



## **300 corpos: A representação da imagem do corpo grego na história em quadrinhos e na obra cinematográfica “300”.<sup>1</sup>**

Fernando CASTRO<sup>2</sup>

Pedro JOSÉ<sup>3</sup>

Arthur NÓBREGA<sup>4</sup>

Gabriela REINALDO<sup>5</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

O presente artigo terá como objeto de estudo o filme *300*, versão audiovisual de Zack Snyder embasada em uma história em quadrinhos de Frank Miller, no qual serão explicitadas as interpretações teóricas sobre o corpo grego inserido no contexto histórico do filme. De forma a passar por conceitos que traduzam a compreensão da temática do corpo e imagem no âmbito cinematográfico, apresentar-se-ão conceitos sobre os ideais corporais de certas eras, uma análise da obra como adaptação de uma HQ e uma análise do corpo como mídia.

**PALAVRAS CHAVE:** corpo, imagem, gregos, 300, mídia primária.

### **INTRODUÇÃO**

#### **A obra cinematográfica e seus aspectos**

O filme *300* é uma adaptação da novela gráfica<sup>6</sup> homônima para o cinema. Criada em 1999 por Frank Miller e Lynn Varley, a história é baseada na Batalha das Termópilas ocorrida na Grécia, e não tem pretensões de possuir rigor histórico. Portanto, falar que o filme possui erros sobre os fatos históricos não seria adequado, já que esses erros são conscientes e propositais. O mais correto seria falar em adaptações ou mesmo em uma “licença poética”.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 04 – Comunicação Audiovisual do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

<sup>2</sup> Aluno líder e estudante do 7º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará – UFC. E-mail: [fernandoucastro@gmail.com](mailto:fernandoucastro@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará – UFC. E-mail: [pedrosfjose@hotmail.com](mailto:pedrosfjose@hotmail.com)

<sup>4</sup> Estudante do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará – UFC. E-mail: [arthur\\_comp@hotmail.com](mailto:arthur_comp@hotmail.com)

<sup>5</sup> Orientador do trabalho e professora da disciplina de Comunicação e Cultura. E-mail: [gabriela.reinaldo@gmail.com](mailto:gabriela.reinaldo@gmail.com)

<sup>6</sup> O termo novela gráfica, do original “graphic novel” foi cunhado pelo quadrinista e teórico dos quadrinhos Will Eisner, para classificar a sua obra “Contrato com Deus” de 1978. Esse termo serve para classificar histórias com começo, meio e fim, narrativas muitas vezes longas, expressas através da chamada “arte sequencial”, um “veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER, 2001, p. 5).



*300* foi dirigido e co-roteirizado por Zack Snyder, diretor de filmes como *Madrugada dos Mortos* e *Watchmen*, esse último outra adaptação de quadrinhos para o cinema, que procurou seguir à risca o estilo e a estética da revista em quadrinhos, no que, segundo grande parte dos críticos, obteve ótimo resultado. Embora haja trechos que não constam da história em quadrinhos, é impressionante a semelhança entre as duas obras, dando ao espectador a sensação de ver na tela exatamente a HQ com movimentos.

O filme emana a imagem da liberdade dos gregos antigos e de como era importante a união e a garra, para que um pequeno exército de 300 homens pudesse enfrentar dezenas de milhares de guerreiros do Império Persa. De um lado, temos 300 espartanos com corpos másculos, uniformizados, disciplinados sob o comando do rei Leônidas (interpretado pelo ator escocês Gerard Butler), dispostos a lutar bravamente até a morte para salvar a liberdade de seu povo. De outro, um grande exército constituído por uma fantástica diversidade de tipos de soldados, alguns possuidores de deficiências físicas e encapuzados, sob o comando de um governante chamado Xerxes (papel do ator brasileiro Rodrigo Santoro), lascivo e prepotente envolvido em um ambiente de luxúria. Cenários majestosos, cenas de batalha que usam estratégias de *slow motion*<sup>7</sup>, e atores escolhidos de maneira eficaz para interpretar personagens cujo visual se encontra nas histórias em quadrinhos compõem essa produção cinematográfica são algumas das características que atraíram inúmeros espectadores às salas de cinema.

Para preparar os atores fisicamente para os rigores e as exigências das cenas de luta, a produção contratou um alpinista profissional e um veterano treinador de dublês. Durante dois meses, os atores também foram submetidos a uma rigorosa dieta a fim de ganhar ou perder peso. Dentro desse contexto, o corpo cinematográfico torna-se um corpo imaterial e virtual, por meio da visualização e do movimento, ou seja, o corpo no cinema tornou-se uma imagem transportável e adaptável, reflexo das características de circulação e mobilidade da “modernidade”. Um corpo real-carnal, mas transformado ou alterado, já é encontrado no início da história do cinema, como os corpos de Frankstein, Nosferatu, Drácula e etc, encarnados em artistas reais.

Pautado nessa relação direta do corpo atuante no cinema, o filme *300* apresenta algumas características do corpo transformado para a melhor adequação do filme em si. Assim, a observação diacrônica do corpo no cinema mostra as possíveis modificações,

---

<sup>7</sup> Técnica de filmagem utilizada para dar mais ênfase aos movimentos, através de uma diminuição da velocidade das ações. Essa técnica se tornou marca registrada das produções do diretor Snyder, sendo reproduzida em suas obras seguintes, *Watchmen* e *Sucker Punch*.



ressignificações e construções operadas por essas representações, reflexos da hibridização de tecnologias e de linguagens, assim como levanta as interpretações geradas por esses modelos de corpos. As representações dos corpos no cinema constituem, ainda, um novo modo de estar no mundo e de representar a si mesmo, uma vez que tal produto exige uma reconstrução dos sentidos do produtor e do receptor dessas imagens.

Os corpos do cinema, retratos das formas de comunicação do mundo contemporâneo, produzem ainda efeitos sociais e culturais, ou modelos de memória do corpo, ou seja, de suas possibilidades de representação e de significação.

### **Leônidas e os ideais de autenticidade a partir do período clássico e Rousseau**

O corpo grego sempre foi um corpo ideal, como podemos ver nas representações artísticas de tal povo. A cultura da busca pela simetria, pela perfeição e pela beleza dos corpos foi sempre valorizada quando agregada à importância do corpo como instrumento de sobrevivência. A estética corporal era atuante na representação perante a sociedade, já que “as relações sociais eram construídas e consolidadas pelo corpo” (GONÇALVES, 1994, p. 18). Tal fato é visível através da representação cinematográfica dos gregos em *300*, uma clara e gritante valorização do corpo ao se mostrar os espartanos jogando bebês deformados em uma vala, onde eram deixados à morte.

Percebe-se, portanto, um ideal próprio dos espartanos de *300* no que se refere à autenticidade do corpo. Os únicos espartanos que sobreviviam eram os que tinham sua força posta à prova e venciam combates mortais durante a juventude ou nas batalhas durante o decorrer da vida. Sobre o corpo e a sua representação militar e esportiva, Gonçalves afirma:

Nessas sociedades eram valorizadas as qualidades corporais como força, destreza e agilidade, não somente em torneios e competições, também eram importantes para a vida militar e política. Vencer uma competição significava não somente a compreensão de uma superioridade física, mas muito mais: o reconhecimento do vencedor como um elemento superior daquela sociedade (GONÇALVES, 1994, p.18)

O corpo ideal espartano, forte, másculo e pronto para a guerra, encontra seu maior expoente na imagem do Rei Leônidas, vivido no cinema pelo ator escocês Gerard Butler, e que vai de encontro em certos pontos à visão de naturalidade de períodos como o clássico. Erich Auerbach (1998) afirma que, na cultura clássica, no século XVII, o “natural” estava diretamente ligado aos bons costumes e decências da época. Vê-se, portanto, que o ideal clássico de corpo natural vinha de uma formação bem acabada, capaz de se adaptar a qualquer situação adversa, características as quais só poderiam ser encontradas em uma pessoa cultivada (AUERBACH,1998). Tomando por base o modo de cultura do corpo espartano, adentramos em um conceito idealizado através da cultura, assemelhando-se em parte ao modo de “naturalização” do corpo clássico, só que se distanciando dos propósitos para os quais as funções corporais se portavam.



Figura 1: O ator Gerard Butler, como Leônidas, em cartaz promocional do longa metragem.

O corpo espartano era treinado para a guerra, como pode ser visto no filme *300*, no momento em que o jovem Leônidas está em uma disputa de vida ou de morte com um lobo feroz ou quando o ele é espancado nas costas para tornar-se mais resistente às dores da batalha. É evidente, portanto, a diferença de visão sobre o corpo autêntico na



obra cinematográfica analisada e na sociedade clássica: um é “construído” para a batalha, o outro é “moldado” para melhor se evidenciar a classe social.

No século XVIII, porém, há um constante processo de ridicularização da visão aristocrática iniciada por parte dos jovens plebeus. Evidenciou-se um embate entre perspectivas sobre o que era autêntico, com uma vitória das novas idéias sobre a autenticidade do corpo. A decrepitude do corpo, citada por Rousseau em seu prefácio ao *Discurso sobre a Desigualdade entre os Homens*, em virtude da vida em sociedade do homem encontra um impasse na imagem dos espartanos do filme *300*. Leônidas e seus companheiros possuem um cuidado com o corpo necessário para a batalha, porém a modificação de caráter do ideal de “bom selvagem” (pacífico, humano, bondoso) rousseriano vem atrelada a essa autenticidade espartana. Todo período histórico possui seu ideal de corpo autêntico, e, na contemporaneidade, *300* é uma obra cinematográfica que mostra de forma imponente como é a visão da autenticidade do corpo masculino atualmente.

### **Uma análise sobre quadrinhos, corpo, estereótipo e cinema**

No decorrer dos últimos anos do século XX e do começo do século XXI, a produção de filmes em torno de histórias em quadrinhos aumentou consideravelmente. Essas adaptações não são novidade, basta se lembrar filmes clássicos como *Flash Gordon*, ficção científica com inúmeras versões cinematográficas embasadas em histórias em quadrinhos que, por sua vez, foram resultado de quadrinizações da literatura de *pulp fiction*<sup>8</sup>.

Quadrinhos e cinema são duas formas de arte que necessitam da visão. Eisner em seu livro *Narrativas Gráficas* faz um paralelo interessante entre a forma de amostragem dos personagens em histórias em quadrinhos e em filmes, afirmando que o estereótipo funciona como estratégia narrativa que facilita a compreensão da narrativa em meios essencialmente visuais. O autor afirma que:

Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem narrativa gráfica. Nos filmes

---

<sup>8</sup> As *pulp fiction* constantemente são consideradas uma forma de literatura barata e de menor importância, mas que consistiu em uma forma de entretenimento que marcou o início do século XX, lançando ao mundo alguns dos mais importantes personagens da literatura, das histórias em quadrinhos e do cinema, como Tarzan, O Sombra, Doc Savage, Flash Gordon, Buck Rogers, dentre outros.



tem-se muito tempo para desenvolver um personagem dentro de uma ocupação. Nos quadrinhos, temos pouco tempo ou espaço. A imagem ou caricatura tem de defini-la instantaneamente. Por exemplo, ao criar o protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma como o leitor acha que um médico deveria se parecer.” (EISNER, 2008, p. 22)

Em uma parte da história, tanto na HQ de Frank Miller quando no longa metragem de Zack Snyder, Leônidas se encontra com alguns integrantes de tribos vizinhas a Esparta que decidem se unir à causa e à luta contra os invasores persas. Ao ver o diminuto número de homens espartanos em marcha ao Desfiladeiro das Termópilas, um dos líderes tribais aliados pergunta ao rei de Esparta se ele estava levando “apenas” aqueles soldados para lutar contra as forças de Xerxes. Em resposta, Leônidas perguntou a alguns homens que formavam o contingente de aliados quais suas respectivas profissões. “Oleiro”, “escultor” e “ferreiro” foram algumas das respostas. Ao perguntar aos espartanos quais eram suas profissões, todos os 300 soldados levantaram suas lanças, afirmando sua posição militar.

Tanto na história em quadrinhos quanto no filme, o corpo estereotipado do guerreiro como arma militar possui um caráter simbólico visível. A adaptação cinematográfica possui um grande nível de fidelidade à narrativa gráfica na qual se baseou, portanto, os corpos em ambas as obras são similares e denotam uma mensagem que transpassa o simples caráter estético.

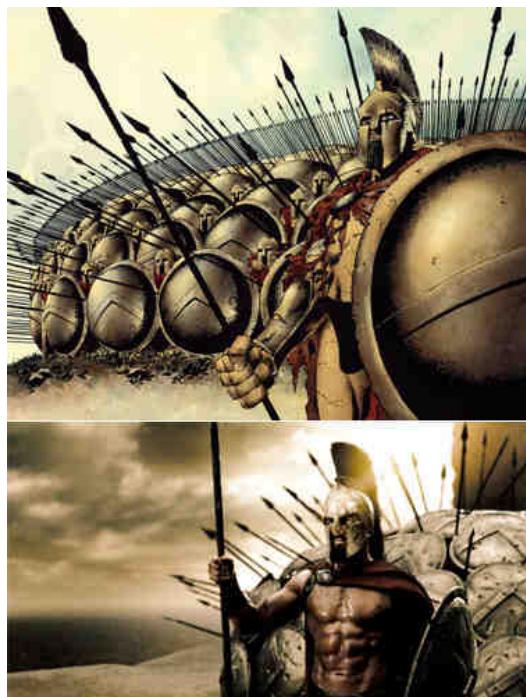


Figura 2: Quadrinhos e filme possuem grande similaridade, levando igualmente em si o estereótipo do soldado guerreiro.

### Corpo como mídia primária

Harry Pross afirma, em seu livro *Medienforschung*, que “na mídia primária juntam-se conhecimentos especiais em uma pessoa. O orador deve dominar gestualidade e mímica (...), o mensageiro deve saber correr, cavalgar ou dirigir e garantir assim a transmissão de sua mensagem” (Pross, 1971:127). Entende-se por mídia primária o mais simples sistema de mediação existente no mundo: o corpo. Cada uma das partes do corpo, desde as mais triviais às línguas naturais, fazem parte da mídia primária que, como um todo, possui a capacidade de transmitir informações.



Figura 3: Há grandes diferenças entre os equipamentos usados pelos espartanos do filme 300, e as reais vestimentas de batalha usadas pelos espartanos na Grécia Antiga. A obra de Snyder, assim como a HQ de Miller, diminuem a quantidade de roupas pra demonstrar ainda mais a perfeição do corpo grego.

No filme *300* podemos analisar o papel do corpo como mídia primária em ambos os lados do campo de batalha. É evidente que a obra audiovisual, embasada na história em quadrinhos, difere em aspectos cruciais dos guerreiros que um dia existiram de verdade. Como, por exemplo, a armadura peitoral que os guerreiros usaram na Batalha das Termópilas, mas que foram estrategicamente retiradas na obra cinematográfica para mostrar o tórax dos espartanos. A imagem passada pelos espartanos no filme *300* é claramente uma imagem de imposição. O corpo forte e o jeito de andar austero e característico de um perfeito guerreiro espartano são marcas que, junto com os trajes minimalistas, evidenciam a predisposição à batalha dos 300. As roupas, no entanto, caracterizam uma nova mídia, a secundária. Segundo Baitello:

Na mídia secundária apenas o emissor necessita um aparato (ou suporte). Assim, constituiriam mídia secundária as máscaras, pinturas e adereços corporais, roupas, a utilização do fogo e da fumaça (incluindo os fogos de artifício e fogos cerimoniais, velas, etc.), os bastões, a antiga telegrafia ótica, bandeiras, brasões e logotipos, imagens, pinturas e quadros, a escrita, o cartaz, o bilhete, o calendário. (BAITELLO Jr., 2001)

Essa representação se mostra tão ou mais clara com as imagens dos inimigos persas. Como o exército de guerreiros que quer compõem o exército de Xerxes é composto por um grande número de povos, mostram-se diferentes exemplificações das mídias primária e secundária, seja através dos modos de andar e batalhar, seja através das vestimentas e dos acessórios utilizados.

Um personagem importante da história e que possui um forte apelo à imagem é o gigantesco rei persa Xerxes, vivido no cinema pelo ator brasileiro Rodrigo Santoro. A figura com traços de androgenia, voz reverberante, coberta por tatuagens e por *piercings*, é o exato oposto do corpo moldado e sem adereços demonstrativos de riqueza do líder espartano, Leônidas.



Figura 4: Xerxes e Leônidas, corpos que representam os dois lados do campo de batalha.

Há uma evidente demonstração do maquiavelismo embasado, principalmente, na imagem de ambos os personagens, já que os dois lados do campo de batalha assassinam seus respectivos oponentes, sem distinção, com atitudes semelhantes. O maniqueísmo da caracterização dos personagens se soma com a visibilidade de corpos austeros e



fortes, realizando os anseios dos espectadores que não desejam traços de realismo (Xavier, 2000, p.81, 88-90). A maior evidência, porém, da influência da aparência no caráter de um personagem em toda a história se dá através do personagem Ephialtes.

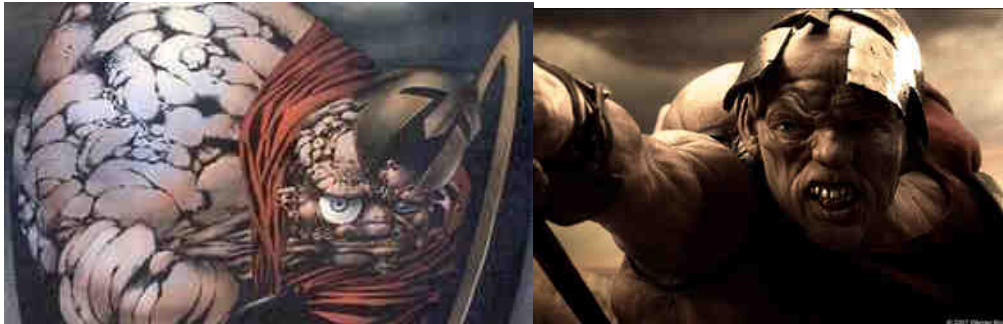


Figura 5: Ephialtes, na história em quadrinhos e no filme, com suas deformidades que o impedem de fazer parte do exército espartano.

Com o corpo deformado desde o nascimento e salvo pelos seus pais da morte eminente imposta pelos espartanos aos bebês “defeituosos”, Ephialtes, ao ver a oportunidade de tornar um soldado na Batalha das Termópilas, procura avisar ao Rei Leônidas o próximo passo que as tropas persas iriam dar. O rei, porém, apesar de ter assimilado e agradecido a Ephialtes pela informação concedida, decidiu não integrar o jovem deformado ao exército espartano devido aos seus problemas corporais. “Cada espartano protege o homem à sua esquerda com seu escudo. (...) Você não ergue seu escudo o bastante”, diz Leônidas, com o máximo de gentileza possível, mas, mesmo assim, reprovador. Ao se ver negado pelo rei e seus compatriotas, Ephialtes vai até o lado oposto do embate. Ele trai seus companheiros, indicando como devem ser feitas as próximas investidas persas para surpreender os guerreiros espartanos. Xerxes oferece a Ephialtes o que Leônidas não deu por causa das deformidades do espartano traidor: terras, mulheres, riquezas e, principalmente, um uniforme de guerreiro, simples peça de vestuário que, para o jovem deformado, possuía uma simbologia única e digna de uma traição que valeria a morte de inúmeros compatriotas. Uma vestimenta que poderia torná-lo parte de um grupo, ou seja, uma representação da mídia secundária de Harry Pross, que o transformaria em soldado persa.

## Conclusão

300 é uma obra cinematográfica que se sustenta na imagem dos espartanos atléticos e dos persas deformados. Há nesse filme um apelo imagético muito forte. As cenas



utilizando a técnica de *slow-motion*, valorizando o movimento da batalha, e o filtro usado para deixar o ambiente com o aspecto semelhante ao dos quadrinhos, são algumas das estratégias cinematográficas para destacar o corpo espartano, símbolo de perfeição guerreira que deixou marcas na história da humanidade. Exaltar a força, formar corpos perfeitos, destruir e difamar o que é feio: no cinema, ao menos, isso é Esparta.

### **Referências bibliográficas**

AUERBACH, Erich. **Mimesis**. Trad. George Bernard Sperber. São Paulo: Perspectiva, 1998

BAITELLO Jr, Norval. **O lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária**. In: FAUSTO NETO, Antônio (Org). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Sentir, Pensar, Agir, Corporeidade e Educação**. Campinas: Papyrus, 1994

MILLER, Frank. **Os 300 de Esparta**. São Paulo: Abril, 1999.

PROSS, Harry. **Medienforschung**. Darmstadt: Carl Habel, 1971

PUCCI Jr., Renato Luiz. **Autenticidade e Simulacro no Corpo Cinematográfico**. In: LYRA, Bernadette e GARCIA, Wilton (Org.). **Corpo & Imagem**. São Paulo, Arte & Ciência, 2002.

XAVIER, Ismael. **Melodrama ou a Sedução da Moral Negociada**. *Novos Estudos*. n° 57, jul., p. 81-90, 2000.