legibilidade, por estabelecer relação com outros elementos lingüísticos, ou consigo mesma, e conferir leitura completa de sentido, ou seja, é um mecanismo lingüístico e como tal seu uso e suas respectivas interpretações serão estabelecidas segundo ideologias, crenças e conhecimento de mundo. Para Ribeiro (2001, p.3) a leitura das imagens dos quadrinhos, podem ser percebidas questões ideológicas que a condicionam.

No mundo contemporâneo, a técnica narrativa que une a imagem ao texto vem tomando proporções cada vez maiores, permitindo à imagem a materialidade de linguagem que não apenas reflete, mostra ou ilustra uma realidade, mas que, principalmente, significa, o que nos permite interpretar a imagem por sua expressividade enquanto linguagem capaz de sugerir e/ou emocionar. (RIBEIRO, 2001, p.1)

No quadrinho, mesmo se tratando da linguagem verbal, alguns podem ter a noção de ausência de som, ou seja, de expressividade pela ausência do tom da fala, das pausas inerentes aos diálogos, dos gestos e emoções, pois, mesmo literariamente, é necessário grande esforço estilístico para retratar tais pressupostos humanísticos. Entretanto, a linguagem não-verbal supre a ausência de som, de expressividade, de ação e movimento. Entretanto, através de elementos visuais conseguem expressar essas constituintes. Pensado desta forma, podemos estabelecer um raciocínio crítico sobre os elementos visuais e verbais que configuram a arte gráfica em questão: segundo Cagnin (1975, p. 121), os balões, além de desenvolverem esta função precípua de introduzir o diálogo, participam também da imagem. Eles são imagem: transformam o elemento lingüístico em imagem. A função do balão foi extrapolada com o passar do tempo, assim como a própria composição textual inserida nele. “Logo lhe foi atribuído a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (EISNER, 1989, p. 27). Primordialmente sua função era tornar perceptível o som da fala, entretanto ele aderiu outras funções como a mediação temporal, através da sua disposição na página e sua interceptação com os quadros que se seguem e também significação ao ato comunicativo, através de balões que expressam pensamentos, emoções mais fortes ou sentimentos mais brandos. A própria escrita que compõe o balão pressupõe uma relação com o leitor que percebe com mais intensidade a identidade do personagem, além do estilo do autor.

Para o NPHQ (Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinho - 1999), os grafemas, os diacríticos, os ideogramas e os sinais de pontuação também são muito utilizados, ao lado dos balões, que, além de servirem de contorno aos diálogos, expressam idéias, emoções, sentimentos, por meio dos mais diversos tipos de traçados. Entretanto, a própria letra é usada de forma icônica. Usa-se letras em maiúsculas e de formatações distintas para expressar emoções e sentimentos, assim como as cores, o enquadramento, a luminosidade, todos são elementos que tem o objetivo de compor a mensagem a mais real e dinâmica possível. Ou seja, todos os componentes visuais utilizados na composição da imagem seqüencial do quadrinho obedecem a um único objetivo: a criação da relação entre a arte gráfica e o leitor.

3.3 – A HQ *Os 300 de Esparta*

Paira sobre diversas manifestações que atendem uma cultura massiva críticas quanto a ser arte ou não. Vale salientar que este trabalho não tem intenção de abordar a Cultura de Massa, seus conceitos e preceitos. Entretanto, para este trabalho não deixar pormenores, entende-se que a pós-modernidade veio imprimir um olhar sobre o valor estético das produções de consumo massivo do século passado. A concepção pós-moderna traz ao patamar de arte emergente as obras/produtos que atendem a Cultura de Massa, quebrando esse paradigma, dissociando-se, nos dizeres de Guimarães (2008, p.144) do “hermetismo como princípio construtivo”. Alves e Albuquerque (2008, p. 1) parafraseiam Lúcia Santaella quando dizem que para ela a questão da estética é “determinar o que pode preencher o requisito de ser admirável, desejável, em e por si mesmo, sem qualquer razão ulterior”. Parecem indissociáveis tais requisitos em uma sociedade de/em consumo. Existem barreiras, paredes, muros que separam a arte popular da erudita. Essas fronteiras precisam ser derrubadas e dar ouvidos ao diálogo construído entre elas. “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”. (LOPES apud GUIMARÃES, 2008, p. 146).

Mesmo em face da multiplicidade sígnica e da hibridação, inerentes às produções estéticas contemporâneas, a arte continua vinculada a um tipo de vivência supracultural 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’. (GUIMARÃES, 2008, p. 144)

Tal posicionamento foi tomando, de antemão, para não haver questões singulares sobre o ser ou não ser artístico e estético da obra *Os 300 de Esparta* de Frank Miller, que se ancora numa concepção pós-modernista (essa perspectiva será abordada no capítulo seguinte), contudo, intuída de valor estético. Investiguemos então como a estética de Miller é dimensionada nessa obra.

A obra em questão enfoca a guerra ocorrida sobre o desfiladeiro de Termópilas onde Leônidas, rei de Esparta, comandou 300 guerreiros – que dão nome ao título – contra a ameaça dos exércitos multi-étnicos do imperador persa Xerxes, em 480 a. C. Mas por que a abordagem de uma guerra parece tão sedutora para uma história em quadrinho ou mesmo para o cinema, por onde já mergulhamos em diversas batalhas já reproduzidas? “(...) a história das batalhas é, antes de mais nada, a história da metamorfose dos seus campos de percepção. Ou seja, a guerra consiste menos em obter vitórias ‘materiais’ do que em apropriar-se da ‘materialidade’- dos campos de percepção”. (VIRILIO apud GUIMARÃES, 2008, p. 145). A guerra em si tem um valor estético, pois pode representar um confronto onde há equilíbrio visual entre as partes, fusões de imagens que se entrelaçam, a constante mudança de cenários, a forma dos elementos físicos que se transformam e as representações visuais dos que compõem a guerra, tudo depende da perspectiva, do olhar de quem observa.

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. (GUIMARÃES, 2008, p. 145)

Contudo, *Os 300 de Esparta* constrói sobre a temática da guerra uma multiplicidade de interpretações a partir da diversidade de expressões estéticas, tornando-se informação proveniente da composição verbal entrelaçada com o discurso visual, presente no uso das cores, do traçado do autor, da sobreposição de quadros e balões e do uso restritamente necessário do verbo. Faz-se necessário uma interpretação da composição heterogênea de Miller sobre as Guerras Médicas.

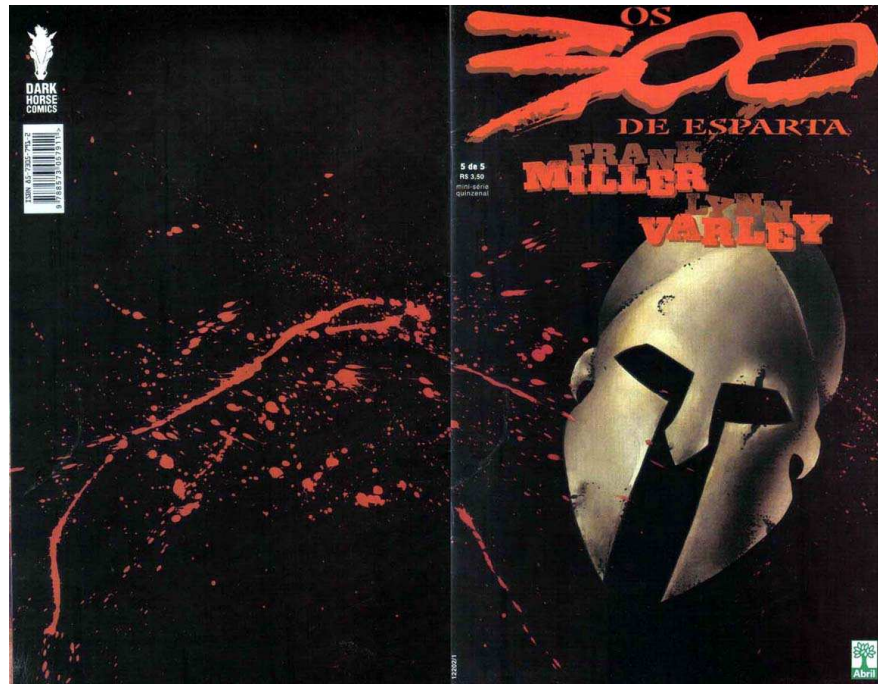
A *graphic novel* em questão está divididas em 5 capítulos: : Honra, Dever, Glória, Combate e Vitória. No primeiro capítulo a história está restrita a explicação de como é possível a construção de um exército poderoso, por pequeno que seja, comparado com o poderio militar de Xerxes. Nesse capítulo, Miller aborda como se dá o treinamento do guerreiro espartano desde o seu nascimento - quando é observado e descartado, caso apresente alguma deficiência física. No capítulo dois – Dever -. Leônidas consulta os Éforos -

sacerdotes místicos -, que se utilizam do oráculo – uma jovem virgem que recebe a mensagem dos deuses – para tomar uma posição quanto o ataque Persa. Os Éforos mandam que ele não vá lutar contra Xerxes, que respeite a *Carnéia*. Entretanto, Leônidas segue sua razão, convoca 300 homens e dirige-se para os Portões de Fogo, o desfiladeiro de Termópilas. Os Capítulos seguintes - Glória, Combate e Vitória - se resumem aos três dias de combate, onde culmina na derrota de Leônidas e de seus guerreiros, mas que serve de incentivo para a união das cidades helênicas contra a invasão do Império Persa, derrotado na Batalha de Maratona.

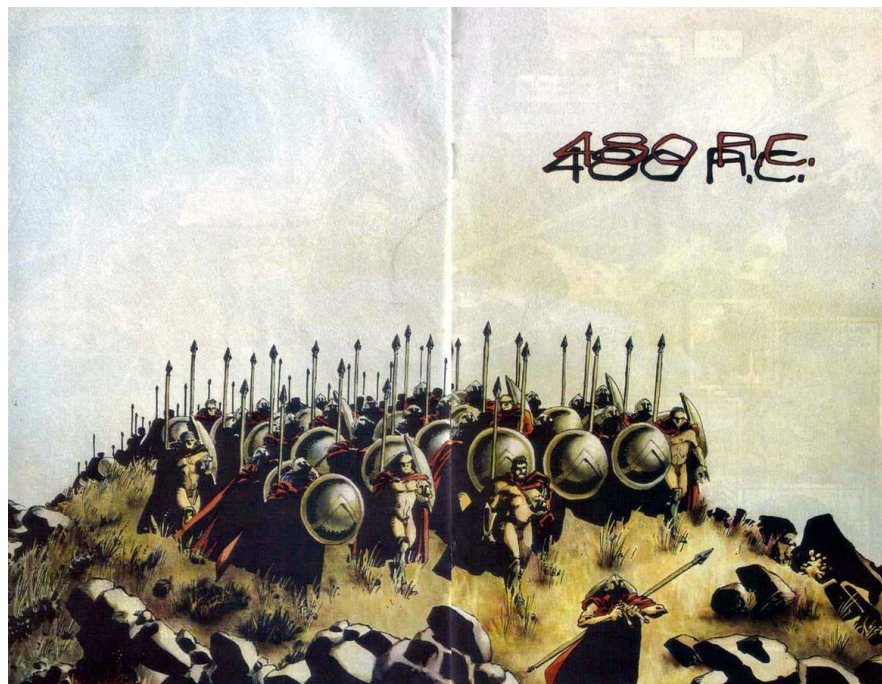
Miller apresenta uma compreensão na construção da estética e linguagem de *Os 300 de Esparta* bastante peculiar. Nota-se, ao ler e observá-la que tanto a narrativa quanto as composições lingüísticas e visuais estão unidas em uma espécie de movimento único. A sua HQ não é uma expressão explosiva constante, não é a representação de um grande impulso que encontra o seu fim no fim. Os movimentos das possíveis leituras de Miller são completos de nuances e de ritmo, ou seja, apresenta rapidez, velocidade e adrenalina quando necessário, mas encontramos momentos suaves, tenues. Se a HQ pudesse ser representado em um gráfico, sua composição seria diversas parábolas com aclives e declives e isso é feito através da apresentação simultânea e bem relacionada entre todos os componentes visuais e lingüísticos – cores, elementos visuais que compõem a idéia de inércia ou movimento, o enquadramento, a disposição dos balões -, ou seja, entre a linguagem verbal e a linguagem não verbal que procura não somente indicar a leitura, mas como ela deve ser feita.

Marion (*apud* BAETENS, 2002) propõe uma abordagem mais minuciosa da estética dos quadrinhos a partir de seu ‘traço’, na qual propõe uma análise visual das formas de todos os elementos dos quadrinhos com o objetivo de compreender a subjetividade do autor, mas não o autor unicamente ensimesmado, mas dentro da sua relação com a sua obra, denominando tal teoria de *graphiation*. (ALVES e ALBUQUERQUE, 2008, p. 4)

As cores usadas na composição das imagens são bastante representativas. Nas imagens onde há combate, ação, dinâmica, percebe-se o uso de cores fortes e vivas em contraste com outras mais suaves, dando vigor a imagem, mas isso em constante diálogo com a narrativa.



(I - Imagem do capítulo 5 da HQ *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller)



(II - pág 9 do capítulo Honra da HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller)

Na imagem I Miller usou fortemente o contraste do vermelho com o preto, onde as duas cores têm representações sociais muito fortes (o vermelho representaria sangue e o preto a morte - uma relação intersemiótica). Esta imagem é a capa do último capítulo, onde os espartanos são vencidos. O elmo apresentado é do rei Leônidas. Note que ele está suspenso, com uma pequena inclinação, sobre um jorro de tinta vermelha, em movimento, como se

tombasse. Essa imagem representa o fim desta batalha, o momento em que o ultimo espartano em Termópilas cai, quando não se pode mais ver a face de Leônidas dentro da armadura. Miller, magistralmente faz uma simbologia do fim. Entretanto na imagem II vemos uma composição visual antagônica a primeira. A predominância de tom sépia e o preto da sombra, sem a predominância do vermelho que representa a agressividade, a violência, compondo bem a imagem e o momento narrativo, pois note que as linhas estão retas, mesmo as das pernas dos guerreiros e das lanças que são retas pequenas, provocando uma inércia na imagem, além deles se apresentarem unidos de forma circular, a mesma forma de seus escudos, passando a idéia de união e proteção. “As linhas retas produzem uma sensação de solidez, tranqüilidade e serenidade e a linha curta de firmeza” (REIS, 2009, p. 8).

A unidade-imagem, portanto, é aquela área delimitada pelas linhas de contorno que forma figura e que tem similaridade com a unidade-objeto referente. É um todo figurativo que se refere a um todo real; e é construída, porque é a menor unidade representativa autônoma. As unidades menores, em que talvez possa ser subdividida, não se atualizam sem o todo. (CAGNIN, 1975, p. 61)

As duas imagens têm mensagens verbais, entretanto distintas, visualmente e cromaticamente. Na primeira figura há uma grande exploração estética, onde a letra é mais uma forma icônica e simbólica, por meio do peso e da idéia de movimento que a fonte escolhida sugere. Na figura dois a linguagem verbal aparece diluída na imagem, tão amênuo quanto ela mesmo, a título mais informativo do que visual. Segundo Eisner (1989, p. 10) o letreiramento, tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona com uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som.

Além da cor, os signos verbais (...) permitem 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. (GUIMARÃES, 2008, pág. 149)

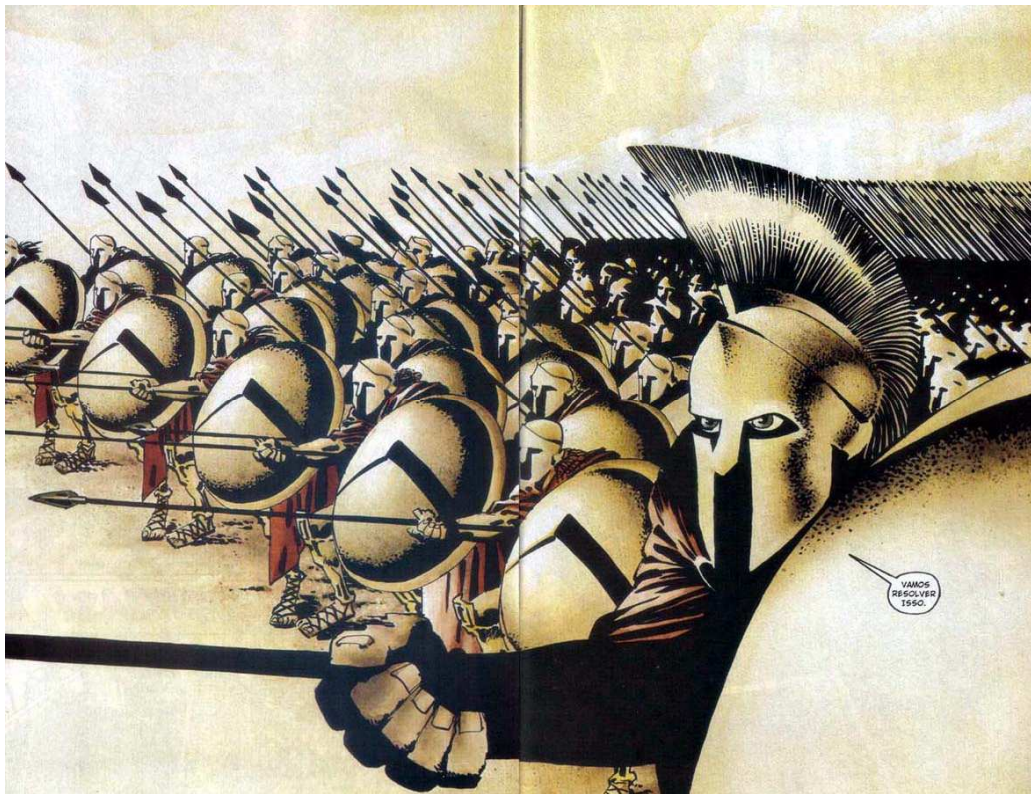


(III - Págs 7 e 8 do capítulo Honra da HQ Os 300 de Esparta, de Frank Miller)

Segundo Eisner (1989, p. 39) na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. A imagem três expressa exatamente a peculiaridade perceptiva da narrativa seqüencial de Miller. Nesta imagem os elementos visuais compõem para proporcionar vivacidade visual, através da representação de movimento expresso pelas linhas inclinadas, as expressões faciais dos personagens, o contraste da cor, das sombras etc. Entretanto, Miller se utiliza da sobreposição de quadros para dinamizar a historia e realçar o movimento, todos em torno de uma imagem maior, onde os outros quadros, menores, mantêm uma relação de dependência com o primeiro que simboliza a gênese da ação. O próprio movimento em si é acentuado no traço de Miller através da composição dos corpos dos soldados em ação, com seus membros contorcidos pela força corporal e da gravidade. Segundo Cagnin (1975, p. 75) alguns gestos representados nos desenhos são criações dos próprios quadrinhos e certamente se originam do desejo de caricaturar ou da necessidade de acentuar ou exagerar as formas para que fossem capazes de sugerir a ação. De um quadro para o outro pode haver minutos, horas na historia, entretanto o recurso de sobreposição de quadros, junto com os tipos de enquadramentos provenientes do cinema, como o *plongée* e *contra-plongée* dão a sensação de ação corrida, movimento ininterrupto e perspectiva visual.

As figuras de um mesmo quadrinho se organizam em redor de uma mais importante, que em geral ocupa o centro da cena, de tal modo que o sintagma icônico, o enunciado imagístico, é composto de elementos subordinantes e subordinados. A soma dos temas parciais de vários quadrinhos relacionados pode dar origem a uma seqüência com o tema mais amplo, em diversos níveis: no nível da percepção das figuras, no nível da significação das figuras, no nível da significação das seqüências (sintagma narrativo) etc. (CAGNIN, 1975, pgs. 87 e 88)

Em contraposição a imagem III onde a um reagrupamento de seqüências, na mesma HQ Miller destina uma página inteira para uma única imagem – imagem IV. Essa perspectiva de imagem seqüencial de Miller nos dá a sensação de descontinuidade do movimento. Uma imagem só tem uma quantidade inferior de signos para se analisar, mas nos remete a se ater mais a ela, pois são imagens simbólicas, composta por códigos iconográficos. De alguma forma são imagens transitórias e de representatividade para a narrativa. Segundo Guimarães (2008, p. 152) 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 de percepção estética.



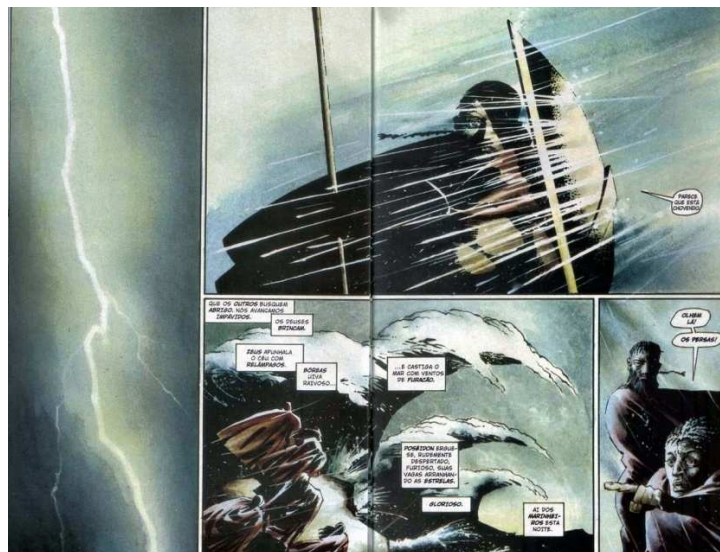
(IV – página 15 do capítulo Glória da HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller)

Ao passo que o olhar do leitor esta acostumado a seqüências compostas pelos quadros, ao se deparar com uma imagem só, sente-se a necessidade de parar e observar, pois se muda o ritmo e o sentido de leitura que estava sendo empregado. Não vemos mais uma seqüência de imagens explicativas, mas uma imagem única, quase que uma releitura de uma obra de arte de, por exemplo, Jacques-Louis David, de 1814, denominada *Leônidas nas Termópilas*. Não se percebe movimento na imagem, mas sim a iminência deste, pois todos os componentes visuais fazem a sugestão disso, o que nos passa a idéia de futuro combate, além de outros

códigos como as lanças, as armaduras e a disposição dos guerreiros também compõem essa proposta. Leônidas e seus 300 parecem uma rocha, impenetrável. Segundo Reis (2009, p. 8) quando os pontos estão tão próximos entre si que não é possível reconhecerem-se individualmente, aumenta sensação de direção. Ora, a figura, na conceituação da *Gestalt*, é a área delimitada pela linha de contorno. Como a mensagem visual é constituída de figuras, a figura poderia ser tomada como unidade mínima (CAGNIN, 1975, p. 61).

Segundo Alves e Albuquerque (2008, p. 4) o traço de Miller tem grande influência na composição de uma estética violenta. Miller utiliza-se muito de linhas curtas. Segundo Reis (2009, p. 8) a linha não é um elemento vago, é um elemento preciso e serve também para a representação simbólica. Na imagem V podemos perceber como Miller utiliza-se da chuva para a construção simbólica no processo narrativo. A chuva forte que chicoteia o escudo de Leonidas é um presságio do peso que vem tentar comprimi-lo. A imagem cinco é nitidamente referência simbólica da imagem VI, do ultimo capítulo – Vitoria -, onde uma chuva também comprimi os 300 e Leônidas, mas é uma chuva de flechas e lanças.

(...) a chuva que recai sobre seus corpos mais parece uma enxurrada de objetos cortantes, do que simplesmente água, pois é sabido, ser essa chuva o prelúdio da pequena guerra que está por vir, ao que bem se encaixa no dito popular quando uma situação está difícil, “vai chover canivetes”. (ALVES e ALBUQUERQUE, 2008, p. 4)



(V – página 14 do capítulo Dever da HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller)



(VI – página 16 do capítulo Vitória da HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller)

Frank Miller apresenta uma HQ de grande valor estético em *Os 300 de Esparta*, como notamos na análise visual e sígnica que fizemos. Percebemos na obra que a perspectiva de Miller muitas vezes bebeu das águas das perspectivas visuais do cinema, através da composição dos seus enquadramentos, por exemplo. A diferença entre a linguagem cinematográfica e a do quadrinho não se apresenta apenas porque esta última está ausente do movimento, mas também pelo tempo, objeto que o cinema trabalha mais facilmente. Percebemos significativamente que a HQ de Miller e o cinema já têm suas linguagens entrelaçadas na composição do quadrinho, mesmo antes da representação fílmica baseada nessa *graphic novel* feita seis anos depois do seu lançamento. Tal fato nos leva obrigatoriamente a analisar o filme em questão, que é nosso objeto de estudo, onde observaremos as nuances das linguagens dos dois meios presente em *300* de Zack Snyder. Segundo Guimarães (2008, p. 156),” o potencial cinematográfico de qualquer das obras de Frank Miller é grande” e é exatamente isso que analisaremos no capítulo seguinte.

4. A INTER-RELAÇÃO ADAPTATIVA ENTRE O CINEMA E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O VIÉS DA METALINGUAGEM NA RE-REAPRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA SOB O JULGO DA ORNAMENTAÇÃO DA IMAGEM PÓS-MODERNA EM *300* DE ZACK SNYDER.

Primeiramente, pretende-se esclarecer que este trabalho tem como objeto o filme *300* (2007, Zack Snyder) e não qualquer outra produção que tenha a mesma abordagem histórica que este. Em 1962 foi abordado pelo cinema a batalha de Termópilas em *Os 300 de Esparta* (1962, Rudolph Maté). Este filme que se enquadra na classificação de Rosenstone como “filme histórico tradicional” aborda a história sobre uma perspectiva reduzida e pessoal. Não se pretende analisar os códigos a que o filme *Os 300 de Esparta* está submetido: relato histórico fechado, idéia de progresso, ênfases no individual, uma única interpretação, potencialização das emoções e, por último, a reprodução do passado.

A análise do filme histórico em si, e como a indústria hollywoodiana se apropria de determinado acontecimento do passado e adapta-a, sobre o foco de *300*, é o nosso objetivo. Compreende-se sim que as duas produções estão sobre contextos sociais diferentes, interpretações diferentes e propícias ao uso de tecnologias diferentes, mas o nosso objetivo é fazer uma leitura da adaptação histórico, estética e da linguagem presente em *300*, de Zack Snyder.

Adaptação é a palavra chave para este ensaio final. A indústria hollywoodiana não somente faz uma apropriação da história para a produção de *300*, mas também adapta o cinema como linguagem das HQ. Para compreendermos bem, analisemos o nosso objeto, *300*, em três partes: como a indústria cinematográfica de Hollywood apropriou-se do fato histórico para a produção do filme, como as HQ's são adaptadas para a linguagem cinematográfica e

como o cinema adaptou a linguagem do *graphic novel 300*, de Frank Miller, para a sua linguagem

4.1 – Cinema e histórias em quadrinho: duas formas de expressão artística num diálogo secular.

Tanto o cinema quanto as histórias em quadrinho (HQ) surgiram na mesma época, no fim do século XIX. Eram formas diferenciadas de expressão artística que marcaram culturalmente a sociedade e os meios de comunicação na modernidade. Segundo Silva e Cruz (2008, pág. 1) “as tiras americanas como *The yellow kid* dão origem aos chamados *comics*, assim como as primeiras projeções cinematográficas dos irmãos Lumière causam espanto e encantamento na Europa”. Logo, percebemos na transição do século XIX para o século XX o despontar do uso ilimitado de linguagens e estéticas da imagem. “As histórias em quadrinhos e o cinema são linguagens que surgiram praticamente juntas, no final do século XIX. Tal data nos remete à Revolução Industrial, que propiciou os avanços necessários para esse surgimento” (PARDINHO). Pode-se assim considerar a Revolução Industrial como o marco histórico social e cultural da revolução da imagem, por propiciar também a possível produção gráfica.

Segundo Pardino, “o sucesso das duas linguagens deve-se muito à tal época, pois é nela que observamos o surgimento da cultura de massa.” Vale salientar que se compreende o contexto sócio-cultural a que os quadrinhos e o cinema estão inseridos desde as suas invenções, entretanto, não é do interesse deste trabalho abordar e analisar a informação como mercadoria que propiciou o espaço para os quadrinhos nas especificidades da cultura jornalística, intimamente ligada a mutante consciência da sociedade, do avanço da ciência e da alienação do indivíduo, ou seja, não nos interessa discutirmos as duas formas artísticas aqui trabalhadas e a Cultura de Massa.

Apesar de terem surgidos na mesma época, o quadrinho teve maior repercussão no início do século, por ser uma forma de expressão de maior facilidade de projeção, já que faziam parte da cultura jornalística, ao passo que o cinema ainda não dispunha de aparatos tecnológicos que pudessem projetá-lo da mesma forma, pois, segundo Pardino, “com o avanço tecnológico, surge o cinema como finalidade científica, segundo as perspectivas da

época. Com o avanço cultural, os quadrinhos tomam seu lugar nos jornais, representando uma evolução que vem do desenho jornalístico”.

A virada do século, jornais e revistas aumentavam significativamente suas tiragens devido aos avanços nas técnicas de impressão e reprodução; em consequência, aumentava também o público leitor. O cinema e a televisão ainda davam seus primeiros passos, e, portanto eram inferiores aos quadrinhos no ponto de vista da organização de conteúdos específicos para divulgação visual em larga escala, além de não possuírem produção e alcance comparáveis aos quadrinhos. (SILVA e CRUZ, p. 2)

A partir do final dos anos 30 e início dos anos 40 podemos verificar um fenômeno de interseção entre o cinema e as HQ: a *adaptação* (abordaremos tecnicamente as adaptações mais a frente). Levando em conta que ambas, cinema e HQ, surgiram na mesma época, as duas apresentam características que se entrelaçam. “Percebe-se que a ligação entre histórias em quadrinhos e cinema é muito forte e vem de longa data. O surgimento quase simultâneo das duas linguagens auxiliou muito em sua formação, uma influenciando a outra e evoluindo juntas (PARDINHO)”. Tendo em vista uma perspectiva temporal, se observarmos o cinema e a HQ ao longo do século XX, notaremos dois momentos em que elas dialogam entre si através das adaptações: no fim da década de 30 e década de 40 – *Flash Gordon* (1936), *Zorro* (1938); *Batman* (1939), baseado na HQ de Bob Kane; *Sombra*, *Mandrake* e *Capitão Marvel* (anos 40); e na década de 80 até a atualidade: *Superman* (1978), *Flash Gordon* (1980), *Conan* (1981) *Batman* (1989), *Dick Tracy* (1990), *Sombra* (1994), *O Fantasma* (1996), *Spawn* (1997), *O Juiz* (1995), *O Máskara* e o *Corvo* (1994), *Blade* (1998), *Hulk* (2003), *Demolidor* (2003), *Quarteto Fantástico* (2005), e as trilogias *Homem-Aranha* e *X-Men*.

Segundo Patati & Braga (apud SILVA e CRUZ, 2008, p. 3) “nesse período foram realizadas as primeiras experiências de adaptações entre os quadrinhos e o cinema. *Flash Gordon* (1940) e *Buck Rogers* (1941), heróis pioneiros das *comics* funcionaram como argumentos para filmes nos primórdios do audiovisual”. Mas Hollywood só passou a investir em adaptações de HQ’s, como super produções, no final da década de 80, com *Batman*.

A partir dos anos 80 e começo dos anos 90 a ligação histórias em quadrinhos/cinema começou a melhor ser percebida pelo grande público. Nesta época começaram a surgir as grandes produções de Hollywood baseadas em quadrinhos. Apesar de já existirem adaptações anteriores, foi depois do primeiro filme de *Batman* (1989) que a indústria cinematográfica americana abriu as portas para os quadrinhos (SILVA e CRUZ, 2008, p. 4).

É perceptível que temos mais adaptações a partir dos anos 80 do que na primeira metade do século. A possibilidade de softwares e computação gráfica dimensionou imprescindivelmente a possibilidade do cinema adaptar as HQ's.

4.1.1 – Cinema e HQ perante as similaridades e o entrelaçamento destas duas linguagens.

Como dito anteriormente os anos 80 podem ser considerado como o momento na história do cinema onde as adaptações de quadrinhos retomam as telas como grandes produções. Cada filme da década de 80 até os dias de hoje apresentam a sua tecnologia em computação gráfica à época. Assim foi com *Superman* (1978), *Conan, o Bárbaro* (1981, Dino Laurentis), mas, como assinalado anteriormente, foi *Batman* (1989, Tim Burton) o grande *insight* de Hollywood para as grandes produções cinematográficas a partir das adaptações de HQ's. Segundo Silva e Cruz isso se deve ao grande avanço da computação gráfica, que surgiu na década de 1960 e alcançou a partir dos anos 80 um patamar de excelência técnica e artística que muito contribuiu para a qualidade visual na indústria cinematográfica (2008, p. 6).

Os dois meios de comunicação, o gráfico e o cinematográfico interagem não somente em suas linguagens, mas também a propósito do compartilhamento de narrativas. Isso porque tanto o cinema quanto as histórias em quadrinhos têm afinidades que colaboram para que diferentes estilos, técnicas e linguagens venham a convergir. Ora, tanto o cinema quanto os quadrinhos tem a mesma base, imagens que se seqüenciam. As duas expressões artísticas apresentam características similares como *enquadramentos*, *plongês*, *contraplongês*, *iluminação* e etc. Entretanto encontraremos diferenças estabelecidas pelos seus suportes: ao

passo que o quadrinho é uma seqüência de imagens fixas, o cinema é uma seqüência corrida de imagens que dão a noção de movimento. Podemos citar como uma diferença técnica entre essas duas linguagens é a *elipse-temporal* e a *elipse-espacial*. No cinema o espectador compreende a sucessividade a que os quadros são submetidos através da noção de tempo corrido e da própria estrutura da narrativa, ao passo que nas HQ's, é necessário que essa elipse seja explícita, através, por exemplo, de uma citação no espaço entre os quadros indicando a mudança de tempo ou espaço. Exemplo: “Noite em Nova York”. Mas como essas imagens são apresentadas pelas HQ's e pelo cinema de forma que elas se fundem num processo adaptativo? Bom, a imagem faz parte do processo narrativo em que se desenvolvem as histórias nestas adaptações e também é essencial na formulação de estratégias criadas para vender produtos baseados nos filmes (SILVA e CRUZ, 2008, p. 7).

Por sua própria natureza, a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para outra. Assim, o material original sempre oferecerá certa resistência à adaptação, como se dissesse: “aceite-me do jeito que sou”. Porém, a adaptação implica mudança. Implica um processo que exige que tudo seja repensado, reconceituado. Além disso, exige a compreensão de que a natureza do drama é algo intrinsecamente diferente da natureza de qualquer outra forma de literatura. (SEGER, 2007, p.18)

Na concepção de Rabiger (2007, p. 102), a magia da linguagem pode seduzir o cineasta fazendo com que pense que a história pode render um filme tão bom quanto. Então o processo de adaptação estaria limitado a seguir a linguagem do meio a ser adaptado por nos encantar magicamente? Segundo Silva e Cruz (2008, p. 8), a própria natureza do ato de adaptar envolve perda de material. Adaptar geralmente inclui a perda de histórias secundárias, a fusão ou o corte de personagens, a necessidade de omissão de alguns temas do original. Uma adaptação viável exige uma estrutura singular, de modo que o espectador não se sinta perdido na narrativa. Assim como a maioria das adaptações, o filme se concentra no enredo e nas ações, em detrimento do discurso e surge como um caso sério de subnutrição. (RUBIGER, 2007, p. 103). Mas para Siva e Cruz (2008, p. 8), isso é necessário, pois o adaptador precisa transformar o roteiro em uma linha de ação dramática passível de ser trabalhada, sempre com a preocupação de transformar a história em um filme comercialmente viável. Então, qual seria uma medida que o cineasta poderia tomar para produzir uma adaptação não somente viável, mas interessante aos olhos do espectador? Bom, Aristóteles,

em *Ética a Nicômaco* abordou a concepção das extremidades e do meio termo. Nesta obra, ele, em linhas gerais, dizia que a imperfeição encontrava-se nas extremidades, ou seja, no ‘pouco’ e no ‘muito’ e que a perfeição encontrava-se no meio termo, pois no meio termo não há exageros nem ausências, mas um equilíbrio. Entretanto, o meio termo não era algo fácil de se atingir, pois, para isso, necessitava muita vigília e perseverança do homem. Então, para as adaptações cinematográficas, o melhor a seguir seria um meio termo, como proposto por Aristóteles, onde o cineasta não buscasse uma adaptação tão aproximada da obra original, mas também não propusesse uma adaptação com modificações tão sensíveis a ponto do discurso inicial torna-se apenas um vislumbre no filme.

As experiências fílmicas realizadas até agora tem nos mostrado que o caminho mais sensato para adaptação de filmes baseados em quadrinhos é o do meio termo. Ou seja, mudanças são necessárias, seja para melhor adaptação do ator ao personagem e ao contexto histórico, como para haver uma ligação com o que ocorre com os dias atuais ou até mesmo para a composição de um enredo mais ágil e surpreendente. (SILVA e CRUZ, 2008, p.9).

Um ponto interessante a se perceber é que uma das características das adaptações de HQ para cinema é o fato de não priorizar os padrões hollywoodianos citados no capítulo 1, pois o público conhece o enredo e tem expectativas bem específicas. É nessa perspectiva que verificamos que há obras que não buscam o filosófico ‘meio termo’ e são consideradas bem sucedidas. Um exemplo é *Sin City* (2007, Robert Rodriguez), cuja a HQ de origem foi produzida por Frank Miller, mesmo autor da HQ *Os 300 de Esparta*. A adaptação de *Sin City – a cidade do pecado* está indiscutivelmente próxima do quadrinho, pois adere deliberadamente a sua estética.

Como afirmou Robert Rodriguez, em uma entrevista a revista Bravo, ele queria transformar um filme em uma graphic novel e não o contrário. No filme, para cada sequência dramática, Rodriguez e Miller recorrem não só a estética dos quadrinhos, mas também a organização dentro das páginas e aos cortes rápidos que dão a impressão de que folhas estão sendo viradas diante dos olhos do leitor/espectador. (SILVA e CRUZ apud D’AVILA, 2008, p. 9 e 10).

As adaptações fílmicas provenientes de HQ é uma inter-relação que tem seu princípio na década de 30 do século XX. Por intermédio da evolução das tecnologias digitais e da computação gráfica as adaptações têm passado por um processo de adaptação diferenciado, próprio do século XXI, onde verificamos não mais a HQ se adaptando ao cinema, mas uma inversão nessa relação: os filmes que têm se adaptado às HQ's. é a partir desta perspectiva que se objetiva analisar a seguir a adaptação de *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller no filme *300*, de Zack Snyder. Primeiramente analisaremos a apropriação que a indústria cinematográfica faz da história e sua adaptação para o cinema, a partir do caso citado – 300. Posteriormente analisaremos o processo de adaptação da HQ de Miller para o cinema.

4.2 - Apropriação do fato histórico sobre a necessidade de uma adaptação fílmica

Em 480 a.C., durante os conflitos das Guerras Médicas – como ficaram conhecidas as duas guerras que opuseram gregos e persas (ou medos) no princípio do século V -, sobre o desfiladeiro de Termópilas, na Grécia, trezentos soldados de Esparta confrontaram os exércitos persas sob o comando do imperador Xerxes, o “Grande rei”. Esses guerreiros espartanos, sob o comando do rei Leônidas foram mortos, mas subjugaram parte dos exércitos persas, impedindo o avanço destes que parecia iminente e avassalador. No mesmo ano, as cidades helenas uniram forças e venceram a batalha naval de Salamina. Mas somente no ano seguinte, em 481 a.C, em Plântia, os persas foram definitivamente derrotados pelas forças gregas. O filme *300* concentra-se mais precisamente na primeira parte deste pequeno relato e enfoca os trezentos guerreiros espartanos que lutaram até a morte contra o aglomerado de exércitos multi-étnicos de Xerxes, o imperador persa, que se autodenominava um deus.

Segundo Rosenstone, é não apenas inapropriado como impossível contarmos através de um filme um fato histórico na sua íntegra. Deixamos claro, no primeiro capítulo que a indústria cinematográfica molda o fato histórico de forma que a reprodutibilidade do passado se torne possível, ou seja, o cinema se apropria da história e adapta à sua realidade.

O termo apropriação refere-se a modos de tornar próprio, de tornar seu; também, tornar adequado, pertinente, aos valores e normas socialmente estabelecidos. Mas há ainda outro significado relacionado à noção elaborada por Marx e Engels, no qual o tornar próprio implica ‘fazer e usar instrumentos’ numa transformação recíproca de sujeitos e objetos, constituindo modos particulares de trabalhar/produzir. (SMOLKA, 2000, p. 28).

O filme histórico é considerado um filme tradicional por submeter-se, como disse Rosenstone, sempre aos mesmos ordenamentos, independente da história que esteja a abordar, como esclarecido no capítulo 1. Procura-se na produção cinematográfica de filmes históricos o processo de identificação. Explora-se em *300* a ligação entre duas realidades – a atual e a passada - e, para isso, apropria-se e adapta-se o relato histórico de forma que o espectador possa fazer uma leitura da sua realidade naquela reprodução.

Um filme histórico se presta a um caleidoscópio de leituras, podemos e devemos entendê-lo como uma representação do passado mas não é o passado a matriz determinante (assim como na História Memória), na verdade o que interessa, hoje, aos espectadores conta muito. (FERRO apud AZEVEDO e MOTA, 2008, p. 03)

Para tornar uma adaptação possível, usa-se a *invenção*. Para Silva (2008, p. 2) vários aspectos anacrônicos do filme, como a “defesa da justiça, da democracia e da razão”, que servem como argumento para justificar a resistência grega contra a invasão persa. Entretanto, segundo Delfino (2007, pág 14), nenhum desses conceitos nem sequer existia para os gregos, e muito menos para os espartanos, com o mesmo significado que nós lhes damos hoje. Ora, ao inserir conceitos e ideologias com a mesma compreensão que as temos hoje - por mais distinta que seja da época relatada – constrói-se o discurso central do filme sobre os mesmos discursos ideológicos atuais.

Segundo Azevedo e Mota (2007, p. 5), as *Histórias* de Heródoto tem sua motivação nas Guerras Médicas, século V a.C. (...). Elas põem em evidência as diferenças que marcam a cultura grega em oposição ao universo oriental, ou seja, leva ao campo de batalha não somente “dois exércitos” - os gregos e os persas – mas, sim, põe em confronto duas concepções de cultura, de sociedade, conseqüentemente, de política, em um embate. É nesse ponto chave que o cinema se apropria da história, sobre o mote da batalha de Termópilas, para trazer às salas de cinema um produto a que o espectador se identifique através da construção

do discurso centralizado na criação de um limite entre duas culturas e dois povos antagônicos, o ocidental e o oriental, referenciados hoje pelos Estados Unidos - e toda a sua noção de civilidade vendida em especial pelo cinema – e o Islã: Leônidas ainda quando jovem, sobre a solidão do tenebroso inverno, depara-se com o sobrenatural lobo, com presas afiadas, olhos vermelhos e pelagem negra, uma ilustração de misticismo e terror. Entretanto, Leônidas astuciosamente o mata e volta a Esparta proclamando-se rei. Para Azevedo e Mota (2008, p. 5 e 6), o artifício cênico do lobo empalado pelo jovem Leônidas exerce sobre o espectador um efeito chocante no início do filme (...). O lobo manifesta a *hybrides* (desmedida) e a loucura do Grande Rei que é ludibriado pela genialidade helênica. O lobo, assim como o império de Xerxes são atores que representam a ameaça contra a democracia, contra o bem. Essa ilustração do lobo e de Xerxes são apenas representações imagéticas da nossa realidade, cria-se uma ligação entre esses dois inimigos em *300*. Na nossa realidade, temos a Guerra do Golfo no início dos anos 90 e os ataques terroristas se materializam como os reais atores que ameaçam a noção de democracia que temos atualmente.

O filme, porém, vai muito além de um conjunto de imagens é um registro de considerável complexidade no qual interagem representações visuais, efeitos de sonoplastia e trilha sonora, os diálogos das personagens e a dramatização dos mesmos. Além dos textos de natureza explícita é possível identificar outros como roteiro, montagem, cenografia e a própria angulação das câmeras que são implícitos, mas imprescindíveis na formatação da obra. Estas mensagens de ordem múltipla concorrem para formar a totalidade do produto e respeitam àquele “contrato tácito – variável no tempo – entre quem produz o filme e quem o vê, sem o qual não se cumpririam as significações segundo certos padrões: ‘estado da arte’ (tecnologias e limitações envolvidas em cada época), visões de mundo e ideologias” (AZEVEDO e MOTA apud CARDOSO, MAUAD, 2008, p. 3)

Sem a fidelidade a tal contrato, como citado por Azevedo, por ambas as partes o cinema declinaria à extinção. É necessário criar uma relação entre o filme – representação ideológica de quem o produz – e o expectador, para que ele seja bem sucedido. É através desse discurso (Estados Unidos x muçumanos) que se cria essa identificação entre as partes, trazendo para as telas o confronto entre dois lados, perceptíveis na atualidade, mas que já foi apresentada pela história herodotiana há mais de 2 mil anos. Cria-se, emblematicamente, um processo de dualidade. Vejamos:

4.2.1 – Grego x persa

É bastante perceptível a dicotomia criada em *300* entre os persas e gregos. Traçando uma linha imaginária que divide esses dois povos, tanto a massa de guerreiros – se é que podemos dizer que trezentos homens configuram uma massa de pessoas perante o exercito, sem proporções, persa – assim como os dois soberanos, Leônidas e Xerxes, são a corroboração do antagonismo aproveitado por Snyder para a criação de uma representatividade no processo de identificação social por parte do espectador.

Segundo Silva (2008, pág. 4), “o filme *300* mostra Leônidas como um rei guiado pela razão, a ponto de não cumprir as ordens do oráculo e dos sacerdotes que em Esparta faziam a ligação entre os humanos e as divindades”. Nesse ponto mostra-se que a representatividade de Esparta se dá pela racionalidade de seu rei ao distinguir o certo do errado, mesmo tendo acesso ao místico. Ele rompe com o misticismo – sacerdotes lascivos que se vendem a Xerxes – ao usar a razão, para o bem maior do povo, por liberdade e democracia, destituindo toda e qualquer divindade de sua autoridade, sobre o uso da racionalidade, pondo-se no seu posto. Em *300* o exército de Leônidas é formado por grandes lutadores, todos com nome e personalidade próprias (...). convictos de sua missão e cheios de vontade de defender uma causa que para eles é clara e que consideram justa. (SILVA, 2008, p. 5)

Os persas são representados por um homem que auto se intitula um deus, que está intrinsecamente ligado ao misticismo e a luxúria, que diferente de Leônidas, não compreende os valores gregos (que são valores adaptados aos da sociedade atual) mas sim a tirania despótica. “Trapaceiros e covardes, os persas utilizam suas misteriosas magias no campo de batalha quando as armas convencionais não conseguem derrotar o inimigo” (SILVA, p. 4). Xerxes é a própria personificação do seu exército: gigante, de voz gutural, coberto por enfeites incrustados em seu corpo, logo, anormal.

A figura de Xerxes, assim, tem um peso especial, que o destaca frente aos outros personagens que, tal como ele, encarnam o destino funesto dos homens que almejavam um poder exorbitante. Nele se manifesta, mais plenamente que em todos os outros a inconsistência intrínseca ao despotismo monárquico, decorrente do caráter aberrante dos regimes injustos e desregrados (AZEVEDO, 2008, p. 9)

4.2.2 – *civilizados x bárbaros*

As características atribuídas aos persas e aos gregos consecutivamente levam-nos a outro conhecido paralelo: aos civilizados e aos bárbaros. Estes, segundo Ferreira (1995, pág. 85), é sinônimo de *primitivo*, fazendo referência àquilo que consideramos sem civilização, selvagem, grosseiro, rude, inculto. A sociedade civilizada se diferia da sociedade primitiva porque era estabelecida, urbana e alfabetizada” (HUNTINGTON apud AZEVEDO e MOTA, 2008, p. 6). *300* faz uma representação clara do civilizado e do bárbaro na figura dos espartanos e dos persas. Denota-se a idéia de que os persas são um povo limitado, selvagem. Apreende-se essa idéia em *300* pois trata os persas como um povo que não evoluiu, por mais que a história em si diga o contrário.

Para os gregos, segundo Findely (apud AZEVEDO e MOTA, 2008, p. 6), bárbaro era “todo aquele que não falasse o grego como língua-mãe”, entretanto a idéia de barbarismo - e seus cognatos bárbaro e barbaridade - adere outros sentidos com o passar da história.

Surgida para designar o *outro* (depois assumido como *intruso*, *estranho* ou *estrangeiro*), logo se tornou palavra denotativa de desigualdade cultural e incivilidade, pois a *natureza bárbara* sempre foi definida por distintivos como a ferocidade e a crueldade (que simbolizam, por um lado, a base comportamental mais do que racial da definição, mas por outro, deixam em dúvida a unidade da espécie humana). Esse ponto de vista e o corolário disso, conforme lembrou Leach (1989), supõe que aquilo que nós não somos é aquilo que os outros são. (SEYFERTH, 2002, p. 18)

A oposição estabelecida entre gregos e bárbaros por Heródoto diz respeito primeiramente às diferenças culturais entre esses dois povos - assim como as diferenças apresentadas na contemporaneidade - que culminam com as diferentes organizações políticas. (AZEVEDO e MOTA, 2008, p. 8). Esse paralelo entre gregos e bárbaros, entretanto, não salvaguarda os valores de ambos e tudo o que os compõe (costumes, crenças, política), ao contrário, já na Antiguidade Aristóteles construiu a idéia de superioridade dos gregos: os gregos, em sua maioria, têm espírito e coragem, conseqüentemente, conservam a sua liberdade e são muito civilizados. Poderiam mandar no mundo inteiro se formassem um só

povo e tivessem um só governo (ARISTOTELES apud AZEVEDO e MOTA, 2008, p. 8). Encontra-se logicamente, assim, no discurso de *300*, a dicotomia entre bárbaros e civilizados, com o pressuposto de que os bárbaros denotam inferioridade. Entretanto, a dicotomia entre gregos e persas apresentada por Snyder não se limita apenas a idéia de uma contraposição de valores e uma relação de oposição entre civilidade (gregos - superiores) e bárbarismo (persas – inferiores), mas também nos remete ao paralelo presente ainda na atualidade: Ocidente e Oriente.

4.2.3 – *Ocidente x Oriente*

Em *300* percebemos um confronto expressado claramente pelo ocidental em contraposição ao oriental. O discurso fílmico caracteriza o ocidental como a representação da virtude, da coragem, do amor, da lealdade e da racionalidade, ou seja, características que circunscrevem o ocidental (grego) à realidade dos valores vendidos pelo ocidental de hoje, do *normal*. Em contra partida, o oriental é a representação do atrasado, do antiquado, do primitivo, do místico, conseqüentemente, do *diferente*. Percebe-se que a criação no nosso imaginário do que se contrapõe ao ocidental, ou seja, ao normal, não cria apenas a imagem do Oriente, mas do oriental em si (Xerxes representaria todo os persas, assim como *Osama Bin Laden* representaria qualquer mulçumano). A criação da personificação do oriental, na verdade, do povo oriental, como um *diferente*, que conota o *errado*, cria também no nosso consciente uma razão para a invasão e genocídio sobre a justificativa do progresso. O oriental, limitado pelos diversos nomes utilizados pelos ocidentais para expressá-lo, segundo Silva (2008, pág 3) representaria o próprio Oriente (os persas representariam Xerxes, assim como qualquer mulçumano em potência seria um terrorista). Ou seja, é uma relação onde o todo e parte do todo são significantes e significado mutuamente. Nesse sentido, a construção anacrônica da representação apresentada em *300*, além de legitimar a hegemonia do discurso ocidental sobre o Oriente, não dá conta de demonstrar em toda sua complexidade as sociedades e os diferentes antagonismos existentes na Antigüidade. (SILVA, 2008, p. 9).

No cinema e na televisão o árabe “é associado à libertinagem ou à desonestidade sedenta de sangue (...) um degenerado super-sexuado (...) essencialmente sádico, traiçoeiro, baixo”, cujo chefe “muitas vezes é visto rosnando para o herói e a loira ocidentais capturados”. Nesses filmes “o árabe é sempre visto em grande número. Nenhuma individualidade, nenhuma característica ou experiência pessoal. A maior parte das imagens apresenta massas enraivecidas ou miseráveis, ou gestos irracionais” (SAID apud AZEVEDO e MOTA, 1990, p. 291).

O ocidental é caracterizado pelos trezentos e por Leônidas, onde cada um dos trezentos poderia representar um exercito, pois cada um tem sua individualidade, personalidade e qualidades preservadas na sua própria pessoa e imagem. Já o oriental é uma mistura subversiva, entregue a lascividade e luxúria, concatenado numa massa heterogênea, miserável, bizarra e disforme. Segundo Azevedo e Mota (2008, p. 7), heterogêneo e monstruoso o exército do Grande-Rei congrega combatentes de todos os cantos do Império Aquemênida, em *300* até elefantes e rinocerontes são usados para sugerir ao interlocutor esta idéia. Esta “turba indistinta” contrasta com a simetria e compromisso da falange grega. Os persas são apenas os persas, enquanto os gregos são diferentes entre si; essa é a construção de *300*. (SILVA, 2008, pgs. 9 e 10).

Gregos e persas, civilizados e bárbaros, ocidentais e orientais são, contudo, o mesmo contraponto. Constantemente o espectador é exposto a vários confrontos em *300*, mas todos são apenas roupagens sobre a mesma dialética: o bem x o mal.

Em *300*, cria-se um antagonismo entre o Bem e o Mal, ou seja, entre o Ocidente “grego” e o Oriente “bárbaro”. Mas esse antagonismo faz parte da situação política contemporânea, não da Antigüidade; os gregos não encaravam aquelas guerras como uma “cruzada contra o terror”. O filme leva para a Antigüidade um conflito dos dias atuais, construindo representações anacrônicas e aos gregos atribuindo concepções estranhas ao seu contexto. (SILVA, 2008, p. 8)

O cinema dessa forma apropria-se e dá forma a história, moldando-a a uma realidade, mesmo deturpando o sentido e as ideologias à época, para criar um processo de identificação. Percebe-se em *300* uma relação de *apropriação* e *adaptação*, onde uma é consequência da outra. A história não somente é um enredo dotado de criticidade que mereça uma reprodução cinematográfica, mas sim uma possibilidade de inserir valores, ideologias e crenças na sociedade, utilizando o cinema, o que é feito desde a sua fundação, no início do século XIX.

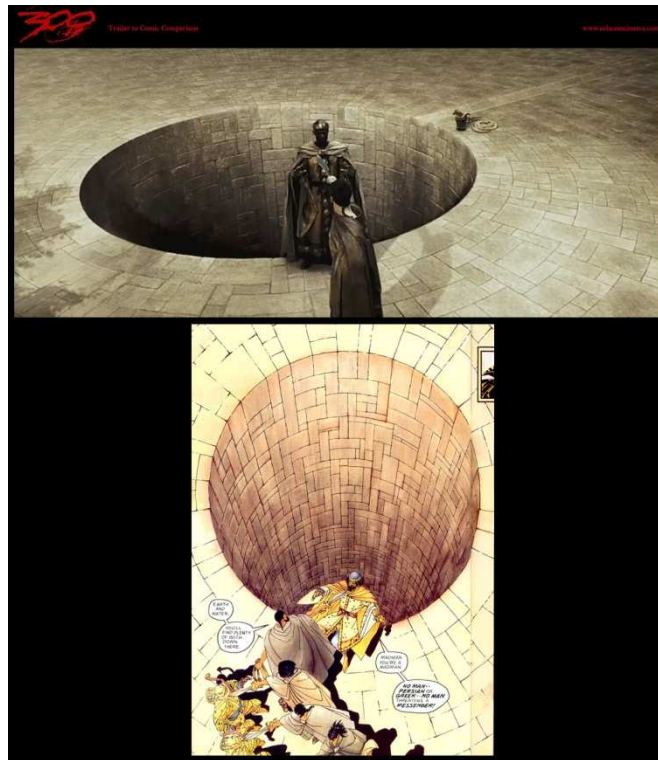
Analisemos então, a apropriação do fato histórico pela linguagem cinematográfica a partir da adaptação da HQ *Os 300 de Esparta* para o cinema, com *300*, de Zack Snyder.

4.3 – Cinema e HQ – a corroboração de duas expressões artísticas em *300*

O ano 2000, com *Gladiator* (Ridley Scott), pode ser considerado a retomado dos filmes de cunho histórico na contemporaneidade. A computação gráfica tem sido a ferramenta mestre pra realização dessas produções e o fato histórico em si limita-se a um segundo plano. Entretanto, percebemos nos filmes históricos, desde *Gladiator*, características comum aos filmes históricos tradicionais, como apresentado no capítulo 1, entre elas a busca por um naturalismo preso a um fator histórico. Entretanto, com *300*, de Zack Snyder, percebemos um movimento contrário, não só pela renúncia a esse naturalismo, mas, por se tratar de uma adaptação de uma HQ, não se objetiva criar em *300* um meio termo entre as duas linguagens. Na realidade, o filme se rende a estética do quadrinho de Miller. Interessa-nos, neste momento, entender como o naturalismo histórico desapareceu de *300* em prioridade ao uso livre de uma estética artificial e metalingüística.

Como dito por Silva e Cruz (2008) e citado no primeiro tópico, ao falar do sentimento a que ficou submetido ao assistir *Sin City*, ele expressou a nítida sensação de que estava vendo as folhas da HQ sendo paginadas. Escolhi *300* para ser o objeto deste trabalho por ter tido a mesma sensação ao assisti-lo. A veracidade a que Snyder buscou através de impactos propostos pelos avançados softwares e a computação gráfica, dimensiona o filme a uma sinestesia tecnológica. Segundo Silva e Cruz (2008), para obter tal efeito foi necessário um trabalho meticuloso usando como *story board*⁵ os desenhos originais de Miller. Essa busca, às vezes, exagerada pela perfeição com o original construiu um exemplo de diálogo entre as mídias. Ou seja, o que se percebe no filme de Snyder é um distanciamento dos padrões de Hollywood através da busca em tornar *300* em uma dimensão da HQ de Miller a partir do movimento. Vejamos alguns exemplos:

⁵ Segundo Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencia* (1989, p. 143), *Story Boards* são cenas “imóveis” para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não se destina à “leitura”, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere “tomadas” (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação.



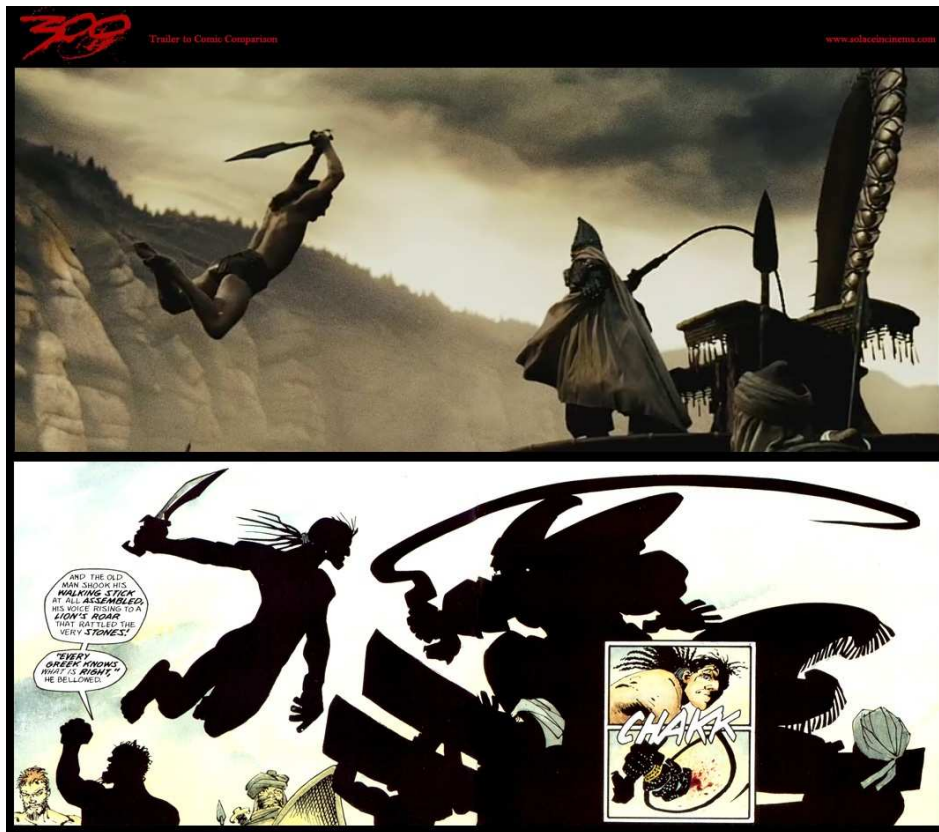
(I – imagens do filme 300 e da HQ Os 300 de Esparta. www.solaceincinema.com)



(II – imagens do filme 300 e da HQ Os 300 de Esparta. www.solaceincinema.com)



(III – imagens do filme 300 e da HQ Os 300 de Esparta. www.solaceincinema.com)



(IV – imagens do filme 300 e da HQ Os 300 de Esparta. www.solaceincinema.com)

Observa-se no filme de Miller a construção de uma estética e linguagem incomum aos filmes históricos. Ao se tratar de uma adaptação de uma HQ, a linguagem cinematográfica se rende a leitura do quadrinho de Miller através da metalinguagem. Fica expresso em *300*, também, um livre diálogo entre o entrelaçamento das duas linguagens – cinema e HQ – num constante diálogo com as artes visuais. Vejamos:

4.3.1 – A busca de uma fidelidade adaptativa a propósito da metalinguagem

A HQ *Os 300 de Esparta* e o filme *300* apresentam recursos de linguagem semelhantes. Mas que recursos são esses? Observa-se no filme seqüências copiadas com o mesmo plano, enquadramentos e elipses. Por isso a noção de se ver a HQ em movimento sobre a tela do cinema. Como todo processo de adaptação, mudanças foram necessárias, seqüências foram introduzidas, personagens inventadas de forma a enriquecer e dar unidade a narrativa. Mas é indiscutível a transferência da estética da HQ de Miller para o cinema. Isso podemos observar através do uso de figurinos, cenários e em especial a atmosfera copiados da versão gráfica. “No filme intervêm imagens fotografadas em movimento; nos quadrinhos, imagens fixas (...) a partir dessa diferença entre outras, se faz sentir: a imagem do filme geralmente será mais rica e a imagem dos quadrinhos poderá ser mais complexa”. (CIRNE apud SILVA e CRUZ, 2008, p.12).

Segundo Guimarães (2008), no terreno do simbólico e do pensamento coletivo, é praticamente universal a emergência de determinada versão em historiografia, que dá sentido e legitimidade aos fatos e permiti sua inserção no imaginário de uma determinada época. E é através do simbolismo também que Snyder configura seu enredo e o justifica. Por exemplo: no início do filme quando ainda jovem Leônidas enfrenta o lobo negro. Segundo Silva e Cruz (2008) a criatura representa todos os demônios que o personagem estava enfrentando (...) assim como os monstros do campo de batalha (rinocerontes no filme e elefantes nos quadrinhos) representam a selvageria e a força opressora que os guerreiros enfrentavam. Snyder se mostra perfeitamente em sintonia com o HQ, de forma que as duas linguagens não apenas se comuniquem entre si, mas elas entram em comunhão e apresentam uma linguagem

híbrida, única. O quadrinho é limitado por fazer uso da imagem de forma fixa. Já o cinema é caracterizado pelo movimento.

Esse diferencial da linguagem cinematográfica se faz sentir bem no espetáculo visual das cenas de ação, onde o aspecto cinzento e *noir* (presente em outras obras do autor) é especialmente contrastado pelo vermelho vivo da capa dos espartanos (talvez uma alusão aos super-heróis) e do sangue jorrado na tela. (SILVA e CRUZ, 2008, p. 13)

Em *300* as duas artes se expandem como possibilidades e, através dessa linguagem híbrida, permitem uma estética quadrinista nas telas. Isso é percebido quando, nas cenas de ação, onde os guerreiros combatem entre si, o uso de *slow motion*. Nesse momento percebe-se o movimento empregado no cinema, mas, concomitantemente, percebe-se também a estética fixa da HQ de Miller.

(...) a preservação da ilusão cinematográfica não é a prioridade da produção do filme *300*, que recusou os códigos imagísticos referentes à representação de batalhas, usando à exaustão no cinema convencional, para enfatizar os códigos iconográficos das HQ's, numa opção pela bidimensionalidade das imagens. (GUIMARÃES, 2008, p. 4).

Ora, como *300* poderia seguir os modelos seguidos pelos outros filmes históricos onde estão obstinados pela busca de uma realidade naturalista? Impossível. Snyder não está interessado em dar ares de naturalidade a *300*, pois este não é a representação do fato histórico. O fato histórico apresentado é apenas uma justificativa inserida no nosso imaginário. *300* é uma “representação de uma representação”, nos dizeres de Guimarães (2008), é a transferência de uma estética apresentada na versão impressa, onde estas, as imagens impressas, são os próprios elementos que caracterizam os códigos do filme. Ou seja, a realidade histórica naturalística é subjugada pelo empenho de se usar toda ferramenta tecnológica disponível para a recriação de uma representação artificial.

300 é em si construído sobre uma grande preocupação: a estética, seja uma estética visual ou uma estética gestual. O *slow motion*, utilizado para dar-nos a noção de um passar de páginas, transforma o combate previamente árduo e mortal numa coreografia cineticamente trabalhada, pois é o visual o grande destaque de *300*, explorado também no desenho dos

corpos dos guerreiros espartanos. A luta/dança provida por eles com os guerreiros persas é mais uma maneira de explorar a plasticidade dos seus corpos.

Está incluso na sintaxe criadora nas duas manifestações estéticas onde a ilusão dinâmica que no cinema será baseada não apenas na modificação dos personagens no espaço do campo visual mas também no modificar da posição de câmera e, nos quadrinhos, no manipular da superfície da imagem. (CIRNE apud SILVA e CRUZ, 2008, p. 13).

A tentativa ínfima de Snyder fazer uma representação da representação, negando todos os códigos dos filmes históricos tradicionais é congruente a sua decisão de fugir de um modelo estratificado de representação. Ao sugerir uma nova proposta discursiva, ele cria uma crítica sobre si mesmo e sobre as outras linguagens usualmente utilizadas. Ora, Segundo Nicoletti, metalinguagem é a propriedade que tem a língua de voltar-se para si mesma. Ao citar Roman Jakobson, Guimarães (2008) considera a mensagem voltada para o próprio código utilizado como susceptível de caracterizar uma nova função da linguagem, que ele denominou função metalingüística, ou seja, para ele, pode-se falar de metalinguagem sem que a obra permita que se perceba uma crítica implícita. Na função metalingüística, pouco interessa o emissor, receptor ou mesmo a mensagem. O que está em evidência é o código, a maneira pela qual se transmite. É a linguagem que se explica, que olha para si mesma (LEPORACI). Com a construção de novos códigos e a produção esteticamente incomum, Snyder iconiza não *300*, mas os seus novos códigos, implicitando críticas sobre os outros e sobre os mesmos convergindo a obra num discurso metalingüístico.

O discurso fílmico vai renovar o instrumental, os princípios e as técnicas de seu fazer. Isso faz com que, por força da metalinguagem implícita, o filme *300* distancie-se de uma linguagem já desgastada nas adaptações das HQs para o cinema. Trata-se de uma crítica que se manifesta pela recusa das formas convencionais, dos clichês e dos lugares comuns, chegando a impor uma ordem transgressora que lhe permite a afirmação de sua existência, como um sistema metassígnico com suas leis e lógica próprias. Isso significa que os códigos utilizados são redimensionados por força de uma autocrítica de teor metalingüístico, no próprio projeto da obra. (GUIMARÃES, 2008, p. 11)

Ora, torna-se evidente que em *300* subjuga-se a linguagem utilizada por outras adaptações provenientes de HQ's sobre um processo de transgressão e ornamentação da imagem contemporânea.

4.3.2 - Cinema e HQ em uma conversa íntima com as artes visuais.

Como dito no tópico anterior, Zack Snyder, através da sua tentativa de romper com as linguagens comumente utilizadas em outros filmes provenientes de adaptações de HQ's, criou sobre *300* um processo não só implicitamente crítico que culminaria numa metalinguagem, mas uma metalinguagem proveniente da decisão de não se fazer fiel ao fato histórico, mas sim ao que se utiliza para explicar a história: o código (a imagem), ou seja, *300* é uma representação dedicada as artes visuais. Segundo Guimarães (2008, pgs. 5 e 6)

O visual inusitado das seqüências decorre de um outro tipo de *mimesis*, que permite constatar que o objetivo deste épico não é representar a batalha como se fosse real, mas sim, pelo contrário, efetuar a representação da batalha como ela é representada no papel, com todo seu poder expressivo ligado às artes visuais. (GUIMARÃES, 2008, pgs..5 e 6)

Segundo Panzenhagen (2001, p. 53), “Gilles Deleuze estabelece três tipos de imagens — a imagem-percepção, a imagem-afecção e a imagem-ação —, que configuram um cinema de narrativa linear”. No pós-guerra a imagem-ação, sobre a perspectiva em especial do neo-realismo italiano, passa por uma crise. Isso porque, para Deleuze (1990, p. 9), “uma nova forma de realidade, que supõe ser dispersiva, elíptica, errante ou oscilante, operando por blocos, com ligações deliberadamente fracas e acontecimentos flutuantes. O real não era mais representado ou reproduzido, mas visado”. O que Panzenhagen (2001, p.53) afirma ser “transformações que atingiam em cheio o cinema clássico, no modelo hollywoodiano, então francamente disseminado, e passavam a configurar um cinema que se convencionou a chamar de moderno”. Ora, e não é isso que novamente se insere na perspectiva da história cinematográfica com obras como *300*? Estudiosos como Deleuze consideravam apenas duas estruturas cinematográficas: A clássica e a moderna. Essa estabilização estrutural de um meio

mutante como o cinema, em especial na atualidade, é uma atitude que gerará um paradigma, que não seria dificilmente quebrado. Se para Deleuze o cinema apresentado durante o século com denominações segundo suas linhas de expressão (o cinema dialético russo, o expressionismo alemão, o neo-realismo alemão etc) estão divididos em apenas clássico e moderno, a transcendência da maneira de cunhar as formas e a linguagem do cinema corroboraria em um outro modernismo, ou seja, no pós-modernismo. Ora, não seria isso que Snyder faz ao romper com as formas de expressões cinematográficas, provenientes de adaptações de HQ's, no momento em que ele realiza a representação da representação a partir da convergência de duas linguagens em uma só – linguagem híbrida - e na exaltação do código?

No momento da crise da imagem-ação são formalizadas novas formas de se fazer e narrar o cinema, sendo apresentadas propostas de produção que divergem do modelo de narração clássico, até então em vigor, e das formas tradicionais de linguagem cinematográfica, cujas transformações descritas convergem à contextualização teórica sugerida por Fredric Jameson como práticas culturais do contemporâneo. (PANZENHAGEN, 2001, p. 54)

A imagem em 300 é construída sobre uma estética onde a forma está suscetível a criação de um ritmo dinâmico e vertiginoso. Percebe-se uma linha de expressão em todo o filme, acentuado pela saturação de cores, pelo uso delimitado das variações dessas cores onde o objeto e o movimento tornam-se um só, diluindo os limites de suas formas. Snyder cria uma relação na imagem entre a arte e o ilusório. É através dessa possibilidade que se pode submeter à criação de um paralelo espaço-temporal do fato histórico abordado, ou seja, por optar pela não representação da realidade naturalista, o diretor decide apropriar-se da fusão arte/ilusão para a produção de uma outra realidade, de um duplo do real, onde as regras ou leis que margeiam a nossa realidade não se fundamentam.

A representação de Snyder apresenta um discurso explicitamente estético, e, como dito, colocando a história em segundo plano. Ora, isso possivelmente é um reflexo da nossa realidade refletido na própria arte. A contemporaneidade está marcada pela globalização, arraigada pelo grande avanço da tecnologia que nos propicia um acesso ilimitado, freqüente e livre à informação. A história se faz dia a dia, mas não está mais se tornando fixa na percepção humana. Percebe-se que o homem trata a história como uma repetição do mesmo,

do que já se passou. Para o homem da atualidade a história é como algo rápido, efêmero, dissolve-se na mesma velocidade que se acessa. Segundo Felinto (?) ser pós-moderno é

viver em um mundo onde tudo se transforma rapidamente, onde, como dizia Marx, “tudo que é sólido se desmancha no ar”. Percebe-se, assim, *300* como uma resultante da mutabilidade rápida de fatos, das coisas e do tempo a que Felinto se referiu e a que o homem está exposto. A exaltação a imagem/estética em detrimento da história é reflexo da inserção de Snyder no pós-modernismo.

Uma das coisas mais peculiares da vida no pós-moderno é a nossa perda de referenciais históricos (...) O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação nos permitiu acesso a uma quantidade de informação nunca antes imaginada. Contudo, essa informação precisa ser mastigada, fragmentada, descontextualizada e temporária. O que aconteceu no mês passado (na semana passada) já não é mais notícia hoje, pois o circuito da mídia e do consumo não pode cessar nunca. (...) Isso por que vivemos num mundo onde estamos expostos a um CHOQUE constante de informação, onde tudo é rápido e passageiro. (FELINTO, ? p. 1)

A abnegação a história é uma das características pós-modernas presentes na obra de Snyder. Segundo Felinto (?), alguns autores comparam a estética da cultura pós-moderna à estética do barroco. Nesse sentido, entendo que efeitos anamórficos, semelhantes ao *trompe l'oeil* da visualidade barroca, fazem com que, tanto a imagem gráfica quanto a cinematográfica comuniquem, acima de tudo, a sua forma (GUIMARÃES, 2008, p. 7). *300* é uma obra complexa, onde as formas são parte da sua priorização pela imagem, seja ela plasticamente construída - como os corpos dos espartanos -, ou seja ela exótica, grotesca e surreal - representada pelos persas.

A intimidade entre *300* e as artes visuais não se fazem presente apenas com a estética imprimida no fúnebre expressionismo alemão, na grotesca gestualidade do barroco e no transcendente pós-modernismo. Essa intimidade é construída a partir da estruturação cuidadosamente criada a partir do uso hábil dos elementos visuais, que exprimem em concordância o que aquele movimento quer dizer com o que o autor deseja expressar.

Normalmente, as linhas formadoras do plano possuem forças diferentes, o que provoca a dualidade entre estático e dinâmico. Do movimento das linhas emanam

tensões em diversas direções: horizontal, vertical, diagonal, ascendente, descendente, etc. Percebe-se que a interação dessas forças monta um painel dos movimentos possíveis, porque, tanto num quadro ou numa vinheta de quadrinhos, quanto na tela do cinema, linhas retas e curvas criam malhas e texturas expressivas. Desse modo, elementos do código pictórico passam a ser sistematicamente trabalhados no filme como o foram nas páginas impressas, numa operação intersemiótica, ou seja, numa troca intercódigos que enfatiza a essência da proposta do texto-fonte. (GUIMARÃES, 2008, p. 9)

Segundo Reis (2009, p. 1) é necessário compreender a construção elementar das formas visuais para conseguir maior liberdade e diversidade de opções compositivas. As formas como círculos triângulos linhas e pontos têm seus significados não só respeitados em *300*, mas são ferramentas usadas simultaneamente com *enquadramentos, plongées, contra-plongées, elipses e iluminação* para que a expressão desejada seja alcançada, seja ela o equilíbrio entre formas, a divindade de Xerxes, a proteção dos escudos espartanos, a opressão do grande exercito persa, o confronto entre duas forças etc. Vejamos um exemplo dessa estruturação dos elementos visuais com os movimentos de câmera para a convergência do sentido empregado.



(V– imagem retirada do filme *300* de Zack Snyder)

Ao analisar a imagem V, Guimarães (2008, p. 10), afirma que “as formas circulares incorporam a simbologia de movimento e de perfeição, chamo a atenção para o preciosismo da composição desta imagem, na qual o círculo ao fundo, entre as duas cabeças, acentua o equilíbrio geométrico”. Cada elemento visual, cada forma tem sua constituinte de significados. O círculo por trás de Xerxes pode significar, para Reis (2009, p. 16) perfeição, proteção,

leveza, definido, ciclo. A imagem é formada por uma força tencionadora de cima para baixo, pela posição em que o personagem se encontra, no meio do carro alegórico, expressando visualmente a divindade a que ele afirmar representar. Essa tensão se concentra na disposição do corpo de Xerxes (pernas e braços abertos proporcionando equilíbrio à imagem). Seus membros são linhas retas que, segundo Reis (2009, p. 8) produzem uma sensação de solidez, tranqüilidade e de serenidade. Estas linhas se concentram em um ponto, o seu umbigo, que está no meio da imagem, representando, de todas as formas, a egocentricidade do rei Xerxes. Abaixo do tirano encontra-se uma escada, mas esta escada (formada por linhas horizontais que expressam descanso) - por Xerxes se tratar de um deus em forma de homem - não se trata de acessibilidade, mas da ascensão que ele transitou do humano para o divino, ou seja, de transitoriedade. E isto é afirmado a partir do enquadramento feito em contra-plongée. “A semiótica gestual é ostensiva: o que demonstra que, na experiência estética, o corpo é capaz de “entender” o espírito e o espírito de “perceber” o corpo.” (GUIMARÃES, 2008,p. 9).

300 é um filme que foge da linguagem e estética usualmente utilizada por outras adaptações de HQ para o cinema. É um filme que expressa seu contexto na contemporaneidade a partir de todo o processo tecnológico utilizado - o filme foi quase todo filmado em estúdio sobre o aparato do *chroma key* – fixando-se na no espaço transgressivo a que se propôs, mas também dialogando com as artes plásticas e trabalhando para o entrelaçamento das linguagens cinematográficas e da HQ. É uma leitura pós-moderna das imagens como código para a representação da história e posiciona-se como o primeiro filme de abordagem histórica a partir de uma história em qaudrinho.

5. CONCLUSÃO

Considerando os filmes históricos abordados (*Quo Vadis?*, *Far From Poland*, *Reds* e *Gladiator*), percebemos diferenças tanto na linguagem, que em *300* se utiliza do hibridismo da linguagem do cinema e da linguagem das histórias em quadrinho numa proposta metalingüística, mas também na estética. Mesmo filmes históricos mais recentes como *Gladiator*, de Ridley Scott, não têm características que se aproximem da composição visual de *300*, de Zack Snyder. Este é vanguardista, é a primeira expressão artística em audiovisual que aborda a história através de uma perspectiva estética focada no artificial.

A artificialidade presente na composição imagética de *300* é resultante da leitura verossimilhante da HQ *Os 300 de Esparta* de Frank Miller. Pelo histórico das adaptações provenientes de histórias em quadrinho, percebemos que elas, na maioria das vezes, procuram um meio termo entre o uso das linguagens e estéticas dos dois meios. Entretanto, *300* propõe uma adaptação cinematográfica o mais fiel possível da HQ, onde esta é percebida visivelmente na composição de certas imagens que nos remetem a um *story board* do filme. Não se está presente em *300* a preocupação prioritária com o fato histórico, nem com o caráter verídico das imagens, mas sim com a sua composição imagética.

Segundo Guimarães (2008, p. 13), mesmo sendo o filme (*300*) composto por imagens tecnológicas híbridas – de segunda geração e de terceira geração – paradoxalmente se observa uma espécie de pseudo-retrocesso às imagens de primeira geração – de caráter artesanal e único, como o desenho e a pintura, entre outros, e cujo regime de recepção é o “valor do culto”. Não compreendo que seja retrocesso a composição cinematográfica sob uma leitura da HQ. Há sim um hibridismo de linguagem no filme em questão, onde é visível tanto características da linguagem do cinema como das histórias em quadrinhos, entretanto esse hibridismo, atrelado a um grande teor de criatividade, proporciona uma expansão nas

possibilidades do processo estético, diferentemente de qualquer filme de abordagem histórica no pós-guerra, posicionando *300* na pós-modernidade, através da representação da representação de Snyder.

A apropriação do fato histórico pelo cinema a partir da HQ *Os 300 de Esparta* se faz possível porque Miller, ao criá-la, aderiu um valor heróico aos personagens do filme e isso é bastante interessante para a leitura do cinema, onde podemos perceber desde o início deste, no final do século XIX e início do século XX, que as narrativas se centralizam num dualismo representado pelo bem e o mal, o protagonista e o antagonista.

300 é uma produção onde a sua criação se concentra no processo híbrido de linguagens, mas que prioriza o processo de construção da imagem, onde, esta, a imagem é o próprio código, pois *300* é uma produção cinematográfica dedicada às artes visuais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Soraya Ferreira; ALBUQUERQUE, Fabiano Rodrigues. Ética versus estética: a tradução dos quadrinhos para o cinema em Sin City. In: **XI Congresso Internacional da ABRALIC - USP**, 2008, São Paulo. Disponível em : <http://www.abralic.org.br/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/064/FABIANO_ALBUQUERQUE.pdf>. Acesso em: 26 de novembro de 2009.

AZEVEDO, Flávia Lemos Mota; MOTA, Thiago Eustáquio de Araújo. O encontro do cinema contemporâneo com as Histórias de Heródoto: uma análise do filme “300” de Zack Snyder. In: **História, imagem e narrativas**, Nº 6 – Ano 3, 2008. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao6abril2008/02-trezentos-flavia-thiago.pdf>>. Acesso em 24 de outubro de 2009.

BRAIT, Beth. A natureza dialógica da linguagem: formas e graus de representação dessa dimensão constitutiva. In FARACO, Carlos Alberto; TEZZA, Cristovão; CASTRO de, Gilberto (orgs). **Diálogos com Bakhtin**. 3ª ed. Curitiba : Ed. Da UFPR, 2001.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo, Ed. Ática, 1975.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: cinema 1**, São Paulo, Braziliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 1990. p.9.

DELFINO. Daniel M. **Os 300 de Esparta e as batalhas do presente**. 2008. Disponível em: <http://www.2communication.com/index.php?option=com_content&task=view&id=210&Itemid=42>. Acesso em 22 de novembro de 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 1ª edição, São Paulo, Editora Martins Fontes, 1989.

FELINTO, Erick. **Pequena Apostila do Pós-moderno**. Disponível em: <http://www.erickfelinto.com/artigos/apostila%20PM.pdf>>. Acesso em 24 de novembro de 2009.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário básico da língua portuguesa**. São Paulo. Nova Fronteira, 1995.

GEHRINGER, Max. A verdade sobre Gladiador - Máximo, o herói da superprodução que levou o Oscar, jamais existiu. Cômico lutava mesmo no Coliseu e Marco Aurélio foi um dos monarcas mais sábios da história. In: **Superinteressante**, São Paulo, Edição 163, 2001. Disponível em: <http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo_175288.shtm>. Acesso em 06 de novembro de 2009.

GONÇALVES, Elizabeth Maria; RENÓ, Denis Porto. **A intertextualidade no cinema: uma opção de hibridismo de linguagem**. Disponível em: <www.portalcomunicacion.com/.../ATUAL%20DENIS_BETH_PARA_GRAÇA.doc>. Acesso em 29 de novembro de 2009.

GUAL, Carlos Garcia. Romanticismo e ideologia em las adaptaciones cinematográficas de la novela histórica. In: **El cine y El mundo antiguo**. Antonio Dupla' e Ana Iriarte (org), Servicio Editora.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Astúcias da mimese em Os 300 de Esparta – A dimensão estética da GN e nos cartazes do filme. In: **Matrizes**, Universidade de São Paulo, São Paulo, Ano 2º - Nº 1, 2008. Disponível em: <http://www.usp.br/matrizes/img/03/Media1_DeniseMagalhaes.pdf>. Acesso em 26 de outubro de 2009.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Imaginário e virtualidade: os estágios miméticos no épico 300. In: **Revista da Associação Nacional dos programas de Pós-graduação em Comunicação. E-Compós**, Brasília, V. 11, Nº3, 2008. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/302/296>>. Acesso em 24 de outubro de 2009).

GUTFREIND, Cristiane Freitas. Cinema e outras mídias: os espaços da arte na contemporaneidade. In: **XVI Encontro Compós**, Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewFile/3515/2569>>. Acesso em 25 de outubro de 2009.

LANGER, Johnni. **Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos**. In: Revista História Hoje, São Paulo, Nº 5, 2004. Disponível em: <www.anpuh.org/arquivo/download?ID_ARQUIVO=16>. Acesso em 24 de outubro de 2009.

LIMA, Raymundo. O Maniqueísmo: o bem, o mal e seus efeitos ontem e hoje. In **Revista Espaço Acadêmico**. Ano I – Nº7, 2001. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/007/07ray.htm>>. Acesso em 26 de novembro de 2009.

MACHADO, Fabiana Moraes. A tradição e a modernidade nas telas do cinema: relações entre sociedade e cinema nas primeiras décadas do século XX. In: **O Olho e a história**, Nº11, dezembro de 2008. Disponível em: <<http://oolhodahistoria.org/n11/textos/fabianamachado.pdf>>. Acesso em 28 de outubro de 2009.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 3ª edição, São Paulo, Ed. Papyrus, 2008.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da história. In: **CLIO História – textos e documentos**. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/o3cris.html>>. Acesso em 28 de outubro de 2009.

NÓVOA, Jorge. Imagens, imagiário e representações da história a partir do filme Gladiador. In: **Projeto História 21 – História e imagem**. São Paulo, Ed. Educ, 2000,

NPHQ – Núcleo de Pesquisa de História em Quadrinhos. **A oralidade nas histórias em quadrinho**, 1999. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/gibiusp/agaque_volume1_n3_oralidade.asp>. Acesso em 9 de novembro de 2009.

PANZENHAGEN, Helio Carlos Júnior. Sessões do Imaginário. In: **FAMECOS/PUC-RS**, Porto Alegre N° 7, 2001. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/767/578>>. Acesso em 28 de novembro de 2009.

PARDINHO, Vinícius. Cinema e história em quadrinhos. In: **Projeto Cinemais**, UFSCAR. Disponível em: <www.ufscar.br>. Acesso em 9 de novembro de 2009.

PINTO, Luciana. O historiador e sua relação com o cinema. In: **O olho e a História**, 2004. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/historiadoreocinema.pdf>>. Acesso em 26 de outubro de 2009.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema – técnica e estética**. Editora Campus, 3ª edição, Rio de Janeiro, 2007.

REIS, Heloiza. **Projeto gráfico Visual – elementos visuais**. Universidade Veiga de Almeida, 2009. Disponível em: <<http://estilizados.files.wordpress.com/2009/03/aula-1-elementos-visuais.pdf>>. Acesso em 9 de novembro de 2009.

RIBEIRO, Lien Borges. **Quadrinho: literatura gráfico-visual**, 2001. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano3/numero2/agaquev3n2_1.htm>. Acesso em 15 de novembro de 2009.

ROSENSTONE, Robert A. El pasado **en imágenes - el desafío del cine a nuestra idea de la historia**. Ed, Ariel, Brcelona, 1997.

SEYFERTH, Giralda. O beneplácito da desigualdade: breve digressão sobre racismo. In: **Racismo no Brasil**, Ed, Fundação Petrópolis, São Paulo, 2002.

SILVA, Michel. Bárbaros antigos ou modernos?. In: **História, imagens e narrativas**. N° 6 – Ano 3, 2008. Disponível em: <<http://br.monografias.com/trabalhos915/barbaros-antigos-modernos/barbaros-antigos-modernos.shtml>>. Acesso em 26 de outubro de 2009.

SILVA, Nadilson M. da; CRUZ, Marcelo Adriano F. A linguagem dos quadrinhos na adaptação da HQ 300 para o cinema. In: **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da**

Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1497-1.pdf>>. Acesso em 26 de outubro de 2009.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. O (im)próprio e o (im)pertinente na apropriação das práticas sociais. In: **Caderno Cedes**, Ano XX – nº 50, 2000. Disponível em: <(im)próprio e o (im)pertinente na apropriação das práticas sociais>. Acesso em 09 de novembro de 2009.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico – a opacidade e a transparência**. 3ª Edição, São Paulo, Ed. Paz e Terra, 2005.